

#MiEscuelaEnCasa

ESTUDIAR Y APRENDER EN CASA

Matemática ●
Prácticas del Lenguaje ●
Inglés ●

5.º grado

Nivel Primario. Segundo ciclo

Fascículo 1



Buenos Aires Ciudad



Vamos Buenos Aires

Jefe de Gobierno

Horacio Rodríguez Larreta

Ministra de Educación

María Soledad Acuña

Jefe de Gabinete

Luis Bullrich

Director General de Planeamiento Educativo

Javier Simón

Gerenta Operativa de Currículum

Mariana Rodríguez

Gerenta Operativa de Lenguas en la Educación

Ana Laura Oliva

Subsecretario de Tecnología Educativa y Sustentabilidad

Santiago Andrés

Subsecretaria de Coordinación Pedagógica y Equidad Educativa

María Lucía Feced Abal

Subsecretario de Carrera Docente

Manuel Vidal

**Subsecretario de Gestión Económico Financiera
y Administración de Recursos**

Sebastián Tomaghelli

Subsecretaria de la Agencia de Aprendizaje a lo Largo de la Vida

Eugenia Cortona

Dirección General de Planeamiento Educativo (DGPLEDU)

Javier Simón

Gerencia Operativa de Currículum (GOC)

Mariana Rodríguez

Coordinación didáctica y de especialistas: Patricia Frontini

Colaboración: Eva Gramblicka

Coordinación de Nivel Primario: Marina Elberger

Especialistas de Matemática: Héctor Ponce y María Emilia Quaranta (coordinación), Daniela Di Marco, Silvana Seoane, Gabriela Solá, Liliana Zacañino.

Especialistas de Prácticas del Lenguaje: Jimena Dib (coordinación), Eugenia Heredia, Flora Perelman, Carolina Seoane.

Gerencia Operativa de Lenguas en la Educación (GOLE)

Ana Laura Oliva

Coordinación didáctica y de especialistas: Hugo Labate, Graciela López López.

Especialistas: Equipo del Programa Escuelas de Modalidad Plurilingüe. Equipo de Supervisores de Idiomas Extranjeros.

Equipo Editorial de Materiales y Contenidos Digitales (DGPLEDU)

Coordinación general: Silvia Saucedo

Diseño gráfico: Alejandra Mosconi

Equipo editorial externo

Coordinación editorial: Alexis B. Tellechea

Diagramación: Cerúleo

Edición y corrección de estilo: Fabiana Blanco, Natalia Ribas

Se autoriza la reproducción y difusión de este material para fines educativos u otros fines no comerciales, siempre que se especifique claramente la fuente. Se prohíbe la reproducción de este material para venta u otros fines comerciales.

Fecha de consulta de imágenes, videos, textos y otros recursos digitales disponibles en Internet: 4 de mayo de 2020.

© Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires / Ministerio de Educación / Dirección General de Planeamiento Educativo / Gerencia Operativa de Currículum / Gerencia Operativa de Lenguas en la Educación, 2020.

Impreso en el mes de mayo de 2020, en VCRE GRAFICA S.A. Santiago del Estero 2156 CABA-Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

ISBN: en trámite

Queridos chicos y chicas, queridas familias:

En este tiempo en que no podemos ir a la escuela, seguramente les llegan propuestas de sus maestros o maestras para seguir estudiando y aprendiendo en casa. Para acompañarlos/as en este momento, también les acercamos estos materiales en los cuales encontrarán diversas actividades escolares de Matemática, Prácticas del Lenguaje e Inglés.

Es importante que sepan que, si hay algo que no entienden o que les resulta difícil de resolver, pueden consultar a un adulto cercano o comunicarse con sus docentes. Ellos les van a explicar la forma de pensar y hacerlo, o les dirán si lo verán luego de la vuelta a las clases presenciales.

Asimismo, les pedimos a sus familias o a quienes estén con ustedes, que los/las acompañen con esta tarea, para que puedan ayudarlos/as a estudiar y aprender con las actividades propuestas en este material y, además, compartan un momento en conjunto.

