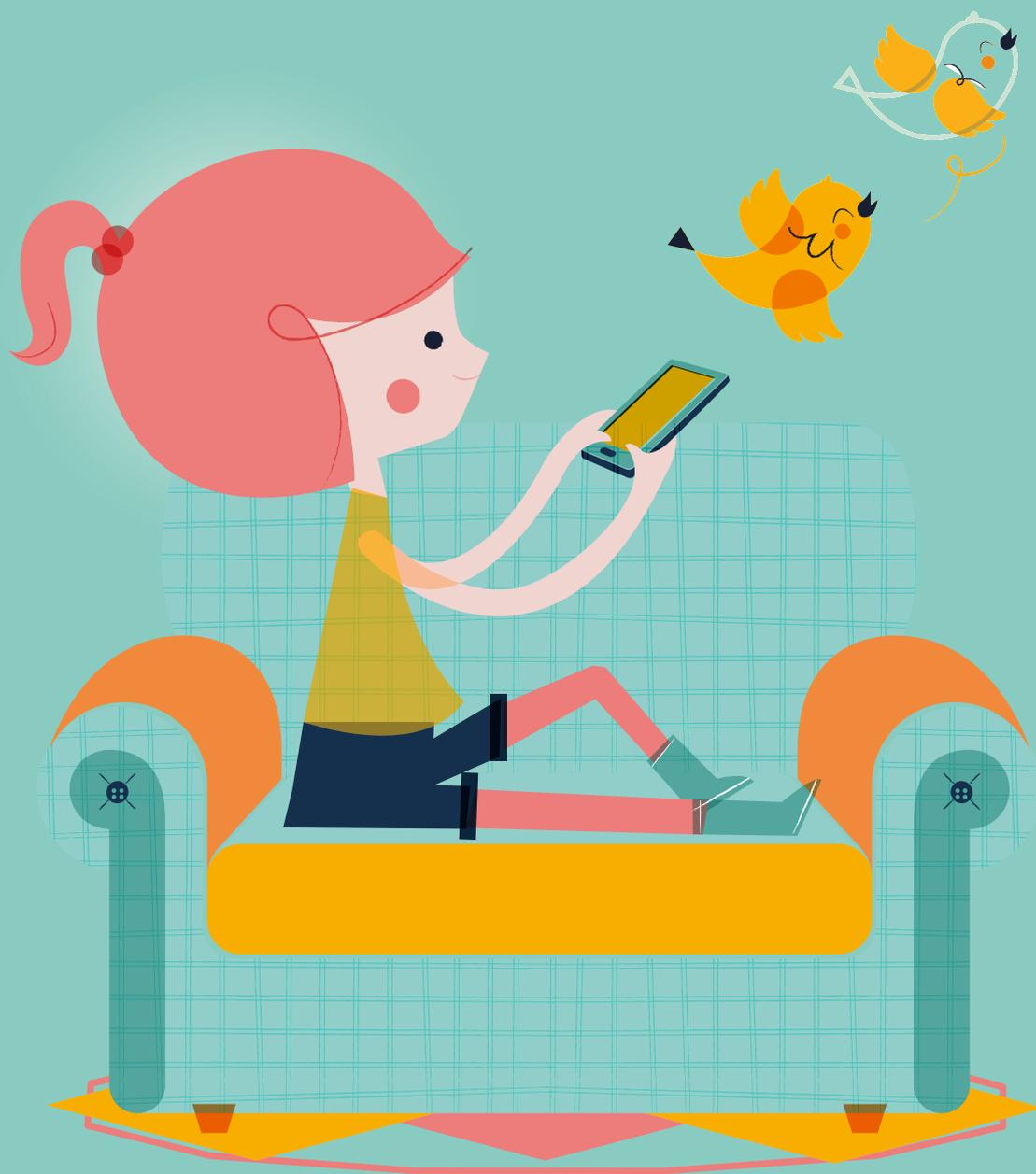
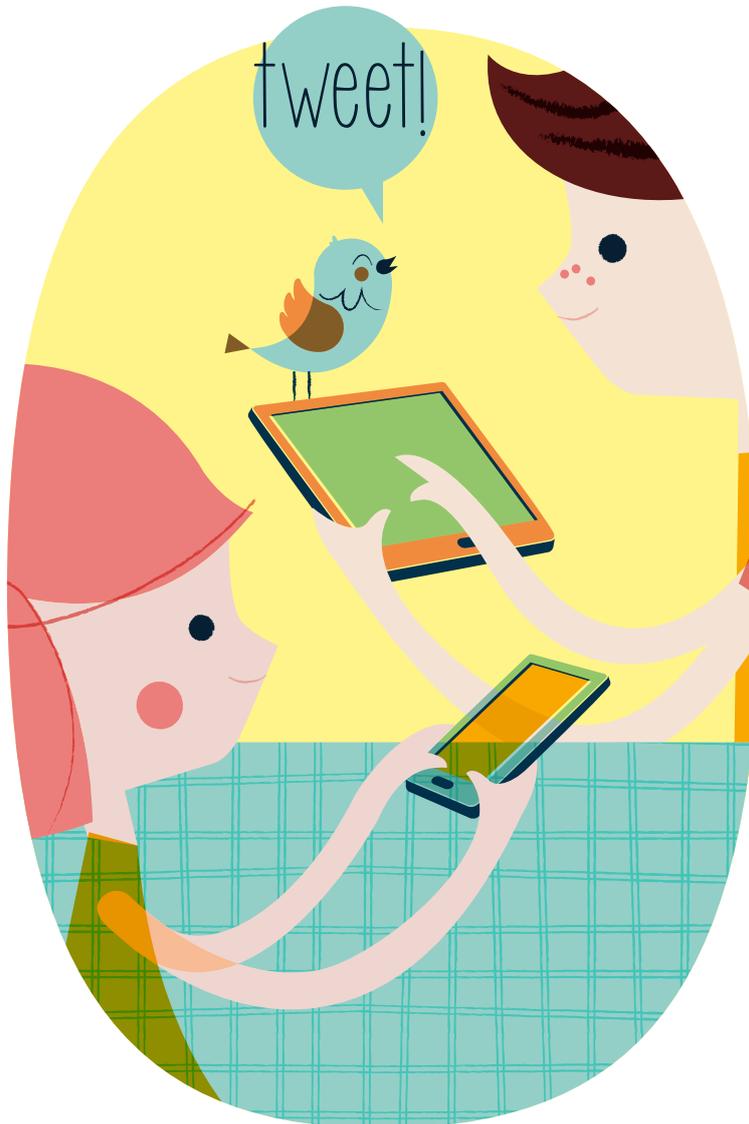


INNOVACIÓN LECTORA 3



INNOVACIÓN LECTORA 3



•Autora•

◀...Sandra Maritza Moreno Cardozo...▶

Datos de catalogación

Autora: Sandra Maritza Moreno Cardozo
Adaptación: Claudia Rodríguez Escudero
Innovación lectora 3
Tercer grado, educación primaria.
1a. Edición
Pearson Educación de México, S.A. de C.V., 2013
ISBN:978-607-32-1819-1
Área: Primaria
Formato: 21 x 27cm Páginas: 152

Innovación lectora 3

Texto del estudiante

El proyecto didáctico *Innovación lectora 3* es una obra colectiva creada por encargo de la editorial Pearson Educación de México, S.A. de C.V., por un equipo de profesionales en distintas áreas, que trabajaron siguiendo los lineamientos y estructuras establecidos por el Departamento Pedagógico de Pearson Educación de México, S.A. de C.V.

Especialistas en Lingüística y Educación responsables de los contenidos y su revisión técnico-pedagógica:

Obra original: Sandra Maritza Moreno Cardoso

Revisor didáctico: Sandra Patricia Algarra y Angélica M. Guzmán

Adaptación: Claudia Rodríguez Escudero

Revisor técnico: Julieta López Olalde

Dirección general: Philip De la Vega ■ **Dirección K-12:** Santiago Gutiérrez ■ **Gerencia editorial K-12:** Rodrigo Bengochea ■ **Coordinación editorial K-9:** Jorge Luis Íñiguez ■ **Editores sponsor:** Sara Antonio Ocampo ■ **Coordinación de arte y diseño K-12:** Asbel Ramírez ■ **Supervisión de arte y diseño:** Mónica Galván Álvarez ■ **Edición de desarrollo:** Evelín Ferrer Rivera ■ **Evaluaciones:** Alexandra Astrid Ruiz Surget ■ **Corrección de estilo:** Pablo Abel Sánchez ■ **Asistencia editorial:** Georgina Cervantes Sánchez ■ **Diseño de interiores:** Héctor León Ocampo y Cherry bomb ■ **Composición y diagramación:** Héctor León Ocampo ■ **Ilustración:** Alejandro Herrerías Silva, Fabiola García Baires, Israel Emilio Ramírez Sánchez, Axel Rangel García, Cherry bomb y A corazón abierto ■ **Fotografía:** Glow Images.

Dirección K-12 Latinoamérica: Eduardo Guzmán Barros

Dirección de contenidos K-12 Latinoamérica: Clara Andrade

ISBN: 978-607-32-1819-1

ISBN E-BOOK: 978-607-32-1820-7

ISBN E-CHAPTER: 978-607-32-1821-4

D.R. © 2013 por Pearson Educación de México, S.A. de C.V.

Avenida Antonio Dovalí Jaime Núm. 70,

Torre B, Piso 6, Colonia Zedec Ed. Plaza Santa Fe,

Alcaldía Álvaro Obregón, Ciudad de México, C. P. 01210

Impreso en México. *Printed in Mexico.*

Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana Reg. Núm. 1031

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 - 16 15 14 13

www.pearsonenespañol.com



Reservados todos los derechos. Ni la totalidad ni parte de esta publicación pueden reproducirse, registrarse o transmitirse, por un sistema de recuperación de información, en ninguna forma ni por ningún medio, sea electrónico, mecánico, fotoquímico, magnético o electroóptico, fotocopia, grabación o cualquier otro, sin permiso previo por escrito del editor.

Pearson Hispanoamérica

Argentina ■ Belice ■ Bolivia ■ Chile ■ Colombia ■ Costa Rica ■ Ecuador ■ El Salvador ■ Guatemala ■ Honduras ■ México ■ Nicaragua ■ Panamá ■ Paraguay ■ Perú ■ República Dominicana ■ Uruguay

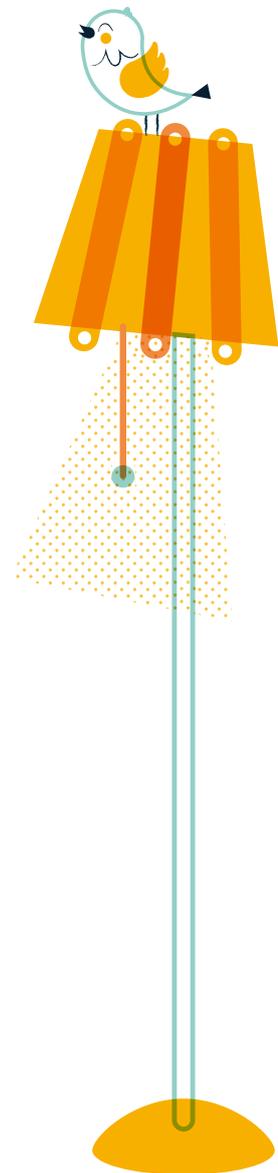
QUERIDO ALUMNO:

Innovación lectora es una serie que ha sido diseñada para acompañarte durante toda tu educación primaria, con la finalidad de ayudarte a que te conviertas en un gran lector. Mediante diferentes lecturas, seleccionadas especialmente para ti, y diversas actividades, mejorarás tus habilidades para leer y comprender una gran variedad de textos, desde los libros escolares hasta tus exámenes. Por todo ello, *Innovación lectora* puede ayudarte a mejorar tus calificaciones y, sobre todo, a disfrutar más la lectura.

La lectura no solo es útil en la escuela, también lo es en nuestra vida diaria, por ejemplo, cuando queremos conocer la información más reciente en los periódicos o informarnos acerca de un tema que nos interesa en las páginas de una revista. De igual modo, nos permite entender las indicaciones del médico o mejorar nuestra dieta, al consultar la información nutrimental impresa en las etiquetas de los productos.

Leer nos da también la maravillosa oportunidad de conocer lugares que nunca imaginamos y personajes verdaderamente asombrosos. Así, cuando leemos un cuento o recitamos los versos de un poema, nuevos mundos imaginarios y reales se abren ante nuestros ojos.

Estas son solo algunas razones para convertirse en un buen lector, y hay muchas más que poco a poco irás descubriendo. Así, esperamos que este libro se convierta en tu compañero y guía en el camino de la lectura.



Conozco mi libro

Tu libro está dividido en cinco bloques que abordan temáticas diferentes: convivencia, cultura digital, sustentabilidad, tiempo libre y salud.



Antes de empezar la lectura te invitamos a reflexionar sobre el tema mediante algunas preguntas.



Cada **unidad** tiene un título que te permitirá saber qué tema trata.

Las unidades incluyen una **lectura principal** sobre algún tema interesante y son de diferentes tipos: cuentos, artículos, poemas, entre otros.

En el **glosario** encontrarás el significado de algunas palabras de la lectura.

Glosario

Glosario

Orwell: inhumanidad, falta de piedad hacia otros.
Amarece: demostación de cariño hecho con gestos, abrazos o ademanes.
Esquemas: se dice de las personas que habitan las tres zonas de América del Norte, Suramérica y Asia, y viven dispersas en pequeñas comunidades.
Impulsivo: impulsiva, inquieto, con mucho energía.
Motivado: con...

Al final de cada lectura se incluye el número de palabras que tiene el texto. Eso te ayudará a saber cómo está tu velocidad al leer.

COMPRESIÓN LECTORA Análisis



En **comprensión lectora: análisis** realizarás actividades relacionadas con la lectura principal de cada unidad.

Para disfrutar + propone actividades para que aprendas más de una manera divertida.

PARA DISFRUTAR +

PARA DISFRUTAR +
 • Puedes leer acerca de la vida y obra de la autora en go.gl/3C888.
 • Si te gustan los libros puedes explorar catálogos de cómo hacer a tu mascota.
 • Consulta acerca de las mascotas y sus cuidados. Habla en go.gl/3V93A.

En **Para dialogar** te proponemos diversas actividades de expresión oral que te servirán para mejorar la forma como te expresas.

PARA DIALOGAR

1. Cuando Juan Oveja dice a su mamá "¿Y una mascota?", ¿cómo se sentirá?
 feliz de conversar
 de ver a la mascota que desea
 explicar que las personas pequeñas son más importantes
2. Encuentra en el texto algunas palabras o expresiones de mamá y papá Oveja.
3. En la expresión "Yo venimos, comidos", ¿a qué se refieren?
 la obediencia
 el comportamiento
4. Cuando se refieren a una situación de mesa de conversación, ¿cómo se sentirá Juan Oveja?
 responsable
 feliz
 triste
5. En la expresión "Ya te lo hemos dicho mil veces", ¿qué situación de la historia podría haber provocado esta expresión en Juan?

PARA DIALOGAR
La mesa redonda
 En la historia de Juan Oveja aparece un momento en el que Juan Oveja y su mamá se sientan a una mesa de conversación. ¿Cómo se sentirá Juan Oveja al estar a la mesa con su mamá?
 • Discutir el tema en una mesa redonda.
 • Elaborar un guion en el que cada uno de los participantes se turna para hablar.
 • Hacer un comentario que tenga la conversación e indique los turnos para hablar.
 • Para terminar, cada participante expresará sus conclusiones o ideas finales.

COMPRESIÓN LECTORA

Contraste



Velocidad lectora
Cuando leemos en voz alta pronunciamos un número determinado de palabras por minuto. Ese número es

Velocidad lectora te da indicaciones sencillas para que mejores tu lectura en voz alta.

COMPRESIÓN LECTORA

Contraste

Los cuidados de la mascota son cosa seria. Lee el siguiente texto.

Cómo cuidar a tu perro

Casa y alojamiento

Primero asignale un lugar a tu perro. Puede ser dentro o fuera de la casa, pero fíjate que en él se pueda resguardar del Sol, la lluvia y el frío. Si va a vivir dentro de la casa, escoge un espacio especial para colocar su cama. Tu perro debe tener su propio espacio.

Mantén siempre limpio el lugar donde habita tu perro, además de seco y ventilado, para que no gane humedad, calor ni malos olores. Es lo mejor para el perro y para ti.

Nunca uses desinfectantes comunes en el hogar, como cloro, limpiadores para pisos, para vidrios, etcétera. Puedes usar detergente, pero debes enjuagar muy bien la casa para no dejar residuos, porque ocasionan alteraciones en la piel de los animales, los cuales pueden llegar a ser graves.

En el baño

¿Cada cuánto debes bañar a tu perro?

Debes bañarlo cada tres o cuatro semanas, para evitar el exceso de humedad en la piel y, como consecuencia, su resequead.

¿Con qué debes bañarlo? Usa agua tibia y jabón neutro, con el fin de evitar enfermedades de la piel, como resequead, cuper, urticaria, etcétera. Si el animal tiene parásitos externos, como pulgas o piojos, báñalo con algún jabón especial recomendado por el veterinario y con la frecuencia que él indique.

Manual del perro viajero

Acostúmalo a salir siempre con collar y correa. De esta manera puedes controlarlo y evitar que lo atropelle un coche, muerda o aligüere, pelee con otro animal o se extravíe. Ponle siempre su placa de identificación. Si llegara a extraviarse, la placa aumenta las posibilidades de encontrarlo. Llévate siempre contigo una bolsa para recoger el excremento de tu perro. Vigila que no coma desperdicios, excrementos de otros animales, tierra, etcétera, porque puede enfermarse.

Si vas a salir en carro, no le des nada de comer, por lo menos dos horas antes de la salida. Se trata de que no vomite ni desque en tu coche. Puedes darle de beber agua solamente antes y después del paseo. De todas formas, asegúrate de que crine antes de subirse al coche. En lo posible, llévalo en jaula transportadora, es lo mejor.

Cómo cuidar a tu perro (marzo 2011). Tomado del <http://tuamigoelperro.com/atenciones/671755.html>

PALABRAS 3 6 1



En **Comprensión lectora: contraste** encontrarás una lectura secundaria y otras actividades relacionadas con el tema.

1. Escribe F de falso o V de verdadero, según corresponda.

- La casa del perro se puede lavar con cloro.
- Los residuos de jabón mejoran el olor del perro.
- La caspa y los piojos son padecimientos de la piel de los perros.

2. Dibuja otra forma de cuidar a los perros.



3. Escribe por qué recomiendan que el perro tenga su espacio.

4. Lee cada afirmación y completa el cuadro.

Problema	Causa	Solución
Tu perro tiene piojos.		
Se vomitó dentro del carro.		
Tiene mal olor.		

5. Como pudiste darte cuenta, la lectura de Juan Oveja nos presenta el mundo desde una perspectiva distinta y nos hace preguntarnos: ¿qué pasaría si yo fuera una mascota?, ¿cómo trato a mis mascotas? Escribe tres cuidados de una persona responsable con su mascota.



Unidad | 19

OTRA FORMA DE APRENDER

OTRA FORMA DE APRENDER

Todo muy ordenadillo...

Te invitamos a pasar un rato divertido jugando con las palabras para crear abecigramas.

Un abecigrama es un texto en el que las palabras están en orden alfabético. Es decir, la primera palabra de la frase comienza por a; la segunda, por b; la tercera, por c... y así sucesivamente hasta la última palabra, que empezará por z. Analiza este ejemplo:

Alfínche irrilitran cerca dos estrellas lagares; gravitaban hermosas iluminando juntas litamétricos lagares; mágicos negros rullas; originaban planetas que relucían surcando remans universos, vertiendo volframio, renón y rullas...

1. Crea un abecigrama.

- Reúnete con tres compañeros y pongan a prueba tu ingenio. Inventen una oración o una frase de tres palabras que contengan las tres primeras letras del alfabeto; luego, oculte el turno a tu compañero de la ganará quien logre escribir el mayor número de oraciones.

• He aquí un ejemplo: *ayer bailaron cuatro...*

En **Otra forma de aprender** hay juegos para que aprendas más sobre el lenguaje.

COMPRESIÓN LECTORA

Autoevaluación

COMPRESIÓN LECTORA

Autoevaluación

1. De acuerdo con una reflexión acerca de tu desempeño, completa las siguientes afirmaciones.

- En esta guía reforcé mi responsabilidad al aprender:

- Lo más interesante de hacer fue:

2. Marca con ✓ según tu desempeño.

	Necesito ayuda	Me resultó difícil, pero lo logré	Lo hice bien, pero puedo mejorar	Lo hice muy bien y con mucha facilidad
Comprendí el significado de nuevas expresiones, por ejemplo: "la veremos, corazón", en la historia de Juan Oveja.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Identifiqué el tema del cuidado y los detalles para tener una mascota cuando leí esa historia.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
En el cuento de Juan Oveja reconocí el significado de expresiones como "¡Eso es una cuelebar!".	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Comprendo que Peque se perdió no por ser travieso, sino porque Juan Oveja no lo conocía bien y pensó que no escaparía.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Interpreté las emociones de Juan Oveja cuando perdió a su mascota.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Puedo hacer recomendaciones a otros acerca del cuidado de sus mascotas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

En la **Autoevaluación** encontrarás preguntas que te ayudarán a reflexionar sobre la forma en que trabajaste en la unidad.

EVALUACIÓN TIPO SUMATIVA

EVALUACIÓN TIPO SUMATIVA

Lee el siguiente texto y subraya las respuestas a las preguntas:

¿De dónde viene la fuerza?

Dos amigos se divertían patinando en un lago congelado. Cuando de improvisto el hielo se rompió y uno de ellos cayó al interior. El otro amigo agarró una piedra y comenzó a golpear el hielo con desesperación y con todas sus fuerzas, hasta que logró quebrarlo y abrir un hoyo más grande para así sacar a su amigo. Cuando llegaron los padres y vecinos y vieron lo que había sucedido, pensaron: "¿Cómo lo habrá hecho? Es sólo un niño y el hielo estaba muy grueso, así que es imposible que haya podido romperlo". La madre del niño rescatado les dijo lo siguiente:

- todos azorados.
- que este hielo.
- ¿qué ocurre en el cuento?
- ¿cómo se salva el niño?
- ¿qué consecuencias hay en este cuento?
- ¿qué emoción crees que debió sentir el niño para salvar a su amigo?
- ¿qué palabras de relación quedan mejor en el espacio en blanco de esta oración? "Es sólo un niño y el hielo estaba muy grueso, _____ es imposible que haya podido romperlo."
- ¿quién aparece en este cuento?
- En este cuento puede decirse que ocurre...
- ¿cuál de las siguientes oraciones está mal acentuada?

- A. Amistad B. Valor C. Fuerza D. Preocupación

4. ¿Qué parte del cuento es una conversación?

- A. "Es sólo un niño y el hielo estaba muy grueso."
- B. La madre del niño rescatado les dijo a todos:
- C. Dos amigos se divertían patinando en un lago congelado.
- D. —¿Cómo? —preguntaron todos azorados.

Lee otra vez esta parte del cuento, observa la palabra resaltada:

- Yo sé cómo lo salvé.
- ¿Cómo? — preguntaron todos azorados.

5. ¿Qué otra palabra podría usarse en vez de la palabra **azorados**?
A. Sorprendidos B. Preocupados C. Contentos D. Engañados
6. ¿Qué emoción crees que debió sentir el niño para salvar a su amigo?
A. Preocupación B. Frío C. Miedo D. Curiosidad
7. ¿Qué palabra de relación queda mejor en el espacio en blanco de esta oración? "Es sólo un niño y el hielo estaba muy grueso, _____ es imposible que haya podido romperlo."
A. y B. además C. o D. por tanto
8. ¿Quiénes aparecen en este cuento?
A. Dos niños B. Tres familias C. Policías D. Una niña
9. En este cuento puede decirse que ocurre...
A. una travesura B. una maldad C. un accidente D. un descuido
10. ¿Cuál de las siguientes oraciones está mal acentuada?
A. Sé cómo lo salvé.
B. Dínos cómo lo salvé.
C. No se cómo lo salva.
D. ¿Cómo lo hizo?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<input type="radio"/>									
<input type="radio"/>									
<input type="radio"/>									
<input type="radio"/>									

Evaluación tipo sumativa es una prueba que te permitirá practicar y prepararte para los exámenes estandarizados.

Innovación lectora se complementa con un amplio conjunto de recursos digitales disponibles en la plataforma. Obtendrás tus credenciales e instrucciones para ingresar con el Asesor de Servicios de Aprendizaje (ASA) de Pearson. En tu libro aparecen los siguientes íconos que te indican que existe una actividad digital disponible.



WEB
escucha



WEB
escribe



WEB
juega



WEB
practica dicción



WEB
practica entonación



WEB
Velocidad lectora



WEB
evaluación tipo PISA



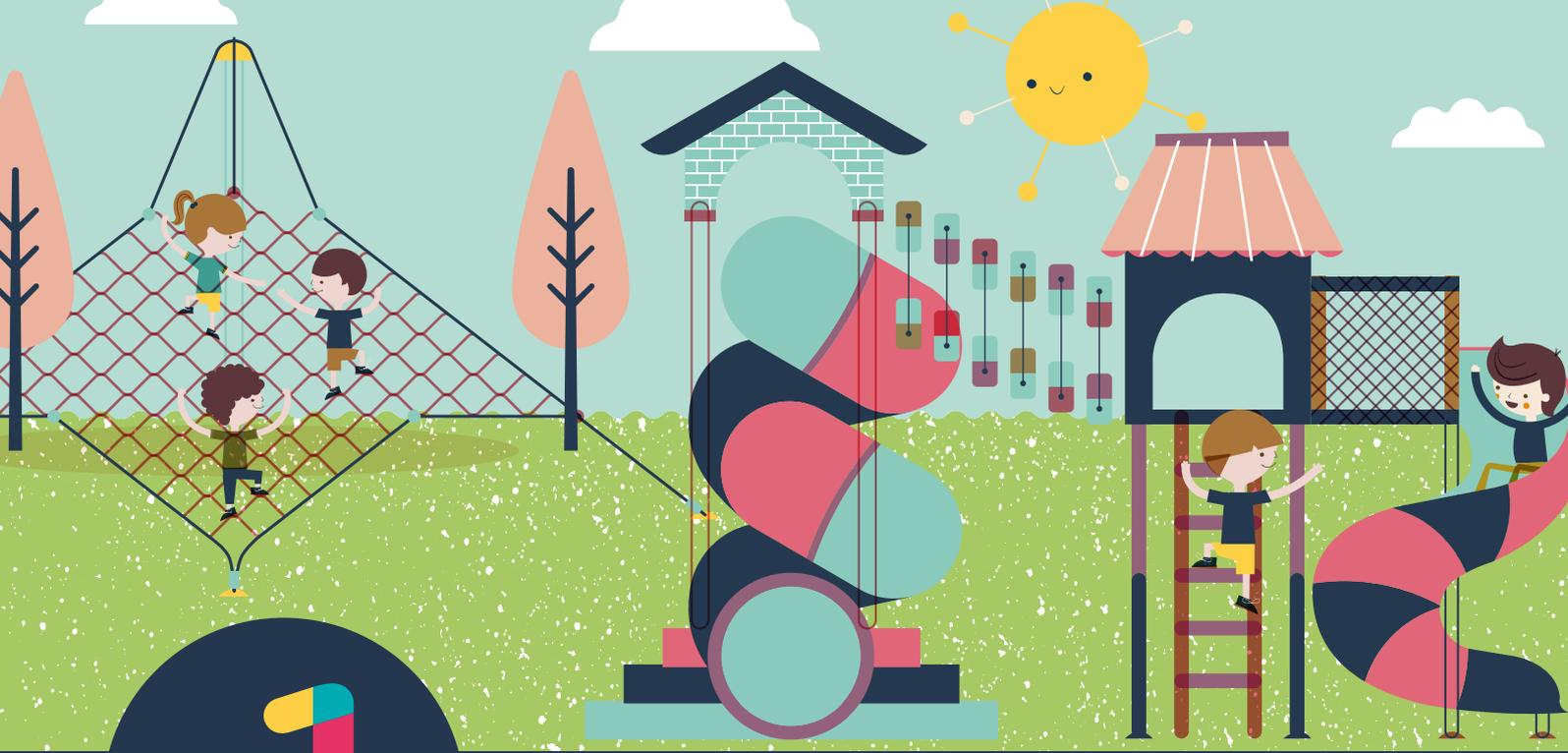
WEB
evaluación diagnóstica



WEB
practica expresividad



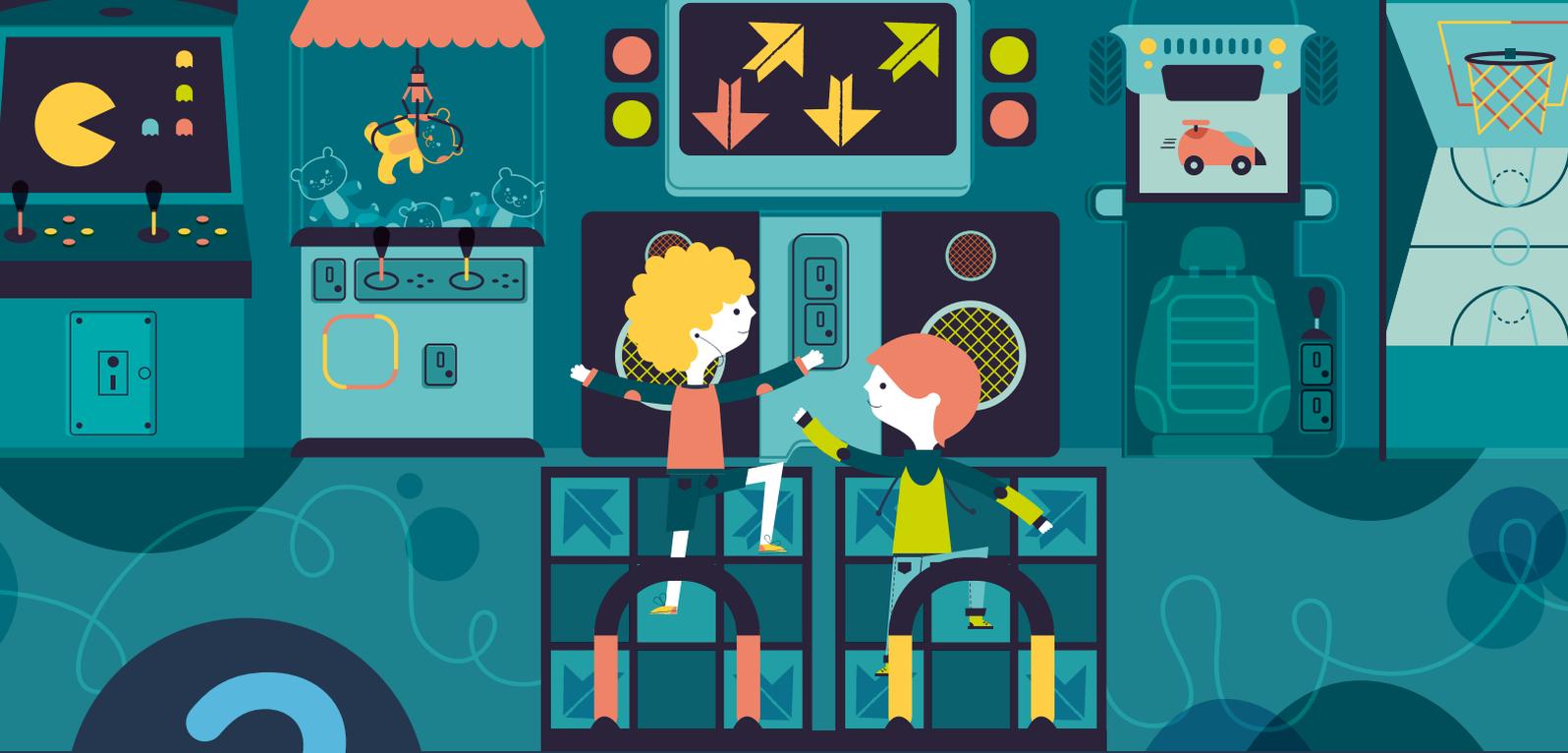
WEB
practica fluidez



BLOQUE

CONVIVENCIA

	UNIDAD 1 Somos solidarios	UNIDAD 2 Quien encuentra un amigo, encuentra un tesoro	UNIDAD 3 Controlo mis emociones
	Juan Oveja también quiere tener una persona 12	Un amigo para Dragón 22	El rey que no quería bañarse 32
Comprensión lectora: análisis	Actividades 15	Actividades 25	Actividades 35
Para dialogar	La mesa redonda 17	El conversatorio 27	Cuentos en verso 37
Comprensión lectora: contraste	Cómo cuidar a tu perro 18 Actividades 19	Relaciones entre organismos 28 Actividades 29	Ágata y Godofredo 38 Actividades 39
Otra forma de aprender	Todo muy ordenadito... 20	Busca el final... 30	Moléculas 40
Comprensión lectora: autoevaluación	Mi desempeño fue... 21	Mi desempeño fue... 31	Mi desempeño fue... 41
Evaluación tipo sumativa			42



BLOQUE

2

CULTURA DIGITAL

UNIDAD 4

Internet: un mundo lleno de posibilidades

UNIDAD 5

Libros digitales: otra forma de leer

UNIDAD 6

Emoción y diversión en la pantalla

	Los encantos de la red	44	Tú, ¿cómo lees?	54	Marvel vs. Capcom, el destino de dos mundos	62
Comprensión lectora: análisis	Actividades	47	Actividades	56	Actividades	64
Para dialogar	La exposición	49	La encuesta	57	La entrevista	65
Comprensión lectora: contraste	Posibles riesgos en internet	50	Libros digitales: ¿la muerte del papel?	58	Los videojuegos y la agresividad	66
	Actividades	51	Actividades	59	Actividades	67
Otra forma de aprender	Descubre las llaves correctas	52	¡Ponte las pilas!	60	Chistes tecnológicos	68
Comprensión lectora: autoevaluación	Mi desempeño fue...	53	Mi desempeño fue...	61	Mi desempeño fue...	69
	Evaluación tipo sumativa					70



BLOQUE

3

SUSTENTABILIDAD

	UNIDAD 7 Proteger la vida salvaje	UNIDAD 8 Un mundo para todos	UNIDAD 9 El agua: fuente de la vida
	Los gorilas: gigantes adorables de la selva africana 72	Cómo vivir sin acabar el planeta 82	Un salón de clase muy verde 90
Comprensión lectora: análisis	Actividades 75	Actividades 84	Actividades 93
Para dialogar	El debate 77	Los merolicos 85	El coloquio 95
Comprensión lectora: contraste	África ruge en los cines 78	Vertidos de petróleo 86	El ciclo del agua 96
	Actividades 79	Actividades 87	Actividades 97
Otra forma de aprender	Fichas de la vida salvaje 80	Ayudemos a nuestra Tierra 88	Buscando lo desconocido 98
Comprensión lectora: autoevaluación	Mi desempeño fue... 81	Mi desempeño fue... 89	Mi desempeño fue... 99

Evaluación tipo sumativa

100



4

BLOQUE

TIEMPO LIBRE

UNIDAD 10 ¡Todo un arte!

