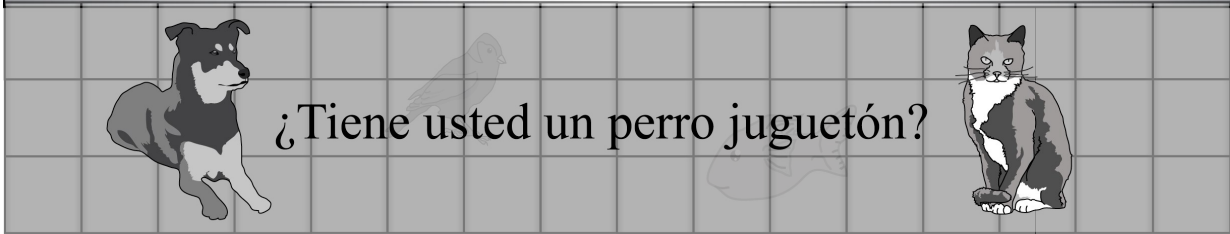


## CISD Grado 5 SLAR Unidad 03

Some questions (c) 2012 by CSCOPE.

## ¡Atención a todos los que tengan mascotas!



¿Es su perro manso como un cordero?

¿Es su gato tan dulce como la miel?

- 1) Imagínate que estás en el hospital. Te llevan en una camilla por un pasillo estéril. De pronto, ves un caballito de tres pies de altura usando botines de hule amarillos y una mochila llena de margaritas. No, no estás en el circo. A quien has visto es a Lucky, uno de los miles de animales que hacen rondas en los hospitales de todo el país.
- 2) Hace algunos años hubiera sido inconcebible ver un perro o un gato en un hospital. Ahora, se pueden ver paseando por los corredores hasta caballitos miniatura como Lucky. Con este nuevo programa de apoyo a los enfermos por medio de animales, una serie de mascotas han hecho su aparición por los centros médicos. Podrás ver de todo, desde cerditos panzones, pequeñas cabras y pericos, hasta pollos, ratas gigantes y llamas.
- 3) "Mascotas para Pacientes" es un nuevo programa terapéutico en los hospitales. Este programa pone al alcance de los pacientes el poder curativo del afecto de los animales. Con sólo acariciar a un amiguito lanudo la presión arterial puede bajar, los brazos y las piernas temblorosas se pueden relajar y las personas que padecen de enfermedades graves se pueden tranquilizar. La clave para darles estos beneficios y levantarles la moral a los pacientes del Centro Médico del Condado puede ser una persona de la localidad que tenga una mascota. "Mascotas para Pacientes" está buscando dueños de mascotas que quieran usar a sus mascotas y unas cuantas horas de su tiempo cada semana. Su misión es que sus mascotas les echen una "pata" a los pacientes para que se recuperen más pronto.
- 4) Para ser trabajadores voluntarios:
  - Los dueños de mascotas deben tener por lo menos 14 años de edad. Si son menores de 18 años deberán presentar un consentimiento escrito de sus padres.
  - Los animales deben ser mascotas comunes permitidas en casa y certificadas de que están libres de enfermedades.
  - Las mascotas serán evaluadas de acuerdo a su sensibilidad a los ruidos y su fácil adaptación a los extraños.

- Las mascotas y sus dueños deben asistir a un programa de entrenamiento con una duración de un mes. El entrenamiento consiste en sesiones de 60 minutos, dos noches por semana.

- Los dueños deben llevar una fotocopia de la cartilla de vacunación de su mascota con el registro de las últimas vacunas.

5) Los interesados pueden registrarse para el seminario llamando a Deborah Belward, administradora de "Mascotas para Pacientes", al teléfono 1-888-591-4928 de lunes a viernes entre 9 a. m. y 5 p. m. o escribir a: [dbelward@petsofrpatients.org](mailto:dbelward@petsofrpatients.org).