Así, las familias podrían:

- Acompañar durante la lectura de las consignas, por ejemplo, leyéndolas en voz alta cuando se trata de alumnos y alumnas de los primeros grados, o, cuando ya pueden leer solos/as, preguntando si se entendió la consigna.
- Alentar a la resolución de las actividades por sí mismos/as de acuerdo con su propia forma de pensar y de hacerlo, y revisar si se entiende su respuesta.
- Si es necesario, ayudar a que revisen las respuestas e identifiquen dónde y por qué se equivocaron antes de volver a intentarlo.
- Ayudar a preparar los elementos cuando se proponen juegos y jugar en conjunto.
- Si no se puede resolver alguna actividad, aun después de releer la consigna, señalar el problema en el material para que las y los docentes puedan tenerlo en cuenta y volver a trabajarlo luego con otras explicaciones.

Esperamos que esta propuesta de actividades los y las acompañen en este momento brindándoles una oportunidad para mantenerse en contacto con sus docentes y la escuela, con los conocimientos, con la tarea y, sobre todo, con el aprendizaje.



María Soledad Acuña
Ministra de Educación

¡Hola! En estos días especiales, en los que estamos quedándonos en casa para cuidarnos del virus, vamos a trabajar en este cuadernillo. Podés escribir, anotar cuentas y borrar acá. Si algo no te sale, pedí ayuda a alguien que esté en casa. Si no pueden ayudarte, no te preocupes, cuando volvamos a la escuela, lo resolvés con tu docente y con el grupo.

Actividad 1

Para jugar con adultos/as o hermanos/as mayores. Se deben armar dos equipos.



Se necesita:

- Los tableros de la página 3.¹
- 2 ganchitos o tapitas.
- 36 papelitos de un color y 36 de otro color. Un color por equipo.

Cómo jugar:

- El primer equipo elige dos números del tablero del 1 al 9 y sobre ellos deberá colocar los ganchitos o las tapitas. Sobre el otro tablero, tendrá que marcar con un papelito del color de su equipo el número que se obtiene al multiplicar los dos números marcados inicialmente. Por ejemplo, si eligieron el 6 y el 9, como $6 \times 9 = 54$, colocarán un papelito de color sobre el 54.
- Pasa el turno al otro equipo. Solo puede mover uno de los ganchitos colocados en el tablero del 1 al 9. Supongamos que, en nuestro ejemplo, mueven el 6 al 3, entonces les queda $9 \times 3 = 27$. Pondrán un papelito de su color sobre el 27.
- En el tablero del 1 al 9, se pueden colocar los dos ganchitos o tapitas sobre el mismo número. Si se obtiene un producto que ya está ocupado, pasa el turno. Si algún equipo ocupó un número equivocado, es decir que no es el resultado de la multiplicación de los números que eligió, el otro equipo se lo puede señalar y se queda con ese lugar.
- Gana el primer equipo que llega a ocupar 5 (o más) lugares o el primer equipo que llega a ocupar 4 lugares en línea (horizontal, vertical o diagonal).

1— Este juego fue extraído de *Juegos en Matemática EGB2*, del Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología de la Nación. Material para alumnos: <https://bit.ly/2A0hvvL>. Material para docentes: <https://bit.ly/3c9Kyex>.

1	2	3	4	5	6			
7	8	9	10	12	14			
15	16	18	20	21	24			
25	27	28	30	32	35			
36	40	42	45	48	49			
54	56	63	64	72	81			
1	2	3	4	5	6	7	8	9

Otra versión del juego

11	12	14	15	16	18	20					
21	22	24	25	27	28	30					
32	33	35	36	40	42	44					
45	48	49	50	54	55	56					
60	63	64	66	70	72	77					
80	81	84	88	90	96	99					
100	108	110	120	121	132	144					
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

Para después de jugar varias veces

a. Anotá las multiplicaciones que aparecen en este juego que sabés de memoria o podés averiguar fácilmente.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

b. Hay números del tablero de resultados que se pueden marcar con más de una multiplicación. Anotá todas las multiplicaciones del juego que te permiten obtener:

- 12:
-
-
- 16:
-
-
- 18:
-
-
- 36:
-
-

c. Si en diferentes jugadas se ponen las fichas en cada uno de los siguientes números, formando las multiplicaciones indicadas, ¿qué números del tablero se deben marcar?

