

TEXTO EXPOSITIVO



EDITORIAL ORT



ÍNDICE

- »» Bienvenida
- »» 1. Texto expositivo
- »» 2. Ejemplo de texto expositivo
- »» 2.1 Actividad
- »» 3. Estructura del texto expositivo
- »» 3.1 Actividad
- »» 4. Características del texto expositivo
- »» 4.1 Actividad
- »» 4.2 Actividad
- »» 5. Recursos del texto expositivo
- »» 5.1 Actividad
- »» 6. Recursos de cohesión: conectores
- »» 7. Ejercicio de escritura
- »» 7.1 Actividad
- »» 7.2 Actividad
- »» 7.3 Actividad
- »» 7.4 Actividad final



¡Les damos la bienvenida a esta unidad didáctica! En ella encontrarás contenidos explicativos y propuestas de actividades.

¿Cómo está organizada la unidad? Por un lado encontrarás textos explicativos propios de la materia y, por otro, las actividades que invitan a aplicar lo previamente explicado. Éstas últimas están resaltadas en color para que puedas encontrarlas e identificarlas más sencillamente y cuentan con un ícono al comienzo que representa qué se espera de cada una.

A continuación, te presentamos el glosario de todos ellos para que entiendas qué significa cada uno:



Subí



Compartí



Escribí



Descargá



Entregá



Buscá



Pensá



Armá



Creá



Comentá



Investigá



Enviá



Participá



Imaginá



Observá



Ejemplificá

En algunas de las actividades vas a encontrar propuestas que pueden involucrar herramientas 2.0. ¡Te invitamos a utilizarlas! Asimismo, en el caso que existan videos, deberás actualizar la versión de Adobe Flash para que los puedas ver correctamente: <https://get.adobe.com/es/flashplayer/npapi/>

¡Mucha suerte! ¡A trabajar!



1. El texto expositivo

En esta unidad, trabajaremos con el texto expositivo, también conocido como explicativo.

Mirá el video de Conectar Igualdad para introducirnos en el tema presente en el anexo docente como insumo N°1.



2. Ejemplo de un texto expositivo

Trabajaremos con un ejemplo de un texto expositivo.



2.1 Actividad

Leé el texto que figura en la página 9. Luego, buscá en él algún fragmento en donde se use la ejemplificación, un recurso típico del texto expositivo como ya veremos.

3. Estructura de un texto expositivo

Vamos a analizar el texto entre todos.

En primer lugar, podemos observar que el texto tiene una determinada estructura. La estructura de un texto es la disposición o la forma en la que se ordenan sus respectivas partes. En los textos expositivos, la información se suele organizar de manera que sea sencilla de comprender para el receptor es por eso que la estructura

más común en este tipo de textos es la siguiente:

- **Introducción:** se introduce el tema y se explica el punto de vista desde el que se abordará.
- **Desarrollo:** constituye la parte fundamental del texto expositivo. En esta se suelen presentar una serie de fenómenos o conceptos relacionados entre sí por poseer algún rasgo en común. También se puede explicar un tema analizando las semejanzas y diferencias que presenta en relación con otro similar, es decir, comparando. Otros textos presentan la explicación a través de un ordenamiento cronológico que consiste en la presentación de hechos o fenómenos según su sucesión temporal (primero se introducen los hechos más antiguos y se va avanzando hasta llegar a la actualidad). Algunos textos también incluyen subtítulos para organizar la información de manera más eficiente.
- **Conclusión:** es la parte final del texto expositivo; resume los aspectos fundamentales del tema tratado. Aparece introducida por marcadores textuales de cierre como: para terminar o en resumen.



3.1 Actividad

Ahora que ya sabés cuáles son las tres partes más importantes de un texto expositivo, tratá de identificarlas en el texto que figura en la página 9.

4. Características del texto expositivo

Además de la estructura ya mencionada, los textos expositivos presentan ciertas características que nos permiten reconocerlos. Una de esas características ya la mencionamos: tratan de explicar un tema determinado.



4.1 Actividad

1. ¿Podés identificar cuál es ese tema en el texto que leímos?
2. Veamos qué otras características tienen los textos expositivos y cuáles podemos encontrar en el texto que figura en la página 9.

Características de los textos expositivos

1. Lenguaje denotativo o literal: se utilizan palabras con su verdadero sentido, evitando las metáforas, opiniones y términos poco precisos. El lenguaje suele ser claro y detallado.

