

UNIDAD 4

ADQUISICIÓN DE LA LENGUA: BAILO, JUEGO Y CUIDO EL AMBIENTE

Esta lección permitirá que los(as) estudiantes aprendan sobre los juegos y música típica puertorriqueños, y como divertirse sin dañar el medio ambiente. Éstos(as) podrán incorporar los temas de la poesía y los acentos.

DESCRIPCIÓN DE UNIDAD CURRICULAR

El plan de lección corresponde a la Unidad 1.4 de Adquisición de la Lengua. Se podrá hacer uso del plan de lección luego de la discusión de los temas: poesía y acentos.



Fuente:

<https://chicagourbanite.files.wordpress.com/2013/04/africanicaribe-524.jpg>

ESTÁNDARES

- Participa en actividades de lectura y escritura guiadas e independientes, adquiriendo fluidez y experimentando el éxito como lectores, al mismo tiempo que lee en voz alta prosa y poesía de una complejidad adecuada para el 1er grado. (1.LL.ALC.11)
- Demuestra gusto e interés al participar de actividades que promueven valores y tradiciones de la cultura puertorriqueña: juegos infantiles, bailes folclóricos, canciones escolares, estampas tradicionales y poesía coreada. (IC.1.3)
- Reconocen que el acento escrito (acento ortográfico) es una marca colocada sobre una vocal que indica cuál es la sílaba de mayor énfasis de la palabra y que sigue las reglas ortográficas. (1.LF.FRP.3j)
- Reconoce que el acento escrito (acento ortográfico) es una marca, que se llama tilde, colocada sobre una vocal y que indica dónde recae el énfasis de la palabra. (1.LF.CTI.1b)

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Comprender la importancia del buen uso de los recursos por medio de la poesía, la música y los juegos típicos puertorriqueños.
- Utilizar los recursos de manera responsable y realizar actividades eco-amigables.

TEMPORALIDAD

Inicio (30 minutos)	Desarrollo (80 minutos)	Cierre (10 minutos)
---------------------	-------------------------	---------------------

MATERIALES

- Lápices y crayones
- Papeles y cartulinas
- Pizarra
- Marcadores o tiza
- Tijeras
- Pega
- Radio o equipo electrónico para escuchar música

VOCABULARIO

- **Poesía:** género literario apreciado como una expresión de belleza, o sentimiento artístico a través de la palabra en forma de verso o prosa.
- **Música:** conjunto de sonidos y silencios, organizados de manera lógica, que se rigen por una serie de leyes como la armonía, el ritmo y la melodía.
- **Cultura:** conjunto de formas y expresiones que caracterizarán en el tiempo a una sociedad determinada. (creencias, prácticas comunes, reglas, normas, códigos, vestimenta, religión, rituales, etc.)

GUÍA DE LA CLASE**INICIO**

- Como actividad inicial el(la) maestro(a), junto con los(as) estudiantes recitarán el poema *Mi Patria*. Para esto, el(la) maestro(a) entregará la hoja de actividad inicial 1, donde se encuentra escrito el poema.
- Luego de recitar el poema, el(la) maestro(a) entregará la hoja de actividad inicial 2.
- En la misma, los(as) estudiantes identificarán las partes del poema y las palabras con acento ortográfico que hay en el mismo.
- Además, los(as) estudiantes construirán oraciones con las palabras que tengan acento ortográfico. Luego de terminar la hoja de actividad, el(la) maestro(a) discutirá la misma con los(as) estudiantes. Los(as) estudiantes tendrán la oportunidad de compartir las oraciones que escribieron.

DESARROLLO

- El desarrollo se dividirá en dos partes: la primera constará de un juego típico puertorriqueño y el análisis de este versus un juego electrónico respecto a las repercusiones de este en el ambiente. Se anejarán las instrucciones para los juegos *La Peregrina* y 1, 2, 3 *Pesca'o*. El(la) maestro(a) puede elegir el juego de su predilección.
- La segunda parte se caracterizará por la creación de una estampa relacionada a la cultura puertorriqueña.

Actividad 1: Juegos típicos puertorriqueños y el ambiente (30 min.)

- Como manera de introducir el tema de los juegos típicos puertorriqueños, el (la) maestro(a) le hablará sobre los distintos juegos puertorriqueños que existen.
- Preguntas guías para comenzar la actividad:
 - ¿Qué juegos típicos conocen?
 - ¿Cuáles juegos han jugado?
 - ¿Sus padres/madres o abuelos(as) les han contado sobre los juegos que jugaban cuando eran niños?
- Luego de introducir el tema, el(la) maestro(a) procederá a dar las instrucciones sobre el juego que vayan a jugar.
- Una vez terminado el juego, el(la) maestro(a) y los(as) estudiantes compararán el juego con otros juegos modernos y la tecnología actual y cómo estos afectan el ambiente. (Ejemplo: mayor consumo de energía, menos actividad física, etc.)

Actividad 2: Dibujando sobre nuestra cultura (30 min.)

- Como segunda actividad de desarrollo los(as) estudiantes tendrán que preparar un dibujo en una cartulina que describa la cultura puertorriqueña.
- Para esto, el(la) maestro(a) dividirá a los(as) estudiantes en grupos de tres. Cada grupo tendrá una cartulina. En la misma, podrán dibujar, colorear, escribir o pintar lo que ellos entiendan que caracteriza su cultura.
- Una vez los estudiantes terminen, cada grupo presentará su trabajo frente a los demás.