- 8×8 :
- 7×8 :
- 9×7 :
- 9×8 :
- 7×7 :

Actividad 2

Cuando multiplicamos un número por 10, el producto termina en 0.

- a. ¿Esto sucede siempre? Tratá de pensar por qué te parece que es así y recién después leé la explicación que ofrecemos a continuación.

.....

.....

.....



PARA REVISAR

Esto es así, porque en nuestro sistema de numeración, cada posición vale 10 veces la anterior.

Entonces, cuando hacemos por ejemplo $3 \times 10 = 30$, el 3 de 30 significa 3 veces 10.

Cada unidad de ese 3, se convirtió en un 10.

Si tenemos $25 \times 10 = 20 \times 10 + 5 \times 10$

Cada 10 del 20 se convierte en 200

Y así...

- b. Calculá mentalmente.

- $10 \times 2 = \dots\dots\dots$
- $6 \times 10 = \dots\dots\dots$
- $10 \times 25 = \dots\dots\dots$
- $10 \times 80 = \dots\dots\dots$
- $247 \times 10 = \dots\dots\dots$

- c. Completá los siguientes cálculos.

- $10 \times \dots\dots\dots = 90$
- $\dots\dots\dots \times 10 = 1.000$
- $\dots\dots\dots \times 10 = 310$
- $10 \times \dots\dots\dots = 500$
- $10 \times \dots\dots\dots = 490$
- $\dots\dots\dots \times 10 = 840$

A continuación, te mostramos una tabla de multiplicar para el número 17.

En la primera fila, están anotadas las multiplicaciones y en la segunda, el resultado de cada una.

17×1	17×2	17×3	17×4	17×5	17×6	17×7	17×8	17×9
17	34	51	68	85	102	119	136	153

Vos ya sabés multiplicar fácilmente por 10. Entonces, podés usar este conocimiento junto con esta tabla para hacer otras multiplicaciones por 17. En la siguiente página, te explicamos cómo.





Por ejemplo, si quiero hacer 26×17 , o sea, 26 veces el 17, una manera de pensarlo podría ser

$$10 \times 17 = 170$$

$$10 \times 17 = 170$$

$$6 \times 17 = 102 \text{ (este lo saqué de la tabla)}$$

Entonces $26 \times 17 = 170 + 170 + 102 = 442$

d. Te proponemos ahora que resuelvas los siguientes cálculos usando la multiplicación por 10 que conocés (o por 20, 30, etc., si querés) y los resultados de la tabla del 17.

- $17 \times 12 =$
- $17 \times 18 =$
- $17 \times 23 =$
- $35 \times 17 =$

e. Anotá otras 3 multiplicaciones que podrías resolver con esta tabla y la multiplicación por 10.

.....

.....

.....

Actividad 3

De la misma manera que podés multiplicar fácilmente por 10, podés hacer multiplicaciones por 100 o por 1.000.

a. Anotá los resultados de los siguientes cálculos.



Si no recordás lo que sucede al multiplicar por 100 o 1.000, podés usar una calculadora.

- $3 \times 100 =$
- $15 \times 100 =$
- $8 \times 1.000 =$
- $21 \times 1.000 =$

b. Anotá y explorá otras multiplicaciones por 100 y por 1.000.

- $100 \times$ =
- $100 \times$ =
- $1.000 \times$ =
- $100 \times$ =
- $100 \times$ =
- $1.000 \times$ =



¡IMPORTANTE!

Al multiplicar un número por 100, se agregan dos ceros porque “corre” dos lugares hacia la izquierda, se hace 100 veces mayor.

Por ejemplo, si tenemos 4×100 : cada unidad de ese 4 se convierte en 100 (se repite 100 veces). Entonces, si tenemos 4 de esas unidades, son 400.

Si tenemos 24×100 : en el 20 tenemos dos veces 10. Cada uno de esos 10, al hacerlo 100 veces, se convierte en 1.000.

c. ¿Cómo terminarías el cálculo 24×100 ?

.....

.....

.....

d. ¿Cómo se lo explicarías a un compañero que no entiende por qué se agregan dos ceros al multiplicar por 100?