2. Registro formal: el vocabulario se selecciona cuidadosamente para lograr mayor claridad en la información. Se trata de evitar la presencia de palabras y frases informales como "el primer pibe que jugó un picadito..." y se prefieren construcciones como "el primer niño en jugar un partido de fútbol..."

3. Presente del Modo Indicativo: los verbos se conjugan en un presente atemporal del modo indicativo, ya que expresa hechos concretos, de los cuales no se duda y que abarcan todos los tiempos.

4. Uso de la 3ª persona: para lograr, de este modo, mayor objetividad y evitar las opiniones o expresiones subjetivas del emisor. Esto significa que en estos textos no van a aparecer frases como "Me parece que los juguetes se crearon hace muchos años", sino que solamente se va a utilizar la tercera persona: "Los juguetes fueron creados hace muchos años".

5. Léxico o vocabulario técnico: se incorporan términos técnicos, específicos de cada disciplina o materia. Si estamos leyendo un texto sobre matemática es posible que encontremos palabras

como "potenciación", "simplificación" y "ecuaciones", pero si el texto es sobre lengua, podemos encontrar frases como "narrador omnisciente", "sujeto tácito" o "conectores causales".



4.2 Actividad

Ahora que ya sabés cuáles son las características de un texto expositivo, vamos a ver si todas ellas están presentes en el texto que figura en la página 9. Es probable que alguna característica no esté, pero eso no significa que no sea un texto explicativo.

5. Recursos del texto expositivo

Ya aprendimos cuáles son las características de los textos expositivos y también la forma en que suelen organizarse.

A veces, para ayudar a que la información se entienda y esté ordenada, también se utilizan algunos recursos. Los recursos son elementos que nos permiten guiar al lector y adelantarle con qué tipo de información se va a encontrar.

Veamos algunos ejemplos:

1. Definición: definir un concepto es determinar su significado de manera clara y precisa. Hay distintos tipos de definición:

**Por equivalencia:* explica el concepto estableciendo una equivalencia con otro término conocido de igual significado. Los marcadores lingüísticos propios son el uso del verbo ser, y algunos signos de puntuación: paréntesis, comas, guiones o dos puntos.

**Descriptiva:* Define el concepto proporcionando una descripción o caracterización del mismo. Sus marcadores lingüísticos propios son expresiones como: está formado por, está compuesto por, consiste en y otras equivalentes.

**Por función:* Presenta un objeto indican-



do su función, finalidad o uso. Los marcadores lingüísticos que la caracterizan son expresiones como: se utiliza para, sirve para. cuya función es, tiene como finalidad y otras equivalentes.

2. Reformulación: consiste en proporcionar un enunciado que aclare el texto o una expresión anterior para hacerlo más comprensible. Sus marcadores lingüísticos son: es decir, o sea, dicho de otro modo, en otras palabras.

3. Ejemplo: consiste en proporcionar casos particulares para comprender algo abstracto o general. Es un recurso muy evidente en la explicación, ya que, como la analogía, acerca al elemento conocido.

4. Analogía (≈ comparación): establece un paralelo o una semejanza entre el fenómeno que se explica y otro supuestamente ya conocido, que puede dar mayor claridad a la explicación. Un ejemplo podría ser el siguiente: En todos los ámbitos de nuestra sociedad se generalizó el uso de computadoras y esto supone un impacto social y económico tan profundo que muchos lo comparan con el impacto que provocó la Revolución Industrial.

5. Narración: consiste en relatar sucesos en un orden cronológico, generalmente del pasado al presente, como un proceso que ocurre en el tiempo.

6. Descripción: hay fragmentos que presentan las características de objetos, personas e inclusive situaciones. En este caso, se utilizan adjetivos y formas verbales como: presenta, tiene, está formado por, entre otros.



5.1 Actividad

Volvamos al texto "Abrir la puerta para ir a jugar" a ver qué recursos podemos encontrar.

Observen en el texto que se encuentra en la página 11 los recursos que se encuentran señalados y traten de identificar los que se piden.

6. Recursos de cohesión: conectores.

Conectores del discurso

Sirven para...

