

# **LENGUA Y LITERATURA CASTELLANA 2**

**Primer ciclo**

**Curso 2013-2014**



# Practica la lectura

Isaac Asimov nació en 1920 en la Unión Soviética, pero sus padres emigraron a Estados Unidos y fue allí donde él se formó y se convirtió en uno de los más conocidos escritores de ciencia ficción. El fragmento adaptado que vas a leer no pertenece a una de sus novelas, sino a *Cómo descubrimos los terremotos*, uno de los muchos libros de divulgación científica que también escribió. En ellos acerca los grandes temas científicos de un modo muy ameno a todos los lectores.

## Cuando la tierra se estremece

En Navidad del año 2004 un tsunami arrasó las costas de varios países asiáticos. ¿Lo recuerdas? ¿Recuerdas qué es un tsunami?

Si algo parece más sólido y firme que las demás cosas, es la tierra sobre la que se *asientan*<sup>1</sup> nuestros pies. Nosotros nos movemos, el viento sopla, y en el mar hay olas y mareas, pero la tierra que pisamos siempre permanece en el mismo lugar, firme y segura.

¿Siempre?

5

De vez en cuando, en alguna parte del mundo, el suelo se estremece de repente entre extraños rumores. Aparecen grietas en él. Se cortan las comunicaciones de agua, las tuberías de gas y las líneas de electricidad. Los edificios se derrumban y la gente muere atrapada en su interior. Después, vuelve a restablecerse la calma.

10

La tierra ha «temblado»; se ha producido un terremoto, al que también llamamos «temblor de tierra» y también «movimiento sísmico».

A veces, el movimiento sísmico puede producirse bajo el mar. El agua se estremece sobre el lugar donde se registra el movimiento y se forma una larga ola. Esta ola viaja a través del mar y finalmente puede llegar a tierra.

15

En ocasiones, el mar entra en un *estuario*<sup>2</sup> o un puerto. Su volumen aumenta al acercarse a tierra firme y su altura es cada vez mayor. Cuando llega a tierra, puede haberse convertido en una altísima pared líquida que se estrella contra la costa, causando grandes daños.

Estas olas enormes se conocen como maremotos, y también por el nombre que le han dado los japoneses: tsunamis, que significa 'ola de puerto'.

20

Un terremoto o un tsunami puede durar tan sólo unos cinco minutos. Sin embargo, se producen repentinamente, sin previa advertencia, y pueden ocurrir en lugares poblados por mucha gente. En estos cinco minutos pueden morir cientos de miles de personas. Ningún otro tipo de desastre natural mata a tantas personas en tan poco tiempo.

25

Por lo tanto, la humanidad siempre ha tenido temor a los terremotos. Se han producido desde que empezó a existir la Tierra, y toda persona que haya sobrevivido a un terremoto o un tsunami nunca más lo olvida.

<sup>1</sup>Se asientan: pisan, se sostienen.

<sup>2</sup>Estuario: desembocadura en el mar de un río caudaloso.

30 Lo que la gente no sabía antes era la causa de los terremotos.

En tiempos antiguos, se creía que los terremotos podían ser consecuencia de la ira de algún dios. Después de todo, ¿qué otra cosa podía tener la fuerza suficiente para mover los suelos? Los griegos creían que Poseidón, el dios de los mares, era también el dios de los terremotos. Cuando se enfurecía agitaba su *tridente*<sup>3</sup>, el mar se alborotaba y la tierra temblaba. Por esto los griegos le llamaban Poseidón, el agitador de la tierra.

<sup>3</sup>**Tridente:** cetro en forma de arpón de tres puntas.

Entre los antiguos, había quien creía que el mundo había de ser sostenido por algo, pues de lo contrario se caería. A menudo se lo imaginaba sostenido por un dios gigantesco o por unos animales *colosales*<sup>4</sup>. Se suponía, también, que, de vez en cuando, el ser que aguantaba la Tierra se cansaba y se pasaba esta carga de un hombro a otro. Cuando lo hacía, se producía un terremoto.