Técnicas de papiroflexia 102

Comprensión lectora: análisis

Actividades 105

Para dialogar

La conferencia 107

Comprensión lectora: contraste

¿Qué es el *origami*? 108
Actividades 109

Otra forma de aprender

¡Hazlo tú mismo! 110

Comprensión lectora: autoevaluación

Mi desempeño fue... 111

UNIDAD 11 El mundo en una pantalla

Megamente - Reseña 112

Actividades 114

La opinión 115

Diversos tipos de animación 116
Actividades 117

Por la ruta del cine 118

Mi desempeño fue... 119

UNIDAD 12 Mediante la diversión conoce la tradición

La thunkuña. Juego tradicional boliviano 120

Actividades 122

La charla 123

Todos ganan: la significación de juego limpio 124
Actividades 125

Juguemos limpio 126

Mi desempeño fue... 127

Evaluación tipo sumativa 128



BLOQUE

5

SALUD

UNIDAD 13

Medidas preventivas en temporada de frío

UNIDAD 14

Salud e higiene de las mascotas

¿Frío? Medidas preventivas para la temporada invernal

130

Mascotas saludables. Los gatos y los perros más sanos

139

Comprensión lectora: análisis

Actividades

132

Actividades

141

Para dialogar

La improvisación

134

El foro de opiniones

143

Comprensión lectora: contraste

El resfriado común. ¿Qué es y cuánto dura?

135

La tenencia de mascotas beneficia la salud física y psíquica

144

Actividades

136

Actividades

145

Otra forma de aprender

Adivina, adivinador

137

Cada oveja con su pareja

146

Comprensión lectora: autoevaluación

Mi desempeño fue...

138

Mi desempeño fue...

147

Evaluación tipo sumativa

148

Bibliografía

150

Direcciones de internet

151

UNIDAD 1

Somos solidarios

Comenta con tus compañeros qué te sugiere este refrán:

Eres lo que haces, no lo que dices.

Observa el título: ¿qué puede suceder en la historia?

Juan Oveja también quiere tener una persona



WEB
evaluación
diagnóstica

“Ni hablar. Tú no tendrás una persona”, dice papá Oveja durante la comida del medio día. “Ya te lo hemos dicho mil veces. Vale ya. Punto”. “¡En mi clase, todos tienen una!”, dice enfadado Juan Oveja. “¡Todos! Nunca me permitís nada!”.



WEB
práctica
expresividad

“No se habla con la boca llena”, dice mamá Oveja muy suavemente. “Tú sabes que a papá y a mí no nos parece nada bien tener personas como mascotas. ¡Eso es una **crueidad!**”.

Pero Juan lo intenta de nuevo al atardecer, antes de acostarse, mientras caminan por la pradera. “Mamá, ¿y una pequeña?”, pregunta. “¡Te prometo que le tendré siempre la jaula limpia!”.



“No es no”, dice severo papá Oveja, pero se encuentran con el señor y la señora Liebre, y mamá y Juan se quedan solos. “¿Y si es una pequeñita?”, susurra Juan. “Además, pronto tendré cumpleaños. No me olvidaré de darle de comer. ¡Lo prometo!”.

“Es que no está bien para una persona, cariño”, dice mamá, “que esté siempre enjaulada”. “Jugaré con ella”, dice Juan Oveja. “¡Por favor mamá!”. “Ya veremos, corazón”, dice mamá Oveja.

A la mañana siguiente, en la escuela, es día de **arrumaco** de personas y, nuevamente, Juan sólo puede llevar con él su vieja muñeca. Pero Clara Ternera ha traído una jaula con una persona negra auténtica y Ángel Cerdo tiene una china y José Perro, incluso, un verdadero **esquimal**.

¡Y sucede que sí, que a Juan le regalan una persona! Una blanca muy, muy pequeña, que lleva puestos un traje y un sombrero y puede que no sea tan bonita como el esquimal de José y el negro de Clara, pero, y eso es lo más importante, está viva.

“Gracias, mamá, gracias, papá.” “Se llama Peque.”

Ahora Juan tiene mucho que hacer. Siempre que quiere irse a jugar, después de hacer los deberes, mamá le pregunta: “¿Le has dado de comer a tu persona?”.

Y en ocasiones, también exclama: “¡Verdaderamente, tendrías que limpiar la jaula de nuevo!”. Y cuando el tiempo es bueno, quiere que Juan saque a Peque de la jaula. “¡También querrá correr un poco!”, dice mamá Oveja. “¿Para qué te hemos comprado la correa?”.

Juan le pone la correa a Peque y se van con Clara y Ángel. Juegan a que sus personas recojan palos que les tiran y saltan por encima de una rama. Si desobedecen, no les premian con algo rico.

Un día, Clara dice que su pequeño negro es tan manso que se le puede dejar correr sin cadena. “¿Qué apostáis?”. Y ya José Perro suelta su persona. Únicamente Ángel dice que no, que no, que su china es demasiado incontrolable. Está convencido de que se le escaparía. “¿Y Peque?”, pregunta Clara, y continúa mirándolo de forma especial. Y Juan dice que Peque es muy manso y lo suelta de la cadena.

Por desgracia, él no sabía lo **impetuosa** que podía ser su persona, que rápidamente corre a meterse en un **matorral**, y pese a que Juan le grita que haga el favor de salir, Peque se introduce en éste.

“Mi Peque, mi pequeño hombre se ha ido”. Y aunque Clara y Ángel ayudan afanosamente a buscarlo, Peque no aparece.

“¿Qué es lo que ha sucedido?”, pregunta mamá Oveja y lo lame por encima de las orejas consolándolo, pero entonces ve la correa vacía y comprende todo lo

sucedido. “¿No te he dicho que a una persona no se la puede soltar nunca de la cadena?”. Después, suspira brevemente, llama a papá Oveja y los tres juntos van hasta el matorral en el que ha desaparecido Peque. Hace tiempo que salió la luna y centellean las primeras estrellas. “¡Solo, ahí dentro, tendrás miedo”, solloza Juan. “¡Se te pondrán los pelos de punta!”.

“Por favor, pueden hablar más bajo”, dice la señora Cierva y levanta la cabeza fuera del matorral. “¡Están despertando a mis hijos!”. “Es que la persona de Juan se ha escapado”, dice la mamá de Juan disculpándose. Sola, se morirá de hambre. La señora Cierva despierta a sus hijos y todos ayudan a buscarla.

“¡No puede ser! Ciertamente, no hay quien lo soporte”, dice la señora Zorra y saca la cabeza de la cueva. “¡Qué ruido!”. “Es que la persona de Juan se ha escapado”, dice la señora Cierva disculpándose y entonces la señora Zorra despierta también a sus hijos y todos ayudan a buscarla.

La señora Lechuza también ayuda y dice: “se ha caído en una zanja”. Y Juan Oveja corre rápidamente hacia allí. Peque está sentado llorando y temblando, con sus pantalones empapados y su chaqueta sucia y sin el sombrero en la cabeza.

—“¡Mi Peque!”, susurra Juan y estrecha fuertemente a su persona, “¿qué tonterías haces?”.

—“La tenemos de nuevo”, dice serio papá Oveja. “¡Pero no volverá a suceder algo así!”.

Antes de irse a dormir, Juan le da un rico plátano a Peque.

—“¡Mi más querido Peque!”, susurra y acaricia la espalda de su persona.

—“¡Mi más querido Peque!”. Y los dos se quedan dormidos bajo la luna llena.

Boie, Kristien y Philip Watcher (2008),
Juan Oveja también quiere una persona, Madrid, Loguez. (Adaptación)

PALABRAS 8 3 9

Glosario

Crueldad: inhumanidad, falta de piedad hacia otros.

Arrumaco: demostración de cariño hecho con gestos, abrazos o ademanes.

Esquimal: se dice de las personas que habitan las frías zonas de América del Norte, Groenlandia y Asia, y viven dispersas en pequeñas comunidades.

Impetuosa: impulsiva, inquieta, con mucha energía.

Matorral: conjunto espeso de matas o arbustos.

- 1 Al completar el siguiente cuadro, podrás reconocer los momentos importantes de la historia.

Personajes	Quiere(n)...	Porque...
Juan Oveja		
Papá y mamá Oveja	que no la tenga.	
La persona de Juan (al soltar la correa)		
Los animales del bosque		

- 2 Es costumbre que los hijos pidan mascotas a sus padres. Sin embargo, una mascota no es un objeto o un juguete que pueda dejarse por ahí después de usarlo. De acuerdo con esta afirmación, explica por qué el papá de Juan Oveja no quería regalarle una persona.

- 3 Une con una línea las mascotas y sus dueños.

Juan Oveja

Ángel Cerdo

José Perro

Clara Ternera



- 4 Explica qué quiso decir la mamá de Juan Oveja con esta expresión: "Tú sabes que a papá y a mí no nos parece nada bien tener personas como mascotas. ¡Eso es una crueldad!".

5 Reflexiona acerca de cómo se sintió Juan en la escuela al ver que sus amigos tenían una mascota.

.....

6 Marca con la respuesta correcta. Luego, justifica tu elección.

Peque desapareció porque...

era travieso. Juan creyó que era impetuoso.

Juan no lo conocía lo suficiente.

Justifica tu elección:

.....

7 Organiza las palabras para formar el tema central del cuento.

importancia

equipo

responsable

y

el

del

en

ser

valor

la

trabajo

de

.....

8 Tú, como ser humano, ¿qué consejos le darías a Juan para cuidar a su mascota?

.....

.....

.....



PARA DISFRUTAR +

- ▶ **Puedes leer** acerca de la vida y obra de la autora en: goo.gl/C3Eeh
- ▶ **Ver** la película *Río*. En ella puedes apreciar contrastes de cómo tratar a las mascotas.
- ▶ **Consultar** acerca de las mascotas y sus cuidados. Hazlo en: goo.gl/VVRyA

- 9 Cuando Juan Oveja dice a su mamá “¿Y una pequeña?”, su intención es:
- tratar de convencerla.
 - describir la mascota que desea.
 - explicar que las personas pequeñas son más fáciles de cuidar.
- 10 Encuentra en el texto algunas palabras o expresiones que muestren el carácter de mamá y papá Oveja.
-
- 11 En la expresión “Ya **veremos**, corazón”, la palabra destacada se puede reemplazar por:
- lo observaremos
 - reflexionaremos
 - lo pensaremos
- 12 Usando sinónimos, escribe otra oración que tenga el mismo significado que la siguiente expresión: “¡Eso es una crueldad!”.
-
- 13 En la expresión “Ya te lo hemos dicho mil veces”, el autor usa lenguaje figurado para enfatizar una situación de la historia. Escribe con tus palabras qué pretenden señalar los padres a Juan.
-



PARA DIALOGAR

La mesa redonda

En la historia de Juan Oveja parece gracioso que un animal posea una mascota-persona; pero es una situación al revés de como la conocemos. ¿Cómo te gustaría que te trataran si fueras una mascota? ¿Piensas que las responsabilidades de tener una mascota son más sencillas si se comparten?

- Discutan el tema en una mesa redonda.
- Establezcan el tiempo en el que cada uno dará su opinión sobre el tema.
- Elijan a un compañero que dirija la conversación e indique los turnos para hablar.
- Para terminar, cada participante expresará sus conclusiones o ideas finales.

Los cuidados de la mascota son cosa seria. Lee el siguiente texto.

Cómo cuidar a tu perro

Casa y alojamiento

Primero asígnale un lugar a tu perro. Puede ser dentro o fuera de la casa; pero fíjate que en él se pueda resguardar del Sol, la lluvia y el frío. Si va a vivir dentro de la casa, escoge un espacio especial para colocar su cama. Tu perro debe tener su propio espacio.

Mantén siempre limpio el lugar donde habita tu perro, además de seco y ventilado, para que no guarde humedad, calor ni malos olores. Es lo mejor para el perro y para ti.

Nunca uses desinfectantes comunes en el hogar, como cloro, limpiadores para pisos, para vidrios, etcétera. Puedes usar detergente, pero debes enjuagar muy bien la casa para no dejar residuos, porque ocasionan alteraciones en la piel de los animales, las cuales pueden llegar a ser graves.

En el baño

¿Cada cuánto debes bañar a tu perro?

Debes bañarlo cada tres o cuatro semanas, para evitar el exceso de humedad en la piel y, como consecuencia, su resequedad.

¿Con qué debes bañarlo? Usa agua tibia y jabón neutro, con el fin de evitar enfermedades de la piel, como resequedad, caspa, urticaria, etcétera. Si el animal tiene parásitos externos, como pulgas o piojos, báñalo con algún jabón especial recomendado por el veterinario y con la frecuencia que él indique.



WEB
practica
dicción



WEB
practica
fluidez



Velocidad
lectora

Cuando leemos en voz alta pronunciamos un número determinado de palabras por minuto. Ese número es nuestra velocidad al leer. Relee este texto durante un minuto. Después, cuenta cuántas palabras leíste. ¿Cuál es tu velocidad lectora?

Manual del perro viajero

Acostúmbralo a salir siempre con collar y correa. De esta manera puedes controlarlo y evitar que lo atropelle un coche, muerda a alguien, pelee con otro animal o se extravíe. Ponle siempre su placa de identificación. Si llegara a extraviarse, la placa aumenta tus posibilidades de encontrarlo. Lleva siempre contigo una bolsa para recoger el excremento de la vía pública. Vigila que no coma desperdicios, excrementos de otros animales, tierra, etcétera, porque puede enfermarse.

Si vas a salir en carro, no le des nada de comer, por lo menos dos horas antes de la salida. Se trata de que no vomite ni defeca en tu coche. Puedes darle de beber agua solamente antes y después del paseo. De todos modos, asegúrate de que orine antes de subirse al coche. En lo posible, llévalo en jaula transportadora; es lo mejor.

Cómo cuidar a tu perro. (mayo, 2011). Tomado de:
<http://tuamigoelperrogaleon.com/aficiones1671755.html>

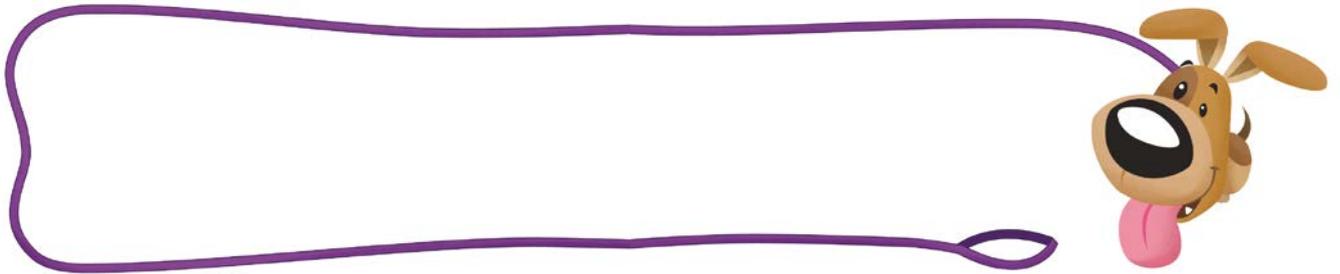
1 Escribe **F** de falso o **V** de verdadero, según corresponda.

..... La casa del perro se puede lavar con cloro.

..... Los residuos de jabón mejoran el olor del perro.

..... La caspa y los piojos son padecimientos de la piel de los perros.

2 Dibuja otra forma de cuidar a los perros.



3 Escribe por qué recomiendan que el perro tenga su espacio.

.....

4 Lee cada afirmación y completa el cuadro.

Problema	Causa	Solución
• Tu perro tiene piojos.
• Se vomitó dentro del carro.
• Tiene mal olor.

5 Como pudiste darte cuenta, la lectura de Juan Oveja nos presenta el mundo desde una perspectiva distinta y nos hace preguntarnos: ¿qué pasaría si yo fuera una mascota?, ¿cómo trato a mis mascotas?

Escribe tres cualidades de una persona responsable con su mascota.

.....



WEB
escribe



WEB
juega

Todo muy ordenadito...

Te invitamos a pasar un rato divertido jugando con las palabras para crear abecedogramas.

Un **abecedograma** es un texto en el que las palabras están en orden alfabético. Es decir, la primera palabra de la frase comienza por **a**; la segunda, por **b**; la tercera, por **c**..., y así sucesivamente hasta la última palabra, que empezará por **z**. Analiza este ejemplo:

Anoche brillaron cerca dos estrellas fugaces; gravitaban hermosas iluminando juntas kilométricos lugares; mágicos negros ñublos; originaban planetas que relucían surcando tenues universos, vertiendo wolframio, xenón y zafiros...

1. Crea un abecedograma.

- Reúnete con tres compañeros y pongan a prueba su ingenio. Inventa una oración o una frase de tres palabras que contengan las tres primeras letras del alfabeto; luego, cede el turno a tu compañero de la derecha. Ganará quien logre escribir el mayor número de oraciones.
- Aquí te damos un ejemplo: Ayer bailaron cuatro.

1. De acuerdo con una reflexión acerca de tu desempeño, completa las siguientes afirmaciones.

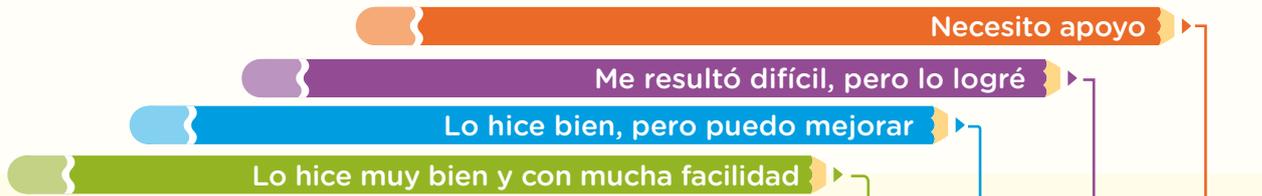
- En esta guía reforcé mi responsabilidad al aprender:

.....

- Lo más interesante de hacer fue:

.....

2. Marca con ✓ según tu desempeño.



Comprendí el significado de nuevas expresiones, por ejemplo: "Ya veremos, corazón", en la historia de Juan Oveja.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Identifiqué el tema del cuidado y los detalles para tener una mascota cuando leí esa historia.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

En el cuento de Juan Oveja reconocí el significado de expresiones como "¡Eso es una crueldad!".

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Comprendo que Peque se perdió no por ser travieso, sino porque Juan Oveja no lo conocía bien y pensó que no escaparía.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Interpreté las emociones de Juan Oveja cuando perdió a su mascota.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Puedo hacer recomendaciones a otros acerca del cuidado de sus mascotas.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Reflexiona acerca de la importancia de la amistad y piensa:

- ¿Qué es lo que más te gusta de tus amigos?
- ¿Qué significa para ti ser un buen amigo?

¿Por qué Dragón está buscando un amigo? Lee el cuento y hallarás la respuesta.

Un amigo para Dragón



WEB
evaluación
tipo PISA

Había una vez un dragón azul que vivía solo en una pequeña casa de techo rojo.

A veces Dragón se sentía solo. “Ojalá tuviera un amigo”, pensó Dragón un buen día. Y decidió salir a recorrer el mundo para encontrar un amigo.

Dragón fue al bosque y vio una pequeña ardilla negra.

—¿Quieres ser mi amiga? —preguntó Dragón.

—No —dijo la ardilla—. Estoy muy ocupada.

Dragón se acercó a la orilla del río y vio un hipopótamo gordo y gris.

—¿Quieres ser mi amigo? —preguntó Dragón.

—No —dijo el hipopótamo—. Estoy muy cansado.

Dragón fue hasta la laguna y vio un cocodrilo verde y resbaloso.

—¿Quieres ser mi amigo? —preguntó Dragón.

—No —dijo el cocodrilo—. Yo soy muy gruñón.

Dragón se sentó bajo un árbol soñando todavía con tener un amigo.

De repente, una manzana cayó del árbol y le pegó a Dragón en la cabeza. Justo en ese momento, una culebra chiquita y traviesa se deslizó cerca de Dragón y quiso hacerle una broma, se escondió detrás de una roca y dijo:

—¡Hola Dragón!

Dragón miró alrededor, pero no vio a nadie.

—¿Quién dijo eso? —preguntó.

—Yo fui —dijo la culebra.

Dragón volvió a mirar a su alrededor, pero no vio a nadie.

—¿Dónde estás? —preguntó Dragón.

—Estoy aquí mismo, en tus manos —dijo la culebra.

Dragón miró la manzana y se rascó la cabeza.

—Yo no sabía que las manzanas podían hablar —dijo Dragón.

—¡Oh! Pero sí podemos —dijo la culebra en medio de la hierba.

—¿Quieres ser mi amiga? —preguntó Dragón a la manzana.

—¡Oh sí! —dijo la culebra riéndose.

—¡Por fin! —dijo Dragón—. Una amiga.

Dragón llevó la manzana a su casa y encendió un fuego acogedor y tibio. Primero, le contó cuentos de miedo. Luego, le contó muchos chistes. Dragón habló y habló todo el día y siguió hablando hasta que se hizo de noche.

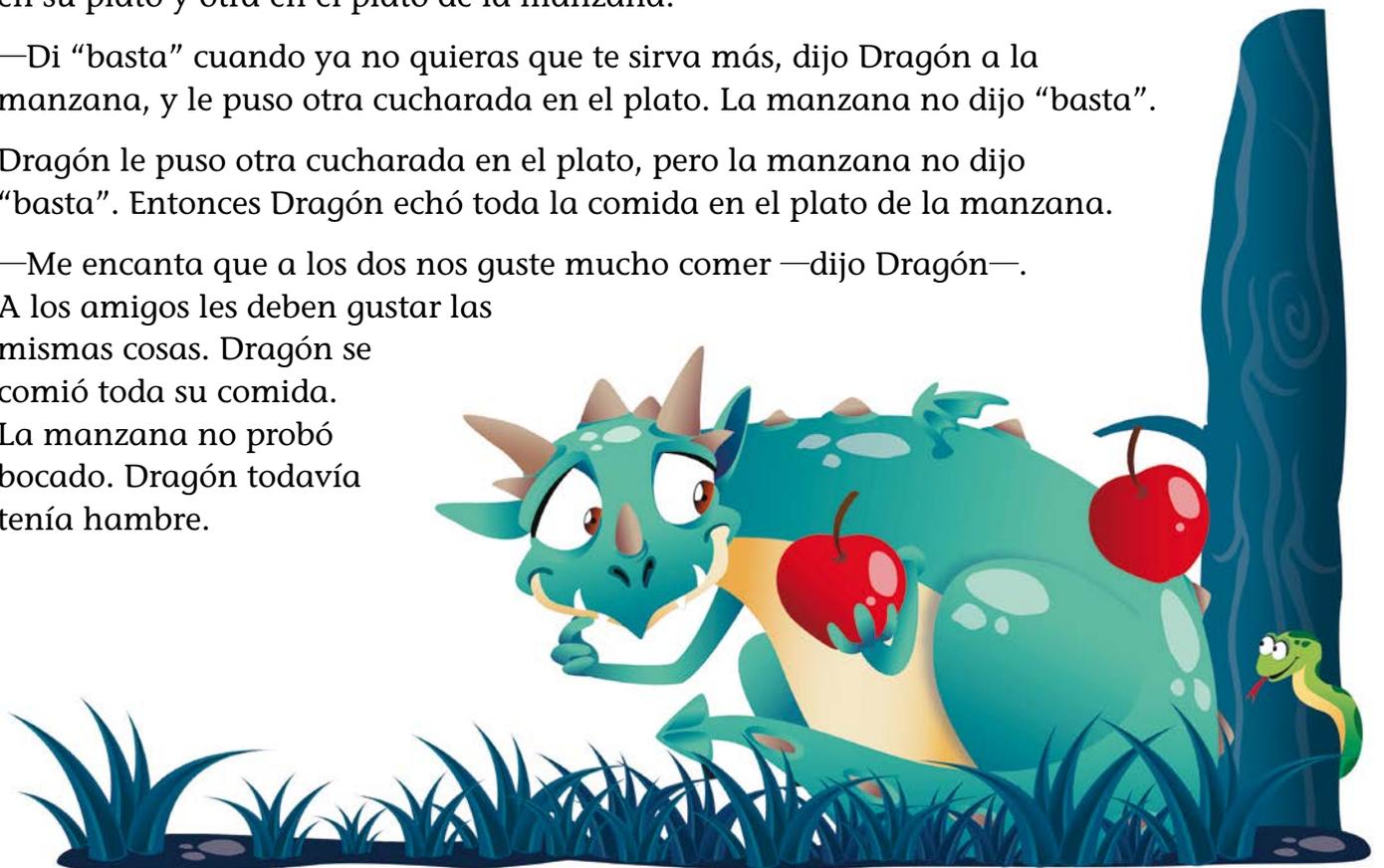
A media noche, Dragón preparó algo de comer. Puso galletas, jugo de naranja y salsa de tomate en un gran tazón y lo revolvió. Puso una cucharada de comida en su plato y otra en el plato de la manzana.

—Di “basta” cuando ya no quieras que te sirva más, dijo Dragón a la manzana, y le puso otra cucharada en el plato. La manzana no dijo “basta”.

Dragón le puso otra cucharada en el plato, pero la manzana no dijo “basta”. Entonces Dragón echó toda la comida en el plato de la manzana.

—Me encanta que a los dos nos guste mucho comer —dijo Dragón—.

A los amigos les deben gustar las mismas cosas. Dragón se comió toda su comida. La manzana no probó bocado. Dragón todavía tenía hambre.



—¿Te importa si como un poco de tu comida? —preguntó Dragón—. A la manzana no parecía importarle. Entonces se comió todo. —Eres buena amiga —dijo Dragón—. Los buenos amigos saben compartir.

A la mañana siguiente, Dragón se despertó con el Sol.

—Buenos días, manzana— pero la manzana no contestó—. ¡Buenos días, manzana! —le gritó.

—¡BUENOS DÍAS, MANZANA! —le gritó—. Pero la manzana no contestó.

Dragón estaba preocupado. Llamó al doctor.

—Mi manzana no quiere hablarme.

—Tal vez sea una manzana amarga —dijo el doctor.

—No —dijo—, yo creo que está enferma.

Y se fue con la manzana al consultorio del doctor. Se sentaron al lado de una gran morsa.

—Es mi manzana —dijo el Dragón—, no quiere hablarme.

La morsa miró la manzana y se le hizo agua la boca.

Dragón quiso ir a tomar agua.

—¿Puedes cuidar mi manzana mientras voy y vuelvo?

—Seguro —dijo la morsa **relamiéndose**.

Cuando Dragón regresó, la manzana había cambiado. Ya no era redonda, ya no era brillante. Ya no era roja. Ahora era flaca y húmeda y blanca.

—¿Qué te pasó? —preguntó Dragón—. ¿Estás bien?

Dragón envolvió a su amiga en un pedacito de papel y se la llevó a casa. —No te preocupes, todo saldrá bien.

Pilkey, D. (1999), *Un amigo para Dragón*, Caracas, Ekaré.

PALABRAS 6 4 8

Glosario

Relamer: lamerse los labios una o muchas veces.

- 1 Completa el cuadro con las excusas que dio cada personaje para no ser amigo de Dragón.

Personaje	Excusa
Ardilla negra	
Hipopótamo	
Cocodrilo verde	

- 2 Las excusas que presentan los otros animales forman parte de sus propios defectos. ¿Crees que Dragón los hubiera hecho sus amigos a pesar de esos defectos?

.....

.....

- 3 Las rayas que aparecen a lo largo del cuento son una marca ortográfica. Revisa las siguientes expresiones y explica qué nos indican.

—¿Te importa si como un poco de tu comida?
 Dragón estaba preocupado. Llamó al doctor.
 —Mi manzana no quiere hablarme.

.....

.....



PARA DISFRUTAR +

- ▶ **Puedes leer** acerca de la vida y obra del autor Dav Pilkey, quien nació en Cleveland, Ohio, en 1966. Desde que era niño le gustaba inventar historietas cómicas que él ilustraba. Más adelante, cuando decidió hacer de esta diversión un oficio, se dedicó a estudiar la obra de grandes artistas en el campo de la literatura infantil. Si quieres leer más acerca de él y otros de sus personajes, puedes encontrar información en: <http://goo.gl/ra43w>
- ▶ **Ver** películas, como *Toy Story 3* o *Cómo entrenar a tu dragón*, que muestran el valor de la amistad.

4 Escribe en cada cuadro las acciones que realizan los personajes.



Dragón



Serpiente



Morsa

5 Cuando Dragón cree que la manzana no quiere hablarle, llama al doctor. Explica la razón por la que éste le dice que "tal vez sea una manzana amarga".

6 De acuerdo con la historia, explica por qué esta expresión está en mayúsculas: ¡BUENOS DÍAS, MANZANA!

7 Las bromas pueden causar risa y hacernos divertir un rato, sin embargo, hay que ser cuidadoso en el momento de hacerlas, pues los demás se pueden sentir incómodos. Comparte con tus compañeros tu opinión acerca de la broma que hizo la serpiente a Dragón. Escríbela aquí:

8 Identifica con dos compañeros las cualidades que debe tener un buen amigo, según el cuento, y escríbelas.

- Reflexiona acerca de la siguiente afirmación que aparece en el cuento: "A los amigos les deben gustar las mismas cosas." Escribe su significado.

- 9 Subraya las palabras que reflejen los sentimientos del siguiente pasaje del cuento: "Dragón envolvió a su amiga en un pedacito de papel y se la llevó a casa. —No te preocupes, todo saldrá bien".

irresponsabilidad

compromiso

cariño

deslealtad

responsabilidad

lealtad

- Si desconoces el significado de algún término, pregúntaselo a tus padres.

- 10 Escribe un final diferente para el cuento y léelo en clase.



PARA DIALOGAR

El conversatorio

Seguramente tienes amigos en tu salón, pero tal vez no conoces a todos tus compañeros. Quizá porque no te has tomado el tiempo de conversar con ellos para conocerlos. ¿Hay alguien en tu grupo del que te gustaría saber por ejemplo acerca de sus aficiones, la música que escucha o dónde vive? ¿Crees que conversar sea una manera de conocer más a fondo a alguien? En este "conversatorio" o reunión para tratar un tema, tendrás la oportunidad para descubrirlo.

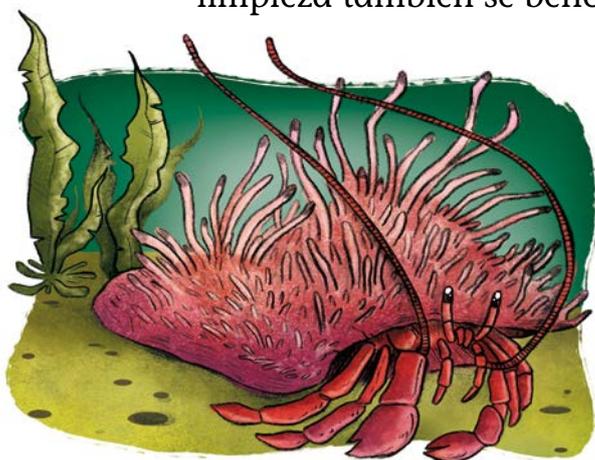
- Reúnanse en equipos de cuatro personas con las que normalmente no conversan.
- Una vez juntos, platiquen acerca de sus intereses, por ejemplo, si practican algún deporte, si tienen un grupo musical favorito, si tienen hermanos o no. Lo importante es que a partir de esta charla se conozcan más entre ustedes y, por qué no, tal vez se hagan amigos.

Conoce amistades a prueba de todo. Lee el siguiente texto.

Relaciones entre organismos

Mutualismo es la relación no permanente ni obligatoria que se crea entre dos animales de especies diferentes y de la que ambos salen beneficiados.

Los animales limpiadores, ciertos **crustáceos** y peces especializados en librar a otros animales (generalmente peces) de sus **parásitos**, de sus tejidos muertos o de restos de comida, obtienen alimento por ello, el animal al que le hacen la limpieza también se beneficia.



Cangrejo ermitaño con varias anémonas a cuestas.

La anémona *Calliactis parasitica* y el cangrejo ermitaño *Dardanus calidus*, que la lleva a cuestas, también se benefician mutuamente. El cangrejo obtiene la protección que le proporcionan los tentáculos de la anémona con su batería de células **urticantes** y la anémona obtiene alimento más fácilmente, ya sea por el constante desplazamiento o por los restos de comida que se le escapan o desecha el cangrejo.

La anémona *Anemonia sulcata* y el pez *Gobius bucchichi* también entablan una relación de mutualismo. El pez encuentra protección ante sus depredadores al esconderse entre los tentáculos de la anémona, mientras que ésta obtiene restos de la comida del pez, a la vez que los movimientos de éste entre sus tentáculos crean corrientes que la limpian de sedimentos y renuevan el agua que la envuelve.

Calvín, Juan Carlos,

"Relaciones entre organismos", tomado de goo.gl/hjF5a. (Adaptación)

PALABRAS 199

Glosario

Crustáceo: se dice de los animales con patas articuladas, con dos pares de antenas, cubiertos por un caparazón duro, por ejemplo los cangrejos.

Parásito: organismo animal o vegetal que vive a costa de otro de distinta especie, sin llegar a maltratarlo.

Urticante: que produce comezón y molestia.



WEB

Velocidad lectora

Para calcular tu velocidad lectora mide cuántos segundos tardas en leer el texto. Después, divide las 199 palabras que tiene entre los segundos que tardaste. Multiplica el resultado por 60. Esa será tu velocidad lectora.

1 En el artículo anterior nos explican el concepto de mutualismo. Une con una línea las especies que se benefician mutuamente y explica cómo se benefician.

Especies	Especies	Beneficios
Anémoma <i>Calliactis parasitica</i> Anémoma	Pez <i>Gobius buccichi</i>	
<i>Anemonia sulcata</i>	Cangrejo ermitaño <i>Dardanus calidus</i>	

2 En el siguiente texto busca las palabras incorrectas y táchalas. Luego, escribe la versión correcta.

Mutualismo es la relación no permanente ni obligatoria que se crea entre dos animales de especies iguales y de la que ambos salen perjudicadas.

Versión correcta:.....
.....

3 Marca con ✓ la intención del texto "Relaciones entre organismos".

- Contar lo que ocurre entre algunos organismos.
- Dar razones de las relaciones que se dan entre organismos.
- Explicar la relación que existe entre algunos organismos.

4 La relación de mutualismo se da entre animales. Explica, con dos compañeros, cómo sería esta relación si se estableciera entre los seres humanos.

5 Escribe los aspectos en común que encuentras entre las lecturas "Relaciones entre organismos" y "Un amigo para Dragón".

.....
.....



WEB
escribe

OTRA FORMA DE APRENDER

Busca el final...

En los siguientes chistes, las oraciones se mezclaron...