- ORDENAR EL DISCURSO**
 - Antes de nada
 - En primer lugar
 - En segundo lugar
 - En último lugar
 - Por un lado/otro lado
 - Por último
 - Para empezar
 - A continuación
 - Primero/después/luego
 - Finalmente
 - Para terminar
- INTRODUCIR UN TEMA**
 - En cuanto a
 - Con relación a
 - Con respecto a
 - Por otra parte
 - En relación con
 - Por lo que se refiere a
 - Acerca de
- EJEMPLIFICAR**
 - Por ejemplo
 - Concretamente
 - En concreto
 - En particular
 - Pongamos por caso
- INTRODUCIR UNA OPINIÓN PERSONAL**
 - Para mí
 - En mi opinión
 - Yo creo que
 - A mi entender/parecer
 - A mi juicio
 - Según mi punto de vista
 - Personalmente
 - Considero que
- INDICAR CONSECUENCIA**
 - Por esto
 - Por tanto
 - En consecuencia
 - Por consiguiente
 - Como resultado
 - Por lo cual
 - De modo/manera que
 - De ahí que
- INDICAR CAUSA**
 - Porque
 - Ya que
 - Como
 - Puesto/dado que
 - A causa de
 - Debido a
 - Visto que



Tipo de Conector	Ejemplo
Para ordenar la información	Para empezar, en primer lugar, en segundo lugar, por otra parte, a continuación, para finalizar, en conclusión.
Para agregar información	Además, asimismo, también, del mismo modo.
Para remarcar ideas o reformular	En otras palabras, lo más importante es, es decir, o sea, esto significa que.
Para indicar causa	Porque, ya que, a causa de que, debido a que, puesto que, dado que, a razón de que.
Para indicar consecuencia	De modo que, en consecuencia, por lo tanto, entonces.

Además de los recursos que acabamos de ver, hay otros recursos que también nos ayudan a que los textos sean más claros: los conectores.

Marcadores discursivos:

Los marcadores discursivos o conectores son expresiones (o palabras) especializadas en unir las diferentes partes de un texto. Al unir distintos fragmentos, también señalan explícitamente el tipo de relación que existe entre ellos y, de esta manera, ayudan a interpretar el texto. Estos conectores se pueden utilizar para vincular oraciones o párrafos y pueden establecer distintos tipos de relaciones entre las partes. Miremos los siguientes ejemplos:

7. Ejercicio de escritura

Ahora que ya están más familiarizados con los textos expositivos, les proponemos un pequeño ejercicio de escritura:



Realizó una producción escrita a partir del siguiente comunicado:



¡NOTICIA DE ÚLTIMO MOMENTO!

LA CIUDAD DE BUENOS AIRES ESTÁ ORGANIZANDO LA APERTURA DEL NUEVO MUSEO DE JUEGOS Y LLAMA A CONCURSO A AQUELLOS JÓVENES QUE QUIERAN PRODUCIR UN TEXTO QUE REPRESENTA AL MUSEO.

REQUISITOS PARA PARTICIPAR DEL CONCURSO:

- Tener entre 14 y 16 años.
- Ser amante de los juegos y juguetes.
- Estar preparado para investigar acerca de juegos y juguetes antiguos.

Los jóvenes participantes deberán enviar su plan de trabajo en un formato no editable (pdf, jpg, entre otros) durante la próxima semana y deberá ajustarse al modelo que podrán encontrar en el punto 8.1.

La lista con los participantes preseleccionados estará disponible la semana que viene en el punto 8.2.

Juego/ Juguetes	Características Importantes	Origen
Barbie	- Son muñecas - Vienen con accesorios para jugar a distintas profesiones y trabajos	En 1959, los niños jugaban con muñecas con características infantiles, pero Ruth Handler decidió inventar una muñeca con apariencia de adulta.
Spinner	- Es un juguete antiestrés - Tiene un eje central con dos o más brazos que giran	Inicialmente fue pensado como una herramienta para reducir el ansiedad y aumentar la concentración que podía servir para personas con ansiedad, estrés y depresión.



Actividad

El nombre del texto que van a escribir es "Antiguos y modernos: juguetes del siglo pasado y actuales". Utilicen la hoja oficial de planificación del concurso.

Participantes, suban sus planes de trabajo en donde su docente lo indique.

7.1 Planes de trabajo

Queridos participantes, a continuación encontrarán la plantilla modelo que tienen que enviar con su plan de trabajo para el texto. ¡Les deseamos mucha suerte!