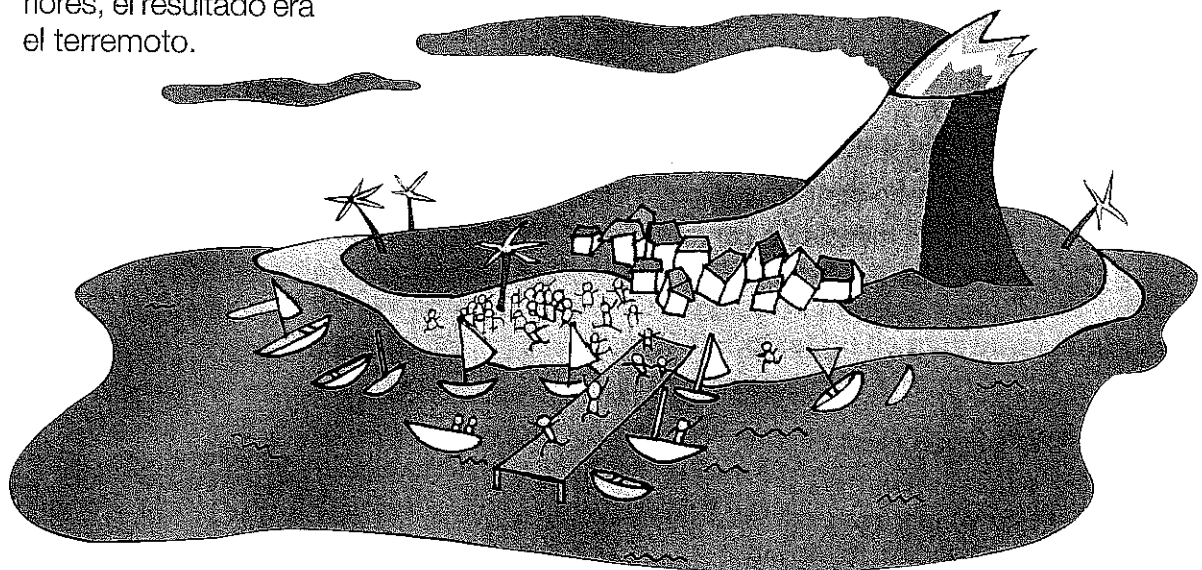
<sup>4</sup>**Colosales:** enormes, de dimensiones extraordinarias.

Otros pueblos pensaban que el responsable era un dios del fuego. A menudo, los terremotos tenían lugar en regiones donde había volcanes. Estos volcanes vomitaban humo, llamaradas y ríos de roca fundida, por lo que estos pueblos tenían motivos suficientes para creer que debajo de ellos había un fuego inmenso.

Según los griegos, un grupo de gigantes rebeldes que habían sido derrotados por los dioses se encontraba *cautivo*<sup>5</sup> debajo de los volcanes. Cada vez que se alborotaban y trataban de romper sus cadenas, la tierra se estremecía.

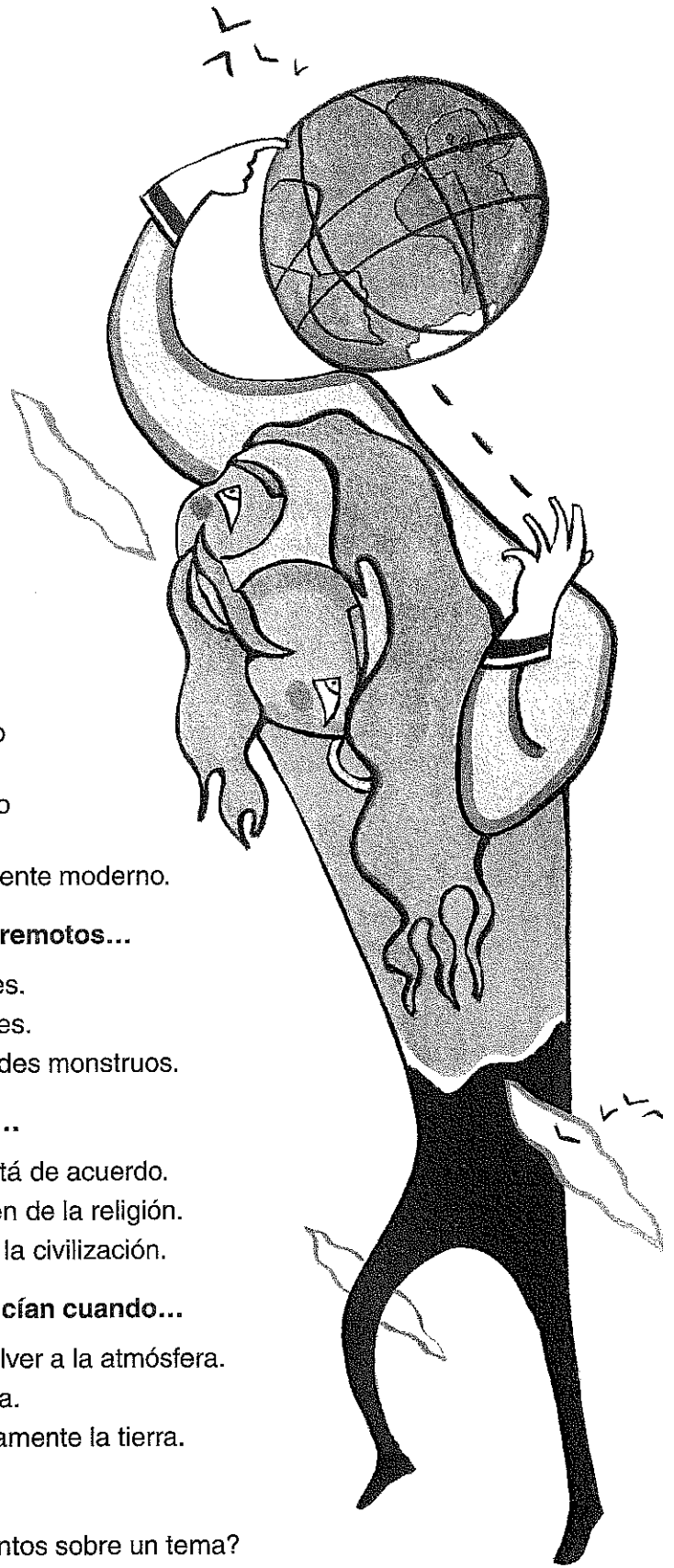
<sup>5</sup>**Cautivo:** prisionero.

