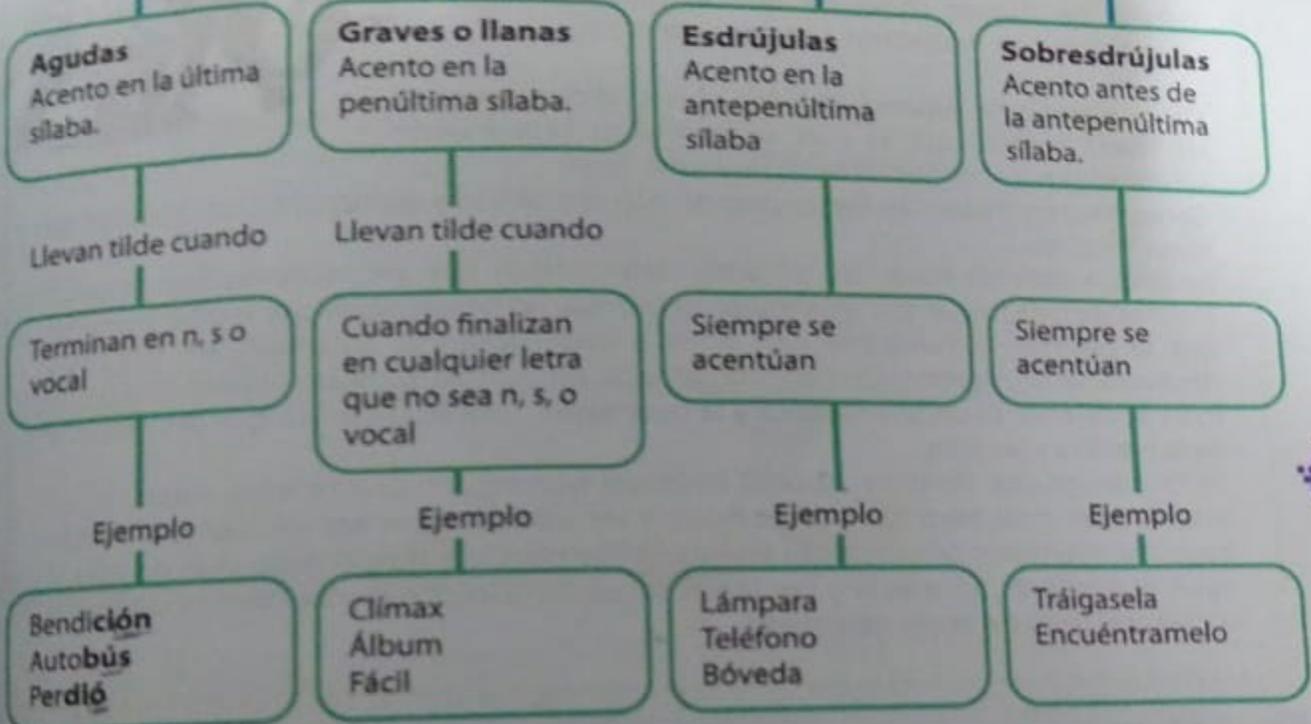


CLASES DE PALABRAS SEGÚN EL LUGAR DEL ACENTO Y EL NÚMERO DE SÍLABAS

Clasificación de las palabras según su sílaba tónica



1 Completa el siguiente esquema.

Palabra	Lugar donde lleva el acento	Regla para marcar tilde
Aguda	En la última sílaba	Se terminan en n, s o vocal cuando finalizan en cualquier letra que no sea n, s, o vocal
Grave	En la penúltima sílaba	
Esdrújula	acento en la antepenúltima sílaba	siempre se acentúan
Sobresdrújula	acento antes de la antepenúltima sílaba	siempre se acentúan

2 Lee atentamente el siguiente texto. Luego, realiza los ejercicios

EL ELEFANTE

Este gran mamífero se puede encontrar en la sabana africana, en el bosque africano o en Asia, dando lugar a tres diferentes especies.

En esta última década su población se está recuperando poco a poco del abuso que el ser humano hizo con el mamífero terrestre más grande. A su gran tamaño le acompaña su trompa, su órgano nasal prolongado, dotado de fuertes músculos que le permiten coger objetos, comida, refrescarse con agua, etcétera.

De la mandíbula superior le salen dos grandes colmillos de marfil, motivo por el cual se han visto brutalmente sacrificados para comercializarlos de forma ilegal.

Generalmente, miden un metro pero se han encontrado ejemplares con colmillos de hasta 3 metros.

Estudios realizados hace dos décadas, demostraron que los elefantes emiten unos sonidos de baja frecuencia a través de su trompa, no perceptibles por el oído humano que le permite comunicarse con otros a larga distancia. Su visión, no está muy desarrollada, no dispone de una visión afinada, en cambio, su olfato le permite percibir todo su exterior. Es un animal dócil y la base estructural es la familia, que se compone de la hembra y las crías.

Se forman grupos de unos 20 ó 30 elefantes que siguen una hembra adulta; es un sistema matriarcal, pero también es posible ver unidos diferentes rebaños que suman hasta mil miembros. Se desplazan en función de donde estén situados el alimento y el agua. Al atardecer, amanecer y por la noche, en las horas de menor calor, se dedican a comer, y el resto de horas descansan.