.....

.....

.....

De manera similar a como hiciste en el punto **d.** de la actividad 2, ahora vamos a resolver multiplicaciones por 28. Para eso, vas a usar la siguiente tabla y las multiplicaciones por 10, 100 y 1.000 que ya sabés hacer.

28×1	28×2	28×3	28×4	28×5	28×6	28×7	28×8	28×9
28	56	84	112	140	168	196	224	252

e. Calculá.

- $28 \times 14 =$
- $105 \times 28 =$
- $28 \times 230 =$
- $1.006 \times 28 =$

f. Anotá otras 3 multiplicaciones que podrías resolver con esta tabla y la multiplicación por 10, 100 o 1.000. Resólvelas.

.....

.....

.....

.....

Robin Hood

Esta semana vamos a comenzar a leer la novela *Robin Hood*. Esta es una historia que se conoce desde hace cientos de años, aunque no se sabe si existió realmente. Tiene muchas versiones y se tradujo a diversos idiomas. Se sigue leyendo con entusiasmo porque cuenta la historia de un personaje valiente y audaz que trata de defender a los más pobres ante los poderosos que los oprimen.



Podrás encontrar una versión de *Robin Hood* en Internet: <https://bit.ly/2z1LON8>



También hay un *booktrailer* con una recomendación de chicos de otra escuela que lo leyeron: <https://bit.ly/2yk6jtn>

1. Te invitamos a que leas atentamente el primer capítulo, “Sueños del bosque”, que nos va a permitir adentrarnos en el mundo en el que vivían Robin y su familia.

—¡Madre! —llamó el muchacho al llegar a la casa después de haber pasado la mañana vagando por el bosque—, ¿está lista la comida?

La comida estaba ya sobre la mesa y Robin se sentó y comenzó a comer mientras su madre estaba lavando los trastos.

De repente, el muchacho dijo:

—¿Es cierto que el señor de Locksley era tu tío?

—Claro que sí, Robin —contestó ella.

—¿Y es cierto que mató a un jabalí sin que nadie le ayudase? —volvió a preguntar Robin.

—Así es —dijo la madre sonriendo—, fue una hazaña muy valiente. Decidió hacerlo porque el jabalí salvaje había ya dado muerte a varios campesinos cuando atravesaban el bosque y nadie se atrevía a enfrentarlo. El señor de Locksley se lanzó sobre la bestia y le clavó su puñal en el corazón. Después le sacó los colmillos y los llevó como trofeo a su casa.

Robin permaneció callado imaginando a su valiente antepasado caminando solo por

medio del bosque, con el puñal en la mano. Luego, poniéndose de pie, preguntó a su madre:

—¿Crees que todavía existan jabalíes salvajes en el bosque?

—Si quedan, no deben ser tan peligrosos como el que mató mi tío —respondió la madre.

Robin salió y echó a andar por la vereda de altos pastos que conducía desde su casa hacia la zona boscosa de Sherwood. Planeaba pasar la tarde como lo hacía siempre: organizando luchas con los otros muchachos, probando su agilidad en los saltos de altura, jugando carreras. Estaba ensayando con sus amigos una nueva forma de lograr distancia en los saltos ayudándose con largas ramas de árboles.

Pero esa tarde, cuando el sol empezó a ponerse, Robin aún no había vuelto a aparecer por la casa. Mientras encendía la lámpara de aceite, la madre de Robin comenzó a preocuparse. Su padre decidió salir entonces en su busca, pero al llegar apenas a las oscuras sombras de los primeros árboles



del bosque, vio una figura correr en dirección a la casa.

—¿Dónde has estado? —gritó enojado el padre.

La ropa del muchacho se veía rota y sucia.

—¡Contesta mi pregunta! —volvió a gritar el padre.

—Yo... yo me metí en el bosque y me distraje tratando de encontrar las huellas de algún jabalí. Me hubiera gustado matarlo como lo mató el señor de Locksley.

—Pues tuviste suerte de no encontrar ninguno —dijo el padre algo menos enojado.