La primera persona que, según nuestros conocimientos, trató de explicar la actividad volcánica por una causa que no tuviera nada que ver con los dioses fue el filósofo griego Aristóteles, que creía que toda sustancia tenía su propio lugar natural. Según él, había tierra firme y, sobre ella, las aguas de los océanos, en tanto que el aire se encontraba encima de la tierra y del mar. Si cualquier sustancia quedaba atrapada en un lugar que no le fuese natural, trataba de regresar a su lugar acostumbrado. Aristóteles creía que había grandes cantidades de aire en agujeros y grutas bajo el suelo. Cuando este aire soplabá, intentando ganar las capas superiores, el resultado era el terremoto.



# Responde

- Un terremoto también se puede llamar...**
  - temblor de tierra o *tsunami*.
  - tsunami* o movimiento sísmico.
  - temblor de tierra o movimiento sísmico.
- Se produce un maremoto cuando...**
  - el terremoto tiene lugar cerca de la costa.
  - el terremoto tiene lugar bajo el agua.
  - no es la tierra lo que tiembla, sino el mar.
- La ola producida por un maremoto...**
  - aumenta de tamaño a medida que se acerca a la costa.
  - disminuye de tamaño a medida que se acerca a la costa.
  - se mantiene inalterable hasta que llega a la costa.
- Los terremotos y maremotos...**
  - han existido desde siempre, pero la gente no los conocía porque nadie sobrevivía a ellos.
  - han existido desde siempre, aunque la gente no conocía las causas que los originaban.
  - antes no existían, son un fenómeno relativamente moderno.
- Las civilizaciones antiguas explicaban los terremotos...**
  - relacionándolos con las acciones de los dioses.
  - relacionándolos con los errores de los hombres.
  - relacionándolos con los movimientos de grandes monstruos.
- La teoría de Aristóteles sobre los terremotos...**
  - es la primera acertada, con la que Asimov está de acuerdo.
  - es la primera que intenta explicarlos al margen de la religión.
  - es la primera que se conoce en la historia de la civilización.
- Aristóteles creía que los terremotos se producían cuando...**
  - el aire encerrado dentro de la tierra quería volver a la atmósfera.
  - la tierra quería mezclarse con el aire y el agua.
  - el fuego de los volcanes calentaba extremadamente la tierra.
- ¿Dirías que éste es un texto...**
  - expositivo, porque plantea datos y conocimientos sobre un tema?
  - narrativo, porque cuenta una historia vivida por unos personajes?
  - descriptivo, porque explica cómo es un paisaje?



Solucionario

1. c / 2. b / 3. a / 4. a / 5. a / 6. b / 7. a / 8. a

# Comprende

1. Copia y completa en tu cuaderno la estructura del texto, situando la información de las siguientes oraciones en el lugar adecuado del esquema.

- ✦ Explicaciones fantasiosas de los pueblos primitivos.
- ✦ Explicaciones de las causas de los terremotos.
- ✦ El gigante que sostenía la Tierra se cansaba.
- ✦ Poseidón se enfurecía.
- ✦ Gigantes prisioneros bajo tierra trataban de escapar.
- ✦ El aire atrapado en el interior de la tierra quería volver a su lugar.
- ✦ Los dioses del fuego actuaban.



2. Sin perder de vista el esquema anterior, completa este resumen de la lectura.

Aunque parezca el elemento más ....., la tierra tiembla en ocasiones. Cuando ello ocurre, se produce un ....., que si se origina bajo el agua se llama ..... o también ..... Estos fenómenos son muy ..... y por ello han ..... desde siempre al ser humano, que ha intentado averiguar sus .....

En la Antigüedad, éstas se relacionaban con las actividades de los ..... y de seres ..... que vivían bajo el ..... o bajo ..... El primer hombre que dio una ..... racional para la existencia de los movimientos ..... fue el ..... Aristóteles, que los relacionó con el ..... de los elementos.

3. Inventa otra historia fantasiosa para explicar el origen de los terremotos y maremotos, y que esté relacionada con algún ser fabuloso.

4. En los textos que exponen ideas, los conectores que sirven para relacionar unos argumentos con otros son muy importantes. Coloca en el lugar adecuado los que aparecen a continuación.

después de todo \* sin embargo \* por esto \* por lo tanto

Un terremoto o un *tsunami* puede durar tan sólo unos cinco minutos, ..... en estos cinco minutos pueden morir cientos de miles de personas, ..... la humanidad siempre ha sentido temor de los terremotos.