- Une con una línea el inicio y el final de cada chiste. ¡Debes hacerlo en 10 segundos! De lo contrario, corres el riesgo de perder tu sentido del humor...

Había tres amigos que se llamaban Tonto, Nadie y Ninguno.

Tonto va y le dice al policía:
Nadie se cayó al pozo y Ninguno lo está ayudando.

¿Qué le dijo la Luna al Sol?

Oye Manolo, ¿me prestas tu champú?
Y el niño responde:
Pero ¿tú no tienes el tuyo?

Ring, ring, ¿está Agustín?

Un niño entra a una óptica y le dice al vendedor:

—Quiero comprar unas gafas, por favor.

El vendedor le pregunta:

—¿Para el Sol?

Eres tan grande, y no te dejan salir de noche.

No, estoy incomodín.

Sí, pero el mío dice para cabello seco, y el mío está mojado.

—No. ¡Para mí!

Entonces, el policía le responde:
¿Usted es tonto?
Sí, ¡mucho gusto!



1. De acuerdo con tu desempeño, y con el apoyo de un compañero, completa la afirmación.

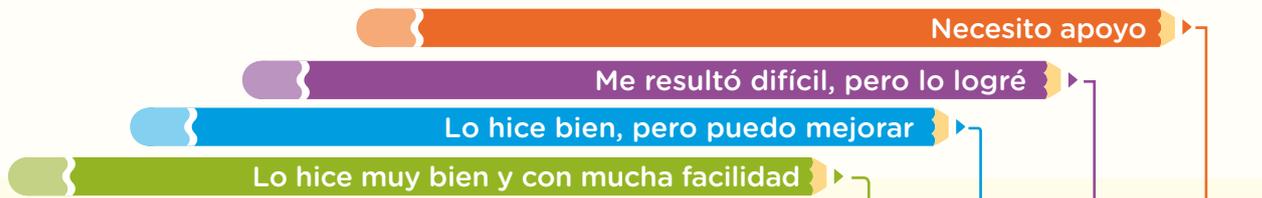
- En esta guía descubrí que la colaboración es importante porque:

.....

.....

.....

2. Marca con un ✓ según tu desempeño.



Identifiqué las acciones de los personajes del cuento de Dragón.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Entiendo que el doctor quería consolar a Dragón cuando le dijo que tal vez su manzana era amarga.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Pude identificar diferentes sentimientos de los personajes en los pasajes del cuento de Dragón.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Identifiqué la raya como una marca ortográfica que indica que comienza un diálogo.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Puedo señalar otras relaciones de mutualidad en animales diferentes a los de la lectura.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Encontré aspectos en común entre las dos lecturas que realicé.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Responde, frente a tus compañeros, las siguientes preguntas:

- ¿Qué sientes cuando tu profesor te felicita por haber obtenido un logro académico? ¿Cómo reaccionas?
- ¿Qué sientes cuando tu mamá o tu papá te regaña en presencia de otras personas? ¿Cómo reaccionas?

Lee con atención el título de la historia y observa las ilustraciones. Comenta con tus compañeros: ¿por qué el rey estaba tan sucio y sudoroso?, ¿por qué no quería bañarse?

El rey que no quería bañarse



WEB
escucha

Las esponjas suelen contar historias interesantes. El único problema es que las cuentan en voz muy baja. De modo que para oírlas hay que lavarse bien las orejas.

Una esponja me contó una vez lo siguiente:



WEB
práctica
entonación

En una época lejana las guerras duraban mucho.

Un rey se iba a la guerra y volvía treinta años después, cansado y sudado de tanto cabalgar, con la espada **tinta** en **chinchulín** enemigo.

Algo así le sucedió al rey Vigildo. Se fue de guerra una mañana y volvió veinte años más tarde, protestando porque le dolía todo el cuerpo.

Naturalmente lo primero que hizo su esposa, la reina Inés, fue prepararle una **bañadera** con agua caliente. Pero cuando llegó el momento de sumergirse en la bañadera, el rey se negó.

—No me baño —dijo— ¡No me baño, no me baño y no me baño!

La reina, los príncipes, la parentela real y la corte entera quedaron **estupefactos**.

—¿Qué pasa, majestad? —preguntó el viejo **chambelán**— ¿Acaso el agua está demasiado caliente? ¿El jabón demasiado frío? ¿La bañadera es muy profunda?



—No, no y no —contestó el rey— Pero yo no me baño nada.

Por muchos esfuerzos que hicieron para convencerlo, no hubo caso.

Con todo respeto trataron de meterlo en la bañera entre cuatro, pero tanto gritó y tanto escándalo hizo para zafarse, que al final lo soltaron.

La reina Inés consiguió que se cambiara las medias —¡las medias que habían batallado con él veinte años— pero nada más.

Su hermana, la duquesa Flora, le decía:

—¿Qué te pasa, Vigildo? ¿Temes oxidarte o despintarte o encogerte o arrugarte...?

Así pasaron días interminables. Hasta que el rey se atrevió a confesar:

—¡Extraño las armas, los soldados, las fortalezas, las batallas! Después de tantos años de guerra, ¿qué voy a hacer yo sumergido como un **besugo** en una bañera de agua tibia? Además de aburrirme, me sentiría ridículo.

Y terminó diciendo en tono dramático:

—¿Qué soy yo, acaso? ¿Un rey guerrero o un **poroto** en remojo?

Pensándolo bien, Vigildo tenía razón. ¿Pero cómo solucionarlo?

Razonaron bastante, hasta que al viejo chambelán se le ocurrió una idea.

Mandó hacer un ejército de soldados del tamaño de un dedo pulgar, cada uno con escudo, lanza y caballo, y pintaron los uniformes del mismo color que el de los soldados del rey.

También construyeron una pequeña fortaleza con puente levadizo y cocodrilos del tamaño de un carretel de hilo, para ponerlos en el foso del castillo.

Fabricaron tambores y clarines en miniatura. Y barcos de guerra que navegaban empujados a mano o a soplidos.

Todo esto lo metieron en la bañera del rey, junto con algunos dragones de jabón.

Vigildo quedó fascinado. ¡Era justo lo que necesitaba!



Ligero como una foca, se zambulló en el agua. Alineó a sus soldados y ahí no más inició un **zafarrancho** de salpicaduras y combate.

Según su costumbre, daba órdenes y contraórdenes. Hacía sonar la corneta y gritaba:

—¡Avanzad mis valientes! Glub, glub. ¡No reculéis, cobardes! ¡Por el **flanco** izquierdo! ¡Por la **popa**...! Y cosas así.



La esponja me contó que después no había forma de sacarlo del agua.

También que esa costumbre quedó para siempre.

Es por eso que todavía hoy, cuando los chicos se van a bañar, llevan sus soldados, sus perros, sus osos, sus tambores, sus cascos, sus armas, sus caballos, sus patos y sus patas de rana.

Y si no hacen eso, cuéntenme lo aburrido que es bañarse.

Wolf, E. (1987), *Cuentos chinos y no tan chinos*, Buenos Aires, El Quirquincho. (Adaptación)

PALABRAS 5 7 8



Velocidad lectora

Recuerda que para saber tu velocidad lectora debes medir el tiempo que tardas en leer en segundos. Así sabrás cuántas palabras lees por minuto. Calcula tu velocidad releendo "El rey que no quería bañarse".

Glosario

Tinta: teñida, manchada.

Chinchulín: intestino delgado comestible de ovejas y vacas.

Bañadera: tina que sirve para bañar, todo el cuerpo o parte de él.

Estupefacto: sorprendido, atónito, pasmado.

Chambelán: mayordomo o jefe principal de palacio, a cuyo cargo estaba el cuidado y gobierno de la casa del rey.

Besugo: clase de pescado.

Poroto: semilla comestible parecida a los frijoles.

Zafarrancho: forma coloquial para llamar a un desorden o destrozo.

Flanco: lado o costado.

Popa: parte posterior de una embarcación o nave.

- 1 De acuerdo con lo que dice el texto, enumera las preguntas que hace la duquesa Flora al rey Vigildo para tratar de entender por qué no quería bañarse.

.....

.....

- 2 Completa las oraciones usando las palabras de relación apropiadas.

además

primero

o

y

Un rey se iba a la guerra volvía veinte años después.

Cuando llegó de la guerra, lo que hizo la reina fue prepararle una bañera con agua caliente.

¿Temes oxidarte despintarte encogerte o arrugarte...?

..... de aburrirme, me sentiría ridículo.

- 3 Marca con ✓ el sinónimo de la palabra resaltada en la oración:
Vigildo se **zambulló** en el agua.

salió

sumergió

bañó



PARA DISFRUTAR +

- ▶ **Puedes leer** en la biblioteca del colegio acerca de esta autora. Ema Wolf nació en Carapachay, provincia de Buenos Aires, en el año 1948. Se graduó como licenciada en lengua y literatura modernas en la Universidad de Buenos Aires, y desde 1982 se consolidó en el campo de la literatura para niños y jóvenes, caracterizada por las historias absurdas, el humor y sus increíbles personajes.
- ▶ **Ver** la película *La espada en la Piedra*, acerca del Rey Arturo; en ella cuentan cómo un niño común se convierte en uno de los reyes más justos de Inglaterra.
- ▶ **Consultar** otras aventuras de reyes y castillos, donde encontrarás más historias en las que el bien triunfa sobre el mal. Te recomendamos la historia *San Jorge y el dragón* en: http://www.phistoria.net/reportajes-de-historia/SAN-JORGE_110.html

4 El significado de la palabra **recular**, en la expresión “¡No **reculéis**, cobardes!”, es:

avanzar

renunciar

retroceder

5 Reúnete con dos compañeros y explica el significado de esta oración: “Un rey se iba a la guerra y volvía treinta años después, cansado y sudado de tanto cabalgar, con la espada tinta en chinchulín enemigo”.

.....

.....

6 Completa el cuadro siguiendo el ejemplo.

Afirmación	Inferencia	Clave
El rey Vigildo se fue a la guerra una mañana y volvió veinte años más tarde, protestando porque le dolía todo el cuerpo.	El rey está cansado.	Le dolía todo el cuerpo.
La parentela real y la corte entera quedaron estupefactos.		
—¡Extraño las armas, los soldados, las fortalezas, las batallas!		
Al viejo chambelán se le ocurrió una idea. Mandó hacer un ejército de soldados del tamaño de un dedo pulgar...		

7 Explica la razón por la cual la autora dice que los niños, cuando se van a bañar, llevan sus soldados, sus perros, sus osos, sus tambores, sus cascos, sus armas, sus caballos, sus patos y sus patas de rana.

Porque:

.....

.....

- 8 Como pudiste darte cuenta, el rey tenía emociones encontradas. Escribe las causas de estas emociones y las consecuencias que le trajeron.

Causa		Consecuencia
	Vigildo está enojado y cansado	
	Vigildo está nostálgico	
	Vigildo está feliz	



PARA DIALOGAR

Cuentos en verso

¿Has pensado cómo hacía la gente para recordar mucha información cuando nadie sabía leer? Antiguamente las noticias, sucesos y asuntos de interés general eran transmitidos en forma de verso, es decir, como canciones. De esa manera era más fácil recordar lo que se tenía que decir. Si lo piensas, es más fácil aprenderse una canción, que está en verso, que la página de un cuento. ¿Crees que podrías contar la historia de "El rey que no quería bañarse" en verso? ¿Cómo empezarías?

- Para lograrlo, reúnete con un compañero y juntos propongan diferentes maneras de hacer que las partes vayan rimando, o sea, que suenen igual al final. Les ayudamos con los primeros versos:

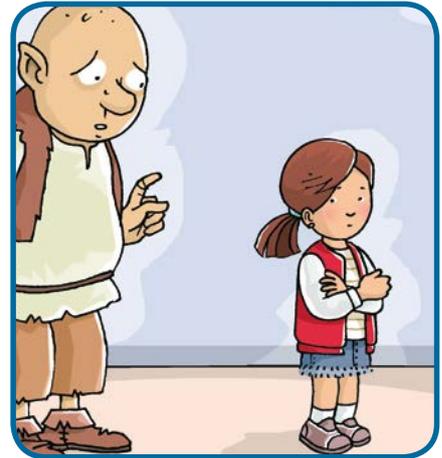
El rey a la guerra partió,
muchos años de su reino se alejó,
todo, todito lo dejó.

Veinte años pasaron;
una mañana el rey a su reino llegó,
todos los de la corte callaron.

- Cuando terminen, cuenten su historia al resto de sus compañeros.

Observa y disfruta la siguiente historieta.

Ágata y Godofredo



- 1 En la historieta "Ágata y Godofredo", la autora cuenta, con imágenes, la historia de dos personajes: Ágata y Godofredo. Completa el cuadro explicando los cambios en el estado de ánimo que experimentan los personajes y puedes percibir por medio de las ilustraciones. Observa el ejemplo.

Personaje	Estado de ánimo	Se sabe porque...
	tranquilidad	está leyendo un libro.
	sorpresa	
	indiferencia	
	enojo	
	arrepentimiento	
	alegría	
	enojo	

- 2 A continuación aparece una serie de acciones que realiza Godofredo. Enuméralas de acuerdo con el orden en que ocurrieron.
- Se enoja.
 Actúa como si quisiera disculparse.
- Ríe a carcajadas.
 Ágata le propina un puntapié.
- Aparece de repente ante Ágata.
 Se sienta cabizbajo y entristecido.
- 3 Dibuja en tu cuaderno otro final para la historieta, explicando, con imágenes, cómo logran contentarse Ágata y Godofredo.
- 4 Las historias de "El rey que no quería bañarse" y "Ágata y Godofredo" tienen un tema en común: personajes que no saben controlar sus emociones y se enojan. Menciona algunas escenas que muestren el enojo del rey y de Ágata.



WEB
escribe

Moléculas

Te invitamos a pensar en un juego que diseñaron Maité Alvarado, Gustavo Bombini y Daniel Fedman. El juego consiste en pensar y pensar en acciones.

Recuerda que una acción es algo que alguien hace, como comer, jugar, dibujar, correr, hablar, conversar. Si analizáramos la acción de forma detallada, comprobaríamos que está compuesta por otras acciones, y éstas a su vez por otras, y así sucesivamente, hasta llegar a las acciones mínimas.

Por ejemplo, la acción de llevarse la comida a la boca consiste, por lo menos, en las siguientes acciones:

- ✓ levantarla con un cubierto
- ✓ mover la mano —con o sin cubierto— en dirección a la boca
- ✓ abrir la boca e introducir el alimento

1. Teniendo en cuenta lo visto en la unidad, piensa qué acciones componen la acción de sorprenderse.
 - Escribe las acciones en el orden que se realizan. Por ejemplo: cambiar de estado de ánimo, abrir los ojos...
 - Ahora, piensa en lo contrario: ¿qué acciones componen la acción de estar distraído?
 - Escribe las acciones en el orden que se realizan.
 - Elige algunas acciones y dibújalas en tarjetas.
 - Pega en tu cuaderno las acciones tal como las vayas dibujando.
2. Reúnete con un compañero y rétalos a que adivine, a partir de la primera oración y los dibujos, las acciones que escribiste. Tu compañero ganará un punto por cada acción acertada.

1. De acuerdo con una reflexión acerca de tu desempeño, completa las siguientes afirmaciones.

- En esta guía descubrí que para controlar mis emociones debo:

.....

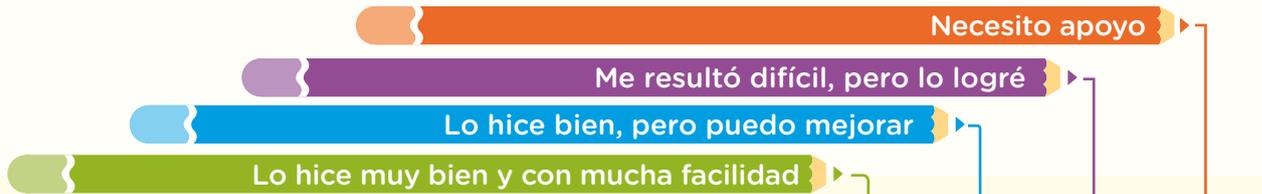
.....

- Lo que más me gustó de este trabajo fue:

.....

.....

2. Marca con ✓ según tu desempeño.



Comprendí el significado de algunas palabras que no conocía del cuento "El rey que no quería bañarse".

Usé adecuadamente palabras para conectar ideas como *luego*, *y*, *después*.

Con ayuda de las imágenes, en "Ágata y Godofredo", pude ordenar los hechos de la historia.

Conozco un sinónimo de la palabra *zambullir*.

Pude comprender que el rey se había acostumbrado a las guerras, porque las necesitaba para sentirse bien.

Entiendo que el rey que no quería bañarse no sabía controlar sus emociones.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Lee el siguiente texto y subraya las respuestas a las preguntas:

¿De dónde viene la fuerza?

Dos amigos se divertían patinando en un lago congelado. Cuando de improviso el hielo se rompió y uno de ellos cayó al interior. El otro amigo agarró una piedra y comenzó a golpear el hielo con desesperación y con todas sus fuerzas, hasta que logró quebrarlo y abrir un hoyo más grande para así sacar a su amigo. Cuando llegaron los padres y vecinos y vieron lo que había sucedido, pensaron: “¿Cómo lo habrá hecho? Es sólo un niño y el hielo estaba muy grueso, así que es imposible que haya podido romperlo”. La madre del niño rescatado les dijo a todos: —Yo sé cómo lo salvó.

—¿Cómo? — preguntaron todos azorados.

—Su amistad es más fuerte que este hielo.

1. ¿Cuál de estos hechos ocurre en el cuento?
A. Dos niños caen al agua. B. El amigo logró romper el hielo.
C. Los padres y vecinos salvan al niño. D. La madre no sabe qué pasó.
2. ¿En cuál de las siguientes oraciones hay una causa y su consecuencia?
A. Llegaron los padres y vecinos y vieron lo que había sucedido.
B. El otro niño agarró una piedra y comenzó a golpear el hielo.
C. Su amistad es más fuerte que este hielo.
D. El hielo se rompió y uno de ellos cayó al agua.
3. ¿Qué palabra podría ser el tema principal del cuento?
A. Amistad B. Valor C. Fuerza D. Precaución
4. ¿Qué parte del cuento es una conversación?
A. “Es sólo un niño y el hielo estaba muy grueso.”
B. La madre del niño rescatado les dijo a todos:
C. Dos amigos se divertían patinando en un lago congelado.
D. —¿Cómo? — preguntaron todos azorados.

Lee otra vez esta parte del cuento, observa la palabra resaltada:

— Yo sé cómo lo salvó.

— ¿Cómo? — preguntaron todos azorados.

5. ¿Qué otra palabra podría usarse en vez de la palabra **azorados**?
- A. Sorprendidos B. Preocupados C. Contentos D. Engañados
6. ¿Qué emoción crees que debió vencer el niño para salvar a su amigo?
- A. Preocupación B. Frío C. Miedo D. Curiosidad
7. ¿Qué palabra de relación queda mejor en el espacio en blanco de esta oración? "Es sólo un niño y el hielo estaba muy grueso, _____ es imposible que haya podido romperlo."
- A. y B. además C. o D. por tanto
8. ¿Quiénes aparecen en este cuento?
- A. Dos niños B. Tres familias C. Policías D. Una niña
9. En este cuento puede decirse que ocurre...
- A. una travesura B. una maldad C. un accidente D. un descuido
10. ¿Cuál de las siguientes oraciones está mal acentuada?
- A. Sé cómo te salvó.
- B. Dinos cómo lo salvó.
- C. No se cómo lo salvo.
- D. ¿Cómo lo hizo?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
D	D	D	D	D	D	D	D	D	D

UNIDAD 4

Internet: un mundo lleno de posibilidades

Comenta con tus compañeros:

- ¿Qué es lo que más te agrada de navegar por internet?
- ¿Sabías que al navegar por internet debes tener la misma precaución que al transitar por las calles y avenidas?

Antes de leer el texto, observa la imagen de esta página. ¿Por qué aparece la leyenda *Internet segura*?



WEB
práctica
fluidez

Agencia de Calidad de Internet IQUA, Internetsegura.

Los encantos de la red

Buscar

[IQUA](#)
[Internet segura](#)
[Beneficios y riesgos](#)
[Recomendaciones](#)

Beneficios

Se ha calificado a internet como el invento más **influyente** desde la aparición de la imprenta.

Este invento permite básicamente compartir información, intercambiar ideas y opiniones, y comunicarnos con el resto del mundo.

Internet puede ayudar a:

- Encontrar **recursos** educativos, como noticias e información actual. Además, nos sirve para obtener documentos y fotos, así como investigar sobre temas muy variados, desde las condiciones climáticas hasta las **estadísticas** de población.
- Conseguir ayuda para hacer las tareas escolares, ya sea mediante las enciclopedias en línea y otras obras de referencia, o bien, al contactarnos con los expertos.
- Aumentar las habilidades de lectura accediendo a contenidos interesantes, que pueden sugerir la lectura adicional.
- Aprender a utilizar mejor las nuevas tecnologías y perfeccionar las habilidades informativas para saber encontrar y usar información deseada, resolver problemas, comunicarse con otras personas y adquirir aquellas habilidades que cada vez son más solicitadas en el **mercado laboral**.

Según el servicio de internet que utilicemos podemos destacar diferentes beneficios.



Páginas web

- Acceder a recursos educativos y culturales (texto, sonido, imágenes y video) que de otra manera estarían fuera de nuestro alcance.
- Obtener información actualizada.
- Mejorar la capacidad de comprender y evaluar la información.
- Estar informado y poder acceder a los sitios web de las instituciones y las escuelas.
- Practicar juegos divertidos y educativos.
- Adquirir habilidades educativas útiles para el futuro laboral.



Correo electrónico

- Comunicarnos fácilmente y en cualquier momento con nuestros amigos y familia.
- Enviar fotos, mensajes de audio y reenviar documentos y otras cosas que se hayan encontrado en línea.
- Mandar un mismo mensaje a varias personas al mismo tiempo con tan sólo añadir su nombre a la lista de correo.
- Para algunos padres es una forma útil de asegurarse que sus hijos contesten cuando les piden algo, porque no pueden interrumpirlos. Siempre que se escribe un mensaje de correo electrónico es porque se está en disposición de “hablar” (lo cual no sucede, por ejemplo, cuando se recibe una llamada telefónica).



Chat

- Relacionarse con otros niños y adultos de todas partes del mundo.
- Hablar con niños que tengan intereses y preocupaciones similares, en canales específicos para menores y adolescentes que son moderados adecuadamente por adultos.
- Comunicarse de manera instantánea con la familia, los amigos, el personal docente, las instituciones, etcétera.



Mensajería instantánea

- Comunicarse con un grupo de amigos o contactos.
- Intercambiar fácilmente archivos y fotografías.
- Trabajar colaborativamente en red. En estos momentos los niños y jóvenes utilizan este medio, a distancia, para comentar y hacer la tarea en compañía.



Blogs

- Expresarse en el nuevo lenguaje **multimedia**.
- Contactar con otros chicos y chicas que piensan o les gusta lo mismo que a ellos.
- Compartir opiniones sobre los temas que les interesan.
- Responsabilizarse y adquirir el compromiso de actualizar los contenidos publicados.



Juegos en línea

- Divertirse.
- Mejorar la habilidad de coordinación **visomanual**.
- Desarrollar la capacidad de respuesta y toma de decisiones.
- Poner a prueba las capacidades de ingenio y estrategia.



Agencia de Calidad de Internet IQUA, Internetsegura.

PALABRAS 5 0 8

Glosario

Influyente: que influye en algo o en alguien.

Recurso: medio de cualquier tipo para conseguir o encontrar algo.

Estadística: conjunto de datos obtenidos a partir de cálculos matemáticos para conocer información sobre cualquier asunto.

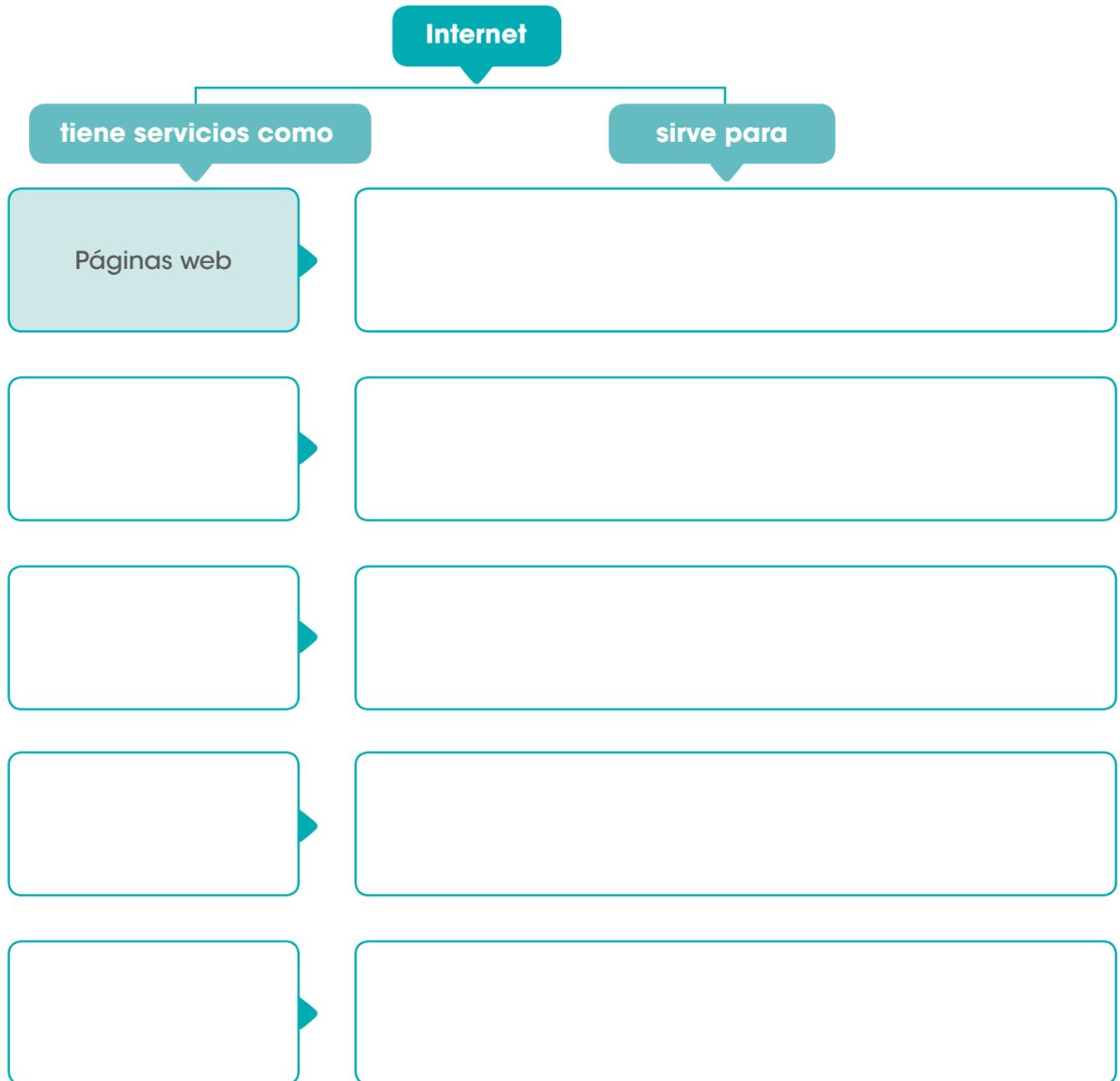
Mercado laboral: oportunidades relativas al trabajo.

Blog: es un sitio web que recopila textos de uno o varios autores. En él los lectores pueden dialogar con el autor.

Multimedia: recurso que utiliza diversos medios, como imágenes, sonidos y texto, en la transmisión de una información.

Visomanual: habilidad de coordinar al mismo tiempo la vista y las manos.

- 1 Los mapas conceptuales te ayudan a sintetizar y a organizar mejor la información. Completa este mapa de acuerdo con la lectura.



PARA DISFRUTAR +

- ▶ **Puedes leer** consejos para navegar seguro por internet en: goo.gl/Lv37a
- ▶ **Consultar** acerca de la historia y la forma en que funciona internet en: goo.gl/2lx38

- 2 En el siguiente cuadro se exponen algunos beneficios que brinda internet. Busca los sinónimos de las palabras resaltadas con negritas y escribe un ejemplo de una situación en la que utilices ese recurso.

Beneficios	Sinónimo	Situación en que usas el recurso
Mejorar la capacidad de comprender y evaluar la información.		
Intercambiar archivos y fotografías fácilmente .		
Obtener información actual.		
Poner a prueba las capacidades de ingenio y estrategia.		

- 3 Subraya la respuesta correcta. El autor de este texto es:

un padre de familia

un estudiante

un profesor

una institución

- 4 Marca con ✓ la respuesta correcta. El texto que leíste:

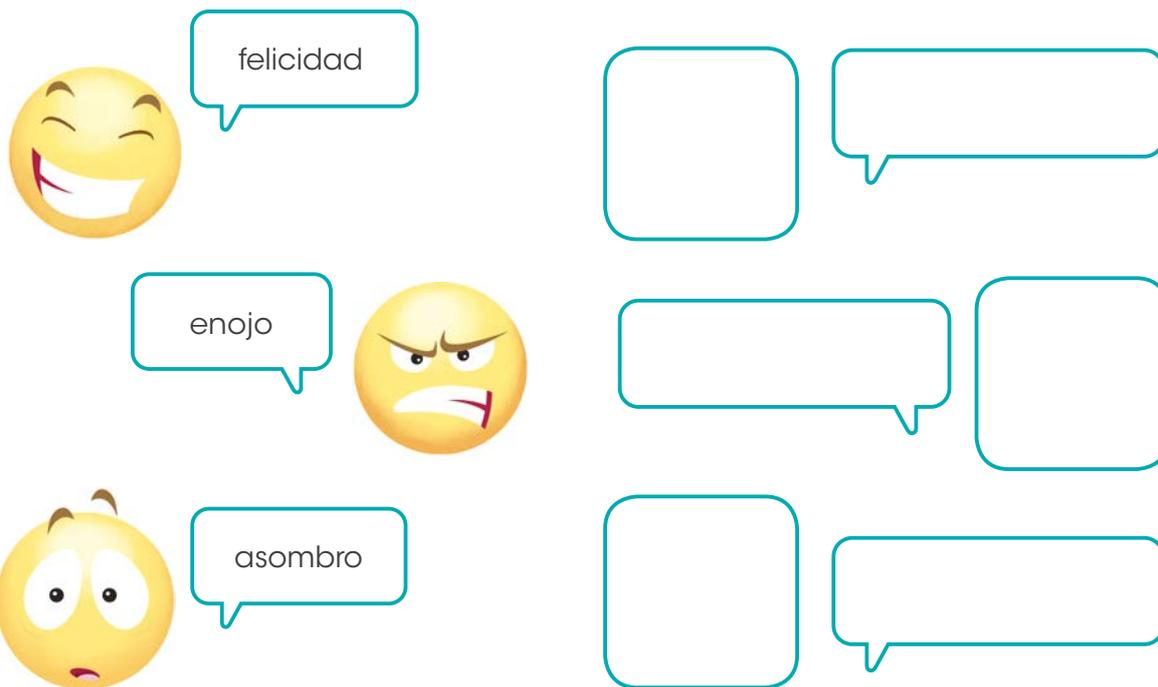
- Narra la historia de internet desde sus orígenes.
- Brinda instrucciones para poder ingresar a los juegos en línea.
- Trata de persuadir a los lectores para que no usen la red.
- Explica sobre internet y los usos que este recurso tiene.

- 5 En el texto anterior se señala que en internet se pueden encontrar juegos, fotos, explicaciones y materiales que permiten conocer más acerca de un tema. Enumera cuatro recursos que hayas encontrado en internet para tus clases de sociales, ciencias y español.

.....

.....

- 6 Inventa un código para comunicar tus sentimientos a los compañeros de clase. Dibuja algunos emoticonos y el sentimiento que representan.



- 7 En el texto se mencionan algunos beneficios de internet. Reúnete con dos compañeros y explica cómo la red te puede "ayudar a mejorar las habilidades informativas".

.....

.....



PARA DIALOGAR

La exposición

La red es muy extensa y en ella existe todo tipo de recursos. Algunos tienen fines académicos, otros únicamente de diversión, unos más para crear. ¿Conoces alguno que te parezca muy interesante, útil o divertido?

Compártelo con tu grupo por medio de una exposición:

- Busca información acerca del tema que desees exponer.
- Toma notas o apuntes de lo más importante.
- Estudia y ensaya el tema del que hablarás con base en la información que recopilaste.
- Presenta una exposición utilizando materiales de apoyo tales como ilustraciones o fotos.



WEB
escucha



WEB
practica
expresividad

Para que la red sea una buena compañía, lee el siguiente texto.

Posibles riesgos en internet

En internet hay determinadas actividades que pueden ser adecuadas para los adultos, pero no para los niños. Podemos clasificarlas según se refieran a contenido, contacto, comercio electrónico o **delitos**. Otra forma de aproximarnos a los posibles riesgos de la red es en función del tipo de servicio: web, blog, correo electrónico, mensajería instantánea, chat...

Internet es un lugar genial donde puedes hablar con tus amigos y amigas, aprender muchas cosas y divertirte.

Seguro que te la pasarás muy bien si sigues estos consejos:

1. No envíes fotografías tuyas ni proporciones tu nombre, dirección o teléfono cuando **navegues** por internet. Pide permiso a tus padres o profesores.
2. Guarda en secreto tu **contraseña** de acceso al correo y no se la des a nadie (ni siquiera a tu mejor amigo o amiga). Sólo tus padres la pueden saber.
3. Si has conocido a alguien en la red, coméntaselo a tus padres y preséntales a tus nuevos amigos. Si quieres verte con esa persona, pide permiso a tus padres y que te acompañen al encuentro.
4. En la red hay muchísimas cosas buenas, pero también hay algunas malas. Si en una web encuentras alguna palabra o foto que te hace sentir mal, sal de la página y no dejes que te moleste. Platícalo con tus padres o profesores.
5. Participar en un chat puede ser superdivertido, pero no te quedes en una sala de chat si alguien te hace sentir incómodo.
6. El correo electrónico es un gran invento. Pero para tu seguridad, no abras ni leas mensajes o ficheros que te envíe alguna persona desconocida, si no es con el permiso de tus padres o profesores.

www.internetseguro.co

PALABRAS 279

Glosario

Delito: acción voluntaria o involuntaria fuera de la ley.

Navegar en la web: desplazarse por una red electrónica, como internet.

Contraseña: marca secreta compuesta de palabras o números que sirve para entrar a un portal de la red.



Velocidad
lectora

Relee el texto lo más rápido que puedas, pero si te equivocas en alguna palabra deberás recomenzar la lectura. ¿Cuántas veces tuviste que iniciar la lectura del texto?