—De todas maneras, fue muy emocionante. Encontré a unos hombres muy rudos y alegres... Se rieron un poco cuando les conté qué andaba buscando, pero

me dieron algo de comer y agua fresca y me invitaron a practicar con ellos la lucha con garrote. ¡Vieras, padre, dos luchadores giraban rápidamente con sus garrotes tratando de abrirse la cabeza uno a otro! Prometieron enseñarme y también regalarme un arco y unas flechas para practicar dar en el blanco...

—Tú no eres más que un muchacho —protestó su padre.

—¡Quisiera tener mi hogar en el bosque! —agregó Robin.

—¡No lo quiera el cielo! —agregó la madre.

Así fue creciendo Robin. En compañía de los muchachos de su comarca y de los hombres del bosque, pronto aprendió a montar a caballo con notable maestría y a lanzar sus flechas sin errar nunca el blanco.

2. Ahora, escribí en tu cuaderno un breve texto en el que describas qué sabes de Robin, de su familia, del lugar donde vivía y de cómo se entretenía. Esto te va a ayudar a ir recordando lo que vas descubriendo en tus lecturas. Antes de empezar a escribir, es importante que completes el siguiente cuadro que te va a ser útil para planificar el texto. No te olvides de volver a leer el capítulo para anotar la información que necesitas.

La familia de Robin	
La ubicación de su casa	
Sus entretenimientos	

En el próximo capítulo, iconoceremos una aventura de Robin y sus compañeros del bosque cuando ya tenía más de veinte años!

El primer torneo

Ya conocimos a Robin y a su familia en el capítulo 1. Seguramente, en tu texto describiste a su familia, el lugar donde vivía y cuáles eran los juegos que realizaba en el bosque de Sherwood con sus amigos.

1. Revisar el texto

Te proponemos que vuelvas a leer el texto que escribiste la semana pasada antes de enviárselo a tu docente. También podés pedirle a alguien de tu familia que lo lea para que te ayude. Es importante que observes:

- si se entiende lo que escribiste o hay que aclarar algo;
- si pusiste los datos que encontraste en el capítulo;
- si cada vez que cambiaste de tema pusiste un punto;
- si usaste las mayúsculas para los nombres de las personas y los lugares, y después de cada punto;
- si hay palabras que tenés dudas de cómo se escriben.

Recordá que podés volver al capítulo que leíste todas las veces que necesites cuando tenés dudas sobre qué escribir o cómo hacerlo.

2. ¡Seguimos con la novela!

Te invitamos a que leas atentamente el capítulo 2: “El primer torneo”. ¿Con quién se enfrentará Robin? ¿Podrá ganar el torneo?

Una tarde, siendo ya Robin un joven de más de veinte años, llegó hasta la casa Will Scarlett, un muchacho alto de su misma edad, su primo y amigo preferido.

—¡Qué tal, Robin! —saludó Will desde la puerta—. Tengo para ti una noticia...

—Pasa, Will —contestó el joven—. ¿De qué se trata?

—Hay una feria a unas millas de aquí, en el condado de Nottingham —le explicó su amigo—. Los artesanos y los granjeros de los alrededores irán a ofrecer sus mercancías, pero lo mejor es que se organiza también un torneo; competirán los hombres más hábiles de toda la región: ¡el premio es una bolsa de monedas de oro y un barril de cerveza!

—Cuidado, muchachos —les advirtió el padre de Robin—. La feria de Nottingham suele ser el lugar de reunión de los nobles normandos. ¡No vayáis a buscar pelea!

—Pues este año, nosotros podríamos darles un disgusto quedándonos con las monedas —se entusiasmó Robin.

El domingo por la mañana, Will y Robin montaron sus mejores caballos y marcharon temprano hacia el pueblo de Nottingham. Para ambos era una nueva experiencia asistir a una feria.

Los comerciantes habían preparado sus puestos en el centro de la plaza y ofrecían a todos sus mercancías. Ninguno de ellos reparó en los dos jóvenes sajones que recorrían el lugar. Pero los hombres de Nottingham ya estaban enterados del encuentro ocurrido a la entrada del pueblo y se fijaron en ellos rápidamente.