En tiempos antiguos se creía que los terremotos podían ser consecuencia de la ira de algún dios. ...., ¿qué otra cosa podía tener la fuerza suficiente para mover los suelos? Los griegos creían que el dios de los mares era el dios de los terremotos, ..... le llamaban Poseidón, el agitador de la tierra.

1. Fija los ojos en los puntos y lee el texto sin realizar más movimientos oculares.

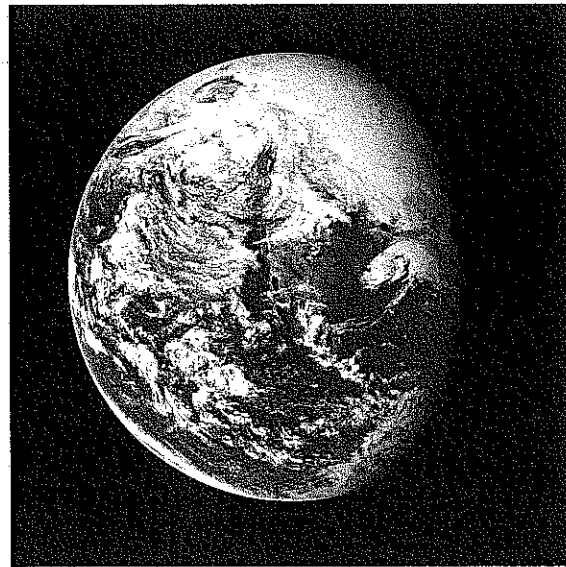
La corteza terrestre no constituye una envoltura continua, sino que está resquebrajada en muchos sitios, formando lo que se conoce con el nombre de placas. Estas placas se mueven lenta pero continuamente, por lo que la superficie de la Tierra está cambiando constantemente. A veces, las placas se rozan lateralmente. En este caso, no se deslizan suavemente una junto a otra, sino que avanzan a sacudidas intermitentes a causa de la gran tensión a la que están sometidas.

A lo largo del cuaderno irás realizando actividades como ésta, que te ayudarán a ampliar tu **campo visual** y, por tanto, a leer cada vez más rápido.

2. Lee este texto lo más deprisa que puedas.

Pero, a pesar de la inmensidad del ~~Universe~~, el hombre sólo vive ACTUALMENTE, que sepamos, en un ~~mundo~~. En él se originó la vida tal como nosotros la ~~conocemos~~. Este mundo, que es nuestro hogar, se ~~llama~~ <sup>Tierra</sup>. La Tierra es un pequeño ~~planeta~~ que orbita en torno a una ~~estrella~~ de tamaño medio. Pertenece a una *galaxia* que no tiene nada de **extraordinaria**. Y, sin embargo, la Tierra es un ~~maravilloso~~ mundo que debemos apreciar y ~~conservar~~.

Isaac Asimov, *La Tierra, nuestro hogar*.



— Vuelve a escribir el texto correctamente en tu cuaderno.

3. En esta serie hay una palabra que se repite y su sinónimo. Escribe la palabra que se repite y rodea el sinónimo con un círculo.

saltar, bailar, correr, caer, entrar, guardar, buscar, encontrar, mirar, pintar, jugar, comer, dormir, soñar, volver, volver, dibujar, cantar, salir, hablar, reír, gritar, divertir, entretener, señalar, estirar, poner, hacer, quitar, empujar, regresar, estudiar, leer, escribir, viajar

4. Lee el siguiente mensaje y descubre el código secreto en el que está escrito.

H3c5 d4sc25nt4s m2l4n5s d5 3ñ4s, t4d4s l4s c4nt2n5nt5s d5 l3 T25rr3 c4nst2t1f3n 1n ún2c4 s1p5rc4nt2n5nt5 d5n4m2n3d4 P3ng53. L5nt3m5nt5, l3s pl3c3s t5rr5str5s s5 f15r4n d5sg3j3nd4 d5 P3ng53, d3nd4 l1g3r 3 l4s s25t5 c4nt2n5nt5s q15 5x2st5n h4y.

3l s5p3r3rs5 l3s pl3c3s, s5 f4rm3r4n 1n3s 2nm5ns3s gr25t3s. D5sd5 5l f4nd4 d5 ést3s s1rg25r4n r4c3s 3rd25nt5s q15 4r2g2n3r4n m4nt3ñ3s 5n 5l f4nd4 d5 l4s 4c63n4s. L3s c2m3s d5 3lg1n3s d5 5st3s m4nt3ñ3s s4br5s3l5n p4r 5nc2m3 d5l n2v5l d5l m3r, c4nst2t1y5nd4 2sl3s d5 4r2g5n v4lcán2c4.