1 Escribe dentro de los paréntesis **F** de falso o **V** de verdadero, según corresponda:

- El correo electrónico es un gran invento que permite comunicarnos de manera eficiente y rápida. ()
- Por seguridad, es mejor no abrir ni leer mensajes que envíe alguna persona desconocida. ()
- Si te sientes incómodo en la sala de chat es mejor que permanezcas en ella para saber qué te molesta. ()
- Al navegar por internet es conveniente escribir todos tus datos, para que te puedan contactar con facilidad. ()

2 En la lectura te hacen algunas recomendaciones para navegar. Redacta oraciones en las que expongas por qué es necesario informar a tus padres y profesores cuando:

- Has conocido a alguien en internet.

.....

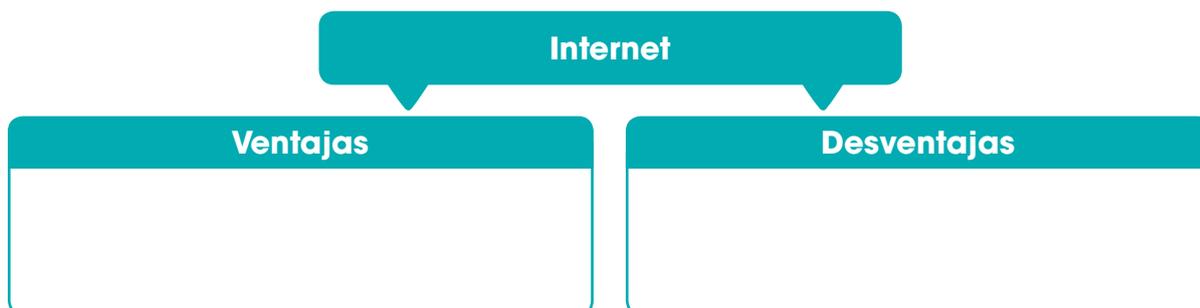
- Encuentras fotos o palabras que te hacen sentir incómodo.

.....

- Estás en una sala de chat.

.....

3 De acuerdo con las dos lecturas que has realizado, "Los encantos de la red" y "Posibles riesgos en internet", elabora un mapa conceptual en el que señales las ventajas y desventajas de esta nueva tecnología.



WEB
escribe

Descubre las llaves correctas

1. Escribe en el espacio que le corresponde en el baúl, en orden alfabético, las palabras que hay dentro de éste. Ten en cuenta la clave que se indica para cada sección. Fíjate en el ejemplo.

Sección 1

Palabras de la
a a la **f**

Sección 2

Palabras de la
g a la **m**

Sección 3

Palabras de la
n a la **z**



1. De acuerdo con una reflexión acerca de tu desempeño, completa las siguientes afirmaciones.

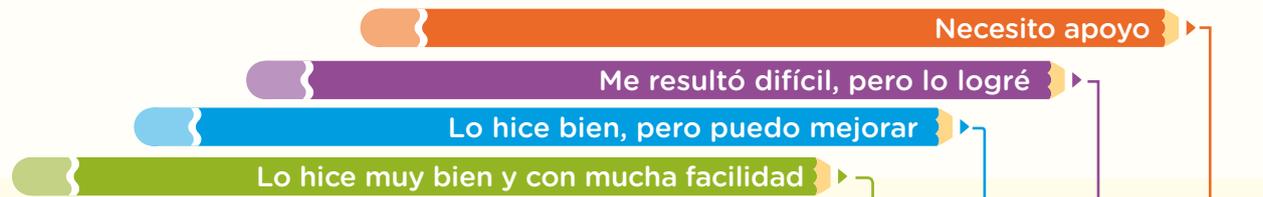
- En esta guía aprendí que internet tiene ventajas como:

.....

- Los datos que desconocía o más interesantes de internet son:

.....

2. Marca con ✓ según tu desempeño.



Reconocí la organización de la lectura "Los encantos de la red" cuando elaboré el esquema sobre sus usos y servicios.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Encontré sinónimos para palabras como: *comprender* e *ingenio*, e identifiqué una situación para usarlas.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Identifiqué que "Los encantos de la red" habla sobre internet y sus principales usos.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Pude explicar la importancia de hablar con mis padres o con mis profesores en la lectura sobre los posibles riesgos de internet.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Discutí con otros compañeros mi opinión sobre el uso y beneficios de internet.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Inventé nuevos emoticonos a partir de los que conozco, basado en mi propia experiencia y necesidades.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Comenta con tus compañeros el posible significado de este proverbio hindú:

Un libro abierto es un cerebro que habla; cerrado, un amigo que espera; olvidado, un alma que perdona; destruido, un corazón que llora.

Lee el siguiente texto.

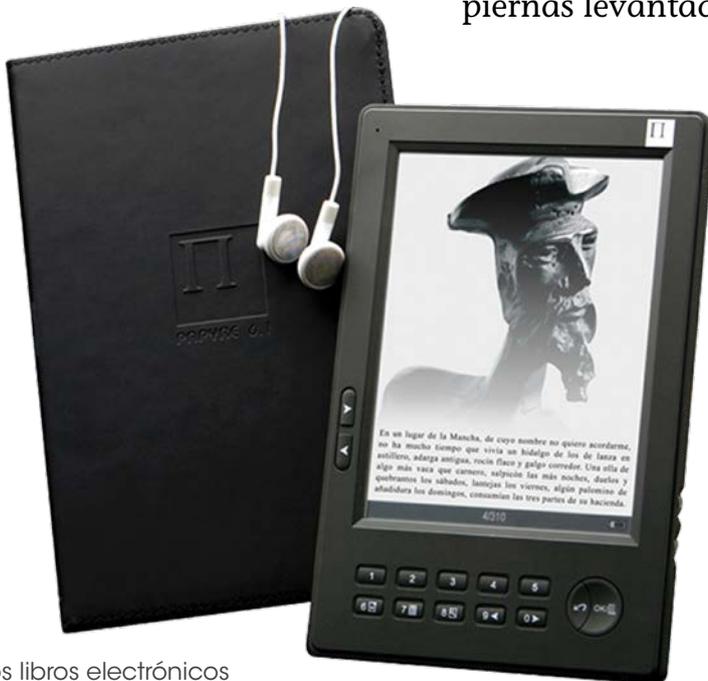
Tú, ¿cómo lees?

¿Alguna vez te has puesto a pensar si leer ha tenido cambios a lo largo del tiempo o si desde siempre se ha leído como lo hacemos ahora?

Una de las actividades que más enriquecen la vida de las personas es la lectura. Y sí, las formas en que leemos han cambiado mucho a lo largo del tiempo. En la Antigüedad se practicaba la lectura en voz alta y frente a la comunidad; tiempo después se empezó a practicar la lectura en silencio; más tarde, se comenzaron a destinar espacios específicos para realizar la lectura en silencio, como las bibliotecas, donde la gente lee sentada en sillas; sin embargo, hoy en día también leemos en los espacios más cómodos que encontramos, tanto en nuestra casa como en lugares públicos, además podemos leer recostados en sillones, acostados en la cama, incluso con las piernas levantadas y puestas sobre una mesa.

Así como se han transformado el espacio y la posición en que leemos, al igual que los objetivos por los cuales leemos, también se ha transformado la superficie sobre la que leemos.

Antes se escribía y se leía en piedras; después, la **tecnología** mejoró y se practicaba la escritura y la lectura en tablillas hechas con **arcilla**, con la ventaja de que éstas eran portátiles e incluso se daban a los niños para practicar la escritura y la lectura en los lugares donde se les instruía. Más adelante, hubo un salto muy importante en cuanto a las mejoras



Los libros electrónicos podrían fomentar la lectura infantil.

tecnológicas cuando se comenzaron a utilizar papiros, papel hecho con plantas húmedas que posteriormente se ponían a secar para poder escribir sobre ellas. El papiro no sólo era ligero, sino que se podía enrollar, dando la posibilidad de transportar gran cantidad de información con poco esfuerzo. La fabricación del papiro se fue mejorando técnicamente hasta llegar a lo que conocemos hoy como papel.

Pero las cosas no pararon ahí. Las superficies sobre las que leemos se han transformado tanto, que hoy en día se **comercializan** lectores de libros electrónicos: dispositivos electrónicos de diferentes tamaños en los que se pueden cargar libros **digitales** para leerse. Algunas de las características de estos lectores es que cuentan con una tecnología llamada tinta electrónica, la cual es muy cómoda para la lectura debido a que no necesita una pantalla iluminada que cansa la vista, se lee de la misma forma que el papel. Estos dispositivos generalmente te permiten hacer notas, tomar fragmentos, compartir tu experiencia de lectura con otros lectores, dejar marcada la página en la que te quedaste leyendo. Además de que tienen conexión a internet y te permiten tener los libros que quieres rápidamente, sin esperar el momento para ir a la librería o a la biblioteca.

Los lectores de libros electrónicos nos permiten, también, llevar con nosotros una cantidad de **gigabytes** equivalente a cientos o hasta miles de libros en un solo dispositivo que puede llegar a pesar lo mismo que una bolsa de cacahuates.

Para que podamos leer en estos dispositivos, hacen falta **editoriales** que ofrezcan sus libros en formato digital, por lo que cada vez más serán los que se suban al carro digital.

Rodrigo Bengochea

PALABRAS 5 2 4

Glosario

Tecnología: puesta en práctica del conocimiento científico.

Arcilla: tierra finamente dividida que mezclada con agua y calor se endurece de forma permanente.

Comercializar: poseer las condiciones para venta y distribución de un producto.

Digital: se dice de instrumentos o aparatos sensibles al tacto, por ejemplo, computadoras, calculadoras o relojes.

Gigabytes: unidades de medición y almacenamiento de memoria de una computadora.

Editoriales: compañías dedicadas a editar y publicar libros.

Análisis

- 1 El texto que acabas de leer te brinda información acerca de una nueva forma de lectura. Por lo tanto, es un texto informativo. Completa la información.

¿Qué pasó?

Se modificaron las formas de leer.

¿Cuándo pasó?

¿Cómo pasó?

- 2 El ser humano ha usado diferentes formatos y herramientas para la lectura y la escritura. Dibuja algunos de los que señala el texto.

- 3 Existe un lector de libros electrónicos llamado "Papyre", palabra que se asemeja a la palabra **papiro**. El papiro es una lámina sacada del tallo de la planta del mismo nombre y la empleaban los antiguos egipcios para escribir en ella. Explica por qué los creadores del libro eligieron ese nombre.



PARA DISFRUTAR +

- ▶ Puedes leer sobre los libros digitales en: goo.gl/K5yNq
- ▶ Consultar a tus abuelos, sus amigos o personas adultas que te rodean sobre cómo funcionaban los telegramas, el telégrafo y los teléfonos cuando eran niños.

- 4 En el texto, el autor usa una figura literaria para hacer una comparación entre los vehículos y los libros electrónicos. Explica con tus palabras el sentido de esta afirmación: "Cada vez serán más los escritores que se suban al carro digital".

- 5 En la expresión: "Los lectores de libros electrónicos nos permiten, también, llevar con nosotros una cantidad de gigabytes equivalente a cientos o hasta miles de libros", las palabras subrayadas pueden reemplazarse, en su orden, por:

usar

leer

transportar

ver

distinto

semejante

mejor

bonito

- 6 Menciona con qué características cuentan los lectores de libros electrónicos.



PARA DIALOGAR

La encuesta

Algunas personas creen que los libros digitales son muy útiles y prácticos. Otras consideran que con este tipo de recursos la gente leerá menos, pues preferirán ver videos o escuchar las lecturas grabadas. ¿Cómo crees que piensen las personas que te rodean?

Para averiguar lo que tus amigos y familiares opinan sobre los libros digitales, realiza una encuesta.

- Reúnete con un compañero y elaboren una serie de preguntas relacionadas con lo que desean saber, por ejemplo, si conocen los libros digitales.
- Utilicen preguntas que deban responderse con Sí o No.
- Fotocopien la encuesta para dársela a cada persona que vayan a encuestar.
- Reúnan las encuestas respondidas, cuenten los resultados y coméntenlos con el resto del grupo.
- Compartan sus conclusiones con otros compañeros.

De papel o digital, ambos invitan a leer. Lee el siguiente texto.

Libros digitales: ¿la muerte del papel?



WEB
practica
entonación

Ya hace varios años que es posible leer libros digitales en la computadora, típicamente en formato **PDF**. Sin embargo, cuando necesito consultar el contenido de algún libro que tengo cargado en la **PC**, lo **imprimo**. ¿Por qué? ¡Porque es más cómodo!

Isaac Asimov explica en uno de sus cuentos que el libro, tal y como lo conocemos, es una tecnología muy difícil de superar. Para **fundamentar** su pensamiento enumera todas las bondades del libro impreso en papel que no presentan las versiones digitales y que son difíciles de realizar por computadoras. Algunas de estas ventajas son:

- Con sólo presionar el dedo pulgar contra las páginas y deslizarlas se puede hacer un recorrido del libro a la velocidad deseada y parar en el punto justo en que aparece una sección interesante.
- Intercalando los dedos entre las páginas es posible leer simultáneamente varias partes del libro y compararlas, cambiando rápidamente de unas a otras.
- Para quienes estudian con libros y no opinan que escribir en ellos es malo, existe la posibilidad de hacer anotaciones; subrayar textos; incluso en distintos colores; dejar o pegar papeles con información adicional, y muchas otras cosas más... El único límite lo fija la creatividad.
- Si se quiere marcar un punto en el libro para volver más adelante puede dejarse un señalador. Si no se dispone de uno, se puede doblar la punta de la página. Incluso se puede elegir qué punta doblar y hacia qué lado para indicar el lugar del libro en que aparece la frase o el contenido interesante. Además, ¡cosa rara que no se tenga un señalador! ¡Casi cualquier cosa sirve para tal fin!



WEB

Velocidad lectora

Vuelve a leer este texto y procura no cometer errores al pronunciar las palabras. Mide tu velocidad lectora y anótala. Escribe también cuántos errores cometiste.

Martínez Soler, M. (2008), "Libros digitales", tomado de goo.gl/DL3hX

PALABRAS 276

Glosario

PDF: formato para guardar archivos de modo que no puedan modificarse.

PC: sinónimo de computadora, por sus siglas en inglés *Personal Computer*.

Imprimir: marcar en el papel u otro material letras y caracteres gráficos mediante procedimientos adecuados.

Fundamentar: establecer, asegurar y hacer firme algo.

- 1 El autor del artículo señala que desde hace años es posible leer libros en la computadora; sin embargo, cuenta que prefiere hacer impresiones. Explica por qué hace esta afirmación.

- 2 En la expresión "el contenido de algún libro que tengo cargado en la PC" figura el verbo cargar. En el diccionario aparecen las siguientes acepciones. Señala cuál es la más adecuada.

cargar. (Del lat. vulg. *carricāre*, y este del lat. *carrus*, carro). **tr.** Poner o echar peso sobre alguien o sobre una bestia. //2. Embarcar o poner en un vehículo mercancías para transportarlas. //3. Introducir la carga o el cartucho en el cañón, recámara, etc., de un arma de fuego. //4. Proveer a algún utensilio o aparato de aquello que necesita para funcionar. Cargar una estilográfica, un cartucho, una máquina fotográfica, una batería. //5. Almacenar en la memoria principal de una computadora el programa o programas que se vayan a utilizar.

- 3 Con un compañero, completa el cuadro escribiendo las ventajas y desventajas de los libros digitales y los impresos.

	Libros digitales	Libros impresos
Ventajas		Con sólo presionar el dedo pulgar contra las páginas y deslizarlas se puede hacer un recorrido del libro a la velocidad deseada.
Desventajas		

- 4 De acuerdo con la lectura podemos inferir que Isaac Asimov es:
- El título de un libro. El dueño de una editorial.
- Un escritor. Un representante de ventas de libros impresos.

- 5 Escribe en tu cuaderno un comentario al autor del texto en el que manifiestes tu opinión acerca de su artículo.

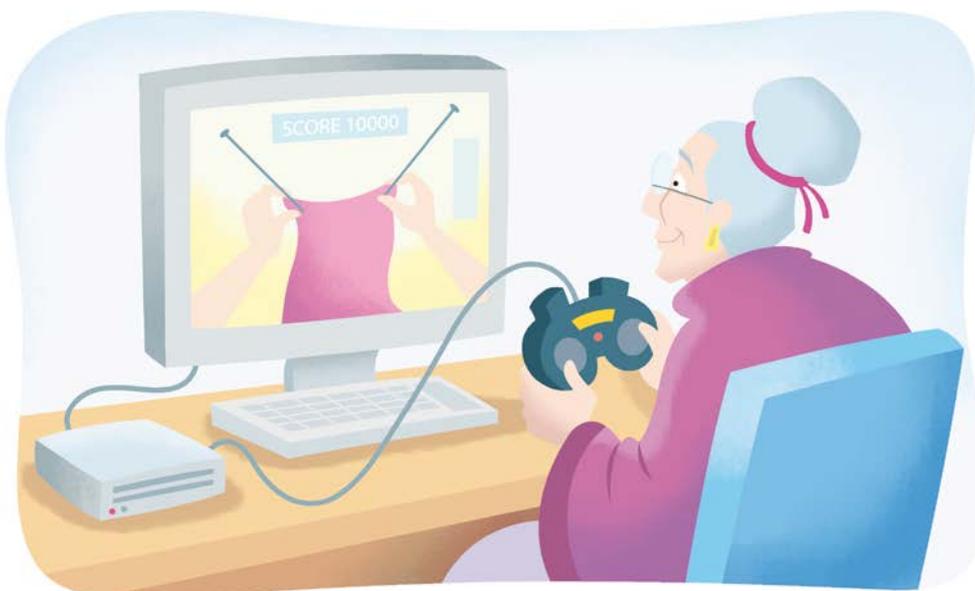


WEB
escribe

¡Ponte las pilas!

Aprender a observar es muy importante, sobre todo cuando estás ante la pantalla de tu computadora y aparecen múltiples ventanas ofreciendo todo tipo de información.

1. Observa las imágenes y compite con un compañero a encontrar las cinco diferencias en el menor tiempo posible.



1. De acuerdo con tu desempeño, completa las afirmaciones.

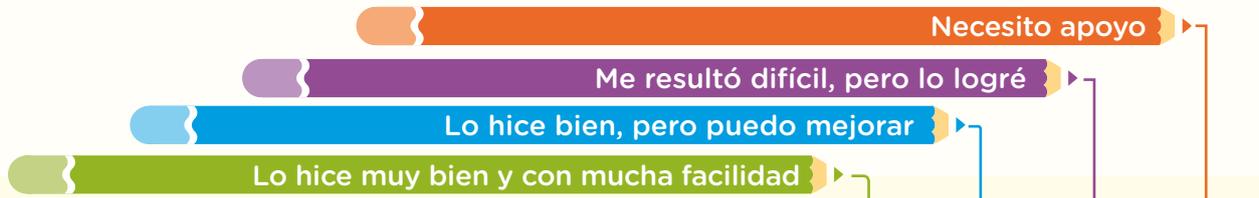
- En esta guía descubrí aspectos nuevos acerca de los libros en línea o *e-books*, como:

.....

- Lo que más me gustó fue:

.....

2. Marca con ✓ según tu desempeño.



Comprendí que la lectura "Tú, ¿cómo lees?" Pertenece a la categoría de los textos informativos, porque presenta datos sobre las formas de leer y las nuevas tecnologías.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Después de la lectura sobre libros digitales establecí ventajas y desventajas entre ellos y los impresos.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Organicé las ideas de la lectura "Tú, ¿cómo lees?" a partir de preguntas como *qué*, *cuándo* y *cómo* pasó.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Entiendo que la expresión "cada vez más serán los que se suban al carro digital" usada en la lectura sobre los libros electrónicos se refiere a no perder ventaja sobre la tecnología.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

En la lectura de libros digitales entendí que Isaac Asimov es un escritor, porque dice que escribió cuentos.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Pude exponer mi opinión sobre el artículo "Libros digitales: ¿la muerte del papel?".

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Comenta en clase el sentido de esta oración:

“Se aprende más en los juegos que se pierden que en las partidas que se ganan”.

José Raúl Capablanca

Lee el siguiente texto.

Marvel vs. Capcom, el destino de dos mundos

Superhéroes y villanos de los universos de **Marvel** y de la japonesa **Capcom** se reúnen de nuevo en la arena de combate en un desafiante encuentro cuyo premio será el dominio de estos dos mundos.

Marvel vs. Capcom 3 es un juego de combate en el que tú podrás enfrentarte contra otro jugador, cada uno con su propio estilo y poderes en el campo de batalla.

Siguiendo la misma línea de los juegos anteriores, cada jugador elegirá sus tres personajes favoritos con los que se enfrentará a sus rivales, en los momentos más **cruciales** del combate, hasta **sucumbir** o reducir a sus oponentes.

Personajes

La única condición para los combates en línea será la licencia que debes acreditar para acceder a este tipo de juegos. Esta licencia permitirá a tus oponentes conocer tu historial de juego con tus triunfos y derrotas, tus debilidades o fortalezas en combate, así como los puntos que hayas acumulado en combates anteriores.

Dispondrás de 36 personajes, cada uno con su propio estilo y habilidades muy definidas, lo que marcará su forma de combate, como lo verás con el Capitán América, el Hombre Increíble, Iron Man, el Hombre Araña, Dante, Akuma o Felicia, entre muchos otros. Adicionalmente a estos personajes, los desarrolladores han anunciado que en un futuro podrás descargar nuevos luchadores de su sitio web.

Los personajes más recordados, como el Hombre Araña o Iron Man, lucirán en esta edición los trajes y armaduras usados en sus más recientes películas o videojuegos.

Características

- Lucha cara a cara con los más reconocidos superhéroes y villanos de Marvel y Capcom.
- 36 personajes en juego, y otros que se podrán descargar del sitio oficial.
- Lucha en **modo Arcade** contra tu consola, o en línea a través de los portales de Xbox Live o PlayStation Network.
- Obtén tu propia licencia de combate para acceder a las peleas en línea.
- Gráficos de personajes en 3D y arenas de combate en 2D.
- Controles de juego simplificados con tres botones.
- Nuevos movimientos y combos de ataques escondidos que irás descubriendo a medida que avances en el juego y alcances mayor experiencia.
- Uso del Factor X, que te permitirá incrementar tu fuerza, habilidades y ataques por un corto tiempo.
- Cientos de escenarios para tus encuentros de batalla adaptados a la personalidad de cada personaje.
- Tendrás a tu disposición 10 niveles por personaje, donde podrás escoger entre modos de entrenamiento o misiones finales.
- En el modo de entrenamiento tendrás a tu disposición una cámara de grabación que te permitirá registrar por 10 segundos tus combates, así podrás revisar este material y corregir tus golpes y ataques.



"Marvel vs. Capcom, el destino de dos mundos",
en *Revista Dini*, tomado de <http://goo.gl/v0E8ide>

PALABRAS 4 5 2

Glosario

Marvel y Capcom: nombres de dos compañías productoras de tiras cómicas y videojuegos.

Crucial: dicho de un momento crítico o decisivo.

Sucumbir: ceder, rendirse, someterse.

Modo Arcade: técnica de juego en la que se elige a un oponente y se lucha con otro elegido al azar.

- 1 El texto que acabas de leer presenta una descripción detallada de un nuevo videojuego. Escribe sus características principales. Te damos algunas pistas.

Marvel vs. Capcom, el destino de dos mundos

Combate entre superhéroes y villanos para dominar dos mundos.

Se puede combatir en modo Arcade.

Tiene modo de entrenamiento donde se puede grabar.



PARA DISFRUTAR +

- ▶ **Puedes leer** sobre Marvel. Esta compañía creó una interesante recopilación de tiras cómicas de superhéroes. Puedes buscar los cómics en las bibliotecas públicas y enterarte de cómo surgieron sus diferentes personajes.
- ▶ **Consultar** sobre la historia de los videojuegos. Te recomendamos: <http://indicelatino.com/juegos/historia/>
- ▶ **Ver** las películas de *Xmen*, *Los cuatro fantásticos* o *El hombre araña*, para compararlas con las historietas que leíste y darte cuenta si se modificaron o no las historias en la versión cinematográfica.

- 2 Para poder jugar en línea es necesario tener una licencia. Consulta en qué consiste. Luego, escribe para qué sirve obtenerla.
-

- 3 Una abreviatura es un tipo de reducción que grafica una palabra. En el título "Marvel vs. Capcom, el destino de dos mundos" qué significa vs. en el contexto de la oración.
-

- 4 Subraya las opciones que consideres correctas y explica tu elección. La intención del texto es:

describir

explicar

convencer

informar

- 5 Explica el sentido de las expresiones subrayadas.

- "Lucha cara a cara":
 - "Trae a los personajes en los momentos más candentes del combate":
-

- 6 Los héroes han acompañado la historia de la humanidad. Todos tienen un punto en común: cuidar a los seres humanos de los peligros que los rodean. Inventa y describe cómo sería el superhéroe actual teniendo en cuenta las condiciones de tu colegio, barrio o ciudad.



PARA DIALOGAR

La entrevista

¿Conoces a alguien que sea muy aficionado a los videojuegos? ¿Por qué crees que tenga esa afición? ¿Crees que puede dejar otras actividades para jugar videojuegos? ¿Tendrá una afición o una adicción? Una buena manera de responder estas preguntas es hacerle una entrevista. ¿Te animas?

- Identifica entre tus conocidos a alguien que sea jugador de videojuegos.
- Prepara las preguntas que te gustaría hacerle, escríbelas y corrígelas hasta que estés seguro de que son claras.
- Habla con tu futuro entrevistado y pregúntale qué día y en qué momento podrán realizarla.
- Cuando te haya respondido las preguntas, presenta tus resultados frente al grupo.



Para que no hagas una rabieta, lee el siguiente texto.

Los videojuegos y la agresividad

Un experimento realizado por **psicólogos** norteamericanos demostró que los usuarios de videojuegos violentos presentan una respuesta cerebral reducida ante imágenes de violencia de la vida real.

Bruce Bartholow, investigador de la Universidad de Missouri-Columbia (Estados Unidos), estudió a un grupo de jugadores habituales, cuya actividad cerebral registró mediante **encefalogramas**. Después de determinar qué tan afectos eran a los videojuegos violentos, los participantes fueron expuestos a imágenes de la vida real, entre las que se hallaban escenas violentas y otras negativas, pero no violentas, como animales muertos o niños enfermos.

Los resultados fueron sorprendentes. Los electroencefalogramas de los que más tiempo les dedicaban a los videojuegos violentos revelaron una respuesta reducida y demorada ante las imágenes violentas, debido —según el investigador— a una pérdida de sensibilidad.

No todos, sin embargo, coinciden. Existen opiniones que sostienen que no hay forma de demostrar que se produzca esa desensibilización que aumenta la agresión en la vida real.

Las nuevas tecnologías han abierto un debate en torno a cómo influyen en las **funciones cognitivas** de niños y adolescentes, pero también de qué manera impactan en su vida social y hasta en su estado físico. La primera recomendación es buscar el equilibrio, tratar de que los menores no concentren su atención sólo en ellas, sino que compartan su tiempo con otras actividades. Si, además, tienen preferencia por los videojuegos violentos, según las citadas investigaciones, pueden aumentar su agresividad y de alguna manera desensibilizarse frente al sufrimiento propio y el de los demás.

"Los videojuegos y la agresividad" (2010, enero 28), en *El Tiempo*.

PALABRAS 2 5 1

Glosario

Psicólogo: persona dotada de especial penetración para el conocimiento del carácter y la intimidad de las personas.

Encefalograma: registro de la actividad eléctrica del cerebro mediante un equipo especial.

Funciones cognitivas: tareas que realiza el cerebro relacionadas con el conocimiento.



WEB
práctica
dicción



WEB
evaluación
tipo PISA



Velocidad lectora

Vuelve a leer "Los videojuegos y la agresividad" y mide tu velocidad lectora. Repite la lectura hasta que ya no cometes ningún error al pronunciar las palabras. ¿Qué velocidad obtuviste en tu última lectura?

1 Sintetiza en el mapa la información que brinda la noticia.

Problema	Causa
	<p>Jugar habitualmente videojuegos violentos.</p>
	<th data-bbox="738 519 1380 594">Consecuencia</th>

2 Completa el enunciado:

- Al final de la noticia aparece una primera recomendación, escríbela.

.....

.....

3 En la oración "...entre las que se hallaban escenas violentas y otras negativas, pero no violentas, como animales muertos o niños enfermos", el término *otras* señala algo que se mencionó anteriormente. A lo que se refiere es a:

- violencia
 escenas
 animales
 niños

4 Otro título para la noticia sería:

5 Escribe algunas recomendaciones para cuando los padres vayan a comprar videojuegos a sus hijos.

.....

.....



WEB
escribe

OTRA FORMA DE APRENDER

Chistes tecnológicos

1. Une los chistes colmo con las imágenes correspondientes. Quien termine primero será el ganador.

¿Qué hace un técnico debajo de la computadora?

Se le cayó internet y lo está buscando.

¿Qué le dice un CD a otro?

Me estás rayando.

En la prehistoria, un padre regaña a su hijo por las calificaciones.

—Que repruebes matemáticas, bueno; aunque no hacemos grandes cuentas. Que repruebes tecnología, vaya; aunque fabricamos pocas cosas. Pero que repruebes historia... ¡Hijo! ¡Si sólo llevamos una página!

Primer acto: pasa un teléfono con sangre.
Segundo acto: pasa el mismo teléfono con más sangre.

Tercer acto: pasa el mismo teléfono con más sangre.

¿Cómo se llama la obra?

Se cortó la llamada.

¿Por qué los elefantes no usan computadora?

Porque les da miedo el ratón.



2. Piensa en otros chistes sobre tecnología y escríbelos en tu cuaderno. Con ayuda de tu profesor, organiza una sesión para contar chistes.

1. Revisa tu trabajo y completa.

- En esta guía he mejorado mi nivel lector porque:

.....

.....

- El uso de distintas tecnologías para aprender y compartir me exige:

.....

.....

2. Marca con ✓ según tu desempeño.

	Lo hice muy bien y con mucha facilidad	Lo hice bien, pero puedo mejorar	Me resultó difícil, pero lo logré	Necesito apoyo
En la lectura de "Marvel vs. Capcom", relacioné que vs. significa contra.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Identifiqué la recomendación sobre los videojuegos en la noticia "Los videojuegos y la agresividad".	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pude determinar la relación de las ideas en la noticia sobre videojuegos a partir de los enunciados: problema, causa y consecuencia.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Comprendí el sentido de la expresión "cara a cara" en la lectura de "Marvel vs. Capcom".	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reconocí el valor de la palabra "otras" para referir una palabra ya mencionada (escenas) en la noticia sobre los videojuegos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Comprendí que la intención del texto de "Marvel vs. Capcom" es convencer e informar a los lectores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

UNIDAD 7

Proteger la vida salvaje

Comenta con tus compañeros esta reflexión:

“Cuando te das cuenta del valor de la vida, uno se preocupa menos por discutir sobre el pasado, y se concentra más en la conservación para el futuro”.

Dian Fossey

Lee con atención el siguiente texto.

Los gorilas: gigantes adorables de la selva africana

Los gorilas son mamíferos del orden de los primates (en latín, *primeros*), según el científico Linneo (1758), por ser los más desarrollados del reino animal, al cual pertenecemos también.

Viven en los bosques de África central y se conocen dos especies:

Gorila occidental (*Gorilla gorilla*), en el sureste de Guinea ecuatorial, Gabón, Camerún, Nigeria y norte del Congo.

Gorila oriental (*Gorilla beringei*), al suroeste de Uganda y norte de Ruanda, y en la República Democrática del Congo.

Son como nosotros...

Los gorilas tienen manos y pies con cinco dedos, pies **plantígrados**, un patrón dental común, carecen de cola, no poseen garras sino uñas; tienen visión en color **binocular**, articulaciones en los codos y hombros desarrolladas, y la forma de la cara y el cuerpo es similar a la nuestra.

A diferencia de nosotros, tienen la mandíbula más grande. Los machos son más fornidos que las hembras, su cabeza es más alargada y pueden llegar a medir dos metros de altura; se desplazan en dos y cuatro patas, ya que sus brazos son más largos que las piernas, y los utilizan para caminar también. Tienen mucho pelo, y el dedo pulgar está opuesto al resto en manos y pies.



WEB
práctica
dicción

Los gorilas son vegetarianos...

Se alimentan de hojas, hierbas, frutas y, en ocasiones, comen insectos.

Adoran a sus crías

El embarazo es de ocho meses y medio y solo tienen un hijo cada cuatro años, tiempo en el que comparten con ellos, y les permiten hacer de todo, incluso despertar a los adultos durante la siesta.

Las hembras son más pequeñas que los machos, a las crías las llevan los primeros meses en el pecho y luego más o menos dos años a la espalda.



Sabías que...

El nombre de gorila se deriva de la palabra griega *gorillai*, que significa “tribu de mujeres peludas”.

Pueden vivir hasta 50 años; sin embargo, el más viejo murió en el zoológico de Filadelfia a los 54 años. “Copito de Nieve” ha sido el único gorila **albino** (1964-2003). Fue hallado por cazadores en Guinea Ecuatorial y llevado al Zoológico de Barcelona, donde permaneció hasta su muerte por cáncer de piel.

Desde 1993 la organización internacional Proyecto Gran Simio (PGS) vela por los derechos de los grandes simios, es decir, chimpancés, gorilas, bonobos (chimpancé **pigmeo**) y orangutanes. Nueva Zelanda y España fueron los primeros países en conceder derechos especiales a los simios.



Los gorilas suelen comer insectos, hojas y fruta.

Son muy inteligentes...

Según observaciones científicas, los gorilas emplean técnicas antiguas y utilizan herramientas a diario, como medir la profundidad en los ríos con un palo antes de cruzarlos, poner troncos como puentes o soporte para pescar; también utilizan piedras para abrir cocos o para defenderse de los depredadores.

Algunos gorilas en cautiverio han logrado aprender lenguajes sencillos de signos.

Se encuentran en peligro de extinción...

La destrucción del bosque, la cacería, los conflictos armados en regiones de África y el contagio del virus del Ébola hacen que el número de gorilas se reduzca cada día. Aún no existe una vacuna para atacar este mal, dada la falta de información y de laboratorios especializados. Este virus fue descubierto en 1976 en el río Ébola, de la República del Congo, y es el causante de la fiebre **hemorrágica**, altamente contagiosa en los primates.



Aunque a simple vista los gorilas se ven muy feroces, si no les haces nada son inofensivos.

Ojeda, B. (2009), "Los gorilas: gigantes adorables de la selva africana", en *Explorando el Planeta*. núm. 20, pp. 10-13.

PALABRAS 5 1 6

Glosario

Plantígrado: se dice de los cuadrúpedos que al andar apoyan en el suelo toda la planta de los pies y las manos.

Binocular: forma de ver que implica la intervención al mismo tiempo de los dos ojos.

Albino: cualquier ser vivo que presenta ausencia de pigmentación, por lo que su piel, pelo, plumas o flores son blancas, a diferencia de los colores propios de su especie.

Pigmeo: muy pequeño.

Hemorrágico: que produce un sangrado constante.

