

Escuela N° 1195 “Santa Teresita del Niño Jesús”

Grado: 5to A y B

Docente: Marisel Martini

Fecha de entrega de la Tarea: 16/06

Correos:

- ✓ **Seño Marisel:** senoritaluciasantateresita@gmail.com

La tarea debe realizarse en: hoja, cuaderno, carpeta, etc

La tarea está diseñada de modo tal que:

- ✓ No sea necesaria su impresión.
- ✓ Los niños trabajen no más de una hora y media por día.
- ✓ Aquellas tareas en que los niños deban realizar en forma oral o práctica se dejará plasmada por escrito en forma de apreciación personal.
- ✓ Los docentes recibirán las tareas al mail indicado más arriba y confirmará su recepción.

LENGUA

Texto párrafo y oración

ESTA SEMANA VAMOS A DISTRIBUIR LAS ACTIVIDADES EN “TRES” ETAPAS O “TRES” DÍAS DE TRABAJO PARA TENER UNA MEJOR ORGANIZACIÓN Y PODER ENTENDER PASO A PASO LO QUE VAMOS HACIENDO.

Observación: (lo que está escrito en rojo, en este tipo de letra y entre paréntesis no se escribe en la carpeta, es a modo de explicación)

PRIMER DÍA DE TRABAJO:

- *Conversamos y reflexionamos un poco.*

(Como hemos visto en clases anteriores las personas necesitamos comunicarnos. Al hacerlo emitimos mensajes en forma oral o escrita. Estos mensajes construyen textos con diferentes intenciones y estructuras.

Te invito a ver un video en el que te muestra distintos tipos de textos con los que nos manejamos cotidianamente).

- Miramos un video:

<https://www.youtube.com/watch?v=pgDY31IVqdM>

¿De qué hablamos cuando nos referimos a un texto?

PARA RECORDAR

Un **texto** es una unidad de comunicación que debe ser comprensible y tiene que estar bien organizado.

Es un mensaje que trata sobre un tema y tiene una intención determinada por ejemplo la de informar, pedir, entretener, etc. Los textos se dividen en:

- **párrafos:** se los reconoce porque comienzan con un espacio en blanco llamado sangría y termina con un punto y aparte. Cada uno desarrolla una idea y puede estar formado por una o varias oraciones.
- **La oración:** es una palabra o un de ellas grupo con sentido o significado propio. Comienzan con mayúscula y termina con un punto.
- **La palabra** es una unidad de la lengua con significado.
- **La sílaba** es la parte en que cada palabra se puede separar.

Veamos el siguiente video que te ayudará a comprender lo que vimos anteriormente.

<https://www.youtube.com/watch?v=pgDY31IVqdM>

-

(En esta clase vamos a empezar a trabajar con PÁRRAFOS Y ORACIONES)

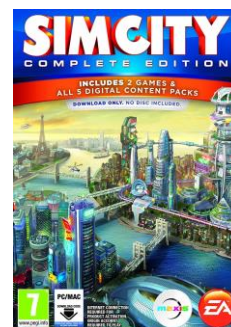
A.- LEÉ EL SIGUIENTE TEXTO

CONSTRUYE TU PROPIA CIUDAD

SimCity es un videojuego que se enfoca en la creación de ciudades. El jugador empieza con un mapa en blanco y a partir de un determinado presupuesto, construye una ciudad que debe ofrecer algunos servicios básicos (energía eléctrica, recolección de residuos, etcétera).

El juego fue diseñado en 1985 por Will Wright, quien en su primera versión lo desarrolló para una Commodore 64. El Estudio Maxis aceptó publicarlo cambiándolo el título (el original era *Micropolis*) en 1989).

SimCity 2000 fue la secuela y tuvo una gran cantidad de mejoras. Además de admitir la construcción de hospitales y escuelas, se introdujeron capas subterráneas para tuberías y las vías del subte. También se incorporaron distintas plantas de energía.



B.- Responde

1. ¿Cuál es el tema central del texto?
2. ¿Cuántos párrafos tiene el texto?
3. ¿Cón qué empieza cada párrafo y con qué termina?
4. ¿Cuál de los párrafos tiene mayor cantidad de oraciones? Marcalas entre corchetes de color verde.

c.- Completá con el número de párrafo que corresponde a cada descripción.

- El párrafo contiene un punto final.
- En el párrafo se explica en qué consiste el juego.
- El párrafo tiene dos oraciones y trata sobre los orígenes del *SimCity*.

SEGUNDO DÍA DE TRABAJO



D.- ¡ATENCIÓN! Ahora vamos a trabajar con el siguiente texto cuyos párrafos están desordenados.

1.- Numerá los párrafos del 1 al 3 en los según el orden que creas que corresponda. (*recordá que están desordenados*).