A =      E =      I =      O =      U =

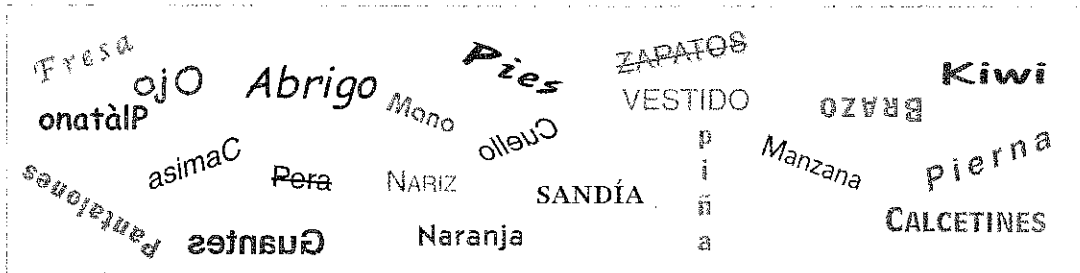
Isaac Asimov, *La Tierra, nuestro hogar*.

5. Lee el siguiente texto y tacha las palabras que sobran.

A pesar de la inmensidad sofá del Universo, el calcetín hombre sólo vive actualmente, que sepa- mos, en un mundo. En él zapato se originó la vida tal como nosotros la conocemos. Este mundo, que es nuestro hogar, se llama Tierra. La Tierra es un pequeño planeta pantalón que orbita en torno a una estrella silla de tamaño medio. Pertenece a una galaxia que no tiene nada de ex- traordinaria Universo. Y, sin embargo, la Tierra es un mundo maravilloso que debemos perió- dico apreciar y conservar. ¡Al fin y al cabo, nosotros vivimos persona en ella!

Isaac Asimov, *La Tierra, nuestro hogar*.

6. Pon a prueba tu memoria: lee estas palabras, luego tápalas y escríbelas en su lugar correspon- diente.



Partes del cuerpo	Prendas de vestir	Frutas

→ Esta actividad te ayuda a mejorar tu **memoria visual** y, por tanto, a comprender mejor los textos que lees.

## Y se llamará *Boby*

¿Has pensado alguna vez en tener una mascota? Es una decisión difícil, pues los padres no siempre están dispuestos a aceptarlo. Y una mascota –un perro, un gato...– supone mucha dedicación y muchos cuidados.

El aspecto más importante es conseguir que nuestra mascota sea sociable: los animales deben saber relacionarse con las demás personas y con los otros animales. Para ello debemos seguir una serie de normas:

### Socialización

La socialización es el proceso por el cual los animales de compañía establecen relación con otros individuos de su propia especie y de otras especies, personas y situaciones varias. En los cachorros este período comprende desde las 3 a las 12 semanas de vida.

Para obtener un desarrollo social óptimo, debemos:

1. Estimular el juego precoz y la interacción con la madre y con los hermanos de camada, para aportar el mayor número de estímulos auditivos, visuales y táctiles al cachorro.
2. Mantener al cachorro con la madre y los hermanos de camada durante las primeras 6-8 semanas de vida.
3. Entre las 6 y las 10 semanas de vida el cachorro debería ser situado en su nuevo hogar para asegurar la adecuada socialización y la habituación a personas, otros animales de compañía y a los ambientes nuevos.
4. Durante las primeras etapas del desarrollo expondremos al cachorro al mayor número de personas diferentes, en casa y en la calle, lugares diversos y otros estímulos de forma gradual y progresiva.
5. Este proceso de socialización debe continuarse pasadas las 12 semanas de vida con el fin de que el animal no lo olvide.
6. En el caso de un «huérfano» o único en la camada, deben sustituirse todos los aspectos que no cubren ni la madre ni los hermanos.



### 1 Responde a las siguientes preguntas:

a) ¿Qué es la socialización de un perro? \_\_\_\_\_

---

---

---

b) ¿A qué edad se produce la socialización del perro? \_\_\_\_\_

**2** Marca la respuesta correcta sobre qué debemos hacer para conseguir una buena socialización:

- a) Estimular el juego de los cachorros.   
No molestar nunca a los cachorros, que necesitan dormir y descansar para fortalecer sus huesos.
- b) Separar al cachorro de la madre lo antes posible, pues así no dependerá de ella y se acostumbrará a relacionarse con los demás.   
Mantener al cachorro con la madre durante un mes y medio o dos meses.
- c) Es aconsejable que el cachorro esté en su nuevo hogar entre el mes y medio y los tres meses.   
El cachorro no debe estar en su nuevo domicilio hasta los 6 o incluso los 10 meses.
- d) Durante las primeras etapas de la vida del cachorro:  
Procuraremos que se acostumbre al mayor número posible de personas y de animales.   
No es bueno que vean a muchas personas ni animales, pues pueden alejarse de sus dueños y no hacerles caso.
- e) El proceso de socialización:  
Concluye después de las 12 semanas de vida.   
Debe continuarse después de los tres meses de vida del animal para que no lo olvide.
- f) Si un cachorro es huérfano, o ha sido apartado de la madre antes de tiempo:  
Tendrá problemas de sociabilidad.   
Hay que intentar suplir la presencia de la madre y de los hermanos de camada.

**3** Fíjate en que los perros, como las personas, no deben ser agresivos, y tienen que saber convivir con la gente. Escribe una redacción sobre este tema.