3 Busca en la lectura las palabras agudas con tilde encierralas de amarillo, graves con tilde encierralas con azul y escríbelas en tu cuaderno.

4 Identifica la sílaba tónica de las siguientes palabras de la lectura.

• mamífero *é*

• población

• marfil

• colmillos

• función

• sabana

• órgano

• mandíbula

• elefantes

• comer

• última

• músculos

• está

• visión

• dócil

• década

• etcétera

• metro

• olfato

• permite

- Clasifica las palabras en la tabla.

Agudas	Graves	Esdrújulas
Marfil Población Fusión Comer estar visión	Sabana elefantes docil metro olfato permite	etcétera mamífero colmillo órgano mandíbula última músculo decada

- Escoge dos palabras de cada columna y explica por qué llevan o no tilde.

Fusión - Visión Porque llevan el acento en la última sílaba son graves.
 docil - olfato llevan el acento en la penúltima sílaba son graves.
 última - músculo llevan el acento en la antepenúltima sílaba son graves.

- Explica cuál es la característica de los elefantes que más te haya llamado la atención.

Los elefantes son los primeros animales en encontrar el agua.

5 Escribe una oración con cada palabra sobresdrújula.

Fácilmente En el colegio realizo los trabajos fácilmente.
 Comprémoselo ese la piz esta bonito Comprémoselo a mi mamá.
 Débilmente ese Palo está puesto débilmente en la pared.
 Ágilmente la niña se mueve ágilmente.
 Rápidamente el perro corre rápidamente.

6 Subraya la sílaba tónica de las siguientes palabras:

Importante	Ciudad	<u>Isla</u>	Alemania	Sistemático
Investigación	Palpa	Miembro	Proyecto	<u>Antiguos</u>
Trabajado	norte	Instituto	Realizado	Pueblos
Cerca	Dirección	Arqueológico	<u>Estudio</u>	Región



1 Lee el siguiente texto y responde.

Los videojuegos no incitan a la violencia, pueden servir para aprender

La violencia en los videojuegos y sus consecuencias ha sido un tema de debate muy común en los últimos tiempos. Son muchos los estudios que hablan de la agresividad que propician, y no es raro ver noticias al respecto en los periódicos. Evidentemente, la violencia en los videojuegos existe. Sin embargo, la cuestión más importante es: ¿dicha violencia tiene consecuencias sobre los jugadores o es algo inofensivo? Mi opinión al respecto es que jugar un videojuego violento no te lleva a ser más agresivo y, por el contrario, creo que los videojuegos sí aportan aspectos positivos en el aprendizaje de niños y adolescentes. En primer lugar, frente a la visión alarmista de los juegos electrónicos, el investigador norteamericano Funk (2000) concluye que no existen datos suficientes que permitan sostener la hipótesis sobre la relación causa-efecto entre videojuegos violentos y el aumento de la agresividad infantil. Además, en mi experiencia con videojuegos violentos, al terminar de jugar nunca salí a golpear, ni cogí un cuchillo para enterrárselo a alguien; por el contrario, después de jugar quedaba agotado tanto física como mentalmente. La razón es que la situación no es real, es claro que al jugar estoy frente a una pantalla, lo que hago es pulsar botones y teclas, igual sucede cuando leo un cuento.

Otro factor del que se habla continuamente es la adicción. Si es cierto que un juego te crea en principio una adicción, pero al lograr avanzar en él, al solucionar los problemas del juego, uno pierde interés y lo deja. Además, la edad tiene que ver, conforme uno crece va dejando los videojuegos.

También hay muchos autores que señalan que los videojuegos favorecen el desarrollo de determinadas habilidades como la atención, la concentración, la resolución de problemas, la creatividad, entre otras. Los videojuegos suponen una ayuda para el desarrollo intelectual de los niños y adolescentes, sugieren que quienes juegan se pueden beneficiar de unas mejores estrategias de conocimiento, de una práctica en los modos de resolver problemas, además del desarrollo de habilidades, como el aumento de la precisión y la capacidad de reacción. Para concluir, los videojuegos forman parte de la vida de hoy y no son tan malos como se piensa pues pueden incluso estar encaminados hacia la educación y, con estos la escuela sería un poco más divertida.

2 ¿Reconociste la posición del autor? ¿Cuál es?

El autor dice que los videojuegos no tienen violencia, sino más bien defiende los videojuegos y dice que son inofensivos.

b) ¿Crees que los videojuegos pueden aportar habilidades en el desarrollo intelectual de los usuarios? ¿por qué?

si siempre y cuando sea un videojuego bueno porque aporta a la agilidad mental nos enseña a pensar mas veloz mente.

2 Realiza una interpretación de algún videojuego del que seas usuario frecuente (características generales, iconografía, tema, personajes, diálogos...), coméntalo con tus compañeros de clase y realicen un análisis acerca de las habilidades y destrezas que han adquirido con el. Concluyan sus conclusiones en el siguiente renglón.

Free Fire, Minecraft

3 Observa el mapamundi y colorea la ubicación del país donde se originaron los videojuegos. Luego, señala los países con mayor incidencia de usuarios de videojuegos.