1 Une con una línea la palabra o expresión de la izquierda con el sinónimo o significado de la derecha.

patrón

dar

se deriva

privado de libertad

carecer

modelo

cautivo

su origen es

conceder

faltar

2 Subraya la respuesta correcta. En la expresión “si un macho dominante es desafiado por uno más joven o de otro grupo, éste demuestra su poder...”, la palabra subrayada se refiere al:

- gorila joven
- macho dominante
- gorila de otro grupo

3 Completa las oraciones con las palabras de relación del recuadro.

Aún

y

pero

- Viven en los bosques de África central se conocen dos especies.
- no existe una vacuna para atacar el virus del Ébola.
- Pueden vivir hasta los cincuenta años, el más viejo murió en el Zoológico de Filadelfia a los 54 años.

4 Explica la razón por la cual los cuidadores decidieron nombrar “Copito de Nieve” al único gorila albino.

.....

.....

5 Al final de cada enunciado escribe **F** de falso o **V** de verdadero, según corresponda.

- Los gorilas son mamíferos del orden de los primates. ()
- Los hombres son mamíferos del orden de los primates. ()
- Existen tres especies de gorilas en el mundo. ()
- Los gorilas ven en blanco y negro. ()

6 En la lectura se señala que el hombre y los gorilas comparten algunos rasgos similares. Completa el siguiente cuadro con los aspectos que nos acercan y nos diferencian.

	Semejanzas	Diferencias
Rasgos físicos	Tienen manos y pies con cinco dedos.	Dedo pulgar opuesto en manos y pies.
Alimentación		
Crías		
Años de vida		
Otros aspectos		



PARA DISFRUTAR +

- ▶ **Puedes leer** acerca de Dian Fossey, primatóloga que dedicó su vida a estudiar los comportamientos de los gorilas y las acciones que realizó para preservarlos de la extinción en: goo.gl/CgdLO
- ▶ **Ver** la película *Gorilas en la niebla*. Un filme basado en la historia de Dian Fossey, en el que se relata el peligro de la especie y lo que hace esta investigadora por conservar la vida de los gorilas.
- ▶ **Consultar** el artículo *Los gorilas y nosotros compartimos mecanismos de lenguaje*, en el que encontrarás datos interesantes sobre el lenguaje que compartimos con los gorilas. Disponible en: goo.gl/lelRK

- 7 Recuerda que los paréntesis detallan o amplían información. Explica la información que aclaran en cada uno de los siguientes enunciados.
- “Desde 1993 la organización internacional Proyecto Gran Simio (PGS).” Las letras que están entre paréntesis hacen referencia a:
 - “Gorila occidental (*Gorilla gorilla*)”. En este caso, el paréntesis nos señala un nombre en latín que indica
 - “Copito de Nieve ha sido el único gorila albino (1964-2003)”. La fecha inicial indica el año de y la final el año de

- 8 Completa el esquema.

Problema: Los gorilas de la selva africana están en peligro de extinción.

Causas

Soluciones



PARA DIALOGAR

El debate

Algunas personas piensan que mientras existan perros y gatos sin hogar, nadie debería comprar una mascota y su venta debería prohibirse. Otras, se oponen a esta idea y consideran que cualquier persona tiene derecho a comprar una mascota en lugar de adoptarla. ¿Cuál es tu opinión?

Te sugerimos que organices con tu grupo un debate para discutir este tema.

- Con ayuda de su profesor, dividan a su grupo en dos equipos. Cada uno con una postura diferente.
- Cada equipo deberá investigar y preparar argumentos para defender su punto de vista.
- Nombren a un moderador para que dirija la discusión.
- Hablen por turnos, procurando dar razones documentadas sobre el porqué de su opinión, y estén atentos para no repetir ideas.

África siempre trae buenas sorpresas cuando de animales se trata. Lee el texto.

África ruge en los cines

En África se encuentra buena parte de toda la fauna salvaje y silvestre que hay en el planeta.

El naturalista Keith Scholey dirige el documental *Felinos de África*. Él nació en Tanzania (África), estudió zoología y ha dedicado su vida a proteger la vida salvaje. Sin embargo, entendió que la mejor manera de difundir sus conocimientos era a través de documentales.

“Esta es una pasión fantástica porque observo a los animales. Mi profesión me ha permitido hacer películas para compartir esta conexión y experiencias con millones de personas. Es el trabajo perfecto...”, comentó el naturalista desde Los Ángeles.

Felinos de África sigue las vidas de una leona, una chita y un león en la enorme sabana africana.

“Es maravilloso que la gente la disfrute como un drama, que fue lo que intentamos lograr.

Queremos que el espectador siga el desarrollo de los personajes, con emociones, como sucede en un filme convencional, pero la gran diferencia radica en que estos son animales reales, en una historia verdadera”, dice.

El rodaje de la película, que es narrada por el actor Samuel L. Jackson, se prolongó por dos años y medio: “Lo más difícil fue escoger por dónde empezar y la selección de los personajes. Es muy complicado porque no podemos decirles a los animales qué hacer, así que para encontrar lo que queríamos debíamos esperar muchas horas y cruzar los dedos para que las cosas sucedieran”, recuerda el productor de las series inolvidables como *State of the planet*, *Planeta Tierra* y *Big cat diary*.

África ruge en los cines (2011, abril 29), "El Tiempo", *Cultura*, núm. 8.

PALABRAS 2 5 7

Glosario

Documental: película cinematográfica o programa televisivo, en el que se representan aspectos tomados de la realidad.

Chita: felino africano, también conocido como guepardo.



Velocidad lectora

Mide tu velocidad releyendo “África ruge en los cines” y compara tu resultado con el que obtuviste en la lectura “Relaciones entre organismos” del bloque 1.

1 Marca con ✓ la respuesta correcta. El texto anterior tiene como intención:

- narrar la historia de los felinos africanos.
- contar la historia del director del filme.
- invitar al público a ver la película.
- informar cómo se produjo el documental.

2 Nombra la razón que llevó a Keith Scholey a realizar documentales.

.....

3 La palabra resaltada en la expresión "entendió que la mejor manera de **difundir** sus conocimientos era a través de documentales", puede reemplazarse por:

demostrar

explicar

correr

comunicar

4 En muchas ocasiones has escuchado en videos o en noticias el término "vida salvaje". Explica lo que significa.

.....

5 Los textos "Los gorilas: gigantes adorables de la selva africana" y "África ruge en los cines" nos señalan aspectos de la vida salvaje. Completa el siguiente cuadro.

Tema de los textos	Yo sabía que...	Aprendí que...
Los gorilas		
Los felinos		

6 De acuerdo con la lectura, ¿cuál consideras que sea la intención del autor al escribir como título "África ruge en los cines"?

.....

7 Reúnete con dos compañeros. Comenten qué documentales acerca de la vida salvaje han visto y qué les llamó la atención de ellos. Escribe la conclusión.

.....



WEB
escribe

OTRA FORMA DE APRENDER

Fichas de la vida salvaje

1. Completa las fichas de los animales. Con los datos que aprendiste en el módulo, también puedes consultar y escribir datos curiosos acerca de ellos. Recuerda que el tiempo corre...



Four horizontal lines for writing notes about the gorilla.



Four horizontal lines for writing notes about the lion.



Four horizontal lines for writing notes about the tiger.

2. Intercambia tus fichas con un compañero y revisen cuál de los dos acumuló más datos divertidos, curiosos e interesantes acerca de los animales.

1. Completa de acuerdo con lo aprendido en esta guía.

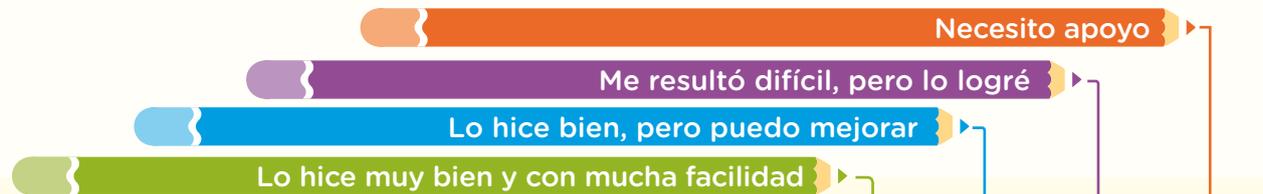
- Los animales merecen respeto y...

.....

- Comprendí que cuidar la vida salvaje es necesario, porque...

.....

2. Marca con ✓ según tu desempeño.



Basado en la lectura sobre la extinción de los gorilas, reconocí palabras como *aún*, *y*, *pero* para conectar ideas y establecer relaciones entre las palabras.

En la lectura acerca de documentales encontré un sinónimo de la palabra *difundir*.

Comprendo la diferencia entre las causas del peligro de extinción de los gorilas y las *soluciones* o acciones para evitarlo.

Entendí el sentido figurado del título "*África ruge en los cines*", porque habla de un documental que describe la vida de los leones.

En la lectura sobre los gorilas comprendí la razón por la cual a un gorila albino le pusieron "Copito de Nieve".

Llegué a la conclusión de que se llama "vida salvaje" a la forma que tienen de vivir los animales fuera de zoológicos o sitios protegidos.

Las dos lecturas que hice ampliaron los conocimientos que ya tenía sobre la vida salvaje de los animales.

Aprendí que la intención de la lectura acerca de los documentales es informar sobre cómo se realizan.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Comenta con tus compañeros qué quiso decir el escritor Víctor Hugo con esta oración:

"Produce una inmensa tristeza pensar que la naturaleza habla mientras el género humano no la escucha".

Víctor Hugo

¿Qué te sugiere el título de la lectura?

Como vivir sin acabar el planeta

Tirar, tirar, tirar...

Botellas, latas, **billones** de bolsas de plástico, ropa que se cambia cada temporada, artículos de limpieza de un solo uso, navajas de afeitar desechables, el celular o la computadora que pronto habrá que renovar, materia orgánica que podría aprovecharse para hacer abono...

¿De dónde extraemos las materias primas para tanto consumo? ¿A dónde va a parar tanta basura? La capacidad de la Naturaleza para proporcionarnos recursos y asimilar nuestros desechos es limitada.

La sociedad de consumo se ha convertido en la sociedad de la basura, y 90% de los desechos acaban en **tiraderos** o quemados en **incineradoras**. Para generar menos basura, debemos, entre otras cosas:

- Evitar los productos de usar y tirar.
- Evitar el exceso de envolturas.
- Cobrar por las bolsas de plástico para reducir **drásticamente** su **despilfarro**.
- Emplear envases reutilizables.
- Separar los restos de los alimentos para hacer **compost**, que se podrá aprovechar como abono.
- Recoger los celulares, las computadoras, los electrodomésticos, etc., para reutilizarlos o reciclar sus componentes.



Reducir, reutilizar y reciclar Y el "premio" es para...



¡La bolsa de plástico! Compañera habitual de nuestras vidas y símbolo del consumismo más absurdo:

- Se fabrican BILLONES cada año.
- Su vida útil es muy breve.
- Invaden ríos y mares, se amontonan en los tiraderos de basura, contaminan cuando se queman en una incineradora...

Claramente se han convertido en una plaga. Pero, ¿qué tiramos?

¿Incineradoras? NO son la solución

- Emiten a la atmósfera dioxinas y furanos, compuestos altamente tóxicos incluso en concentraciones muy bajas.
- Dejan cenizas y restos tóxicos equivalentes a una tercera parte de la basura quemada.
- Aunque en algunos casos se aproveche la energía que producen, es más la energía que se ahorra si se reutiliza o se recicla la basura.

¡Investiga y actúa!

¿Qué productos de usar y tirar utilizas en casa? Puedes organizar un plan para ir sustituyendo algunos de ellos.

"Cómo vivir sin acabar con el planeta" (SETEM Madrid, febrero 2007)

Tomado de <http://bit.ly/10bwavq>

PALABRAS 3 3 4

Glosario

Billón: un millón de millones, mismo que se expresa con la unidad seguida de doce ceros.

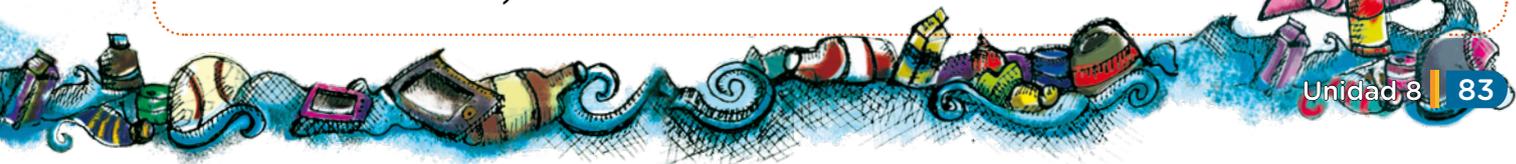
Tiradero: lugar abierto o cerrado donde se deposita la basura de un pueblo o ciudad.

Incineradora: horno donde se colocan desechos o cadáveres para reducirlos a cenizas.

Drásticamente: modo de hacer algo en forma rigurosa o enérgica.

Despilfarro: gasto excesivo e innecesario.

Compost: capa superficial de suelo que se obtiene artificialmente por la descomposición de materia orgánica (restos de comida, hojas y excremento de animales, etcétera).



1 Completa a partir de la información de "Cómo vivir sin acabar el planeta".

Basura	Las tres erres	Bolsas de plástico
¿Qué tiramos a la basura?	¿Qué podemos reducir, reutilizar y reciclar?	¿Útiles o inútiles?

2 Reúnete con dos compañeros. Explica el significado de cada enunciado.

- Las bolsas de plástico tienen "una vida útil muy breve".

.....

- "Cobrar las bolsas de plástico, para reducir drásticamente su despilfarro."

.....

- Las bolsas de plástico son "el símbolo de consumismo más absurdo".

.....

3 En el texto que leíste dice: "las bolsas quemadas dejan cenizas y restos tóxicos equivalentes a una tercera parte la basura quemada". Dibuja en tu cuaderno un círculo y colorea una tercera parte.

4 El texto nos hace ver la cantidad de basura que producimos los humanos. Explica qué quiere decir el autor cuando afirma: "La sociedad de consumo se ha convertido en la sociedad de la basura".

.....

 **PARA DISFRUTAR +**

- ▶ **Puedes leer** la letra de la canción que interpreta el grupo Maná, "Dónde jugarán los niños"; en ella se hace una reflexión acerca de los desechos que matan la naturaleza y la vida.
- ▶ **Consultar** el manual *Cómo vivir sin acabar con el planeta*. Lo encuentras por internet en la página del mismo nombre. Disponible en: goo.gl/HpNvW

5 Marca con ✓ la respuesta correcta. La intención principal del manual es:

- informar acerca de las bolsas plásticas y demás materiales.
- hacernos reflexionar sobre los problemas del planeta.
- convencernos de la importancia de reciclar.

6 En el texto se usa lenguaje figurado al comparar las bolsas de basura con una plaga. Completa el cuadro.

Las plagas	Las bolsas de basura
Aparición masiva y repentina de seres vivos de la misma especie que causan graves daños a poblaciones animales, vegetales o al ser humano.	Son una plaga porque... • • •

7 Según el texto, para generar menos basura debemos:

.....



PARA DIALOGAR

Los merolicos

¿Alguna vez has escuchado a un merolico, es decir, a una persona que vende productos en las plazas públicas, mercados o transportes? ¿De qué se valen estas personas para vender? ¿Qué tipo de cosas venden? Hablando de consumismo, planeamos que inventes un producto para vender, pero en lugar de ser un objeto que produzca basura o residuos dañinos, que sea un producto que ayude a mejorar el medio ambiente.

- Piensa en un objeto (aunque sea imaginario) que te gustaría que todos usáramos a fin de preservar la naturaleza.
- Anota sus características y piensa una forma para anunciarlo oralmente.
- Guiados por su profesor, tomen turnos para anunciar su producto.
- Discutan entre todos cuál de los productos sería más útil y comenten otras alternativas para venderlo utilizando solamente su voz.

Lee y marca la respuesta correcta a las preguntas de la siguiente página.

Vertidos de petróleo

Los vertidos de petróleo de los buques **cisterna** y súperpetroleros son desastres de los que oírás hablar de vez en cuando en los noticieros. Pero la mayor parte de la contaminación del agua a causa del petróleo procede de la limpieza **ordinaria** de los barcos en el mar y vertidos de las fábricas en la tierra. En cualquier caso, limpiar este tipo de **vertidos** en la tierra es una tarea compleja. Construye un minivertedero de aceite y comprueba si eres capaz de hacerlo.



Material necesario

Dos moldes de aluminio para hornear, color vegetal, cucharas de medidas, aceite de cocina, una pluma de ave, trapos de algodón, una media de nailon, toallas de papel para cocina, detergente líquido.

Procedimiento

1. Llena de agua hasta la mitad uno de los moldes para hornear y añade unas gotas de color vegetal para ver mejor el aceite.
2. Añade 1/2 cucharadita de aceite. ¿Se mezcla con el agua?
3. Sopla un poco. ¿Qué le ocurre al agua aceitosa en una tormenta?
4. Pasa la pluma por el aceite. ¿Crees que los vertidos de petróleo afectan a las aves?
5. Intenta limpiar el vertido de aceite con un trapo de algodón, y luego prueba con la media de nailon y una hoja de papel para cocina. ¿Cuál de los tres da mejores resultados?
6. Ahora, llena el otro molde y añade 1/2 cucharadita de detergente líquido. ¿A dónde va a parar el aceite?

Los derrames de petróleo reales son muy perjudiciales para plantas y animales. La capa de aceite reviste las plumas de las aves y les impide volar. Las sustancias químicas que actúan a modo de detergentes fragmentan el petróleo en gotas más pequeñas, pero las toxinas siguen presentes en el entorno.

Suzuky, D. y K. Vanderlinden. (2004), *Ecología divertida*. Barcelona, Orino.

PALABRAS 296

Glosario

- Ordinario:** común, regular, que sucede habitualmente.
Vertidos: derrames voluntarios o involuntarios de líquidos.
Cisterna: depósito subterráneo para almacenar agua.



Velocidad lectora

Trabaja con un compañero. Relean el texto y tómense el tiempo. Compáren sus resultados.



En esta ocasión vas a realizar un experimento que te permitirá corroborar el daño que puede causar al entorno el vertido de petróleo. Antes de llevar a la práctica el experimento, responde estas preguntas.

- 1 Según el texto, la mayor parte de la contaminación del agua se debe a:
 - los vertidos accidentales de grandes cantidades de petróleo en el mar.
 - la limpieza constante de los barcos que transportan petróleo en el mar.
 - los vertidos de las fábricas en la tierra.
 - la limpieza de los barcos en el mar y los desechos de las fábricas en tierra.

- 2 Elige el par de palabras que tiene significado similar a las resaltadas en la siguiente oración: "La mayor parte de la **polución** del agua a causa del petróleo **procede** de la limpieza ordinaria de barcos".
 - limpieza - deriva
 - suciedad - viene
 - contaminación - se origina
 - residuos - proviene

- 3 A manera de hipótesis, selecciona el método que menos inconvenientes produce en la limpieza del petróleo:
 - nailon
 - trapo de algodón
 - detergente
 - toallas de papel para cocina

- 4 El propósito del experimento es mostrar:
 - Las formas de limpiar el petróleo.
 - Los riesgos de cualquier contaminación.
 - El problema en que se encuentra el planeta.
 - Los efectos ambientales del derrame de petróleo.

- 5 Averigua qué medidas pueden frenar este tipo de polución en el agua. Comparte los datos de tu consulta en grupo.

.....

- 6 Escribe la conclusión a que llegaste después de responder las preguntas y realizar el experimento.

.....



WEB
escribe

OTRA FORMA DE APRENDER

Ayudemos a nuestra Tierra



WEB
juega

1. Compíte con un compañero a ubicar y escribir el número de los elementos que deben ir en cada bote, en el menor tiempo posible.



1. Reúnete con un compañero y resuelvan.

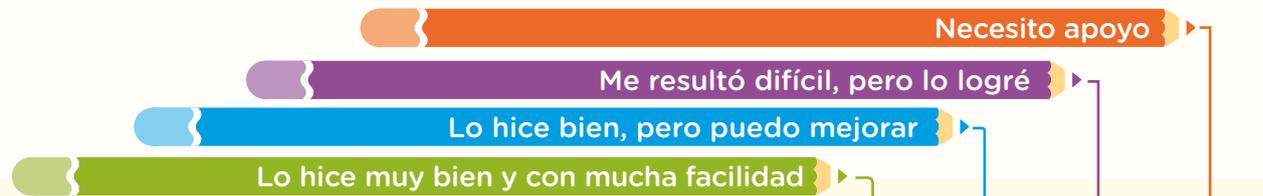
- ¿Qué es la ecología?

.....

- ¿Qué aspectos han cambiado en casa con relación al uso de la basura?

.....

2. Marca con ✓ según tu desempeño.



En la lectura "Vertidos de petróleo", relacioné el significado de *polución* con su sinónimo *contaminación*.

Después de leer "Cómo vivir sin acabar el planeta", puedo hablar de cuáles son las cosas que tiramos a la basura: bolsas, pilas, latas...

En la primera lectura deduje el sentido de la afirmación "la sociedad de consumo se ha convertido en la sociedad de la basura", pues compramos productos sin importar cuánto contaminan cuando los tiramos.

Con el experimento de "Vertidos de petróleo" comprendí que su propósito es que entendamos los efectos de la contaminación a partir de nuestra experiencia.

En la lectura sobre el planeta, fui capaz de identificar la relación entre la frase "una tercera parte" con la imagen que le corresponde.

En el texto que habla sobre la basura y sus efectos, entendí las causas por las que se compara con una plaga, pues es igualmente dañina e invasiva.

Realicé una consulta que me permitió exponer, frente a mi grupo, formas para evitar y frenar la contaminación del agua.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Reflexiona con tu grupo acerca del siguiente texto que formó parte de una campaña institucional:

Gota a gota, el agua se agota.



WEB
evaluación
tipo PISA

Observa con atención el título del texto, así como las imágenes. ¿Cómo te imaginas un salón de clases muy verde?

Un salón de clases muy verde

Un grupo de estudiantes del Liceo San Miguel, de Pereira, Colombia, dedican su tiempo libre a realizar proyectos ambientales. Todo un ejemplo a seguir.

Los humedales son superficies cubiertas de agua, con un ecosistema rico en vegetación y fauna que hace de estos espacios zonas de gran valor para el equilibrio ambiental, en especial en las ciudades, donde muchas veces lo único que encontramos es cemento, carros y contaminación. Pero qué pensarías si te dijéramos que en esa escuela de Pereira, Colombia, los alumnos tienen como salón de clases un humedal. Aunque no lo creas, así es.

Dos años atrás, los estudiantes y profesores del colegio empezaron a sentir malos olores, puesto que a un lado del colegio había un terreno **baldío** lleno de basura y escombros de construcciones **aledañas**... Sólo don Juan, el jardinero de la institución, se atrevía a cruzar la cerca de espinosos bambúes que encerraba este sitio. Sin embargo, un día los alumnos de secundaria, que en ese momento estaban concentrados en identificar y clasificar las especies animales y vegetales que se encontraban en los alrededores de la escuela, decidieron entrar y explorar la zona.

Comenzó, entonces, la recuperación de este territorio de la mano de Luz Stella Tisnés, coordinadora del Departamento de Proyectos Ambientales del colegio; los docentes; don Juan, por supuesto, y un grupo de investigación que integran 19 niños de primaria y 14 jóvenes de secundaria y bachillerato, entre los 8 y los 17 años.

La prioridad era limpiar y acabar con la maleza. Luego, para evitar que se llenara de desechos de nuevo, decidieron sembrar maíz y, de paso, tener alimento para los animales de la granja, otro de los proyectos ambientales de la escuela. Pero al hacer los surcos para poner las semillas, empezó a brotar agua de la tierra.

Decidieron buscar ayuda en la Corporación Autónoma Regional de Risaralda, entidad encargada de ejecutar políticas y programas sobre ambiente. Ellos, después de realizar algunos estudios, se dieron cuenta de que el terreno baldío era un humedal. “Fueron ellos quienes nos confirmaron que se trataba de un lugar de gran valor para el municipio, y se iniciaron los trabajos de inmediato —le contó a *Semana junior*, Luz Stella. El centro del humedal se cercó para permitir su recuperación natural, y a medida que se realizaba la limpieza empezamos a descubrir insectos de formas increíbles”.

Como homenaje a los indígenas **embara chamí**, el humedal recibió el nombre de Sanapur, que significa "madre tierra". Gracias al trabajo de los niños y jóvenes del colegio, lo que antes era un pantano, foco de basuras y malos olores, se convirtió en el hábitat de libélulas, mariposas, escarabajos, ardillas, aves y más de 25 especies de flora. Después de terminar los trabajos de recuperación, los alumnos del grupo de investigación quisieron ir más allá y empezaron a combinar la ciencia, el arte y la arquitectura, y a diseñar espacios enfocados al aprendizaje.

Respetando la vegetación de la zona, utilizaron bambú y piedra triturada para los senderos y caminos y un mandala (círculo) de piedra para atraer insectos y así poder estudiarlos de cerca; además, sembraron frambuesas, plátano y especies de **melíferas** para su alimentación y la de los animales de la zona.

Asimismo, con la madera de un árbol que tuvieron que talar, pues significaba un peligro para los estudiantes, construyeron dentro del humedal el aula escolar Danavanía, "madre agua" en el lenguaje embara chamí, donde los más pequeños ponen en práctica lo que aprenden en clase. De esta forma, el humedal, además de ser rescatado por los niños y jóvenes del grupo de investigación en beneficio de la región, se convirtió en salón de clases y laboratorio al servicio de los alumnos y docentes del colegio.

Los profesores de Español lo usan como fuente de inspiración para



Todos podemos participar para mejorar nuestro ambiente.



Un humedal es una zona de la superficie terrestre que está inundada temporal o permanentemente.

ensayos y narraciones, y los del área de Ciencias, para que los estudiantes aprendan de manera **vivencial** sobre el ambiente.

Su energía y amor por la Tierra han sido aplaudidos por muchos. En 2008 recibieron el Premio Planeta en Peligro, que organiza el diario colombiano *El Espectador*. Ese mismo año, el Concejo les entregó la distinción Medio Ambiente Ciudad de Pereira, en 2009 obtuvieron un reconocimiento por su trabajo en el cuidado del agua y en 2011 la Sociedad Colombiana de Arquitectos les dio una mención en la categoría Escuelas del Concurso Cubos Dorados UIA. Ahora, además de conservar el humedal, trabajan en un **herbario** virtual y una guía de insectos. Luz Stella y los estudiantes quieren transmitir su experiencia a las instituciones educativas de Pereira y fomentar en los estudiantes el cuidado de los ríos, la naturaleza y los animales y, con esto, poner un granito de arena para la conservación del planeta.

"Un salón de clase muy verde", (2011, abril), en *Semana Junior*, núm. 137, pp. 12-13.

PALABRAS 7 9 1

Glosario

Baldío: dicho de un terreno, abandonado, que no está sembrado u ocupado.

Aledaño: colindante, cercano o vecino.

Embera chamí: grupo indígena que puebla el municipio de Risaralda en Pereira, Colombia.

Melífera: plantas con flores que producen miel.

Vivencial: que es parte de una experiencia o vivencia.

Herbario: colección de plantas secas y clasificadas, usado como material para el estudio de la botánica.

- 1 Busca las palabras clave, para completar la información del esquema.

Un salón de clases muy verde

¿Qué es?

Un salón fuera del salón.

¿En qué consiste la idea?

¿Quiénes participaron?

¿Qué hicieron?

¿Por qué lo hicieron?

Los estudiantes empezaron a sentir...

- 2 Según lo descrito en el texto, dibuja los senderos, el mandala y los cultivos.



PARA DISFRUTAR +

- ▶ **Puedes leer** sobre los humedales y la importancia de conservarlos en: www.ramsar.org
- ▶ **Ver** videos sobre conservación de estos recursos naturales, en: www.ecologistasenaccion.org/article13190

3 En la expresión, “fueron **ellos** quienes nos confirmaron que se trataba de un lugar de gran valor para el municipio, y se iniciaron los trabajos de inmediato”, la palabra resaltada hace referencia a:

- Los estudiantes del grupo de investigación del Liceo.
- Los miembros de la Corporación Autónoma Regional.
- La coordinadora del Departamento de Proyectos Ambientales y los estudiantes.
- Luz Stella Tisnés, don Juan, los docentes y los estudiantes del Liceo.

4 En el siguiente fragmento, subraya las palabras clave.

“Como homenaje a los indígenas embera chamí, el humedal recibió el nombre de Sanapur, que significa ‘madre tierra’. Gracias al trabajo de los niños y jóvenes del colegio, lo que antes era un pantano, foco de basuras y malos olores, se convirtió en el hábitat de libélulas, mariposas, escarabajos, ardillas, aves y más de 25 especies de flora”.

- Ahora, con las palabras clave, escribe una oración que resuma el tema del fragmento anterior:

.....

5 Reescribe la siguiente oración reemplazando las palabras de conexión resaltadas por las que aparecen en el recuadro: “**Asimismo**, con la madera de un árbol que tuvieron que talar, **pues** significaba un peligro para los estudiantes, construyeron dentro del humedal el aula escolar Danavanía...”.

porque

igualmente

.....

.....

.....

6 Como homenaje a los indígenas, el humedal recibió el nombre de "Sanapur".

En la lengua de los embera chamí, la palabra significa:

.....

- 7** Reúnete con dos compañeros. Reflexiona sobre este nombre y el que le asignaron al aula escolar "Danavanía". Completa el esquema teniendo en cuenta la relación existente entre estos nombres y la última idea que aparece en el texto: "poner un granito de arena para la conservación del planeta".

Sanapur

Danavanía

relación entre

Los dos nombres:

Los nombres y la idea: "poner un granito de arena para la conservación del planeta".

- 8** Los profesores del Liceo ayudan a que los estudiantes aprendan de modo vivencial el cuidado del medio ambiente. Comparte en grupo aquellos temas que te gustaría aprender de esa forma y explica por qué.



PARA DIALOGAR

El coloquio

Cuando se habla de cuidado del ambiente solemos pensar que es poco lo que nosotros podemos hacer. Sin embargo, no es así. La suma de las pequeñas acciones es lo que conduce a los cambios. Si tú y tus compañeros hacen un plan de mejoramiento ambiental en su escuela ayudarán mucho en el cuidado del planeta.

Organicen un coloquio para decidir qué acciones pueden incluir en este plan.

- Reúnete en un equipo con tres compañeros más, e investiguen el significado de la palabra coloquio.
- Dividan el equipo en dos y discutan con su pareja sobre algunas posibles acciones.
- Reúnanse con la otra pareja del equipo y comenten sobre las medidas que proponen.
- Al final, presenten los resultados de su coloquio ante el grupo.

Lee el siguiente texto.

El ciclo del agua

Cuando te subes en un carrusel de un parque de diversiones, ves las mismas cosas una y otra vez a medida que éste gira. El movimiento del agua, de la tierra al cielo y después de regreso a la tierra, es similar al movimiento circular del carrusel. Este movimiento se llama ciclo del agua.



El agua del planeta está en un constante movimiento al que llamamos "ciclo del agua".

Cuando el Sol calienta las aguas superficiales del océano, esta parte del agua se convierte en vapor de agua. Llamamos a ese proceso evaporación. El vapor de agua sale del aire. A medida que sube, éste pierde su calor con el aire circundante y se convierte nuevamente en líquido. Al comienzo, estas pequeñas gotas de agua quedan en las nubes que están en el aire. Después, se agrupan y forman grandes gotas. Llamamos a ese proceso condensación. Las gotas caen luego a la tierra en forma de

lluvia. Cuando el tiempo es más frío, las gotas de agua pueden congelarse y caer en forma de granizo, aguanieve o nieve.

La mayor parte de la lluvia cae en los océanos, pero otra parte cae en la tierra y va a parar a ríos y arroyos. Parte del agua se filtra a través del suelo y de la roca, se deposita bajo tierra y se denomina agua subterránea. Con el tiempo, esta agua subterránea puede **rezumar** en los ríos, pero cierta cantidad permanecerá bajo tierra durante años.

Jóvenes científicos: Todo acerca del agua (1995), t. 2-8, Chicago, World Book.

PALABRAS

2 3 3

Glosario

Rezumar: dicho de un líquido: salir al exterior en gotas a través de poros de un cuerpo.



Velocidad lectora

Mide el tiempo que te toma releer el texto "El ciclo del agua". Después, compara tu resultado con el que obtuviste en la primera lectura que mediste de este bloque. ¿Lees más rápido ahora?

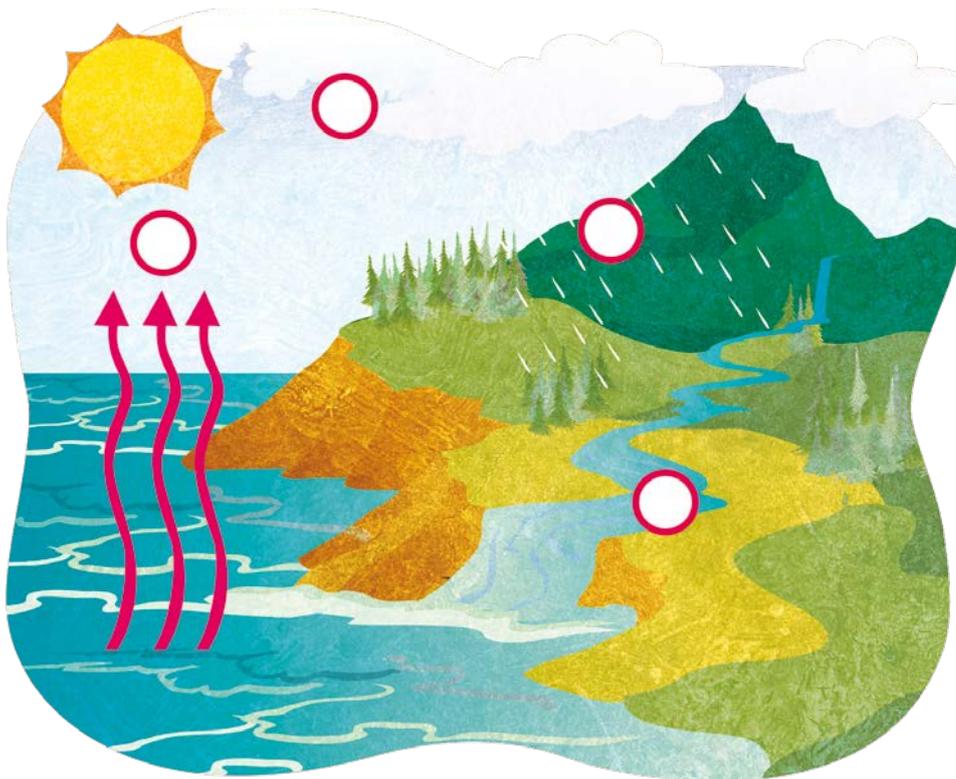
- 1 Completa el cuadro con la comparación que se hace en el texto de dos elementos: el carrusel y el ciclo del agua.