---

---

---

---

---

---

---

---

**4** Tener o no una mascota es una decisión muy difícil. Sin embargo, tú tienes muchas ganas de tener una. Escribe las razones por las que sería bueno tener un perro en casa. Debes dar al menos cinco argumentos que crees que puedan convencer a tus padres.

---

---

---

---

---

---

---

---

**5** Imagina que ha llegado el gran momento: ya tienes a tu perro en casa. ¿Qué nombre le pondrías? Escríbelo y explica la razón por la que te has inclinado por este nombre.

---

---

---

## Micción y defecación

El gran problema de los cachorros es la limpieza. Cuando son muy pequeños, van ensuciando por todos los rincones de la casa. Como en todos los hábitos, el cachorro deberá aprender qué es lo correcto, y dónde puede hacer sus necesidades.

Los cachorros no tienen control voluntario de sus necesidades hasta aproximadamente los 4-6 meses de vida. Hasta entonces, la mejor opción es poner unos periódicos dispersos en un área de la casa alejada del comedero y bebedero, donde llevaremos al cachorro cada vez que veamos que busca un lugar para orinar o defecar. Esto suele ocurrir cuando se despierta y después de cada comida. Poco a poco iremos concentrando los periódicos en un solo punto, y veremos que el perro se acostumbrará a hacer sus necesidades ahí. Cuando actúe de esta forma, lo premiaremos.

Una vez el perro ya pueda salir a la calle, y queramos que orine y defeca fuera, lo sacaremos en los momentos en que tenga necesidad de orinar o defecar. Llevaremos un papel de periódico y lo pondremos en el suelo. El cachorro suele relacionarlo con el que tiene en casa. Si lo hace bien, lo premiaremos, y si no, seguiremos insistiendo. No es necesario reñir al perro para que aprenda. En este punto permitidos insistir en que debemos recoger las defecaciones de nuestro perro. Mantengamos la calle limpia.

**6** Busca en un diccionario el significado de las siguientes palabras:

- a) Micción: \_\_\_\_\_  
b) Defecación: \_\_\_\_\_

**7** Responde a las siguientes preguntas:

- a) ¿A qué edad tienen los perros control voluntario de sus necesidades? \_\_\_\_\_  
b) ¿Para qué utilizaremos los periódicos? \_\_\_\_\_  
c) ¿En qué momentos suele hacer sus necesidades el cachorro? \_\_\_\_\_  
d) ¿Qué hay que hacer con el animal cuando actúe correctamente? \_\_\_\_\_

**8** Comenta la frase «No es necesario reñir al perro para que aprenda».

---

---

Ha llegado un momento fundamental para nuestro perro: tenemos que preocuparnos de su alimentación. Observa los siguientes datos que encontrarás en dos tipos distintos de pienso:

## APRIL DOG Junior

Rico en pollo y arroz

**APRIL Junior** es un alimento 100 % completo y equilibrado, especialmente formulado para cachorros durante su primer año de vida. Al no tener las mismas necesidades un cachorro que un perro adulto, **APRIL Junior** ha sido especialmente elaborado con un alto contenido de proteínas, una óptima proporción de calcio y fósforo, así como un nivel adecuado de vitaminas y de ácidos grasos Omega 3 y 6, para proporcionar a su cachorro todos los nutrientes necesarios para alcanzar su nivel máximo de desarrollo.

**Alimento completo y equilibrado especialmente formulado para perros cachorros (de 2 a 12 meses) y hembras gestantes o lactantes.**

### COMPOSICIÓN

Proteína bruta	30 %
Materias grasas brutas	16 %
Celulosa bruta	2,0 %
Cenizas brutas	7,0 %
Calcio	1,3 %
Fósforo	1,1 %
Humedad	8,0 %

Extraído del web *affinity* (adaptación)



## Bon Menú Receta Tradicional UN MENÚ VARIADO Y APETITOSO

Está elaborado con ingredientes de la cocina tradicional. Además de ser muy proteico y energético al incorporar buey, pollo y cereales, aporta las vitaminas y los minerales esenciales de las verduras.

- Pienso multicomponente de 7 partículas. Croquetas con buey, pollo, verduras y zanahoria. Copos de arroz, maíz y trigo.
- Se presenta en los dos formatos de mayor preferencia en el mercado, 4 y 10 kg.

Un producto universal para cualquier tamaño de perro o actividad.