2.- Luego reescribí en tu carpeta el texto completo, respetando el orden de los párrafos, las sangrías, las mayúsculas y los puntos de manera que sea un texto coherente y comprensible.

- Efectivamente. Campanópolis tiene mucho que ver con la ecología. No solo por la técnica del reciclado que se ve en sus construcciones. También porque antes de convertirse en una aldea medieval, se usaba para el relleno sanitario (lugar donde se dispone la basura).
- Campanópolis es una ciudad insólita. Se trata de un predio de 200 hectáreas que imita a los pueblos medievales. Atravesada por el arroyo Morales y el río Matanza, con zonas selváticas y llanuras, la aldea ofrece un paseo difícil de olvidar.
- Don Antonio Campana fue su creador (de ahí el nombre que recibe), quien a partir de sobrantes de demoliciones y sin ningún estudio de arquitectura logró levantar una ciudad que terminó convirtiéndose en un parque ecológico y cultural.

3.- Observá la imagen que sigue. Está relacionada con el texto que trabajamos anteriormente.



4.- Escribí en el recuadro de arriba una oración que pueda funcionar como epígrafe para esta foto de Campanópolis, utilizando la mayor cantidad de elementos que se encuentran en los cuadros siguientes. *(no es necesario que uses todas las palabras).*

<i>una reconstrucción</i>	<i>en la provincia de Buenos Aires</i>		
<i>insólita</i>	<i>ubicada</i>	<i>Campanópolis</i>	.
<i>está</i>	<i>de una aldea medieval</i>	<i>es</i>	

5.- Subrayá el título que define mejor el tema general del texto trabajado anteriormente.

La ecología

Campanópolis

Su creador

Una ciudad insólita

6.- Los tres títulos que te quedaron sin subrayar pueden ser subtítulos de cada uno de los párrafos del texto trabajado arriba. Escribilos en el cuadro que sigue.

párrafo	subtítulos
1	
2	
3	

TERCER DÍA DE TRABAJO

E.- CLASIFICACIÓN DE LAS ORACIONES SEGÚN LA ACTITUD DEL HABLANTE

*(Cuando nos comunicamos emitimos mensajes en los que expresamos algunas actitudes
Por ejemplo*

- *a veces damos algunas órdenes.*
- *otras expresamos deseos o dudas.*
- *también afirmamos o negamos.)*

1.- Vamos a ver algunos ejemplos de oraciones según la actitud del hablante en la siguiente imagen y realiza lo que se indica.

Oraciones según la actitud del hablante

1. Observá con atención la siguiente escena.

El parque fue fundado con el objetivo de formar a nuevos ciudadanos...

¿Qué es un ciudadano, ma?

¡Tal vez lleguemos a tiempo para la función de títeres!

¡No quiero!

¡Veni de este lado de la valla!

¡Ojalá que sí!