	Elementos comparados	
	Carrusel	Ciclo del agua
Características		

- A partir de lo anterior, escribe una definición de la palabra ciclo.

- 2 En la ilustración aparece el ciclo natural del agua. Escribe la letra que corresponda en el círculo en blanco que indica cada proceso.

- a. El agua se evapora. b. Se forman nubes.
c. Cae la lluvia. d. El agua fluye de vuelta al mar.



- 3 Investiga cómo se forman y protegen los humedales. Si tienen un periódico mural en tu salón o en la escuela, coloca en él, junto con tus compañeros, la información.



WEB
escribe

OTRA FORMA DE APRENDER

Buscando lo desconocido

1. Encuentra, en el menor tiempo posible, las nueve palabras que se relacionan con el tema del módulo.

Q	F	C	O	N	T	A	M	I	N	A	R	Z
W	O	E	A	R	R	E	I	T	O	Q	U	P
E	L	F	O	R	E	C	I	C	L	A	R	A
R	T	V	Y	T	T	E	W	I	Y	G	S	N
T	A	A	H	U	M	E	D	A	L	A	A	E
Y	N	P	G	E	Y	R	Q	P	U	H	L	T
U	E	O	U	R	A	G	U	A	M	F	O	A
V	R	R	H	A	V	N	U	B	E	S	N	X
B	I	P	R	O	Y	E	C	T	O	D	D	C
B	A	V	G	M	Y	O	L	C	I	C	F	V
C	O	N	D	E	N	S	A	C	I	O	N	N
A	D	A	N	A	V	A	N	Í	A	V	E	E

2. Ahora, ordena alfabéticamente las palabras que tienen que ver con el agua y escribe el significado de cada una.

Ciclo

Humedal

Evaporación

Condensación

Rezumar

Contaminar

Ciclo

Serie de fases por las que pasa un fenómeno periódico.

.....

.....

.....

.....

.....

1. Reúnete con tu profesor y, luego de analizar, responde.

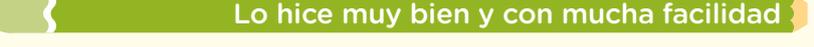
- ¿Cómo puedes ayudar para que en tu casa y en la escuela se genere conciencia sobre el buen uso del agua?

.....

- ¿Cuáles son tus fortalezas como lector?

.....

2. Marca con ✓ según tu desempeño.

				
				
				
				
Identifiqué el sentido de las expresiones <i>asimismo</i> y <i>pues</i> en la lectura sobre el salón verde y las sustituí por sinónimos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
En la misma lectura, reconocí el sentido de palabras como <i>ellos</i> , cuando se refieren a partes de la oración antes mencionadas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gracias a la lectura "El ciclo del agua" soy capaz de reconocer el proceso que tiene en diferentes momentos en la naturaleza, como lluvia, mares y nubes.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Entendí por qué el ciclo del agua se compara con las vueltas que da un carrusel.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Logré sintetizar un párrafo de la lectura sobre el salón verde, porque identifiqué las palabras clave y las usé en una nueva oración que resume la información.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pude crear imágenes como un <i>mandala</i> , un <i>sendero</i> y un <i>cultivo</i> con la información de la lectura del salón verde.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Explicué los temas que me gustaría aprender en un salón, como el de la lectura, y mostré las razones por las que los elegí.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Lee el siguiente texto y subraya las respuestas a las preguntas:

En el 2090

En el año 2090 Julián y Brenda encuentran entre los documentos de la historia de su familia una **breve** carta, escrita quizá por su bisabuela. Dice así:

“Apenas he dejado de ser una niña, pero ya tengo recuerdos del cielo azul bajo el que vivo; al atardecer, las parvadas de aves se reúnen en las copas de las palmeras que adornan mi calle y con ruidosa alharaca se cuentan los hechos del día. En los mercados es fácil conseguir deliciosas frutas y los mares azules nos proveen de peces para comer. Sí, es **cierto**, no en todas las partes del mundo es igual: en la tele suelen aparecer noticias de barcos que derraman petróleo, personas inconscientes que destruyen selvas y casos de ciudades que ensucian el agua que luego ya no pueden beber. Los polos se derriten y muchas especies animales y vegetales se extinguen ¡todos los días! Sin embargo, todavía están frente a mí los recuerdos de mi infancia. Dicen los que saben, que todavía estamos a **tiempo** para salvar a la Tierra. Yo les creo y tengo fe en quienes comparten conmigo el planeta. Sólo las acciones individuales de toda la humanidad pueden **conservar** nuestro hogar. Cuando leas esto, bisnieto, bisnieta, asómate a tu ventana y averigua si yo tenía razón”.

Los niños se asoman confiados a la ventana y sonríen...

1. ¿De qué trata la carta que leen Julián y Brenda?
 - A. De la vida de su bisabuela.
 - B. De la esperanza de su bisabuela.
 - C. De los hábitos de su bisabuela.
 - D. De los recuerdos de su bisabuela.
2. ¿Qué signo de puntuación sirve para diferenciar el contenido de la carta del resto de la narración?
 - A. El punto y seguido.
 - B. Los signos de exclamación.
 - C. Las comillas.
 - D. Los puntos suspensivos.
3. ¿De qué otra forma podría expresarse la misma idea contenida en el fragmento de la carta?: “Sólo las acciones individuales de toda la humanidad pueden conservar nuestro hogar.”
 - A. Toda persona tiene que poner de su parte para salvar a nuestro planeta.
 - B. Sólo una persona puede salvar a nuestro planeta.
 - C. Cada persona es responsable de lo que hacen los demás.
 - D. No todas las personas pueden poner de su parte para salvar a nuestro planeta.

4. ¿Por qué crees que los niños se sentían confiados al asomarse a la ventana? Sabían que...
- A. la Tierra se había salvado. B. la Tierra se había destruido.
C. la carta no era de verdad. D. encontrarían más cartas.
5. ¿Cuál crees que sea la intención del texto que acabas de leer?
- A. Contar una historia de ciencia ficción sobre la Tierra.
B. Alarmar al lector sobre la destrucción de la Tierra.
C. Describir cómo era la Tierra antes del 2090.
D. Demostrar al lector que todavía es posible salvar a la Tierra.
6. ¿Cuál de las siguientes opciones contiene dos palabras de significados opuestos (antónimas)?
- A. breve/corto B. cierto/falso C. tiempo/minutos D. conservar/cuidar
7. ¿Qué problema ambiental no se menciona en la carta?
- A. Se derriten los polos. B. Se destruyen selvas.
C. Se destruye la capa de ozono. D. Se derrama petróleo.
8. ¿En qué tiempo verbal está escrita la carta?
- A. Presente B. Pasado C. Futuro D. Pospretérito
9. De acuerdo con la información de la carta, ¿dónde vivía su autora?
- A. En un lugar contaminado. B. En un lugar sin árboles.
C. En un lugar limpio. D. Cerca de un bosque.
10. En el momento en que la carta fue escrita, se puede decir que...
- A. ya existían problemas graves de contaminación.
B. ya se habían resuelto los problemas de contaminación.
C. ya habían nacido Julián y Brenda.
D. ya no había animales en peligro de extinción.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
D	D	D	D	D	D	D	D	D	D

UNIDAD 10

¡Todo un arte!

Comenta con tus compañeros el significado de esta frase:

"¿Amas la vida? No desperdicies el tiempo porque es la sustancia de que está hecha".

Benjamín Franklin

Lee con atención el siguiente texto. Como vas a trabajar las técnicas de papiroflexia, consigue tres hojas de papel tamaño carta.

Técnicas de papiroflexia

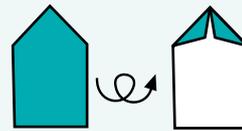
La papiroflexia es el arte de doblar papel para crear figuras. En Japón se llama *origami*, que significa plegado del papel, y a las figuras que se crean así, se les denomina papirolas.



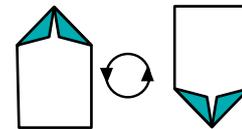
WEB
evaluación
tipo PISA



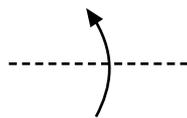
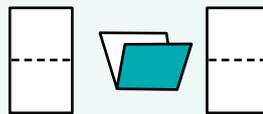
Esta flecha rizada significa "dale la vuelta al papel".



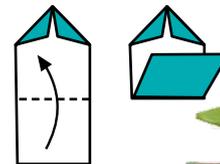
Este símbolo significa "ponlo cabeza abajo".



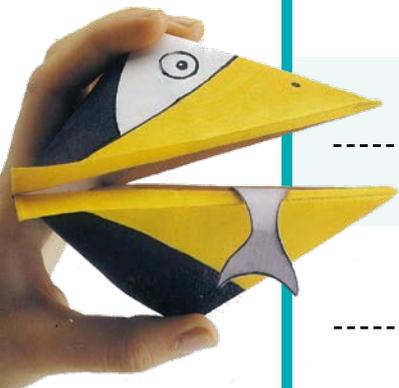
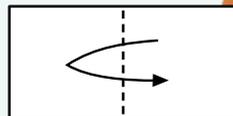
Las líneas de puntos señalan el lugar donde debes hacer, o donde ya has hecho, un doblez.



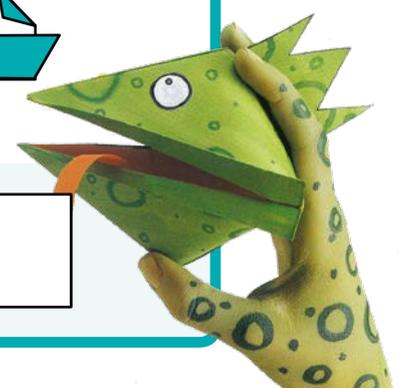
Esto significa "pliega el papel en la dirección que indica la flecha".



Esto significa "dobla el papel, marca el pliegue y desdóblalo".



En Japón, el origami es un pasatiempo muy popular.



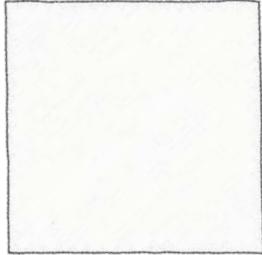
El zorro

El zorro es muy fácil de hacer. Utiliza papel para regalo o decora el papel tú mismo antes de hacer la figura.

Necesitas

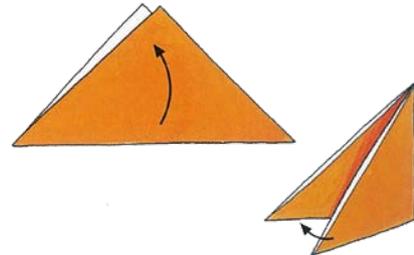
Un cuadro de papel de 15 cm x 15 cm

1



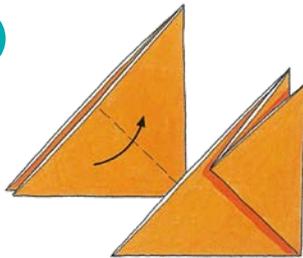
Pon el papel sobre una superficie plana, con la cara sin dibujo o color hacia arriba. Colócalo con una esquina apuntando hacia abajo.

2



Lleva la esquina inferior hacia arriba y pliega el papel por el centro. Después, dóblalo a la mitad de derecha a izquierda.

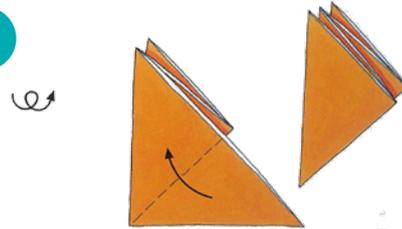
3



Dobla sólo una capa hacia arriba.

Dobla la capa superior llevando la esquina inferior izquierda hasta la punta superior. Cuida que todos los bordes coincidan.

4

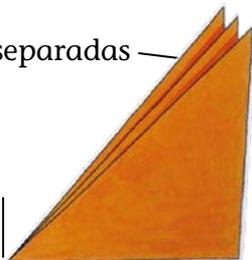


Dale la vuelta al papel y repite la operación del paso 3 por el otro lado, haciendo que todos los bordes coincidan, como en el dibujo.

5

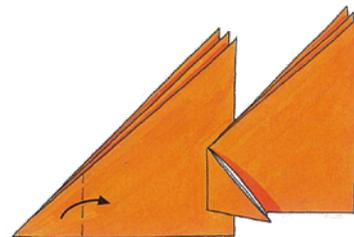
Tres puntas separadas

Este extremo tiene una sola punta.



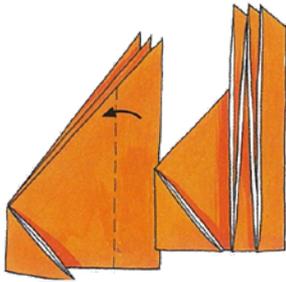
Coloca el triángulo como ves en el dibujo, con el borde más largo hacia la izquierda y el extremo con tres puntas hacia arriba.

6



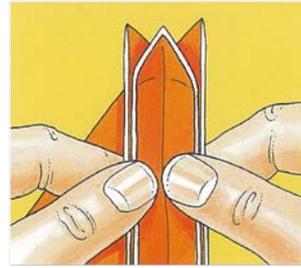
Para hacer la cola, dobla la esquina inferior izquierda como lo indica la línea de puntos y la flecha del dibujo de arriba.

7



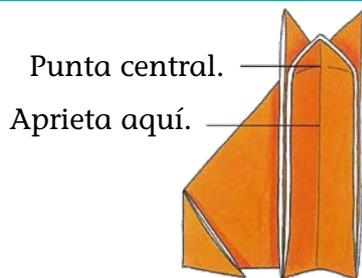
A continuación, dobla todas las capas de la derecha hacia la izquierda hasta hacerlas coincidir con la punta de la cola.

8



Separa las capas de papel de la **solapa** que doblaste en el paso anterior, de forma que queden cuatro capas por cada lado.

9



Aprieta con el dedo sobre el pliegue central, contra la mesa, para aplanar las dos solapas. La punta central no se puede aplanar.

10

El doblez de la cabeza y el pliegue central quedan alineados.



Para hacer la cabeza del zorro aplasta la punta central. El doblez de la cabeza deberá quedar alineado con el pliegue central.



Para hacer una familia...

Utiliza papeles de diferentes tamaños para los distintos miembros de la familia. Prueba con los tamaños siguientes:

Zorro grande: 15 cm x 15 cm

Zorro mediano: 12 cm x 12 cm

Zorro pequeño: 7.5 cm x 7.5 cm

Watt, F. (2008), *Papiroflexia y otras manualidades en papel*, Londres, Usborne.

PALABRAS 4 0 7

Glosario

Solapa: parte de una prenda de vestir, correspondiente al pecho, o de un objeto que suele ir doblada hacia afuera sobre la misma superficie.

1 Subraya la respuesta correcta. Según las normas tradicionales, en la papiroflexia se permite:

Cortar el papel

Doblar el papel

Dibujar en el papel

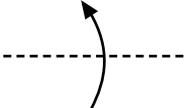
Pegar las piezas de papel

2 En el texto se señala que "la papiroflexia es un arte". Explica por qué esta habilidad de doblar el papel es considerada de esa manera.

.....

.....

3 Escribe el significado para cada símbolo en el recuadro correspondiente

Símbolo	Significado
	
	
	
	
	



PARA DISFRUTAR +

- ▶ **Puedes leer** acerca de los distintos materiales que se usan en papiroflexia, así como consejos prácticos para la elaboración de figuras en: *Watt, F. (2008), Papiroflexia y otras manualidades en papel, Londres, Usborne.*
- ▶ **Consultar** videos tutoriales para hacer diferentes objetos utilizando la técnica de papiroflexia en: <http://goo.gl/slQGu>

4 Subraya la respuesta correcta. En la expresión: "Lleva la esquina inferior hacia arriba y **pliega** el papel por el centro", un sinónimo de la palabra resaltada es:

arruga

cierra

dobla

repisa

5 Marca con . En la expresión "flecha rizada", la palabra que puede reemplazar a rizada es:

estirada ondulada encrespada torcida

6 Subraya la palabra que no indica acción, es decir, que no es un verbo.

dobla

coloca

continuación

aprieta

7 Explica qué ocurriría si al doblar la figura los bordes no coincidieran.

.....

8 Completa las instrucciones con las siguientes palabras.

Separa

dobla

hacerlas

coincidir

dobla

hacer

indica

- Para la cola, la esquina inferior izquierda como la línea de puntos y la flecha del dibujo de arriba.
- A continuación, todas las capas de la derecha hacia la izquierda hasta con la punta de la cola.
- las capas de papel de la solapa que doblaste en el paso anterior.

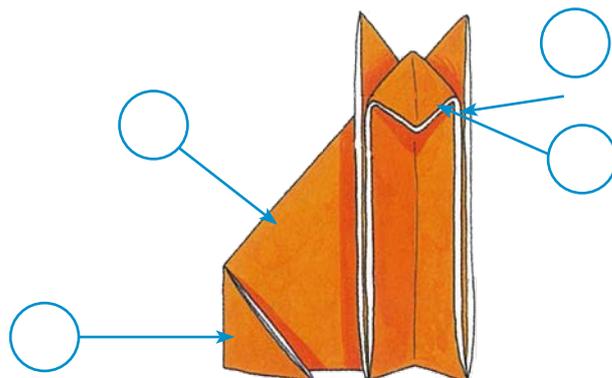
9 En el paso 4 se señala que debes "repetir la operación del paso 3". Explica qué debe hacerse.

.....

10 Comenta con un compañero por qué son necesarias las ilustraciones en este texto y escribe la razón.

.....

- 11 Escribe el número correspondiente a cada una de las partes para determinar el orden en que fueron realizadas.



- 12 ¿Qué beneficios tiene dedicar un tiempo a este tipo de actividades?
¿Qué otras actividades pueden compararse a la papiroflexia?

.....

- 13 Explica qué ocurriría si hicieras el zorro saltándote o invirtiendo algunos pasos.

.....



PARA DIALOGAR

La conferencia

Existen personas dedicadas a la investigación de algún tema, por lo que son considerados especialistas; algunos comparten su conocimiento con el público por medio de conferencias. ¿Podrías prepararte para llevar a cabo una conferencia sobre el arte del *origami* o algún otro pasatiempo?

Para realizar una conferencia, te sugerimos:

- Investigar, en la red o en libros especializados, sobre el origen de este pasatiempo; por ejemplo, profundizar en sus orígenes y en la difusión que ha tenido en el mundo.
- Preparar un borrador de los puntos que se expondrán en la conferencia y ensayarlos.
- Practicar, en el caso del *origami*, la elaboración de una de las figuras para que puedas mostrar la forma en que se elabora. Considera también más ejemplos para otros pasatiempos.
- Dirigidos por su profesor, seleccionen un momento de la clase para que todos den una conferencia e inviten a otros compañeros de la escuela a escucharlos.



WEB
escucha



WEB
practica
dicción

Lee la adaptación del siguiente texto para disfrutar de este arte.

¿Qué es el origami?

Origami es el arte japonés del plegado de papel. Su nombre proviene de las palabras japonesas “ori”, que significa plegado, y “gami”, que significa papel. La condición previa que dio origen al *origami* fue, sin duda, la existencia del papel, el cual fue inventado por los chinos en el siglo II d.C. En aquel entonces, Japón era un país en desarrollo y adoptó muchas cosas de los chinos: la estructura social, la religión, la escritura y las técnicas artesanales. En el siglo VII d.C. se conoció la técnica del papel en Japón, un siglo después se difundió entre los árabes y mucho más tarde por Europa.

El *origami* es una ocupación apasionante para todo aquel que siente placer por crear figuras. También es apropiado como ocupación en grupo y sirve como ayuda y estímulo para niños, jóvenes o adultos.

Se aprende *origami* con el fin de enseñarlo como un entretenimiento para niños, jóvenes o ancianos; como terapia para pacientes con desventajas mentales y físicas; como un medio de **destreza**; como una demostración de los principios de geometría o, simplemente, para compartir con amigos, ya que plegar y usar esos modelos puede servir, además de generar un espacio de compañía, para contribuir al decorado de días festivos y tarjetas de felicitación, entre otros.

Sabemos que el *origami* es el arte de doblar el papel, sin embargo, su intención va más allá de hacer figuras. Al igual que muchas otras prácticas japonesas y chinas, el *origami* fue creado para la contemplación, para lograr quietud y tranquilidad.

Cucurrucu (2011, mayo 1), "Qué es el origami" tomado de <http://goo.gl/V6jt4>

PALABRAS 260

Glosario

d.C.: siglas que se refieren a la expresión “después de Cristo”, es decir, el momento en que comienza el conteo de nuestro calendario actual.

Destreza: habilidad o capacidad desarrollada para hacer algo.



Velocidad
lectora

Vuelve a leer "¿Qué es el origami?", lo más rápido que puedas. Mide tu velocidad. Ahora reléelo deteniéndote el tiempo necesario en cada signo de puntuación. Mide el tiempo que te toma completar la tarea. ¿Son diferentes las mediciones? ¿Por qué?

- 1 Completa la ficha.

Ficha técnica: el *origami*

Definición:

Nace en (origen):

Fue creado para:

Es practicado por:

- 2 Subraya la respuesta correcta. En la expresión "el *origami* es una ocupación apasionante para todo **aquel** que siente placer por crear figuras", hace referencia a:

- el origami
- las figuras
- la persona
- las formas

- 3 Completa el esquema con las utilidades que tiene el *origami*.



- 4 Explica qué significa la expresión el *origami* es "un arte milenario".

.....

- 5 Japón es un país que enseña a sus niños, desde muy pequeños, artes y manualidades. Las vacaciones no son tan largas allá como en los países occidentales y la disciplina es parte importante de su formación. Comenta en clase qué opinas de este tipo de educación.

- 6 Explica por qué se inventaron símbolos universales para indicar cómo se debe doblar el papel.

.....

.....



WEB
escribe

¡Hazlo tú mismo!

1. Las instrucciones de la siguiente receta están desorganizadas. Compíte con un compañero para ver quién las ordena en forma correcta en menos tiempo. Ganará quien lo haga bien y más rápido.

Flan de vainilla

Ingredientes

- 1 litro de leche
- 2 yemas de huevo
- vainilla al gusto
- 4 huevos
- 200 g de azúcar



Instrucciones

- En un recipiente se vierte la leche, la vainilla y el resto del azúcar, y se pone a calentar en la estufa, con la supervisión de un adulto.
- Se puede decorar con crema batida.
- Una vez que esté lista la mezcla del flan, se vierte en el molde que tiene caramelo y se hornea por media hora a 180° dentro de un recipiente con agua, para que se cocine a baño María.
- La leche se incorpora al huevo poco a poco, evitando que cuaje y sin parar de batir.
- Una vez frío, se desmolda.
- Antes de que hiervan la leche, la vainilla y el azúcar, se le añade esta mezcla a las yemas batidas y los huevos.
- 1 En un molde de metal, se prepara caramelo con la mitad del azúcar.

1. De acuerdo con tu desempeño, completa las oraciones.

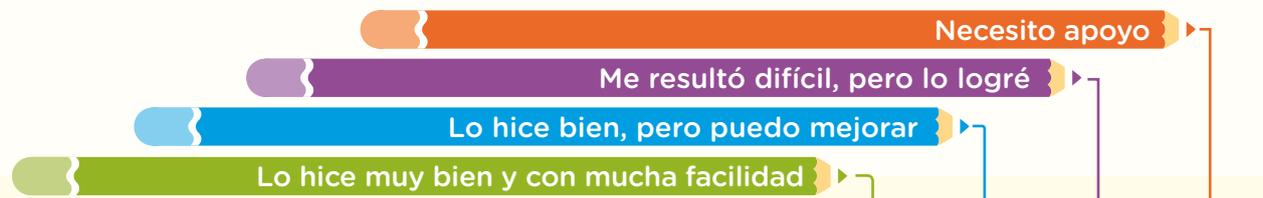
- En este módulo logré conocer datos acerca del *origami* como:

.....

- Comprendí que los textos instructivos sirven para:

.....

2. Marca con ✓ según tu desempeño.



En las instrucciones para hacer un zorro de *origami*, distinguí entre las palabras que son verbos y las que no lo son.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

De acuerdo con la lectura, relacioné los significados de los símbolos para hacer *origami* con la instrucción correspondiente.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Con la información de la lectura "¿Qué es el *origami*?", elaboré un esquema en el que describo algunas de sus utilidades.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

En "Técnicas de papiroflexia", identifiqué que un sinónimo de *doblar* es *plegar*.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

A partir de la información de la lectura sobre qué es el *origami*, inferí que se llama *milenario* a cualquier técnica o arte que tiene más de mil años.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Después de leer las instrucciones para hacer un zorro, llegué a la conclusión de que saltarme algunos pasos o hacer una modificación de las instrucciones, produciría una falla en la figura que estoy elaborando.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Comenté con un compañero mi opinión acerca de la importancia de las ilustraciones en un instructivo como el que leímos del zorro.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Ahora tengo una opinión sobre la utilidad del *origami* y de otros pasatiempos similares.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Comenta con tus compañeros:

- ¿Te gusta el cine? ¿Qué películas te gustan más?
- ¿Te gusta más ver una película en el cine o en televisión?
- ¿Cuál fue la última película que viste? ¿Por qué querías verla?
- ¿Qué fue lo que más te gustó de la película?

Antes de leer el texto, observa la ilustración y el título de la página 113. Piensa en el posible significado de tener una “megamente”.



WEB
práctica
expresividad

Megamente – Reseña**Ficha técnica**

Título original: *Megamind*

Director: Tom McGrath

Género: animación, comedia

Duración: 95 minutos

Protagonistas: (voces) Will Ferrell (Megamente), Brad Pitt (Metro Man), Tina Fey (Roxanne Ritchi), Jonah Hill (Titan), David Cross (Minion), Justin Theroux (Padre de Megamind), Ben Stiller (Bernard).

País: Estados Unidos

Año: 2010

"Una película del mismo tipo que *Los increíbles* y *Mi villano favorito*. La película podría, al igual que su malvado protagonista, ser algo del montón. Sin embargo, cuando se trata de generar risas, el Súper Megamind es un ganador".

Anton Bitel, Film4

"Una interesante reinención del concepto de superhéroe. *Megamente* ofrece un momento de diversión para espectadores de todas las edades".

Frank Wilkins, ReelTalk Movie Reviews

Hasta el más villano necesita de amor

Megamente nos presenta una nueva propuesta para el tradicional y adorado género de los superhéroes. Por medio de la **animación**, esta película nos transmite un mensaje directo, el cual nos hace ver que hasta el ser más oscuro busca siempre algo de cariño.

Los villanos en el cine han escrito su propia historia (...) y los superhéroes no podrían ser lo que son, si no tuvieran a su lado a ese **antagonista** capaz de hacerlo todo para impedir su triunfo. En esta cinta, precisamente los malos se convierten en los protagonistas, dándole todo un giro a la lógica de lo que **solemos** ver en la pantalla.

Qué mejor que esta nueva mirada se haga a través de la animación y del humor. Porque si algo abunda en esta película es (...) diversión. Puede que técnica y visualmente no le llegue ni a los talones a la película de animación *Toy Story 3*, pero lo que es cierto es que su historia, su guion y sus voces (...) le dan el toque perfecto para convertirla en una película que garantiza 100% de **retribución** en diversión y carcajadas.

La historia relata la vida entre el bien y el mal de Megamente y Metro Man, dos superhéroes enviados a la Tierra cuando apenas eran unos recién nacidos. Ambos crecen en lados opuestos. Por un lado, Megamente es objeto de burlas de los demás niños, mientras que Metro Man es adoptado por una familia adinerada (...). Al crecer, Megamente se convierte en un villano, pero todos sus planes se van al traste cuando entra en acción Metro Man (...). Toda esta trama da un giro inesperado, donde este villano se encontrará en el más misterioso **dilema**, pues jamás pensó que el triunfo que siempre quiso, generara en él algo tan inesperado.

En definitiva, es una historia perfecta para compartir en familia, pues la moraleja que deja, luego de disfrutarla, es que le cae bien a personas de cualquier edad.



PYSN noticias (2010, noviembre 1).

PALABRAS 4 4 7

Glosario

Animación: proceso para diseñar los movimientos de los personajes o de los objetos y elementos de una película de dibujos animados.

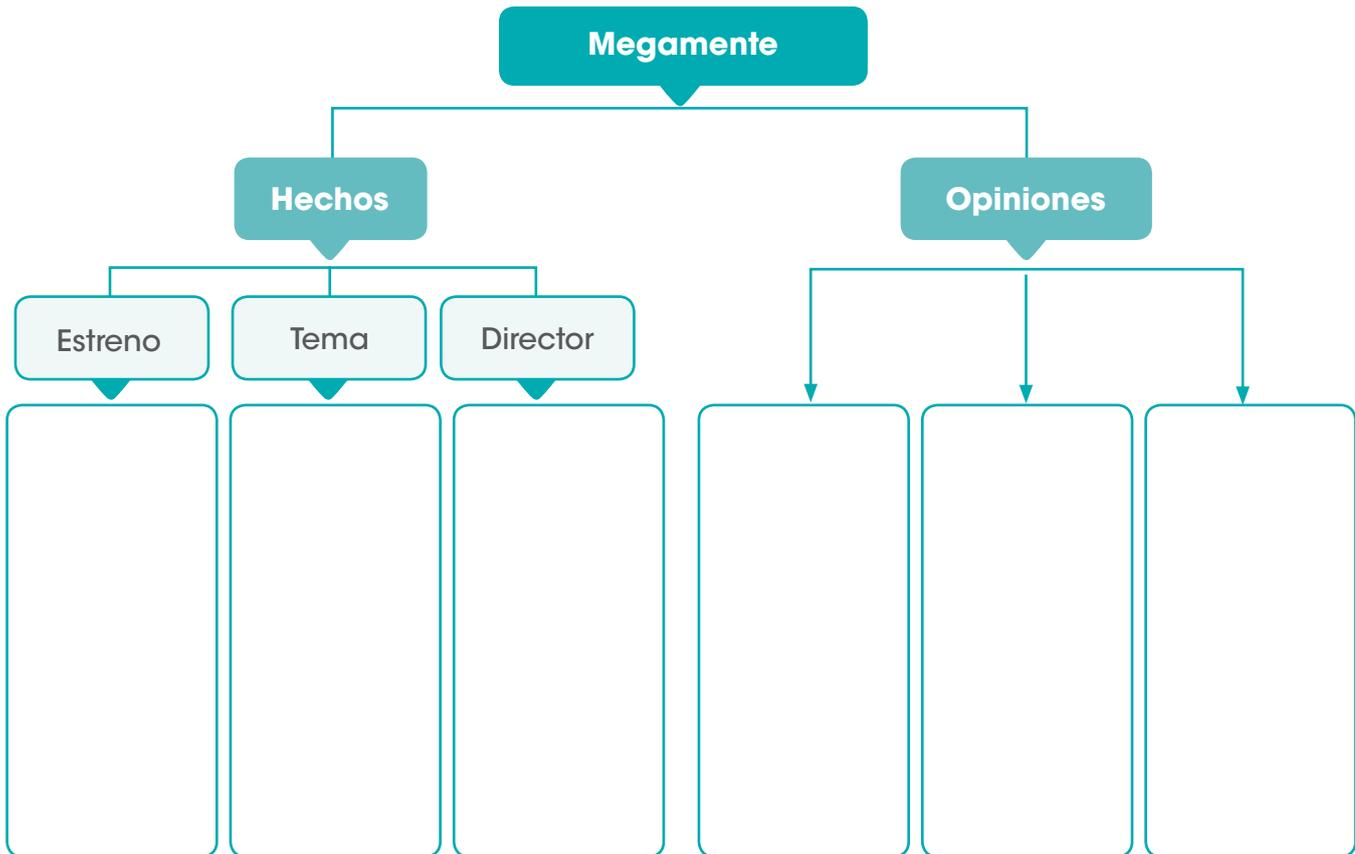
Antagonista: personaje que se opone al protagonista o personaje principal en una historia.

Soler: acción que se refiere a una costumbre o hábito, por ejemplo: solemos levantarnos temprano.

Retribución: recompensa o pago de algo.

Dilema: duda o disyuntiva para elegir entre dos o más opciones convenientes por igual.

- Al leer la reseña, te diste cuenta de que el autor tiene una opinión favorable de la película. Escribe en el siguiente esquema cuáles son los hechos que señala el escritor y cuáles, las opiniones que permiten llegar a esta conclusión.



PARA DISFRUTAR +

- ▶ **Puedes leer** reseñas de películas en revistas de entretenimiento y en la sección de cartelera en los periódicos. También puedes encontrar otras reseñas en: <http://mejorespeliculasinfantiles.blogspot.mx/> en ellas aparecen publicados comentarios de las últimas películas de cartelera.
- ▶ **Ver** películas como *Los increíbles*, *Monsters Inc.*, *Mi villano favorito*, que nos muestran otra visión de los héroes y los villanos.
- ▶ **Consultar** sobre la vida de grandes héroes de la literatura. Consulta en tu biblioteca más cercana quiénes eran Hércules, Perseo, Teseo, Ulises, entre otros personajes de la literatura griega y que ocupan muchas páginas de maravillosos libros en donde aparecen sus hazañas.

- 2 En unidades anteriores aprendiste que los paréntesis se usan para aclarar información. Lee con atención el siguiente fragmento.

Puede que técnica y visualmente no le llegue ni a los talones a la película de animación *Toy Story 3*, pero lo que es cierto es que su historia, su guion y sus voces —a cargo de estrellas de la talla de Brad Pitt y Tina Fey— le dan el toque perfecto para convertirla en una película que garantiza 100% de retribución en diversión y carcajadas.

- Deduce y explica qué función cumplen los guiones.

- 3 Subraya la respuesta correcta. Anton Bitel y Frank Wilkins son:

- directores de la película
- voces de los personajes
- otros comentaristas
- autores de la reseña

- 4 Marca con ✓ la respuesta correcta. En la expresión “Megamente se convierte en un villano, pero todos sus planes **se van al traste** cuando entra en acción *Metro Man*”, las palabras resaltadas pueden reemplazarse por:

- tienen éxito
- son geniales
- se echan a perder
- casi siempre cambian

- 5 Comenta con un compañero tu opinión acerca de las películas animadas que muestran una versión no tradicional de los personajes y de los héroes, como *Shrek*, *Rapunzel* o *Kung Fu Panda*.



PARA DIALOGAR

La opinión

Seguramente has visto películas que te han gustado y otras no. Todos tenemos derecho a poseer nuestros propios gustos y a expresarlos, pero ¿qué sucede cuando debemos llegar a acuerdos con otras personas? Para descubrirlo te proponemos la siguiente actividad.

- En parejas, proponga cada uno una película que le guste. Luego, imaginen que van a ir al cine y deben decidir cuál verán. Discutan al respecto y den su opinión.
- No olviden respetar la opinión de su compañero.
- Explica a tu compañero cuáles son las razones por las que estás de acuerdo o no.