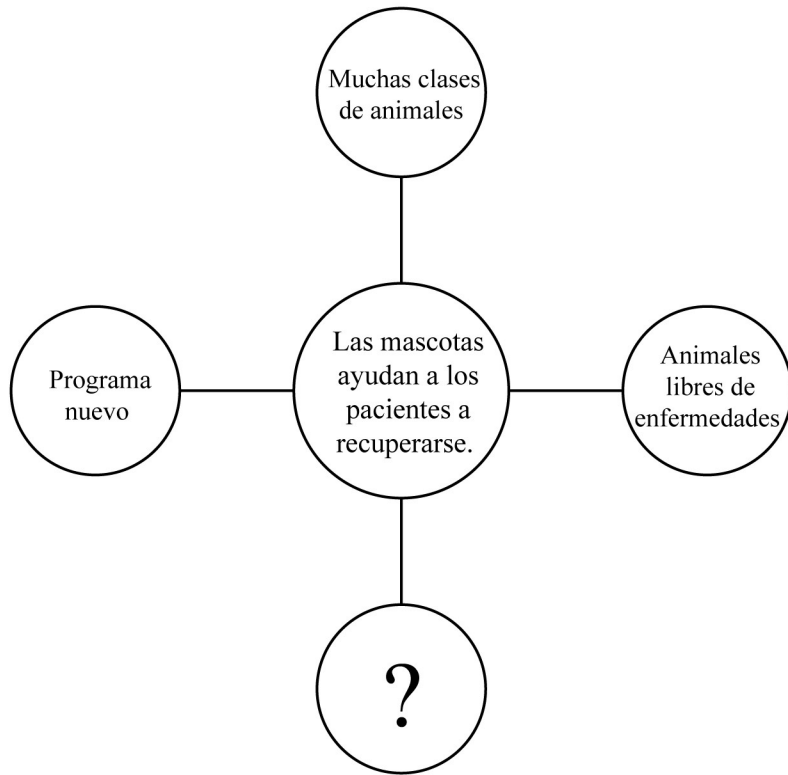
El Centro Médico del Condado está buscando "Mascotas para Pacientes".

- 1 ¿Cuál es el significado de la palabra **terapéutico** en el párrafo 3?
- A Que levanta el ánimo
  - B Que participa en programas en hospitales
  - C Que ofrece compañía
  - D Que ayuda a recuperarse
- 2 ¿Qué significa la frase *que sus mascotas les echen una "pata" a los pacientes para que se recuperen más pronto* en el párrafo 3?
- F Las mascotas saludan de pata a las personas que están enfermas.
  - G Los pacientes les ayudan a las mascotas a mantener sus patas limpias.
  - H Algunas mascotas tienen lastimada una pata.
  - J Las mascotas ayudan a los enfermos a recuperar la salud.
- 3 ¿Cuál es el significado de la palabra **fotocopia** según se usa en el párrafo 4?
- A Reproducción
  - B Original
  - C Certificado
  - D Registro

- 4 Completa la siguiente analogía:
- miniatura: \_\_\_\_ :: grande: gigante
- F enorme
  - G pequeño
  - H maravilloso
  - J mínimo
- 5 ¿Cuál fue el propósito del autor al escribir el artículo "¡Atención, dueños de mascotas!"?
- A Resolver el problema de los animales que necesitan hogar
  - B Divertir al lector con historias de animales
  - C Explicar el programa de mascotas y cómo los dueños de mascotas pueden participar
  - D Explicar cómo los médicos ayudan a los pacientes a sanar
- 6 ¿Cuál de las siguientes opciones expresa **MEJOR** la idea principal de "¡Atención, dueños de mascotas!"?
- F Cómo ha cambiado en los hospitales la manera de atender a sus pacientes
  - G Los tipos de animales que a la gente le gusta tener como mascotas
  - H Cómo los hospitales usan mascotas para apoyar la recuperación de los pacientes
  - J Los tipos de voluntarios que se necesitan