### ANÁLISIS MEDIO

Proteína bruta	21 %
Materias grasas brutas	9 %
Celulosa bruta	3,3 %
Cenizas brutas	7,4 %
Calcio	1,5 %
Fósforo	0,9 %
Humedad	10 %

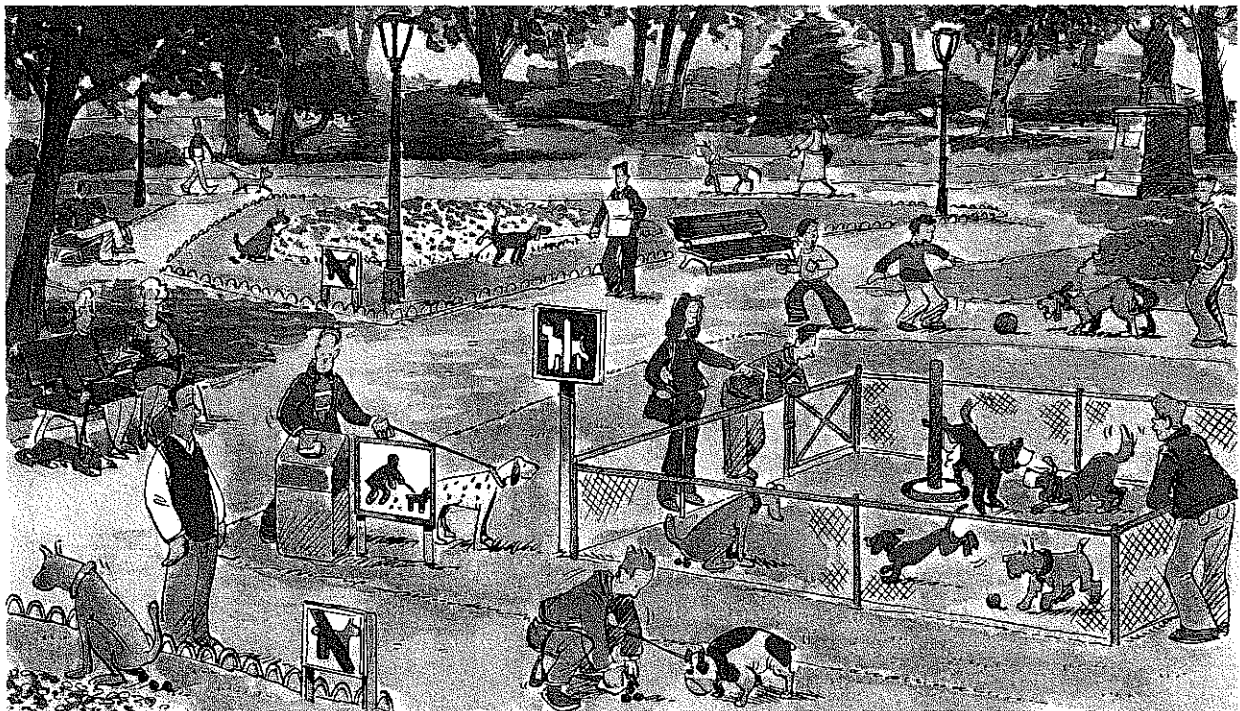
Extraído del web *affinity* (adaptación)



## 9 Responde a las siguientes preguntas:

- a) ¿A qué tipo de perros va destinado el primer pienso? .....
- b) ¿A qué tipo de perros va destinado el segundo pienso? .....
- c) ¿Cuál será el pienso más adecuado para nuestro cachorro? .....
- d) ¿Qué siete ingredientes de la cocina tradicional incorpora el pienso *Bon Menú Receta Tradicional*?  
.....  
.....
- e) ¿En qué formatos podemos encontrar el pienso *Bon Menú* en cualquier tienda? .....
- f) Observa el análisis medio y la composición de los dos tipos de pienso. ¿Qué diferencias encuentras en la cantidad de ingredientes?  
.....  
.....  
.....

Tener un perro es una gran responsabilidad. Debemos cuidar de él y procurar su bienestar; pero también tenemos que procurar una buena convivencia con la gente. Observa el siguiente dibujo:



9. Interpretar



10 Señala con un lápiz rojo los comportamientos que no sean correctos. Justifica tu respuesta.

---



---



---



---

11 Señala con un lápiz azul las actitudes que consideres correctas. Di por qué crees que se trata de comportamientos adecuados y que favorecen la convivencia.