Al atardecer, sonó una trompeta y se anunció el momento de la inscripción para participar en el torneo. Mientras las mujeres y los más ancianos empezaron a ubicarse alrededor de la arena donde se realizaría la competencia, los más jóvenes se



agolparon alrededor del hombre que anotaba los nombres de los que deseaban participar.

Robin sentía una gran emoción cuando se acercó al grupo para inscribir su nombre. Los jóvenes normandos, hijos de los nobles del lugar, murmuraron burlescamente entre ellos cuando lo escucharon decir en voz bien alta:

—¡Robin de Locksley!

Robin sabía que iba a enfrentarse con rivales que tenían mucha experiencia en el arte de la lucha con garrotes. Como quiera que sea, luchó bravamente y demostró lo útil que resultaba la preparación recibida desde la niñez: sus piernas eran ágiles y le permitían esquivar los golpes que lanzaban sus contrincantes; a la vez, logró hacer girar rápidamente el garrote sobre su cabeza hasta conseguir golpear a su contrario y hacerle desprender el suyo de entre las manos. Los espectadores aplaudieron sorprendidos y los mozos normandos se sintieron humillados porque aquel desconocido demostraba ser superior a ellos en agilidad y fuerza.

—¡Ya recuperaremos ventaja! —exclamaron algunos—. Es algo más que fuerza lo que se necesita para el manejo del arco y la flecha. ¡Ya veremos si puede volver a probar su pulso y su buena puntería!

Por fin, llegó el momento. Cuando fue su turno, Robin lanzó su flecha directamente sobre el blanco. Sin embargo, no fue la única flecha que dio en él; tres o cuatro jóvenes normandos demostraron también su habilidad en la puntería. Había que encontrar otra forma de decidir quién era el vencedor.

Guy de Gisborne, sheriff de Nottingham, que observaba el torneo desde cierta distancia, alzó su mano derecha. Era la principal autoridad en el lugar:

—Ordeno que una delgada vara de junco sea clavada en la tierra; el que pueda derribarla con su flecha, a una distancia de catorce pies, será el vencedor de este torneo.

Mientras se preparaba la nueva prueba, los participantes permanecían en silencio. Guy de Gisborne, en cambio, preguntaba a los hombres que lo custodiaban quién era ese joven que se atrevía a desafiar a los más hábiles normandos de Nottingham.

Llegado el momento, el público murmuraba, pues parecía imposible que alguien obtuviera el premio: la rama de junco se balanceaba con el viento... Uno tras otro hicieron silbar sus flechas; algunos lograron rozar el blanco. Robin tomó en sus manos el arco y, apuntando cuidadosamente, disparó. Todos contuvieron la respiración y dirigieron sus ojos hacia el junco clavado en medio del terreno.

¡Crac! La esbelta rama quedó partida en dos, atravesada por la flecha de Robin. El atronador aplauso del público llenó el aire. Guy de Gisborne hizo un gesto de disgusto y dio la espalda a los competidores. Prefirió retornar a su castillo antes de ser él mismo quien entregara el premio a este sajón desconocido que abrazaba con alegría a su compañero.

3. En el capítulo que recién leíste, conociste al primo y amigo preferido de Robin, y también a un enemigo que no quería que ganara el torneo. En el siguiente cuadro, vamos a comenzar a escribir sus nombres y qué se sabe de ellos. En los capítulos que siguen, vas a conocer a otros amigos y enemigos, y seguirás completando el cuadro para después armar un juego con los personajes de *Robin Hood*.

Amigos de Robin	Enemigos de Robin

¿Los torneos medievales eran como los campeonatos de fútbol que conocemos?

En el capítulo 2, que leíste la semana pasada, seguramente descubriste diferencias entre los torneos de la época de Robin y las competencias de fútbol que se juegan hoy.

1. Te proponemos que leas el siguiente texto sobre los torneos en la Edad Media y tomes nota en tu carpeta o cuaderno. Podés dibujar también cómo te imaginás que competían en esa época.

Torneos

El torneo era un combate entre caballeros de la Edad Media. Su nombre proviene de la palabra “tornear”, porque los participantes de la competencia, en los torneos más antiguos, giraban alrededor de un circo simulando una batalla. Los caballeros consideraban que el torneo era una especie de práctica donde ejercitar sus habilidades como guerreros.