- 7** ¿Cuál es la importancia de la ilustración al principio de este artículo?
- A** Mostrar que sólo se permiten animales
  - B** Atraer individuos activos
  - C** Hacerte pensar en tu propia mascota
  - D** Hacerte pensar en los pacientes
- 8** El autor utiliza un orden lógico al desarrollar este pasaje. ¿Cómo organiza el autor la información?
- F** Describe el programa y luego explica cómo participar en él.
  - G** Describe las causas del programa y luego sus efectos.
  - H** Primero describe el programa de mascotas y luego lo compara con los programas anteriores.
  - J** Describe el programa de mascotas y luego relata en orden cronológico cómo empezó.

9 Observa la gráfica y luego contesta las siguientes preguntas:



¿Cuál detalle debe ir en el círculo que tiene un signo de interrogación?

- A Los animales reciben entrenamiento.
- B Las mascotas recibirán sus vacunas.
- C Se aceptan toda clase de mascotas.
- D Las mascotas son buenos pacientes.

## Cómo hacer un juego para tu mascota y para ti

Si estás pensando en entrenar a tu mascota y disfrutar mientras lo haces, tal vez quieras usar un juego para entrenar perros. Todos los animales necesitan ejercicio físico todos los días, pero también necesitan ejercitar su cerebro. Hay muchos juegos que pueden enseñarle destrezas nuevas a tu mascota. Si sigues las direcciones del siguiente juego, podrás enseñarle a tu mascota a obedecer órdenes simples. Para jugar efectivamente este juego con tu mascota, debes leer completamente las instrucciones.

### Cosas que necesitarás:

- Conos para señalar el tráfico
- Papel y lápiz
- Pelota de tenis
- Reloj o cronómetro y, por supuesto,
- Bocadillo de recompensa para tu mascota

### Preparación para el entrenamiento:

Necesitarás decidir cuántas órdenes o habilidades le enseñarás a tu perro con este juego.

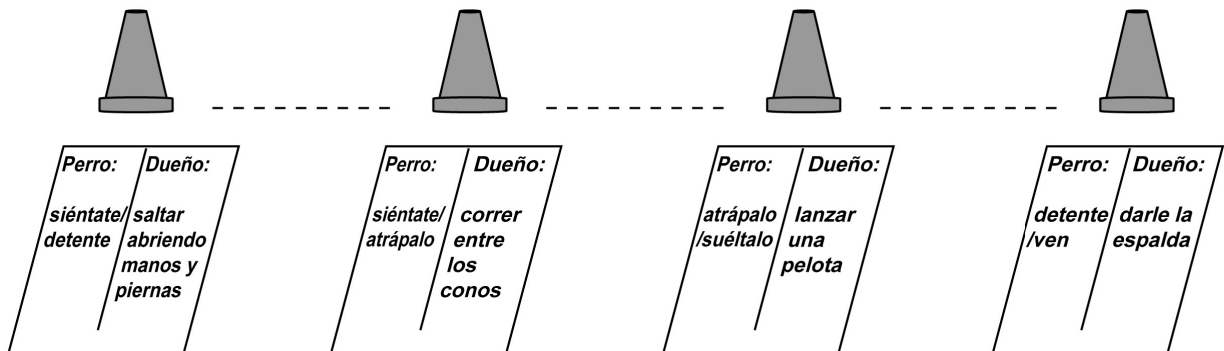
1. Toma un cono rojo para señalar el tráfico por cada orden que quieras enseñar.
2. Coloca los conos a 15 pies de distancia uno del otro en línea recta.
3. Escribe una orden en cada hoja de papel.

*(Recuerda que debes tener un cono por cada orden).*

Estas son algunas órdenes que puedes enseñarle a tu perro:

<b>Perro</b>	<b>Dueño</b>
<i>siéntate/ detente</i>	<i>saltar abriendo manos y piernas</i>
<i>siéntate/atrápalo</i>	<i>correr entre los conos</i>
<i>atrápalo/suéltalo</i>	<i>lanzar una pelota</i>
<i>detente/ven</i>	<i>darle la espalda</i>

o cualquier otra orden que quieras enseñarle a tu mascota. Cada par de palabras incluye dos órdenes y una acción que tú deberás realizar.