Planificar un texto significa hacer un esquema donde organicen lo que van a escribir. Una forma sencilla de hacerlo es en un cuadro, como el que tienen a continuación.

¡Atención! Éste es un recurso solamente habilitado para los participantes del concurso.



7.2 Artículos seleccionados

Se nota que las nuevas generaciones vienen mucho más avanzadas. Los planes de trabajo recibidos fueron tan buenos que ¡todos los participantes quedaron preseleccionados!



Actividad

Mirá el video presente en el anexo como insumo N°2.



Luego de ver el video, te dejamos algunos requisitos y tips para tener en cuenta a la hora de realizar la actividad:

Requisitos:

-El trabajo debe ser un texto expositivo titulado "Antiguos y modernos: juguetes del siglo pasado y actuales"

-El texto debe incluir al menos dos recursos explicativos.

-Los archivos se recibirán en el formato que tu docente lo indique.

Tips:

- No queremos que los visitantes del museo se aburran, así que traten de no repetir palabras ni hacer explicaciones muy técnicas.

- A veces creemos que la mejor información está en Internet, pero no siempre es así. Pídanles a sus familiares que les cuenten de sus juguetes favoritos y seguro van a sacar mucha información.

- Utilizar conectores siempre es un plus y suma puntos.

- No escriban oraciones interminables, ¡porque así nos quedamos sin aire leyendo!

- Si no hay recursos del texto expositivo,

¿cómo nos damos cuenta de qué tipo de texto es? No se olviden de incluir estos recursos.

7.3 Corrección de evaluadores

Recibimos muy buenos trabajos y no sabemos por cuál decidirnos. Por eso les agregamos una prueba. Queremos ver qué tan bien hacen el trabajo de correctores, lo que va a influir en la decisión final.

Tengan presente la agenda del concurso y recuerden que tienen sólo una semana.



Actividad

Consultá la guía de corrección para evaluadores/as que figura en la página 13. Ésta es la guía que usan los/as evaluadores/as del concurso para otorgarle un puntaje a cada trabajo recibido.

Ustedes recibirán un trabajo anónimo y tendrán que corregirlo completando esta guía.

Luego, enviarán sus evaluaciones hacia donde su docente les indique y a su vez recibirán una evaluación hecha por otro/a participante de sus textos. Luego de recibirla, les damos una última oportunidad de corregir o revisar su propio trabajo.

7.4 Versión final

¡Ya estamos en la última instancia de selección!



Actividad

Enviá la versión final del texto con todo el material que produjeron donde tu docente lo indique. No te olvides de adjuntar: el plan de trabajo, el texto, la corrección que recibieron y la versión final de su texto.



Abrir la puerta para ir a jugar

El juego y los juguetes han acompañado al hombre desde siempre. Niños y adultos en variados momentos de la historia, juegan y jugaron acompañados por diferentes tecnologías, al aire libre o en ambientes interiores, solos o en equipos, por placer o por competencia. La importancia del juego en la niñez es central para comprender cómo esta práctica se vuelve un momento de afirmación de experiencias y de desarrollo de la creatividad plena. En este artículo se van a dar a conocer algunos juegos y juguetes de distintas culturas y países para poder conocer más sobre ellos y también para comprender que el lenguaje del juego trasciende fronteras y se habla como idioma común entre los niños del mundo.

En primer lugar, es importante señalar la distinción entre juego y juguete. El primero se entiende como una actividad que realizan una o más personas empleando instrumentos o su imaginación para crear una situación con un determinado conjunto de reglas con el fin de proporcionar entretenimiento o diversión, mientras que los juguetes son (uno de) los instrumentos que permiten crear esa situación de juego. En otras palabras, el juguete es al juego lo que la música es el baile: por lo general, son elementos presentes en estas actividades, pero también se pueden practicar sin su ayuda. Esto significa que hay juegos que necesitan de determinados instrumentos o juguetes para llevarse a cabo, como es el caso de las canicas o el Quién es quién, y otros cuyo único insumo es la imaginación, como la mancha o el Veo Veo.

Nada nuevo bajo el sol

La existencia del juego es tan antigua como la de la humanidad y, hasta el momento, en todas las sociedades cumple un papel importante para los individuos y su desarrollo. A pesar de que los juegos cambian en cada cultura y cada momento histórico, ya sea por el acceso a distintos tipos de materiales o por los valores existentes de cada comunidad, hay algunos que, sorprendentemente, han prevalecido a través de los años y las distancias geográficas. Este es el caso de la rayuela o los juegos con pelotas o muñecos.