CIERRE

- Como modo de cierre el(la) maestro(a) mostrará el vídeo Baile de Bomba Puertorriqueña para concluir la lección del día. Ya que el vídeo es de corta duración, el(la) maestro(a) puede pedirles a los estudiantes que se pongan de pie al lado de sus asientos y bailen también según el vídeo.
- Los(as) estudiantes darán un resumen de lo aprendido y aplicado en la clase.
- El(la) maestro(a) clarificará dudas y responderá preguntas.

Anejo 1**Hoja de Actividad Inicial: Lectura de poema****Mi patria**

Por Andrés Díaz Marrero

Olor a monte
tiene el yagrumo.

Olor a tierra
tiene el coquí.

Rica la caña
de dulce zumo,
así es la patria
donde nací.

Damas galantes
son sus palmeras
cuando la brisa
mueve feliz.

Vistasas flores
y enredaderas
nos da gustoso
su eterno abril.

Sonrisa tierna
que alegre flota
sobre las ramas
del flamboyán.

Roja caricia
de alegre nota
en pentagrama
de monte y mar.

Patria del alma,
mi Puerto Rico.
Palmera, caña
flor y coquí.

Viril pitirre
de agudo pico,
¡vivo orgulloso
de ser de aquí!

Fuente: <http://home.coqui.net/sendero/poema11.htm>

Anejo 2. Hoja de Actividad Inicial**Poesía y Acento Ortográfico**

Nombre: _____ Fecha: _____

I. Identificando las partes del poema

Título: _____

Autor: _____

¿Cuántas estrofas tiene el poema? _____

¿De cuántos versos se compone cada estrofa? _____

II. Identificando las palabras con acento ortográfico

Menciona todas las palabras del poema que tienen acento ortográfico y escribe una oración con cada una de ellas.

1. _____ : _____

2. _____ : _____

3. _____ : _____

4. _____ : _____

Anejo 3. Recursos para el(la) maestro(a)

Instrucciones de juegos típicos puertorriqueños: 1,2,3 PESCA'O



Fuente: <https://www.elmercaderdejuegos.es/blog/juegos-tradicionales.html>

1. El “pescador”, se coloca en un punto delimitado como la meta.
2. Los demás jugadores van a un punto delimitado como el sitio de partida.
3. El “pescador” le da la espalda a los jugadores y dice en voz alta: “un , dos, tres, pesca’o!”. Mientras el “pescador” cuenta, los jugadores deben moverse hacia la ubicación del pescador, o sea, la meta.
4. Al llegar a decir “pesca’o”, el “pescador” se vira y los jugadores deben “paralizarse” o, en otras palabras, cesar de moverse. De el jugador cumpliendo las funciones de “pescador” capturar a alguno de los otros jugadores en movimiento, enviará a estos de regreso al punto inicial.
5. Este proceso se repetirá hasta que uno de los jugadores llegue a la meta, la toque y grite "pesca'o" al pescador.
6. El jugador que logre esto se convertirá en el pescador y el juego vuelve a comenzar de nuevo hasta que se desee parar de jugar.

Instrucciones de juegos típicos puertorriqueños: LA PEREGRINA

Fuente: https://www.conmishijos.com/uploads/ninos/rayuela_juego_ninos.jpg

1. La preparación del juego comienza con la creación de una peregrina, ya sea copiando la del dibujo o realizando una similar. Como mínimo, recuerde que la peregrina debe estar compuesta con cuadrados con números en orden ascendente que en algún punto deben alternarse para crear la figura de 1-2-1 hasta la extensión deseada.
2. Escogido el diseño para la peregrina, esta se puede dibujar en el suelo con diversos materiales, tiza, por ejemplo, o identificado de manera más permanente, ya sea con pintura o algo más sólido como madera, cemento, etc. También se puede preparar una peregrina portable y reutilizable con materiales como papel de trazas, plástico, tela, entre otros
3. Preparada la peregrina, se debe buscar un objeto como una piedrita o un objeto similar, para utilizar en el juego. De haber más de un jugador, se puede utilizar el mismo objeto para todos los jugadores (ya que el juego es por turnos) como también cada jugador puede buscar un objeto/piedrita particular para cada uno,
4. El juego como tal comienza con el primer jugador, balanceándose en un pie, tira su piedrita al cuadro del número 1. De esta caer dentro del cuadro, el jugador salta al cuadro 1 y sigue el mismo proceso de “tirar la piedrita y, de ser exitoso brincar sucesivamente al próximo. cuadro.
5. De el jugador no ser exitoso al tirar la tir la piedrita dentro del cuadro, se pasa al turno del próximo jugador (de haber alguno).
6. También es necesario recordar que al brincar los cuadros no se puede pisar ningún cuadro que tenga la piedrita de otro jugador.
7. Al llegar al cuadro final de la peregrina, se puede finalizar el juego, ganando el jugador que llego primero, como se puede virar y continuar el mismo proceso anteriormente descrito.

Referencias

Marrero Diaz, Andres. (s.f.) *Mi patria*. Recuperado de: <http://home.coqui.net/sendero/poema11.htm>