El juego:

1. Ordénale a tu mascota que se siente a tu lado junto al primer cono.
2. Toma el tiempo mientras tu mascota y tú camináis hasta el segundo cono.
3. En cada cono dale a tu mascota una orden como las que se indican arriba.
4. Recuerda que debes darle una sola orden en cada cono.

Este es un ejemplo del entrenamiento de tu mascota.

Indícale a tu perro que se siente junto al cono. Ahora, dile que se detenga junto al cono. Luego salta cinco veces con brazos y piernas abiertas. Comienza de nuevo si tu perro se mueve. Dale una recompensa si se queda sentado mientras tú saltas. Luego, procede hasta el siguiente cono y sigue los mismos pasos hasta que tu perro complete con éxito las tareas que le indicaste. Recuerda usar tu cronómetro mientras tu perro y tú pasáis de cono a cono.

Estos juegos le pueden enseñar a tu mascota valiosas habilidades que ayudarán a fortalecer la relación entre tu mascota y tú y reforzarán las órdenes que son tan importantes para la seguridad y la obediencia.

**10 ejercitar** verbo

1. usar repetidas veces una parte del cuerpo con el fin de estimular su actividad: *Tiene que ejercitar los músculos para recuperarse.*
2. hacer uso de un derecho, capacidad o virtud: *Ejercitó el derecho de votar en las elecciones.*
3. hacer que alguien aprenda algo mediante la enseñanza y práctica de ello. *Tienes que ejercitarte más en las matemáticas.*
4. practicar un arte, oficio o profesión: *Ejercita la medicina.*

¿Cuál de las definiciones anteriores corresponde a la forma en que la palabra **ejercitar** se usa en la introducción de "Cómo hacer un juego para tu mascota y para ti"?

- F** 1
- G** 2
- H** 3
- J** 4

**11** ¿Cuál de las siguientes oraciones sobre los pasajes *Cómo hacer un juego para tu mascota y para ti* y *¡Atención dueños de mascotas!* es verdadera ?

- A** Los dos pasajes son historias de ficción.
- B** Uno es literario y el otro es persuasivo.
- C** Los dos contienen un procedimiento.
- D** Uno es literario y el otro es informativo.

**12** De acuerdo con el autor de *Cómo hacer un juego para tu mascota y para ti*, ¿cuándo debe recibir el perro su recompensa?

- F** Cuando el dueño detiene el cronómetro
- G** Cuando el dueño coloca los conos en línea recta
- H** Cuando el perro se sienta al momento que el dueño salta
- J** Cuando el dueño le da al perro una orden

- 13** Los dibujos que se incluyen en *Cómo hacer un juego para tu mascota y para ti* ayudarán al lector a —
- A** saber el tamaño de los conos
  - B** comprender por qué es tan importante hacer un juego para mascotas
  - C** mostrar cómo colocar los conos y los papeles para el juego
  - D** identificar diferentes juegos para practicar con mascotas
- 14** ¿Cuál parece ser el punto de vista del autor en *Cómo hacer un juego para tu mascota y para ti*?
- F** Las mascotas aprenden rápidamente a obedecer órdenes.
  - G** Un juego puede hacer el entrenamiento más interesante.
  - H** Las mascotas necesitan aprender habilidades por medio de juegos.
  - J** Practicar los juegos con pelotas de tenis y conos es efectivo.

- 15** ¿Cuál idea aparece en los dos pasajes?
- A** Las mascotas deben trabajar en hospitales.
  - B** Las mascotas deben practicar juegos.
  - C** Las mascotas deben recibir entrenamiento.
  - D** Las mascotas aman a sus dueños.