Entre los niños de la antigua Roma, por ejemplo, estaba muy difundido uno que consistía en esconder en el puño una cierta cantidad de nueces o piedras y pedirle al rival que indicara si se trataba de un número par o impar. Otro juego que también tuvo mucho éxito y que continúa vigente hasta nuestros días es el famoso “cara o cruz”, en el que había que adivinar de qué lado caería la moneda. Cuando se juntaba un número considerable de participantes, la diversión se tornaba más riesgosa, debido a que el predilecto era el de “los caballitos”: un niño hacía las veces de equino subiendo en sus hombros a un compañero y se enfrentaban con otra pareja hasta que uno de los jinetes se desestabilizaba y caía.

Pero también, tal y como sucede en la actualidad, muchos de esos juegos infantiles tenían por finalidad imitar las actividades propias de los adultos para ingresar por un rato a un mundo que no les



pertenecía. Por ello, se puede observar en distintas manifestaciones artísticas (monumentos o pinturas) que los niños jugaban “a los soldados”, “a los jueces” o “a los magistrados”.

En este sentido, es preciso destacar que todavía hoy la industria del juguete promueve distintos tipos de entretenimientos basados en oficios o profesiones, generalmente reproduciendo estereotipos sociales, esto es, para limpiar o cocinar, los juguetes son rosas apuntando al público de las niñas; autos, camiones y armas son dirigidos publicitariamente hacia los niños. Aunque en numerosas ocasiones, estos juegos presenten una visión muy estereotipada de ciertos trabajos, no se puede negar que en algunos casos también ejercen una influencia positiva en los infantes. ¿Cuántos arquitectos habrán comenzado a idear sus construcciones con los ladrillos Lego?, ¿Acaso no habrá profesionales que se hayan acercado a la medicina jugando con un estetoscopio? ¿Sería acertado negar que muchos de los grandes rockstars dieron sus primeros pasos en la música con instrumentos de plástico?

De los juegos y juguetes actuales

En el siglo XXI subsisten muchas prácticas lúdicas, o sea, actividades relacionadas con el juego que tienen muchos años, como jugar a las muñecas, hacer carreras con autitos, armar rompecabezas, entre otros. Pero, además, se han incorporado los juegos en red, practicados por uno o varios participantes de forma virtual, mediante el empleo de algún dispositivo electrónico. Los niños siguen relacionándose con sus pares y con el mundo que los rodea, elaborando su propia subjetividad y divirtiéndose, de forma cada vez más diversificada y compleja, para ellos y para los adultos.

En síntesis, en este texto se ha estudiado de manera minuciosa cómo los juegos y los juguetes han existido desde épocas antiguas y cómo constituyen un hecho social necesario en la vida de los niños, puesto que son elementos determinantes en el desarrollo de sus aptitudes.

Bibliografía

- “La polémica Barbie llegó al museo”, Clarín, 10/03/2016. Disponible en: https://www.clarin.com/sociedad/polemica-Barbie-llego-museo_0_V1VUniqng.html.
- “Niña denuncia a Lego por ser juguetes “machistas””, Infonews, 05/02/2014. Disponible: <http://www.infonews.com/nota/123027/nina-denuncia-a-lego-por-ser-juguetes-machistas>
- Paoli, Ugo Enrico, Vida Cotidiana en la Antigua Roma, Terramar Ediciones, Buenos Aires, Argentina, 2007.
- Vial, Jean, Juego y Educación. Las Ludotecas. Akal, Madrid, España, 1998.