WEB
practica
fluidez

¿Qué tanto conoces de animación? Amplía tus conocimientos leyendo el siguiente texto.

Diversos tipos de animación

Existen numerosas formas de animación que dependen de la creatividad de los animadores y de la técnica o de los objetos que se utilicen.

Los dibujos animados se crean dibujando cada fotograma, es decir, cada cuadro de una acción. La imagen tiene el mismo tamaño que el objeto reproducido.

Al principio se dibujaba cada fotograma y luego era filmado, proceso que se aceleró al aparecer la animación por celdas o papel de **acetato** inventado por Bray y Hurd en la década de 1910. Usaron láminas transparentes sobre las que animaron a sus personajes sobre el fondo. Más tarde, la técnica se agilizó mediante los dibujos realizados en computadora.

Cuando la animación no entra en la categoría anterior, del dibujo animado, se llama *stop motion*, en la que se le da vida a objetos de todo tipo, tomados de la realidad mediante fotografía o filmación. Para ello se utiliza la grabación “fotograma a fotograma” o “cuadro a cuadro”.

Animación 3D hace referencia a un tipo de animación que simula las tres **dimensiones**. Se realiza mediante un proceso denominado renderización, que genera una imagen de 2D desde un modelo de 3D. Así podría decirse que en el proceso de renderización, la computadora “interpreta” la escena en tres dimensiones y la plasma en una imagen bidimensional.

Marfínez Soler, M. (2008), "Libros digitales",
tomado de goo.gl/DL3hX

PALABRAS 2 1 7

Glosario

Acetato: material transparente utilizado en la fabricación de películas fotográficas, y en forma de láminas para las artes gráficas, como el dibujo y el diseño.

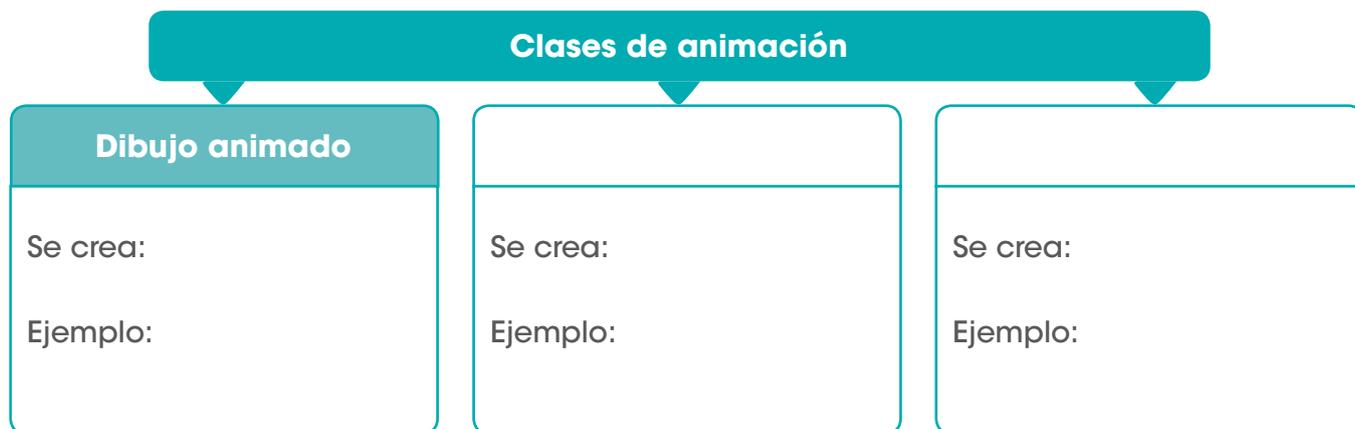
Dimensión: partes que componen un cuerpo sólido, es decir, longitud, área o volumen y superficie, respectivamente.



Velocidad
lectora

Trabaja con un compañero. Relee el primer párrafo del texto lo más rápido que puedas sin detenerte con la puntuación. Después, lee el segundo párrafo, y respeta la puntuación. Pregúntale a tu compañero qué lectura comprendió mejor.

- 1 Subraya la respuesta correcta. El texto "Diversos tipos de animación" es un artículo porque:
- Cuenta una serie de hechos ocurridos a unos personajes.
 - Comenta cómo se crean los dibujos animados.
 - Informa sobre la manera de grabar películas.
 - Explica las distintas formas de animación.



- 2 A partir de la información, completa el esquema.
- 3 Marca con ✓. De acuerdo con el texto, un fotograma es:
- una película completa. un cuadro de una acción.
 un dibujo animado. una animación completa.
- 4 Encierra la respuesta. Dos formas de animación que menciona el texto son:
- dibujo animado y dibujo en plastilina.
 - dibujo animado y animación en 3D.
 - animación en 3D y animación de fondo.
 - *stop motion* y plastilina.
- 5 Analiza con un compañero por qué las películas animadas son vistas por gente de todas las edades.
- 6 De acuerdo con lo leído en el texto anterior y la reseña de *Megamente*, identifica y explica qué técnica se usó en esta película.

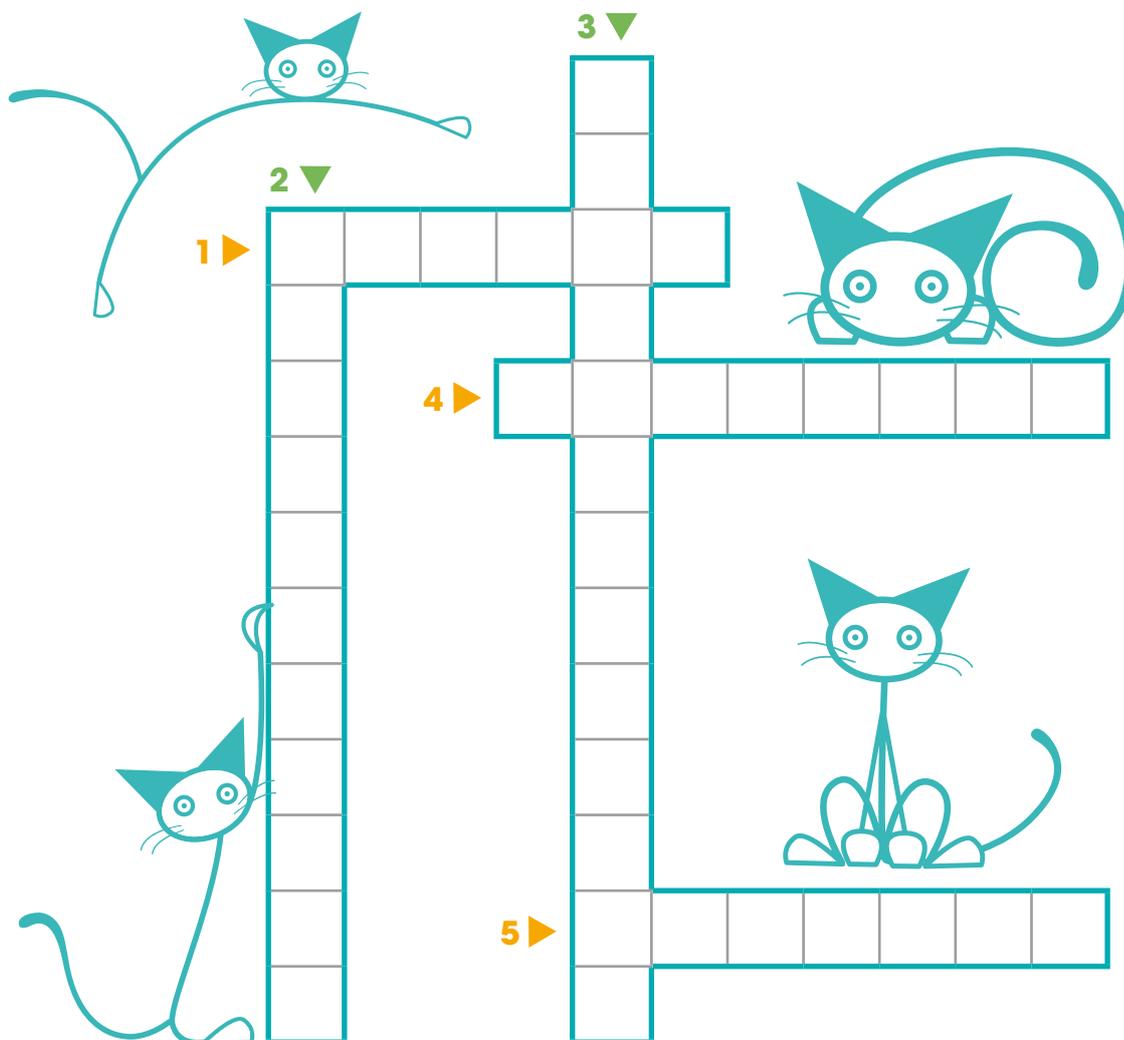


WEB
escribe

Por la ruta del cine

Completa el crucigrama en el menor tiempo posible.

- ▶ 1. Uno de los géneros de las películas.
- ▼ 2. Tipo de animación que simula tres dimensiones.
- ▼ 3. Los personajes principales también se llaman así.
- ▶ 4. Bray y Hurd la inventaron en la década de 1910: la animación por celdas o papel de...
- ▶ 5. En el *stop motion* se da vida a objetos de todo tipo como...



1. Responde las siguientes preguntas con un compañero.

- ¿Qué aprendiste acerca del cine?

.....

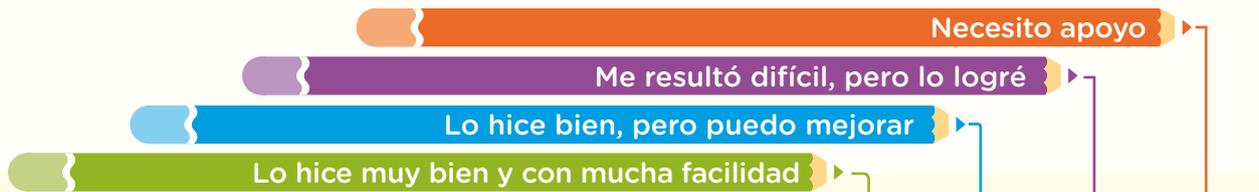
- ¿Qué conociste acerca de la animación?

.....

- ¿Crees que ver películas es una forma adecuada de ocupar el tiempo libre?

.....

2. Marca con ✓ según tu desempeño.



Por medio de la elaboración de un esquema, entendí la composición de la reseña de *Megamente*, al dividirla en hechos y opiniones.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Identifiqué que en la lectura sobre los distintos tipos de animación se habla del dibujo animado y de la animación 3D.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

En la reseña de *Megamente* se usa la expresión "se van al traste" y entendí que es una expresión que significa: fracasan.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

A partir de la lectura de *Megamente*, entendí que los guiones largos son marcas que sirven para añadir y completar información de un enunciado.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

La lectura "Diversos tipos de animación" me ayudó a identificar que la película *Megamente* fue hecha con la técnica de animación 3D.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Comenta con tus compañeros:

- ¿Qué juegas a la hora del recreo?
- ¿De qué trata el juego mencionado en el título?
- ¿Crees que los juegos de los niños en diferentes partes del mundo son parecidos? ¿Por qué?

Antes de comenzar a leer, observa la imagen y comenta con tus compañeros cómo se juega en México y cómo lo llamamos.

La thunkuña: juego tradicional boliviano



WEB
práctica
entonación

La thunkuña es la versión boliviana de la rayuela o el avión y se juega trazando un diagrama con gis sobre el piso y marcando las casillas con los días de la semana.

Cómo se juega

Una vez trazada la thunkuña sobre el piso, se busca el objeto que vamos a usar para lanzar: puede ser una piedra, un pedazo de cáscara de naranja o cualquier otro objeto pequeño.

Los niños toman turnos por sorteo y el primero lanza su piedra en el lunes y salta con un solo pie al martes; desde allí debe **chutar** la piedra desde la casilla de lunes hacia fuera.

Luego vuelve al inicio y lanza la piedra al martes, salta primero al lunes y luego al miércoles, desde el miércoles patea la piedra hacia fuera. Salta al lunes y luego afuera. Se hace lo mismo con el miércoles. Para el jueves, se lanza la piedra en el jueves y se salta desde el miércoles a caer con las dos piernas, una en viernes y otra en sábado, luego se salta con un solo pie a domingo y desde allí se patea la piedra.

Siempre se debe saltar sobre la casilla que tiene la piedra; si la piedra cae en el lugar equivocado, al lanzarla o patearla, se pierde el turno. El cielo y el mundo son para descansar saltando con las dos piernas; en ellos no se lanza o patea la piedra.



Algunos juegos, como la rayuela o el avión, son practicados en muchas partes del mundo, con otros nombres, como la thunkuña en Bolivia.

Padres hispanos (2010, mayo 23), *Juegos tradicionales*, tomado de <http://www.padreshispanos.com/2008/11/juegos-tradicionales-del-mundo-la-thunka-bolivia/>. (Adaptación)

Corre el anillo: juego tradicional chileno

El objetivo de este juego es despistar a los concursantes. Se pregunta quién tiene el anillo y si no se adivina hay que pagar una **penitencia**.

El “corre el anillo” se originó en Francia, en donde es conocido como *le furet*. En Chile se juega desde el siglo XVIII, aunque ya no es tan popular como lo fue hasta hace algunos años.

Los niños que lo juegan se sientan en línea o semicírculo con sus manos juntas y entreabiertas. El que ha sido elegido previamente encierra entre sus manos un anillo o una moneda. Luego va pasando las manos, con el objeto dentro, por entre las manos de los jugadores que esperan ser **depositarios**. Mientras simula echar el anillo o la moneda en las manos de cada uno de los jugadores, va recitando:

Corre el anillo por un portillo,

pasó un chiquillo comiendo huesillos,

a todos les dio menos a mí.

Eche prenda señorita o caballero, quién la tiene diga usted.

Cuando termina de recitar, a quien se le pregunta ¿quién tiene la prenda?, debe adivinar el nombre del que la recibió. Si acierta, pasa a ocupar el puesto de aquel que preguntó y éste debe entregar una prenda. Si no adivina, la prenda tiene que echarla él. Luego, hay que recuperar la prenda haciendo una penitencia fijada por el grupo.

Educación Chile, *Juegos tradicionales chilenos* (2010, mayo), tomado de <http://goo.gl/9pVuN>



La finalidad del juego "corre el anillo" es que el anillo regrese, sin ser descubierto, al mismo jugador.



Glosario

Chutar: lanzar fuertemente un balón u otro objeto con el pie.

Penitencia: lección o castigo impuesto, en un juego, por fallar o faltar a las reglas.

Depositario: persona en quien se deposita o a quien se entrega algo.

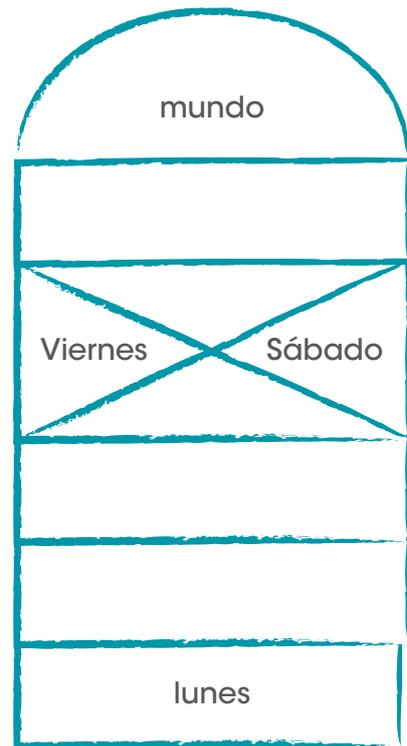
Portillo: abertura en una muralla o pared, puerta chica abierta en un portón.

PALABRAS 2 2 6

1 Según las instrucciones que te dan en el primer texto, completa el dibujo para jugar thunkuña.

2 Subraya la acción que no pueden realizar los jugadores de thunkuña.

- Arrojar con la mano la piedra u objeto seleccionado.
- Saltar en la casilla donde está la piedra.
- Descansar en los dos pies en el cielo y el mundo.
- Saltar por encima de la casilla donde está la piedra.



3 En la expresión "si acierta, pasa a ocupar el puesto de aquel que preguntó y **éste** debe entregar una prenda", la palabra resaltada hace referencia a:

.....

.....

4 Encierra la respuesta. En la expresión "mientras **simula echar** el anillo o la moneda en las manos de cada uno de los jugadores", las palabras destacadas se pueden reemplazar por:

finge arrojar

aparenta atraer

finge recibir

imita sacar

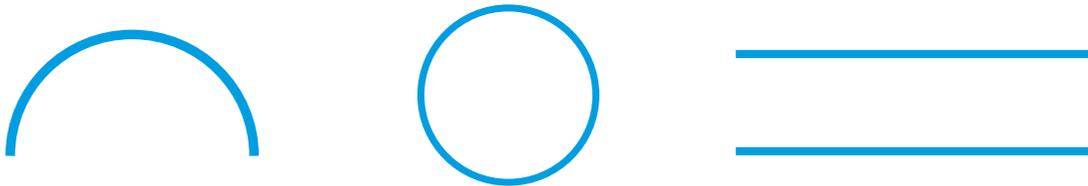


PARA DISFRUTAR +

- ▶ **Puedes leer** más sobre los juegos tradicionales en la biblioteca de tu escuela, en una biblioteca pública o consultar en: www.doslourdes.net/JUEpopularytradicional.htm
- ▶ **Conversar** con tus padres y abuelos sobre cuáles eran los juegos que practicaban cuando eran niños, cuál era su preferido y por qué.

- 5 Comenta con tus compañeros el nombre que recibe el juego thunkuña en tu país. Explica si se juega exactamente igual o si presenta alguna modificación.

- 6 Encierra las posiciones en las que se ubican los niños para jugar "corre el anillo".



- 7 Comenta con un compañero: ¿qué juegos tradicionales conoces?, ¿crees que las nuevas tecnologías, como los videojuegos, están desplazando dichos juegos? Argumenta esta última pregunta.



PARA DIALOGAR

La charla

Si un niño boliviano viniera a tu escuela a hablar sobre la thunkuña, el juego tradicional sobre el que leíste, ¿qué le preguntarías acerca de esa tradición?, ¿te gustaría jugar con él?, ¿qué le dirías sobre los juegos típicos de los niños de México? La charla es una forma de entablar una conversación con alguien que conoce sobre un tema y que, además de exponerlo, tiene interacción con la gente que lo escucha, responde a sus preguntas e inquietudes.

Con ayuda de su profesor, organicen una charla sobre los juegos típicos mexicanos.

- Divídanse en equipos e investiguen sobre un juego y consulten con otros equipos para no repetir.
- Programen un día y un horario en el que otros compañeros de su escuela puedan asistir a escucharlos y a convivir con ustedes.
- Procuren ser muy explícitos o específicos cuando hablen de las reglas.
- Al final, pueden organizar un momento para salir a practicar el juego del que charlaron.

Lee el siguiente texto.

Todos ganan: la significación de juego limpio

Divertirse compitiendo y alcanzando metas personales y de equipo se logra cuando cada uno se prepara, se ejercita y juega conforme al verdadero espíritu del deporte. Estos principios son fundamentales.

Respeto del juego

Es enfrentar el juego de manera que divierta y permita dar el rendimiento **óptimo**. El respeto del juego significa jugar conforme a las reglas.

Respeto a los compañeros de equipo, entrenadores y adversarios

No decepcionar a los compañeros de equipo ni a los entrenadores; prepararse adecuadamente para la competencia, esforzarse al máximo, animar a los compañeros de equipo y respaldar su esfuerzo honrado. Ofrecer al **adversario** una competencia justa; evitar murmuraciones, discusiones y violencia.

Respeto de sí mismo

Prepararse física y mentalmente para participar de manera sana y sin **detrimento** de la seguridad. Esto significa encontrarse en estado físico satisfactorio y estar mentalmente preparado para rendir al máximo, independientemente del resultado.

Competencia equilibrada

La competencia es una parte esencial del deporte, pero dar demasiada importancia a la victoria puede tener efectos negativos sobre los jóvenes deportistas, ya que puede: desplazar la diversión, imponer una **ansiedad** excesiva a los jugadores y buscar sustancias que aumenten el rendimiento.

Hay un principio final íntimamente ligado a los cuatro temas anteriores: Guardar el control de sí mismo en todo momento. Sólo si se controlan las emociones es posible adoptar opciones satisfactorias cuando surgen situaciones difíciles sobre el terreno.



WEB

Velocidad lectora

Vuelve a leer el texto poniendo mucho cuidado en la puntuación. Mide la velocidad y anota los errores que cometiste.

"¡TODOS GANAN! Ayuda a entrenadores, maestros y dirigentes juveniles para realizar un módulo de juego limpio" (mayo, 2010), tomado de www.unodc.org/pdf/youthnet/coachesguide_S.pdf

PALABRAS 2 3 4

Glosario

Óptimo: sumamente bueno, que no puede ser mejor.

Adversario: contrincante, enemigo.

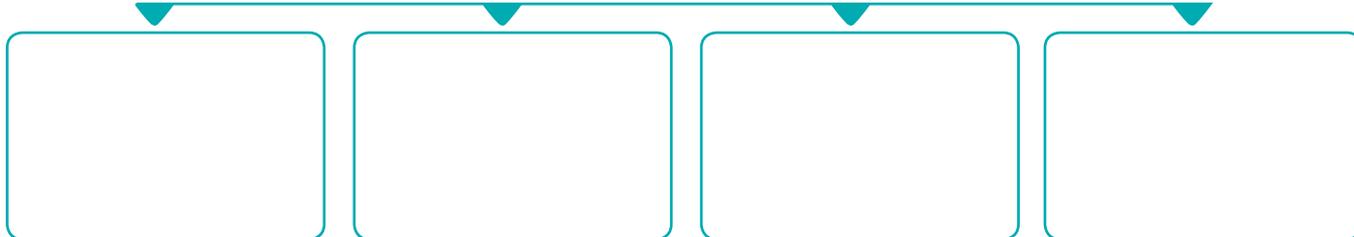
Detrimento: pérdida, daño o disminución.

Ansiedad: estado de agitación, inquietud o zozobra.

1 De acuerdo con el texto, completa el siguiente esquema.

Juego limpio

principios básicos



2 Subraya la respuesta correcta. El título "Todos ganan", de la lectura anterior, implica que:

- Es importante prepararse para competir.
- Lo más importante es ganar las pruebas.
- Al jugar limpio, todos ganan.
- El espíritu deportivo exige ganar.

3 Marca ✓. El texto pretende:

- Narrar lo que ocurre al jugar limpiamente.
- Describir acciones para ganar.
- Explicar los principios del juego limpio.
- Señalar lo que no se debe hacer en el juego.

4 Comenta con un compañero algunas situaciones de la escuela en las que se hayan roto algunos de los principios mencionados en el texto. Explica:

- ¿Qué sucedió?
- ¿Cómo terminó el juego?
- ¿Qué puedes concluir de ese hecho?

5 Comenta con tus compañeros si en un juego como el de la thunkuña se requiere que se practique juego limpio, para que al final todos ganen.

.....



WEB
escribe

OTRA FORMA DE APRENDER

Juguemos limpio

1. Escribe un acróstico sobre el juego limpio. Concursen por filas (ganará la fila que tenga los textos más originales). En el acróstico es importante incluir las palabras clave del recuadro:

espíritu deportivo

rendimiento óptimo

enfrentar

respaldar

metas personales y de equipo

dominio de sí mismo

respeto

defraudar

J

U

E

G

O

L

I

M

P

I

O

2. Enumera cuatro valores que permiten el juego limpio. Sigue el ejemplo.

- Honestidad
-
-
-
-

3. Evalúa si juegas limpio o no y escribe la conclusión.

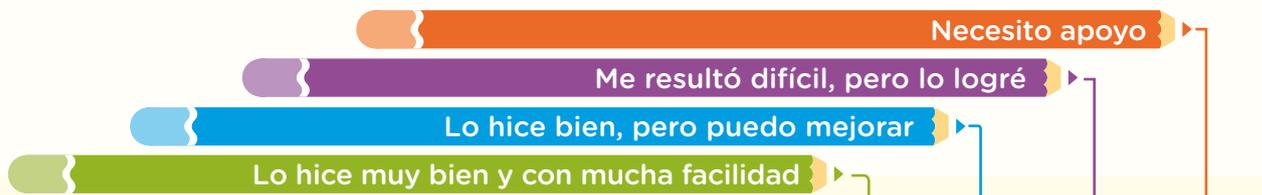
.....

.....

1. Reflexiona con tu profesor y responde las preguntas.

- ¿Qué aprendiste de los juegos tradicionales de tu país?
.....
- ¿Los juegos que practicaban tus abuelos son muy diferentes a los tuyos?
.....
- ¿Cuál es el principio más importante que se debe tener en cuenta al jugar?
.....

2. Marca con ✓ según tu desempeño.



En la lectura de la thunkuña, identifiqué que la expresión: "simula echar" se puede sustituir por "finge arrojar".

En la misma lectura, identifiqué que en la expresión: "si acierta, pasa a ocupar el puesto de aquel que preguntó y éste debe entregar una prenda", éste es una palabra que sustituye a la persona que preguntó.

Con apoyo de la lectura "Todos ganan", conocí los principios básicos de un juego limpio, por ejemplo, respeto del juego y de los compañeros.

Inferí que el título "Todos ganan" se debe a que a todos les va bien cuando se juega limpio.

Fui capaz de representar, en una imagen, las figuras de círculo y semicírculo que son las posiciones para colocarse en el juego del anillo.

Comenté con un compañero mi punto de vista sobre los juegos tradicionales y de qué manera se han olvidado a raíz de los videojuegos.

Platiqué con mis compañeros sobre cómo aplicar las reglas del juego limpio en la thunkuña y que en todos los juegos vale la pena aplicar las reglas.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Observa las imágenes, lee lo que opinan los dioses y marca la respuesta correcta en el recuadro que aparece al final.

Los dioses ¿tienen tiempo libre?

Dioses representantes de diferentes culturas y mitologías del mundo se han reunido para discutir acerca de sus actividades; algunos se quejan de que no tienen suficiente tiempo libre y que las tareas no están bien repartidas; otros ya se aburririeron de estar siempre en el mismo lugar.



Bastet: yo siempre tengo que estar controlando las peleas domésticas, ¡es un trabajo de tiempo completo! Necesito ayuda.



Chalchitlicue: yo nunca puedo salir de México porque controlo las lluvias y los mares, ¡y hay muchísimos! Quiero unas vacaciones.



Cupido: como el amor es universal yo puedo viajar a todo el mundo, es genial.



Shivá: a mí todos me tienen miedo porque soy el dios de la destrucción.



Morfeo: controlo los sueños de las personas, pero cuando yo me voy a dormir, ¡ya no se me ocurren sueños para mí! ¿Alguien tiene ideas frescas que pueda usar?



Frey: ¡qué frío hace en mi casa! Me encantaría irme de vacaciones a la playa.



Maat: yo controlo el orden cósmico, déjenme pensar en algo...

1. Lo que acabas de leer y observar implica que:
 - A. Los dioses se pondrán en huelga.
 - B. La mayoría quiere mejorar su trabajo.
 - C. Todos van a cambiar de trabajo.
 - D. Los dioses ya no son eficientes en su trabajo.

2. ¿Cuál de estas opciones es una opinión?
 A. Yo controlo el orden cósmico... B. ...es genial
 C. ¿Alguien tiene ideas frescas que pueda usar? D. ...soy el dios de la destrucción.
3. Según el texto, ¿quién crees que tiene menos tiempo libre?
 A. Frey B. Morfeo C. Maat D. Bastet
4. ¿Qué mitología está representada más de una vez?
 A. La nórdica B. La azteca C. La egipcia D. La griega
5. ¿A qué mitología pertenece la deidad que parece disfrutar de su trabajo?
 A. La romana B. La azteca C. La griega D. La hindú
6. De acuerdo con la información del texto, ¿quién sería más factible que pudiera resolver el problema de Chalchitlicue, beneficiándose también?
 A. Bastet B. Shivá C. Frey D. Morfeo
7. Todas las opciones agrupan a dos dioses que comparten alguna característica, salvo una, ¿qué opción es? Si es necesario, vuelve a leer el texto y observar las imágenes.
 A. Bastet y Maat B. Cupido y Morfeo
 C. Chalchitlicue y Frey D. Maat y Shivá
8. ¿Qué deidad está representada por un animal?
 A. Cupido B. Bastet C. Shivá D. Frey
9. ¿Qué problema tiene Morfeo?
 A. No tiene ideas para soñar. B. Quiere irse a dormir
 C. Tiene trabajo de tiempo completo. D. Quiere unas vacaciones.
10. Según el texto, ¿quién va a tratar de resolver los problemas de los dioses?
 A. El dios del amor. B. El dios de la destrucción.
 C. La diosa del orden. D. La diosa del hogar.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<input type="radio"/> A									
<input type="radio"/> B									
<input type="radio"/> C									
<input type="radio"/> D									



UNIDAD 13 Medidas preventivas en temporada de frío

Lee la siguiente frase y comenta con tus compañeros a qué se refiere este antiguo refrán español.

Ande yo caliente, ríase la gente.

Lee con atención el siguiente texto.

¿Frío? Medidas preventivas para la temporada invernal



WEB practica entonación

En invierno llegan, inevitablemente, las bajas temperaturas y con ellas las enfermedades respiratorias que pueden arruinar nuestros festejos. Para evitar esto y que lo único que nos preocupe sea disfrutar a nuestros seres queridos y divertirnos, te damos algunas recomendaciones para la temporada invernal.

Para empezar, ante las bajas temperaturas que se pueden presentar durante el invierno, es importante que nos abriguemos de manera adecuada,



principalmente en las mañanas, así como también por las tardes y noches. Una chamarra o suéter grueso y calentito puede ser nuestro mejor aliado para hacer frente al frío. Además, no podemos olvidar utilizar una bufanda que nos cubra nariz y boca, para evitar que entre aire frío al cuerpo, ya que esto puede afectar las vías respiratorias.

Es muy importante que en esa época comas frutas y verduras, y bebas muchos líquidos. Hacerlo te proporcionará las vitaminas y nutrientes necesarios para defenderte

de las infecciones y enfermedades respiratorias. Procura consumir cítricos que son ricos en vitamina C, como naranja, limón y algunas verduras, como el chile.

Evita asistir a lugares contaminados por humo de cigarro o demás sustancias que al respirarlas te puedan ocasionar problemas en las vías respiratorias. En este mismo sentido, evita encender **anafres** o fogatas en lugares cerrados, ya que el humo que despiden puede provocar **asfixia**.

Por último, te recomendamos que, en caso de contraer alguna enfermedad, te mantengas en reposo y acudas a la unidad médica más cercana para que recibas la atención adecuada. Por ninguna razón te **automediques**, ya que no conoces el **diagnóstico**, y si lo haces podrías empeorar tu enfermedad.

En caso de que algún familiar o amigo tuyo contraiga una enfermedad respiratoria, evita saludarlo de beso. Mejor recomiéndale que acuda al médico, que tome las medicinas que le sean indicadas; luego, que le preparen un rico caldo de pollo y cuídalo mucho, verás que muy pronto se recuperará.

No olvides que los menores y los adultos mayores son las personas más vulnerables en la época invernal debido a que su **sistema inmunológico** no es tan fuerte como el de un adulto promedio. Así que pon especial atención y cuidado en los niños y abuelos de la familia para evitar posibles enfermedades que puedan arruinar esta época del año.

Siguiendo estas sencillas medidas te mantendrás sano y más que listo para festejar y compartir con tus seres queridos.

"¿Frío? Medidas preventivas para la temporada invernal" (julio, 2012),
tomado de <http://mexico.thebeehive.org/health/frío-medidas-preventivas-para-la-temporada-invernal> (Adaptación)

PALABRAS 3 9 9

Glosario

Anafre: estufa rudimentaria, generalmente portable que funciona a base de carbón.

Asfixia: suspensión o dificultad para respirar.

Automedicar: consumo libre de medicamentos sin prescripción médica.

Diagnóstico: calificación que da el médico a una enfermedad según los signos que se presentan.

Sistema inmunológico: red del cuerpo que funciona naturalmente para defenderlo de ciertos microorganismos o sustancias extrañas.

Análisis

1 Subraya la respuesta correcta. En la expresión “te presentamos algunas recomendaciones para la **temporada** invernal”, la palabra resaltada está relacionada con la palabra:

lugar

situación

manera

tiempo

2 Escribe una causa y una solución para los siguientes problemas.

Problema	Causa	Solución
Lugares contaminados		
Enfermedades respiratorias		
Situación de niños y ancianos en el invierno		

3 Lee las siguientes recomendaciones y coloca en el paréntesis los números del 1 al 4, de acuerdo con el orden en el que aparecen en la lectura.

- () Pon especial atención y cuidado en los menores y adultos mayores de la familia para evitar posibles enfermedades.
- () Evita encender anafres o fogatas en lugares cerrados.
- () Procura consumir cítricos que son ricos en vitamina C.
- () Te recomendamos que en caso de contraer alguna enfermedad, te mantengas en reposo.

4 Circula la respuesta correcta. En el enunciado: “Una chamarra o suéter grueso y calentito puede ser nuestro mejor aliado para hacer frente al frío invernal”, la expresión **hacer frente** podría sustituirse con:

ayudar

combatir

prevenir

olvidar

- 5 Marca con ✓ la respuesta correcta. De acuerdo con la lectura y la información que presenta, ¿cuál es el significado de prevenir?
- Advertir, informar o avisar a alguien de algo.
 - Anunciar por revelación, ciencia o conjetura algo que ha de suceder.
 - Recetar, ordenar remedios.
- 6 Tacha la respuesta correcta. Además de las naranjas y los limones, identifica otro cítrico en las siguientes imágenes.



- 7 Comenta con un compañero qué tipo de medidas preventivas de salud se toman en otras temporadas del año, por ejemplo, en épocas de calor o lluvias, y escríbelas.



PARA DISFRUTAR +

- ▶ **Puedes leer** acerca de la alimentación en época de frío en:
www.peques.com.mx/alimentacion_de_los_ninos_en_la_epoca_de_frio.htm
- ▶ **Consultar** sobre ejercicios y técnicas para mejorar la salud respiratoria en:
www.misionglobalcr.com/libros/394/salud:ejerciciosrespiratorios

8 Une con una línea la situación planteada y lo que puede provocar.

Andar desabrigado

Prevenir infecciones

Consumir alimentos ricos en vitamina C

Contagiarse de enfermedades como gripe y otras causadas por virus

Automedicarse

Enfermedades respiratorias

Saludar de beso

Equivocar el diagnóstico o empeorar la salud

9 Escribe una razón por la cual no es adecuado prender anafres o fogatas en lugares cerrados:

.....

.....

.....

.....



PARA DIALOGAR

La improvisación

Algunas veces, cuando alguien nos pregunta sobre un tema sin que estemos preparados para responder, aun conociéndolo, debemos improvisar, es decir, hacer un ejercicio de memoria rápida para dar una respuesta. ¿Estás listo para improvisar sobre algún tema?