2. Pintá los globos de diálogo con diferentes colores, según la actitud de cada personaje.

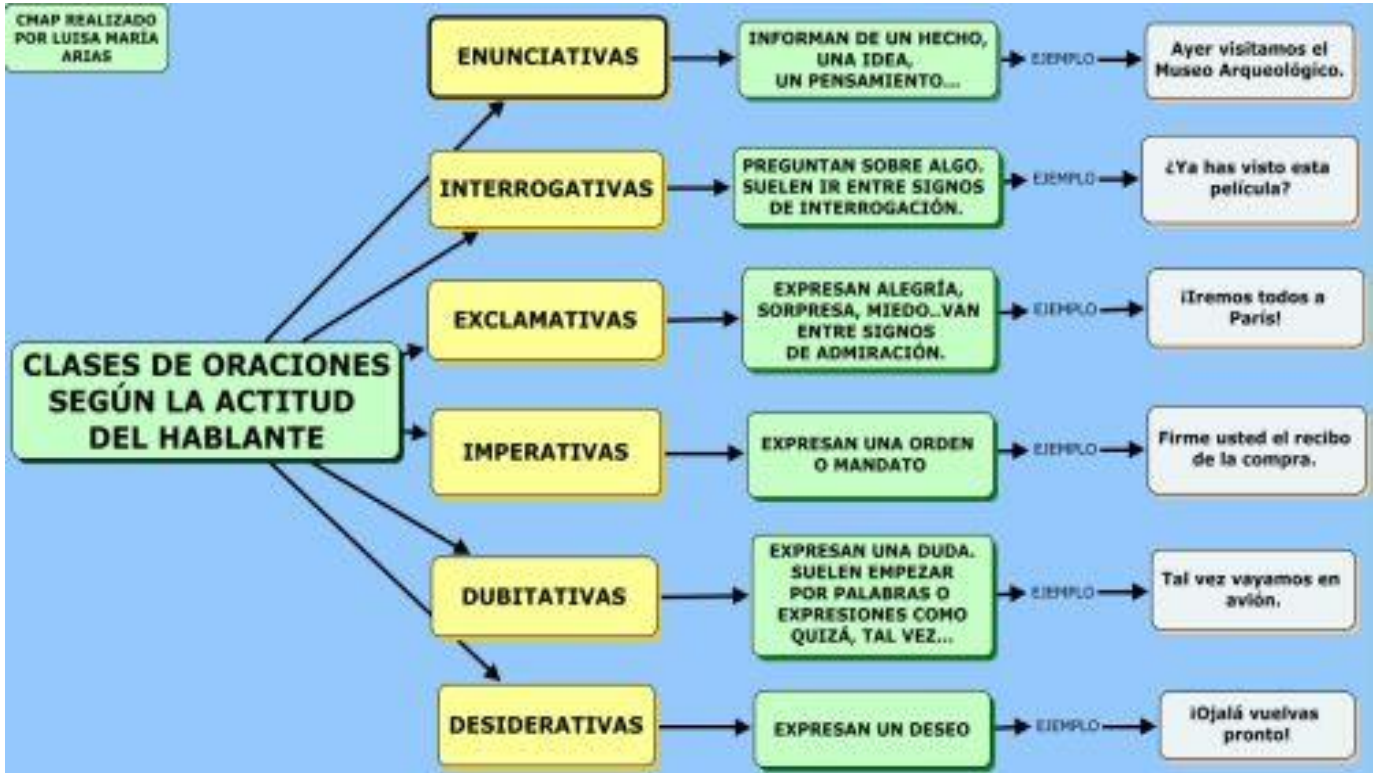
- Si afirma algo, con verde.
- Si manifiesta una duda, con amarillo.
- Si niega algo, con rojo.
- Si hace una pregunta, con naranja.
- Si expresa un deseo, con azul.
- Si da una orden, con violeta.

Observación: por si no se puede visualizar la consigna n° 2 de la imagen anterior:
Pinta con:
(verde) si afirma algo. (con rojo) si niega algo. (con azul) si expresa deseo. (con amarillo) si manifiesta una duda. (con naranja) si hace pregunta. (con violeta) si da una orden.

- Veamos el siguiente video para entender mejor de qué se trata y así podamos avanzar

<https://www.youtube.com/watch?v=0FN4cCI4L24&t=21s>

PARA RECORDAR



¡¡¡Ahora a practicar un poco!!!

2.-Clasificá las oraciones de acuerdo con la actitud del hablante:



¡Cruen por la senda peatonal!
 Oración.....



¡Quisiera que deje de llover!
 Oración.....

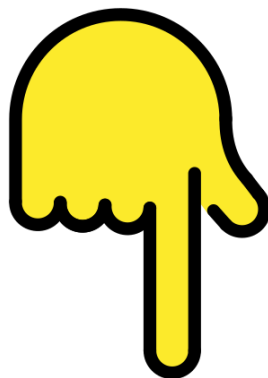
3.- Mencioná en qué clase de oración según la actitud del hablante se transformó la oración de la izquierda. Observá el ejemplo y completá el cuadro.

<p><i>El museo cierra a las 18 hs.</i></p> <p>(oración enunciativa afirmativa)</p>	→	<i>¿A qué hora cierra el museo?</i>	Ejemplo: (oración interrogativa)
	→	<i>El museo no cierra a las 18 hs.</i>	
	→	<i>Ojalá el museo cierre a las 18 hs.</i>	
	→	<i>Tal vez el museo cierre a las 18 hs.</i>	
	→	<i>Cerrá el museo a las 18 hs.</i>	
	→	<i>¡El museo cierra a las 18 hs!</i>	

Y para terminar.....

Te dejo un Juego de [PASAPALABRA](#) para que lo hagas con algún integrante de tu familia.

Lo podés jugar las veces que quieras con distintos participantes.



PASAPALABRA

Instrucciones:

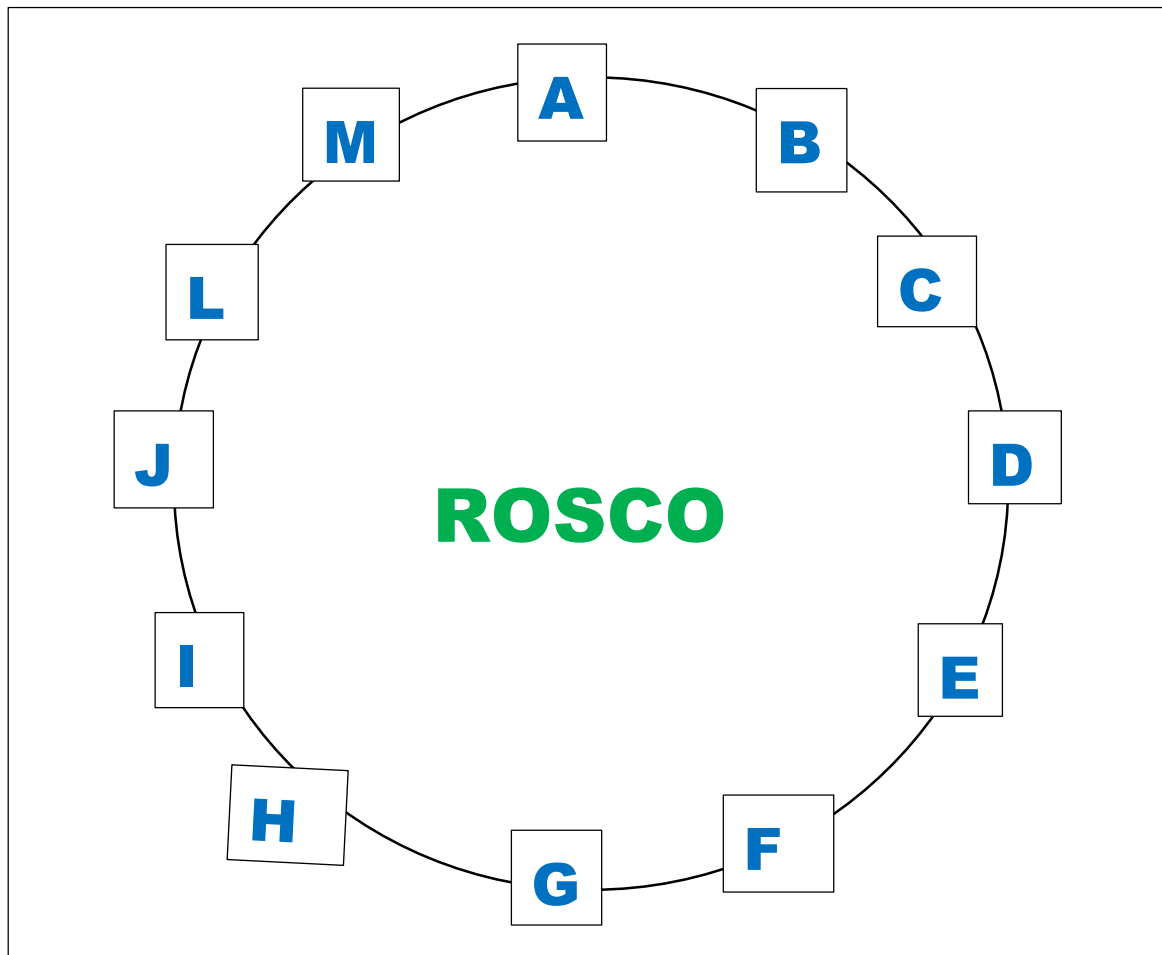
- 1.- Elegí a alguien para jugar.
- 2.- No le muestres las respuestas. Sólo el **ROSCO**.
- 3.- Dale un tiempo para que adivine las palabras. (por ejemplo 5 minutos).
- 4.- Comenzá a leerles las pistas.
- 5.- El jugador tiene que ir adivinando las respuestas a medida que vos le vas leyendo las pistas. En caso de que no las sepa tiene que decir **"PASAPALABRA"** y continúa con la letra siguiente.
- 6.- Gana si completa el ROSCO dentro del tiempo establecido.

Y ahora A jugar!!

Ahhhhh! No te doy las respuestas.... porque estoy segura de que vos las sabés!!! ¿Verdad???? Pero sí escribas en tu carpeta.

Este juego te va a servir para la próxima clase.

¡Después contame cómo te fue... Suerte!!!



Pistas

A: Nombre que se le da al conjunto de árboles.

B: Nombre que se le da al rodado de dos ruedas y funciona a pedal.

C: Nombre que se le da al objeto en el que te acostás para dormir.

D: Nombre del objeto en forma de cubo que se utiliza para algún juego de azar en cuyas caras hay puntos del 1 al 6.

E: Nombre del astro o cuerpo celeste que brilla con luz propia en el firmamento.

F: Nombre del sentimiento con el cual expresás mucha alegría.

G: Nombre del útil escolar que se usa para borrar.

H: Nombre que se le da al órgano que se encuentra en las ramas de los árboles y que en otoño se desprende del mismo.

I: “Contiene la letra I ” palabra que nombra el objeto que usa la seño para escribir en el pizarrón.

J: Nombre con el cual se menciona al objeto que se usa para lavarse las manos además del agua.

L: Nombre que se le da a la sustancia blanca muy nutritiva que nos da la vaca.

M: Nombre de la Mamá de Jesús y Madre nuestra.