Abrir la puerta para ir a jugar

El juego y los juguetes han acompañado al hombre desde siempre. Niños y adultos en variados momentos de la historia, juegan y jugaron acompañados por diferentes tecnologías, al aire libre o en ambientes interiores, solos o en equipos, por placer o por competencia. La importancia del juego en la niñez es central para comprender cómo esta práctica se vuelve un momento de afirmación de experiencias y de desarrollo de la creatividad plena. **En este artículo se van a dar a conocer algunos juegos y juguetes de distintas culturas y países para poder conocer más sobre ellos y también para comprender que el lenguaje del juego trasciende fronteras y se habla como idioma común entre los niños del mundo.**

En primer lugar, es importante señalar la distinción entre juego y juguete. El primero se entiende como una actividad que realizan una o más personas empleando instrumentos o su imaginación para crear una situación con un determinado conjunto de reglas con el fin de proporcionar entretenimiento o diversión, mientras que **los juguetes son (uno de) los instrumentos que permiten crear esa situación de juego.** En otras palabras, el juguete es al juego lo que la música es el baile: por lo general, son elementos presentes en estas actividades, pero también se pueden practicar sin su ayuda. Esto significa que hay juegos que necesitan de determinados instrumentos o juguetes para llevarse a cabo, como es el caso de las canicas o el Quién es quién, y otros cuyo único insumo es la imaginación, como la mancha o el Veo Veo.

Nada nuevo bajo el sol

La existencia del juego es tan antigua como la de la humanidad y, hasta el momento, en todas las sociedades cumple un papel importante para los individuos y su desarrollo. A pesar de que los juegos cambian en cada cultura y cada momento histórico, ya sea por el acceso a distintos tipos de materiales o por los valores existentes de cada comunidad, hay algunos que, sorprendentemente, han prevalecido a través de los años y las distancias geográficas. Este es el caso de la rayuela o los juegos con pelotas o muñecos.

Entre los niños de la antigua Roma, por ejemplo, estaba muy difundido uno que consistía en esconder en el puño una cierta cantidad de nueces o piedras y pedirle al rival que indicara si se trataba de un número par o impar. Otro juego que también tuvo mucho éxito y que continúa vigente hasta nuestros días es el famoso “cara o cruz”, en el que había que adivinar de qué lado caería la moneda. Cuando se juntaba un número considerable de participan-

Comentario 1:

En esta oración se señala el tema, se presenta un adelanto de qué va a tratar el texto.

Comentario 2:

Esta es la definición de juguete, ¿reconocen alguna otra definición en este párrafo?

Comentario 3:

Entre el párrafo anterior y el siguiente hay una comparación, ¿la pueden identificar?



tes, la diversión se tornaba más riesgosa, debido a que el predilecto era el de “los caballitos”: un niño hacía las veces de equino subiendo en sus hombros a un compañero y se enfrentaban con otra pareja hasta que uno de los jinetes se desestabilizaba y caía.

Pero también, tal y como sucede en la actualidad, muchos de esos juegos infantiles tenían por finalidad imitar las actividades propias de los adultos para ingresar por un rato a un mundo que no les pertenecía. Por ello, se puede observar en distintas manifestaciones artísticas (monumentos o pinturas) que los niños jugaban “a los soldados”, “a los jueces” o “a los magistrados”.

En este sentido, es preciso destacar que todavía hoy la industria del juguete promueve distintos tipos de entretenimientos basados en oficios o profesiones, generalmente reproduciendo estereotipos sociales, esto es, para limpiar o cocinar, los juguetes son rosas apuntando al público de las niñas; autos, camiones y armas son dirigidos publicitariamente hacia los niños. Aunque en numeradas ocasiones, estos juegos presenten una visión muy estereotipada de ciertos trabajos, no se puede negar que en algunos casos también ejercen una influencia positiva en los infantes. ¿Cuántos arquitectos habrán comenzado a idear sus construcciones con los ladrillos Lego?, ¿Acaso no habrá profesionales que se hayan acercado a la medicina jugando con un estetoscopio? ¿Sería acertado negar que muchos de los grandes rockstars dieron sus primeros pasos en la música con instrumentos de plástico?



Guía de corrección para evaluadores/as:

Evaluado/a:	
Evaluador/a:	
Repetición de palabras ¿Aparece una misma palabra repetida muchas veces en el texto?	/20
Puntuación ¿Hay oraciones demasiado largas? ¿Es necesario agregar comas o puntos?	/20
Párrafos ¿Las oraciones de los párrafos, tienen un tema en común? ¿Es necesario diferenciar más párrafos?	/20
Recursos del texto expositivo ¿Se utilizaron los recursos que habían elegido?	/20
Marcadores discursivos ¿Utilizaron conectores para unir los párrafos y las oraciones (“en primer lugar”, “finalmente”, “por otra parte”, “anteriormente”, etc.)?	/20
Puntaje total del trabajo	/100