- Reúnanse en equipos y escriban en un papel un tema de salud relacionado con las diferentes temporadas del año.
- Pongan todos los papeles en un bote y, por equipos, elijan uno al azar.
- Cada equipo deberá discutir y prepararse verbalmente acerca del tema que le tocó y escoger al compañero que lo expondrá frente al grupo.
- Al final, comenten entre todos qué es lo que más les gustó de cada tema.

¿Conoces los síntomas del resfriado y cómo cuidarte?
Lee el siguiente texto.

El resfriado común. ¿Qué es y cuánto dura?

El resfriado común es una infección leve de nariz y garganta. Los **síntomas** incluyen nariz tapada o con moco, dolor de garganta, tos o estornudos, ojos llorosos y fiebre. Normalmente aparecen entre tres y cuatro días después de que la persona empieza a sentirse enferma y algunos de ellos pueden durar dos o más semanas. Aunque el resfriado puede ser muy molesto, no es una enfermedad tan seria como la gripe, la cual tiene unos síntomas parecidos.

La causa de los resfriados es un **virus** que invade las células de la nariz y que se multiplica dentro del cuerpo humano. La forma en la que se contagia el resfriado es muy particular, lo cual hace que muchas personas contraigan esta enfermedad. Esto sucede porque las personas infectadas pueden contagiar el virus a otras antes de empezar a tener síntomas de enfermedad.



¿Cómo se contagia?

Los virus del resfriado son más contagiosos inmediatamente antes de que aparezcan los síntomas y durante los primeros tres días del resfriado. Existen más de 100 virus diferentes responsables del resfriado, es por esto que los niños podrían tener un resfriado tras otro durante meses, pues cada uno de ellos correspondería a un virus diferente.

El resfriado se contagia tosiendo, estornudando, dando besos, compartiendo cubiertos y tocando objetos contaminados. Los virus están presentes en manijas de puertas, dinero, llaves y cepillos de dientes, y pueden vivir fuera del cuerpo humano durante una o dos horas.

"El resfriado común. ¿Qué es y cuánto dura?" (julio, 2012), tomado de http://www.ucsfchildcarehealth.org/pdfs/healthandsafety/coldssp050604_adr.pdf. (Adaptación)

Glosario

PALABRAS 2 4 7

Síntoma: señal o indicio revelador de una enfermedad.

Virus: organismo de estructura muy sencilla, capaz de reproducirse sólo en las células vivas que permiten alojarlo.



Trabaja con un compañero. Lee de nuevo el texto en voz alta y pídele que te tome el tiempo. Después, tú mide su tiempo de lectura. Marquen todos los errores que cometan de puntuación y pronunciación de palabras. ¿Cómo lo hicieron?

1 Marca con ✓ la respuesta correcta. En el enunciado “Normalmente aparecen entre tres y cuatro días después de que la persona empieza a sentirse enferma y **algunos de ellos** pueden durar dos o más semanas”, la frase se refiere a:

- Los resfriados Los virus Los síntomas

2 De acuerdo con la lectura, subraya los momentos en que los virus del resfriado pueden ser más contagiosos.

- Durante el invierno. Unos días antes de que aparezcan los síntomas.
 Cuando la nariz está tapada. Durante los tres primeros días del resfriado.

3 Según la lectura, los virus se alojan en manijas de puertas, dinero, llaves y cepillos de dientes. ¿Crees que una medida para acabar con los virus sea lavarse las manos con frecuencia? Explica tu respuesta.

4 Subraya la respuesta correcta. ¿Cuál es la intención del texto que acabas de leer?

- Contar algo Explicar algo Valorar algo Entretener

5 Con la información que proporcionan los textos “¿Frío? Medidas preventivas para la temporada invernal” y “El resfriado común. ¿Qué es y cuánto dura?”, completa el siguiente cuadro en tu cuaderno.

Tema de los textos	Yo sabía que...	Aprendí que...
Medidas para evitar enfermedades en temporada de frío		
El resfriado		

6 De acuerdo con las lecturas, completa los siguientes enunciados con la palabra adecuada.

- contagiar resfriado temporada virus medidas

La de frío es una época en la que hay que seguir ciertas para prevenir las enfermedades, como el común.



WEB
escribe

OTRA FORMA DE APRENDER

Adivina, adivinador

Lee las siguientes adivinanzas y relaciona con una línea la imagen que corresponda a la respuesta correcta.

Soy de piel o paño gordo
y algunas veces estorbo,
pero me pego a tu cuerpo
para que no te enfríes en
invierno.

Hoy cuando me levanté,
puse uno en cada pie.
Como no son los zapatos,
dime tú, ¿qué pueden ser?

Es tu favorita
cuando sientes frío.
La tienes escrita
en el verso mío.

En verano barbudo,
en invierno desnudo.
¡Esto es muy duro!



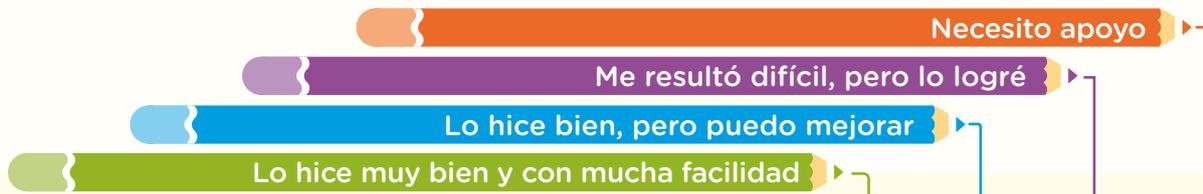
1. Comprendí que una buena medida de prevención en época de frío es:

.....

2. Entiendo que saludar de beso a alguien estando enfermo puede tener consecuencias porque:

.....

3. Marca con ✓ según tu desempeño.



En la lectura de medidas preventivas identifiqué la relación entre *temporada* y *tiempo*.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Con base en esa lectura, encontré una causa y una solución para el problema de la contaminación.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

En la misma lectura inferí el sentido de la expresión *hacer frente*.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

En la lectura sobre el resfriado común identifiqué los momentos en los que un virus es más contagioso.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

A partir de la misma lectura, concluí que se evitan contagios lavándose las manos con frecuencia.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Determiné el propósito de informar de esa lectura.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Comenta con tus compañeros la siguiente reflexión:

"...Aquel que es cruel con los animales se vuelve tosco en su trato con los hombres. Se puede juzgar el corazón de un hombre por su trato a los animales".

Immanuel Kant (1724-1804), filósofo alemán.

Lee con atención el siguiente texto.

Mascotas saludables. Los gatos y los perros más sanos

Es muy importante mantener a nuestras mascotas sanas. Para ello, hay que tener en cuenta la prevención, y llevarlas al veterinario cuando algo no marche como debería (cuando notemos una pérdida de apetito, **apatía** y aumento o merma de peso por parte de nuestra mascota).

Obviamente, el primer paso para que los animales gocen de buena salud es tener todas las vacunas al día. Tanto perros como gatos tienen su propio calendario de vacunación, y será el veterinario quien te indique cuándo debe ponerle cada dosis y cuáles vacunas son necesarias. Además, si tu mascota es hembra y no tienes la intención de que tenga cachorros, **esterilízala** para evitar posibles enfermedades (como la **piómetra**).

Una vez que la mascota tiene todas las vacunas puestas, el siguiente paso para que esté totalmente sana es una alimentación variada y equilibrada, así como el consumo frecuente de agua fresca.

La cantidad de comida que le demos dependerá del tamaño, la raza y el sexo del animal, así como de su nivel de actividad. Hay que evitar la alimentación a base de sobras o de alimentos que no son específicos para una mascota. Si no tiene ningún problema de obesidad (que en cada caso también depende de la raza del animal), lo ideal es dejar un traste con comida para que pueda acceder a ella cuando sienta la necesidad. Tanto en gatos



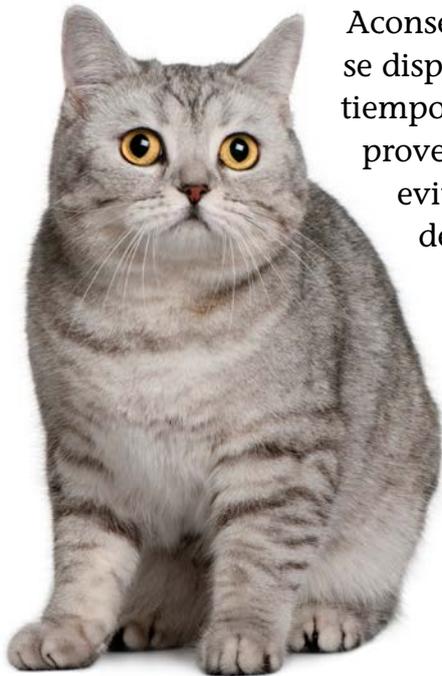
WEB
escucha



WEB
practica
dicción

como en perros hay que controlar la ingesta de **carbohidratos**, y proporcionar la dosis ideal de grasas esenciales, vitaminas y proteínas. En los gatos, el consumo de proteínas debe ser alto.

Las tareas de limpieza podemos realizarlas nosotros mismos, o llevar a nuestras mascotas a la peluquería. El baño debe realizarse sólo cuando es necesario, pues la piel de los animales es más delicada que la del humano y, además, se le puede estropear el pelo o causar alergias. Debemos también mantenerle limpias las orejas y estar pendientes de cortarles periódicamente las uñas.



Aconsejamos que se tenga una mascota solamente cuando se dispone del espacio adecuado, o bien, cuando se tiene el tiempo de pasearlos al menos dos veces al día. Es importante proveerlos de un lugar limpio y ventilado y, de preferencia, evitar que duerman en el mismo espacio donde orinan o defecan.

Por último, es importante recordar que las mascotas son una responsabilidad y hay que tener los cuidados necesarios para que tenga una vida sana y feliz a nuestro lado.

Ana Isabel González, "Mascotas saludables. Los gatos y los perros más sanos" (agosto, 2012), tomado de <http://goo.gl/gGlrW>. (Adaptación)

PALABRAS 4 1 0

Glosario

Apatía: dejadez, indolencia, falta de vigor o energía.

Esterilizar: hacer infecundo algo para evitar su reproducción.

Piómetra: afectación canina en el útero de una hembra que provoca una infección microbiana.

Carbohidratos: son parte de los componentes de la alimentación. Esta categoría de alimentos abarca azúcares, almidones y fibra, y son los encargados de proveer energía al cuerpo.

1 Subraya la respuesta correcta. En el enunciado “cuando notemos una pérdida de apetito, apatía y aumento o **merma** de peso por parte de nuestra mascota”, la palabra resaltada significa:

disminución

adición

logro

equivalencia

2 Escribe el conector más adecuado de acuerdo con el sentido de las oraciones.

que

o

y

- Hay que proporcionar la dosis ideal de grasas esenciales, vitaminas proteínas.
- Las tareas de limpieza podemos realizarlas nosotros mismos, llevar a nuestras mascotas a la peluquería.
- Es importante recordar las mascotas son una responsabilidad.

3 Marca con ✓ todos los enunciados que se relacionen con la oración. “Es muy importante mantener a nuestras mascotas sanas” porque...

- de ello depende también nuestra salud.
- los animales no necesitan tantos cuidados.
- evitaremos que se enfermen por un descuido.

4 Escribe **V** de verdadero o **F** de falso dentro de cada paréntesis según lo que leíste.

- El veterinario es el especialista en la salud de los animales. ()
- El calendario de vacunación de los animales es igual al de los humanos. ()
- La cantidad de comida para una mascota puede variar según la raza. ()
- Si no se tiene el tiempo para atender una mascota, es mejor no tenerla. ()

- 5 Relaciona las columnas. Une con una línea la palabra de la izquierda con la idea en la que se presenta en la lectura.

Alimentación

El veterinario indicará cuándo poner cada dosis.

Mascota

Debe ser adecuada y conforme al peso y raza de cada animal.

Vacuna

Es responsabilidad de quien la tiene.

- 6 Coloca los números del 1 al 4 según el orden en el que aparecen en el texto las siguientes recomendaciones.

- () Aconsejamos que se tenga una mascota solamente cuando se dispone del espacio adecuado.
- () Hay que controlar la ingesta de carbohidratos.
- () Llevarlas al veterinario cuando algo no marche como debería.
- () El baño debe realizarse sólo cuando es necesario.



PARA DISFRUTAR +

- ▶ **Puedes leer** *Platero y yo*, relato del escritor español Juan Ramón Jiménez, que trata acerca de la relación de un hombre con un burro que era su mascota, lo puedes encontrar en: <http://goo.gl/XTtqZ>
Puedes conseguir también la edición tradicional en librerías.
- ▶ **Consultar** salud y bienestar de las mascotas en: <http://mascotass.com/>
- ▶ **Ver** la película *Siempre a tu lado*, con Richard Gere, relata una historia de la vida real de un hombre y su fiel amigo, Hachiko.

- 7 Completa lo que se pide en los recuadros.



- 8 Comenta con un compañero la relación que encuentras entre los cuidados a una mascota y los cuidados personales de acuerdo con los siguientes aspectos, y escríbelos:

- Visitas al médico:
- Alimentación:
- Higiene:

- 9 Escribe qué medidas llevarías a cabo en caso de que, a pesar de los cuidados, tu mascota enfermara.
-



PARA DIALOGAR

El foro de opiniones

Usando la experiencia y el aprendizaje, los seres humanos hemos llevado a cabo la práctica de opinar sobre algo. La opinión es un juicio de valor basado ya sea en experiencias personales o en puntos de vista fundamentados en el conocimiento sobre un tema. ¿Qué opinión tienes acerca del cuidado de los animales? ¿Qué piensas sobre las personas que los maltratan? ¿Crees que se pueda hacer algo para evitar que se abandonen o se descuiden a las mascotas?

- Dirigidos por su profesor, organicen un foro de opiniones, es decir, un momento para conversar y exponer su opinión sobre la importancia del cuidado y la salud de las mascotas.
- Decidan cuánto tiempo tendrá cada uno para exponer su opinión.
- Procuren que todos tengan tiempo para opinar, respetando el de cada participante.
- Al final, comenten en grupo cuál es el valor de escuchar la opinión de los demás.

Las mascotas son de gran ayuda para las personas. Lee el siguiente texto.

La tenencia de mascotas beneficia la salud física y psíquica



WEB
evaluación
tipo PISA

Según una investigación de la Asociación Psicológica de Estados Unidos, los dueños de mascotas tienen una mejor vida, y pueden resolver mejor las diferencias individuales que las personas que no tienen animales de compañía.



WEB
práctica
expresividad

Según el estudio, las mascotas proporcionan apoyo social y **emocional**, no sólo a las personas que tienen problemas de salud significativos, sino también a las “personas comunes”.

El estudio demuestra que las mascotas benefician la vida de sus dueños, tanto en el terreno **psicológico** como en el físico, porque sirven como un apoyo social.

Para ello, se evaluaron las respuestas de 217 personas, a preguntas dirigidas para determinar si los dueños de animales en el grupo **diferían** del resto que no tenía animales, en las áreas del bienestar, salud y un mejor ajuste social.



Velocidad lectora

Lee de nuevo el texto en voz alta. Mide tu velocidad y marca tus errores.
¿Cuál fue tu velocidad lectora?
¿Cuántos errores cometiste?
¿Crees que mejoraste en este año?

Los investigadores encontraron que los dueños de perros, gatos y otras mascotas domésticas mantienen una relación tan estrecha con las personas **allegadas** como la que tienen con sus animales y, mediante tres experimentos, examinaron los beneficios potenciales de la tenencia de una mascota entre “personas comunes”.

“Los dueños de mascotas tienen una estima más alta de sí mismos, están en mejores condiciones físicas, tienden a ser menos solitarios, son más conscientes de lo que ocurre y más **extrovertidos**; tienden a ser menos temerosos y menos preocupados que las personas que no tienen animales”, señaló Allen McConnel, autor principal del estudio.

“Tener mascotas beneficia la salud física y psíquica”
(agosto, 2012), tomado de <http://goo.gl/y8x8J>

PALABRAS 2 3 8

Glosario

Psíquico(a): relativo a las funciones y contenidos del pensamiento de una persona.

Emocional: perteneciente o relativo a las emociones.

Diferir: disentir, no estar de acuerdo.

Allegada: cercano o próximo en parentesco, amistad o trato de confianza.

Extrovertido: persona de ánimo alegre con facilidad de relacionarse con otros.

- 1 Marca con ✓ la respuesta correcta. La intención principal del texto anterior es:
- Describir el trabajo de los psicólogos e investigadores.
 - Contar una historia sobre las personas que tienen mascotas.
 - Informar sobre los resultados de un estudio sobre la gente que tiene mascotas.
 - Invitar a la gente a que tenga mascotas.

- 2 Subraya la respuesta correcta. De acuerdo con el título de la lectura, la palabra **tenencia**, está relacionada con el verbo:

tender

adquirir

poseer

querer

- 3 Completa el siguiente recuadro, de acuerdo con lo que leíste.

Hecho	Causa
Los dueños de mascotas tienen una mejor vida.	
Los dueños de perros, gatos y otras mascotas domésticas mantienen una relación estrecha con las personas.	

- 4 Encierra en un círculo la respuesta correcta. El número de personas evaluadas por el estudio que menciona la lectura es:
- Menor que doscientos
 - Igual a doscientos
 - Mayor que doscientos
- 5 Subraya la respuesta correcta. En las lecturas de este bloque se aborda un tema común que es:
- Cuidado de las mascotas y sus dueños.
 - Salud y bienestar de las mascotas y sus dueños.
 - Consejos de salud para mascotas y sus dueños.
- 6 Reúnete con dos compañeros y comenten qué beneficios, además de los que expone la lectura, encuentran en el hecho de poseer una mascota. Compartan con el resto del grupo sus conclusiones.



WEB
escribe

OTRA FORMA DE APRENDER

Cada oveja con su pareja

Observa las imágenes. Relaciona el cuidado que corresponda a cada animal, encierra a cada pareja en un mismo conjunto sin despegar el lápiz del papel. Inténtalo en el menor tiempo posible.



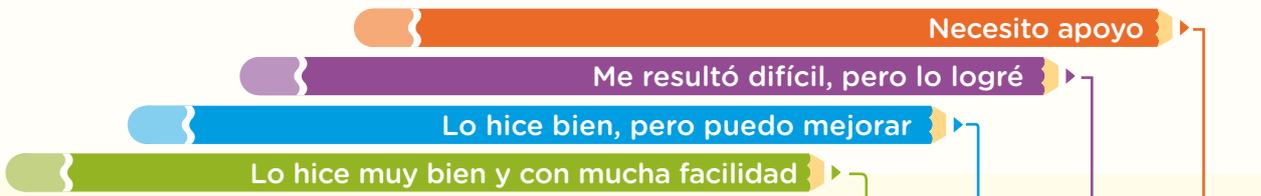
1. Comprendo la relación entre la salud de las mascotas y sus dueños, ya que:

.....

2. Valoro la importancia de tener una mascota y entiendo la responsabilidad que se adquiere porque:

.....

3. Marca con ✓ según tu desempeño.



En la lectura "Mascotas saludables", identifiqué el significado de la palabra *merma*.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

En la misma lectura, inferí razones por las cuales es importante cuidar de la salud de las mascotas.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

También identifiqué la información general relativa a alimentación, vacunas y mascotas.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Comprendo que la intención de "La tenencia de mascotas beneficia la salud física y psíquica" es informar al lector los resultados de un estudio.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Llegué a conclusiones personales sobre por qué los dueños de mascotas tienen una mejor vida.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Determiné que el tema común entre las lecturas del bloque es la salud y el bienestar de las personas y las mascotas.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Lee el siguiente texto y marca la respuesta en el recuadro que aparece al final.

Ciencia y azar

La farmacología es la disciplina que estudia las propiedades curativas de las sustancias y crea los medicamentos. La búsqueda de remedios para aliviar el dolor está presente en el hombre desde sus orígenes, así que puede decirse que la farmacología es tan vieja como el ser humano, e inició con el cultivo de plantas medicinales.

Muchos avances de la farmacología se han dado por investigaciones científicas dedicadas a combatir una enfermedad en particular, como la investigación para crear vacunas. **Pero** otros avances se han ayudado de la casualidad, **como** el descubrimiento de la penicilina, el antibiótico por excelencia: el médico Alexander Fleming había estado haciendo experimentos y muestras para evitar que los microbios infectaran heridas de guerra o de cirugías. Un día se fue de vacaciones por un mes y al volver a su laboratorio, descubrió que algunas de sus muestras se habían llenado de hongos y **curiosamente** en las que tenían hongos, los microbios habían desaparecido. **Posteriormente**, al analizar el hongo que parecía haber matado a los microbios, descubrió que se trataba del *Penicilium notatum*. Otros experimentos de Fleming demostraron que el hongo no era tóxico en animales o en humanos, así que empezó a utilizarse para curar y prevenir infecciones. Y así se utiliza hasta la fecha.

- ¿Cuál es el propósito de este texto?
A. Entretener. B. Contar una historia. C. Opinar. D. Desarrollar un tema.
- ¿Con qué otra materia o disciplina relacionarías este texto?
A. Historia B. Medicina C. Geografía D. Física
- ¿Qué organismo mató a los microbios de las muestras de Fleming?
A. Una planta B. Un hongo C. Una vacuna D. Otro microbio
- Observa las palabras resaltadas en el texto, ¿cuál de ellas sirve para indicar algo que pasó después?
A. Pero B. Como C. Curiosamente D. Posteriormente
- ¿Qué quiere decir “Y así se utiliza hasta la fecha”?
A. En la actualidad. B. Todos los días. C. Durante un tiempo. D. Siempre.

6. ¿Cuál de las siguientes opciones describe correctamente los sucesos que llevaron al descubrimiento de la penicilina?
- A. 1. Investiga el hongo. 2. Lo deja un mes en sus muestras.
3. Regresa y descubre que mató a los microbios.
- B. 1. Experimenta en animales. 2. Descubre el hongo.
3. Lo utiliza en humanos.
- C. 1. Se va de vacaciones un mes. 2. Al regresar descubre que un hongo mató a los microbios. 3. Descubre que no es tóxico en animales ni humanos.
- D. 1. Descubre que el hongo no es tóxico en animales ni humanos.
2. Por lo tanto lo prueba en microbios. 3. El hongo mató a los microbios.
7. ¿Por qué el título del texto es "Ciencia y azar"?
- A. La ciencia y el azar tienen teorías parecidas.
- B. A veces la ciencia avanza gracias al azar.
- C. El azar no es bueno para la ciencia.
- D. La ciencia permite reducir el azar.
8. ¿Qué palabra podemos asociar con el azar?
- A. Casualidad B. Medicina C. Enfermedad D. Origen
9. ¿Por qué se escribió el nombre del hongo, *Penicillium notatum*, en cursivas?
- A. Para resaltar su importancia. B. Porque era un descubrimiento reciente.
- C. Porque lo inventó Fleming. D. Porque está escrito en latín.
10. Según el texto, puede decirse que la farmacología...
- A. es más importante que la medicina. B. no es una disciplina científica.
- C. es tan vieja como el hombre. D. es el estudio de las plantas.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
D	D	D	D	D	D	D	D	D	D

Bibliografía

- Boie, Kirsten y Philip Whaetcher (2008), *Juan Oveja también quiere una persona*, Madrid, Loguez.
- Browne, Anthony (2001), *Willy el soñador*, México, Fondo de Cultura Económica.
- _____ (2000), *Las pinturas de Willy*, México, Fondo de Cultura Económica.
- Galeano, Eduardo (1995), *El fútbol a sol y a sombra*, Buenos Aires, Siglo XXI.
- Graves, Donald (1992), *Estructurar un aula donde se lea y se escriba*, Buenos Aires, Aique.
- *Jóvenes científicos: Todo acerca del agua* (1995), (t. 2-8), Chicago, World Book.
- "La elevación de la calidad educativa" (2001, octubre 20), *Clarín*, Opinión, 8-9.
- Menaya, Purificación (2006), *Dragón busca princesa*, España, Bambú.
- MEN (2008), *Estándares Básicos de Competencias del Lenguaje*, Colombia.
- Muth, Denise (1997), *El texto narrativo, estrategias para su comprensión*, Buenos Aires, Aique.
- _____ (1991), *El texto expositivo, estrategias para su comprensión*, Buenos Aires, Aique.
- OEI (2010), *2021 Metas Educativas*.
- Ojeda, B. (2009), "Los gorilas: gigantes adorables de la selva africana", en *Explorando el planeta*, 20, 10-13.
- Oram, Hiawyn y Satoshi Kitamura (1990), *Alex quiere un dinosaurio*, México, Fondo de Cultura Económica.
- Pilkey, Dav (1999), *Un amigo para Dragón*, Caracas, Ekaré.
- Sánchez, M. (2010), *La lectura en el aula*, Barcelona, Grao.
- Solé, Isabel (1997), *Estrategias de lectura*, Barcelona, Grao.
- Spurgeon, Richard y Kuo Kang Cheng (eds.) (1997), *Ecología, ciencia y experimentos*, Buenos Aires, Lumen.
- Suzuki, David y Kathy Vanderlinden (2004), *Ecología divertida*, Barcelona, Orino.
- Tolchinsky, Liliana y Rosa Simó (2001), *Escribir y leer a través del currículo*, Barcelona, Ice Horsori.
- "Un salón de clase muy verde" (2011, abril), en *Semana Junior*, núm 137, pp. 12-13.
- Watt, Fiona (2008), *Papiroflexia y otras manualidades en papel*, Londres, Usborne.
- Wolf, Ema (1987), *Cuentos chinos y no tan chinos*. Buenos Aires, El Quirquincho.

Direcciones de internet

- California Childcare Health Program (julio, 2012), "El resfriado común", http://www.ucsfchildcarehealth.org/pdfs/healthandsafety/coldssp050604_adr.pdf
- "Campaña de adopción de animales adultos" (mayo, 2010), <http://hogaresparamascotas.blogspot.com/2010/04/campanade-adopcion-de-animales-adultos.html>
- Club del lector (octubre, 2012), Pilkey, Dav, <http://www.clubdellector.com/ficha-autor.php?clave=1700>
- "Cómo cuidar a tu perro" (mayo, 2011), <http://tuamigoelperrogaleon.com/aficiones1671755.html>
- Cucurucu (mayo 1, 2011), "¿Qué es el origami?" <http://www.cucurucu.com/ques-el-origami/index.html>
- Educar Chile (mayo, 2010), "Juegos tradicionales chilenos", tomado de <http://www.educarchile.cl/Portal.Base/Web/VerContenido.aspx?GUID=123.456.789.000&ID=136638>
- "¿Frío? Medidas preventivas para la temporada invernal" (julio, 2012), <http://mexico.thebeehive.org/health/frio-medidas-preventivas-para-la-temporada-invernal>
- Goethe-Institut Madrid (octubre, 2012), "Kristen Boie", www.goethe.de/ins/es/mad/prj/kuj/tip/tip9/esindex.htm
- González, Ana Isabel (agosto, 2012), "Mascotas saludables. Los gatos y los perros más sanos", http://mascotas.facilísimo.com/reportajes/consejos-sobre-mascotas/salud-y-alimentacion-de-lasmascotas/mascotas-saludables_623598.html
- Índice latino. Videojuegos retro (octubre, 2012), "Historia de los videojuegos", <http://indicelatino.com/juegos/historia/>
- Info Spyware.com (octubre, 2012), "10 consejos para navegar seguro por Internet" www.infospware.com/articulos/10-consejos-para-navegar-seguro-por-internet/
- La información.com (octubre, 2012), "¿Qué es Internet", www.microsiervos.com/archivo/internet/que-es-internet.html
- Librería Paidós. Central del libro psicológico (octubre, 2012), "Información sobre libros digitales", www.libreriapaidos.com/librosdigitales.aspx
- Martínez Soler, M. (marzo 19, 2010), "Libros digitales", <http://elcosmopolita.wordpress.com>
- Misión global (octubre, 2012), "Salud: ejercicios respiratorios", <http://www.mision-globalcr.com/libros/394/salud:ejerciciosrespiratorios>
- Padres hispanos (mayo 23, 2010), "Juegos tradicionales", <http://padreshispanos.com/2008/11/juegos-tradicionales-del-mundola-thunka-bolivia>
- Página oficial de los Estándares Nacionales de Habilidad Lectora, <http://www.leer.sep.gob.mx>
- Pinacoteca (mayo, 2011), "Pinturas para deleitarse", <http://mimosa.pntic.mec.es/jgomez53/pintura/pinaco.html>

Direcciones de internet

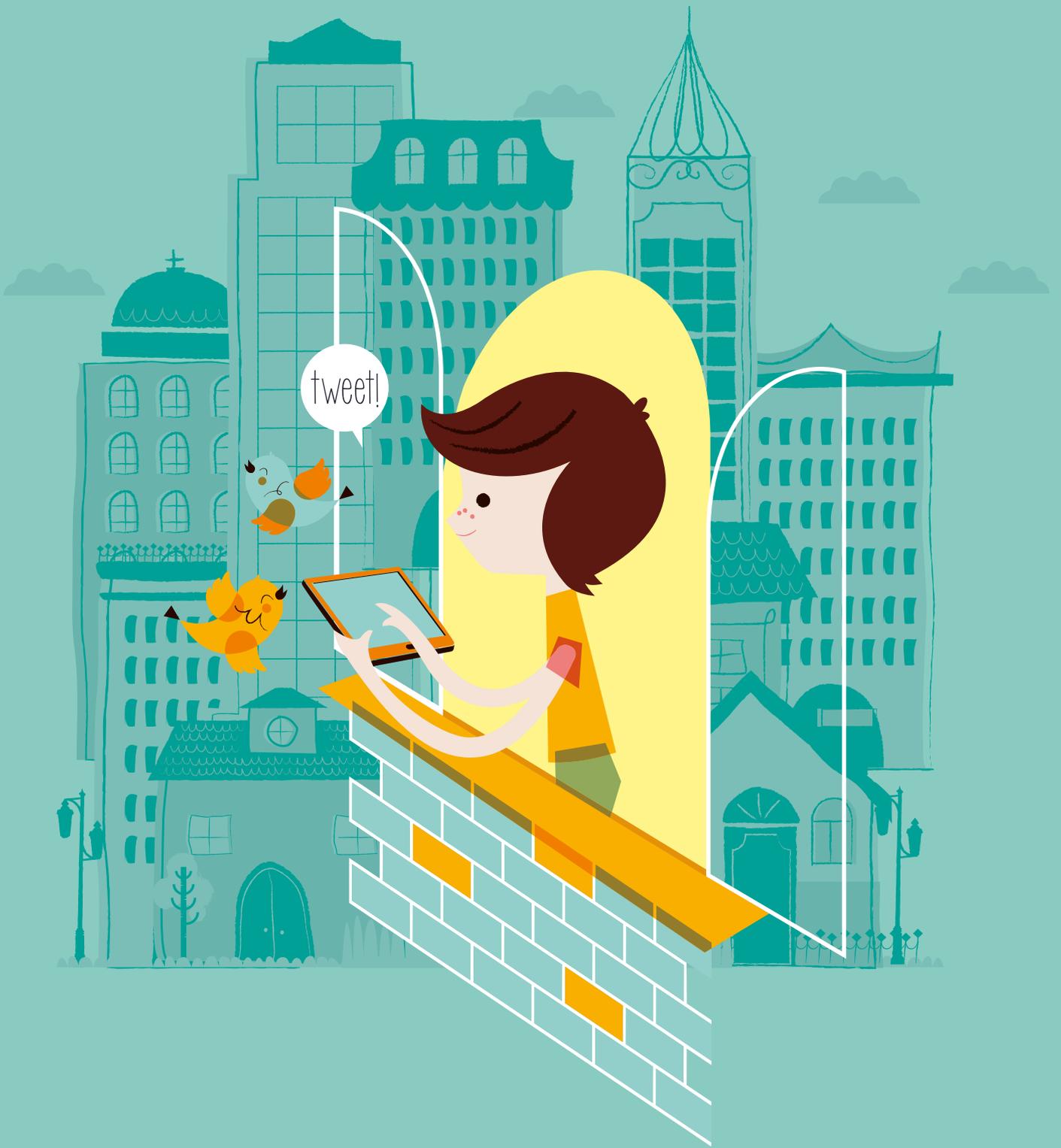
- Revista Dini (octubre, 2012), "Tips para cuidar a tu perro", www.revistadini.com/noticia/204/tips-para-cuidar-a-tu-perro_.html
- Salud.com (agosto, 2012), "Tener mascotas beneficia la salud física y psíquica", <http://www.salud.com/salud-en-general/la-tenencia-mascotas-beneficia-salud-fisica-y-psiquica.asp>
- SETEM (febrero, 2007), "Cómo vivir sin acabar con el planeta" <http://www.setem.org/media/pdfs/comovivirsinacabarconelplaneta-setemmadrid.pdf>
- Club planeta (octubre, 2012), "Alimentación de los niños en época de frío", http://www.peques.com.mx/alimentacion_de_los_ninos_en_la_epoca_de_frio.htm
- Taringa (octubre, 2012), "Dian Fossey y los Gorilas en la Niebla", www.taringa.net/posts/info/841957/Dian-Fossey-y-los-Gorilas-en-la-Niebla.html
- "¡¡¡TODOS GANAN! Ayuda a entrenadores, maestros y dirigentes juveniles para realizar un módulo de juego limpio" (mayo, 2010), http://www.unodc.org/pdf/youthnet/coachesguide_S.pdf
- YouTube (octubre, 2012), "Cómo hacer bolsa para regalo", <http://www.youtube.com/watch?v=I0y0CFIDM8w&feature=relmfu>
- "Por los aires" disponible en: <http://www.porlosaires.mx>, este es un portal de radio infantil.

Bibliografía complementaria para el maestro

- Cuetos, Fernando (2008), *La psicología de la lectura*, Madrid, Wolter Kluwer.
- Durbán, Roca, Gloria (2010), *La biblioteca escolar, hoy: Un recurso estratégico*, Madrid, Grao.
- OECD (2010), *Informe PISA 2009: Lo que los estudiantes saben y pueden hacer Rendimiento de los estudiantes en lectura, matemáticas y ciencias*, Madrid, Santillana.
- SEP (2011), *Manual de procedimientos para el fomento de la valoración de la competencia lectora en el aula*, disponible en: http://www.leer.sep.gob.mx/pdf/manual_fomento.pdf
- Solé, Isabel (1998), *Estrategias de lectura*, Madrid, Grao.

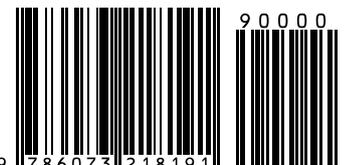
Direcciones de internet para el maestro

- Página de la SEP sobre la prueba PISA y su aplicación en México, <http://www.pisa.sep.gob.mx>
- Página oficial de los Estándares Nacionales de Habilidad Lectora, <http://www.leer.sep.gob.mx>



www.pearsonenespañol.com

ISBN 978-607-32-1819-1



9 786073 218191