Los participantes se enfrentaban utilizando armas sin poder ofensivo —garrotes sin asperezas, espadas sin punta y lanzas recubiertas por forros de cuero—. A pesar de que las armas que se empleaban estaban

especialmente preparadas para no causar daños, era muy frecuente que algunos competidores resultasen heridos.

Los enfrentamientos con arcos y flechas eran menos peligrosos, ya que se trataba de competencias de tiro al blanco, donde resultaba premiado el participante que demostrara mejor puntería.

Los torneos se organizaban en las ferias o mercados. En esos días, los artesanos y mercaderes de lugares vecinos llevaban sus mercancías para venderlas. Además, actuaban músicos, juglares y cómicos, y se celebraban fiestas religiosas.

2. Ahora seguramente podés comparar los torneos medievales y los campeonatos de fútbol. Completá el siguiente texto:

Los torneos se realizaban en,
 a diferencia de los partidos de fútbol, que hoy se juegan en
 Los participantes de los torneos competían utilizando distintas armas:
 Por esta razón, en los campeonatos de fútbol, los jugadores se visten con,
 mientras que, en los combates medievales, los caballeros usaban para protegerse

3. En el texto que completaste, podés observar que, cuando nos referimos a los torneos medievales, siempre escribimos los verbos en pasado (*realizaban, competían, usaban*). En cambio, cuando nos referimos a los campeonatos de fútbol, usamos el tiempo presente (*juegan, visten*).

Un chico de quinto grado escribió el siguiente texto sobre los torneos, pero tuvo algunos problemas con el uso de los tiempos verbales. Indicá en el cuadro de abajo cómo escribirías los verbos y explicá por qué.



Si quieren saber más sobre los torneos en la época de Robin, pueden

consultar el video “¿Cómo ERAN los TORNEOS MEDIEVALES?” en el canal Mundo Maravilla, que está en Internet:

<https://bit.ly/3bZnNde>

En los torneos medievales, los participantes a caballo **corren** de frente para cruzar las lanzas. Los ganadores **son** los que rompen más lanzas contra el adversario.

Por el contrario, los jugadores de fútbol **tiraban** la pelota al compañero de su equipo. Los que **ganaban** son los que **hacían** más goles.

ESCRIBIÓ	SE ESCRIBE	PORQUE
Corren		
Son		
Tiraban		
Ganaban		
Hacían		

My life now

Todos/as estamos viviendo de una forma distinta a la habitual. Pero todos/as lo hacemos de forma diferente, ¿no? Seguramente, hay muchas situaciones que compartimos y otras que no. ¿Cómo es tu mundo hoy?

- 1.** Así soy yo. Nos vamos conociendo. Nuestros rostros son muy diferentes. ¿Conocés las partes del rostro en inglés? Te invitamos a recordarlas. This is me! Write the name of the parts of the face next to each picture. Choose from the box.

nose hair mouth eyes



a.



b.



c.



d.

Las partes de nuestro rostro son diferentes.
The parts of our faces are different.

Tamaño Size	grande	pequeño	largo	corto
	big	small	long	short
Color Colour	celeste	verde	marrón	negro
	light blue	green	brown	black

- 2.** Ahora con lo que aprendimos, te invitamos a describirte. Now describe your face using the information from the chart above.

My name is..... I have

My favourite activities

3. Seguramente, hay muchas actividades que te gustan, algunas de ellas no las podrías hacer en este tiempo. Escribí las actividades que te gustan hacer y las que no te gustan hacer.

Read the activities shown below. Write the activities you like and the activities you don't.

:) I like

:(I don't like



Reading



Drawing



Dancing



Watching TV

Places and shops in my neighbourhood!

4. Probablemente el barrio en el que vivís tiene mucho en común con otros barrios. Escribí los nombres de los siguientes lugares debajo de la imagen correspondiente. ¡Cuidado! Puede haber palabras de más.

Write the names of the places and shops in your neighbourhood.

Choose the words from the box. Write the appropriate words under each picture.

shopping mall park club cinema pharmacy bakery
 supermarket ice cream shop theatre



a.



b.



c.



d.



e.



f.



Vamos Buenos Aires