---



---



---



---

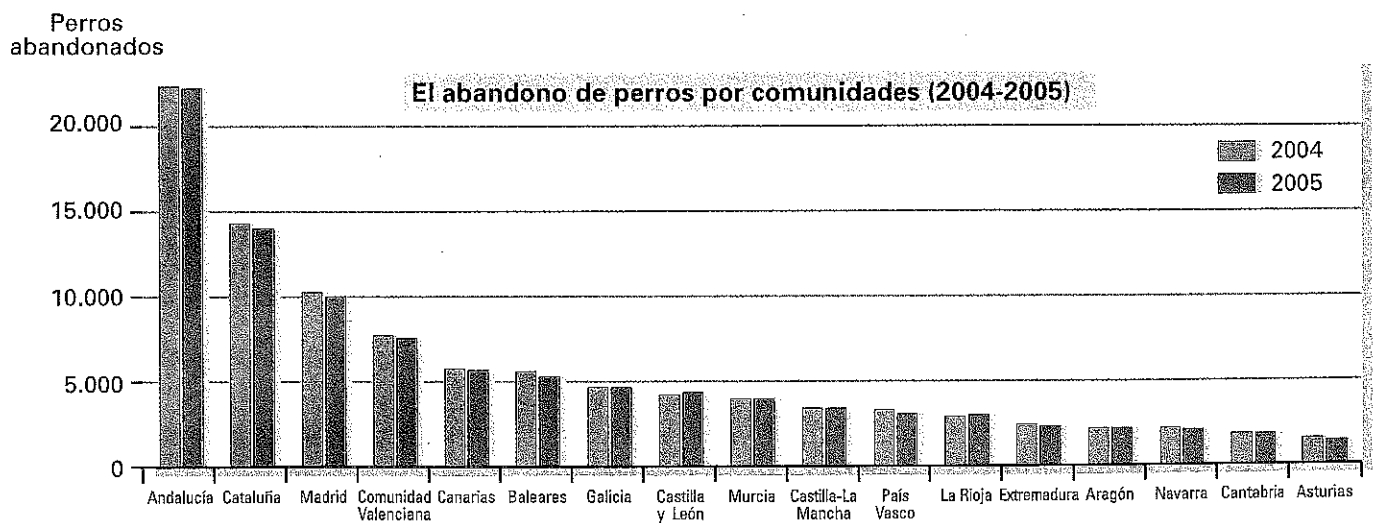
Una mascota hace mucha ilusión al principio. Sin embargo, muchas familias se cansan de ellas. A menudo, desgraciadamente, optan por la peor de las soluciones: el abandono. Lee el siguiente texto:

### XIX Estudio Anual del Abandono

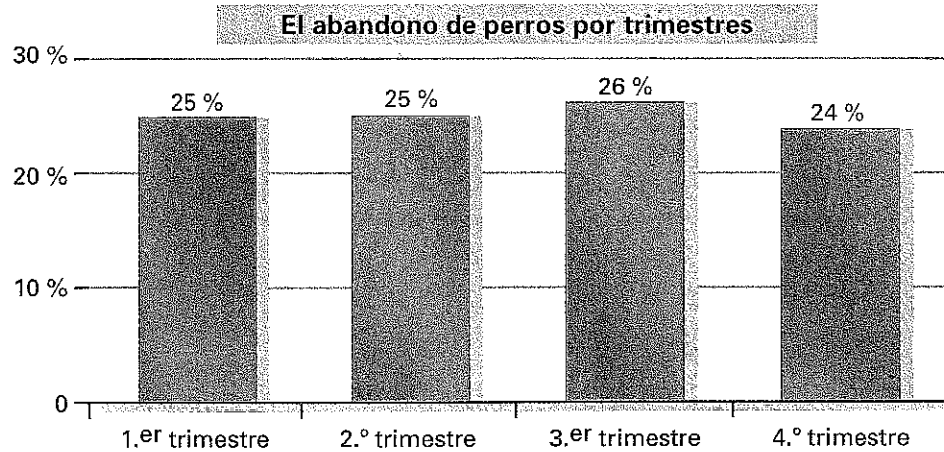
96.530 PERROS FUERON ABANDONADOS EN ESPAÑA DURANTE EL AÑO 2005

Según el **Estudio Anual del Abandono** que realiza la Fundación Affinity, 96.530 perros fueron abandonados en España durante el año 2005, un 2 % menos que durante el año anterior.

Estos datos se obtienen a partir de una encuesta anual que realiza la Fundación Affinity a ayuntamientos de poblaciones de más de 10.000 habitantes y a sociedades protectoras de animales. Este año la encuesta ha sido enviada a 600 municipios y 180 sociedades protectoras.



# 1 COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS



Extraído del web *fundacion-affinity* (adaptación)

## 12 Responde a las siguientes preguntas:

- a) ¿Quién ha llevado a cabo este estudio? .....
- b) ¿En qué año ha sido realizado? .....
- c) ¿Qué otro año se utiliza para comparar los datos? .....
- d) ¿Cómo se han obtenido los datos de este estudio? .....
- e) ¿Cuántos perros fueron abandonados? .....
- f) ¿Cuál es la comunidad autónoma en la que se han abandonado más perros? .....
- g) ¿Cuántos perros, aproximadamente, se han abandonado en Cataluña? .....
- h) ¿Cuál es la comunidad autónoma en la que se han abandonado menos perros? .....
- i) ¿En qué meses del año se produce el mayor número de abandonos? .....

## 13 ¿Crees que el abandono es una buena solución? Justifica tu respuesta y propón qué medidas pueden existir en el caso de que una familia no pudiera hacerse cargo de su mascota.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## Agilidad visual

- 1 Lee atentamente el siguiente texto de una chica que se decidió a adoptar una mascota. Rodea las letras que estén invertidas. Es importante que lo leas una sola vez:

TENGO UN PÉRRO ADOPTADO, UN PASTOR ALEMÁN DE DOS AÑOS QUE SE LLAMA FROST. LO ADOPTAMOS CUANDO ÉL TAN SÓLO TENÍA UN MES DE VIDA; ERA UNA BOLITA DE PELO MUY PEQUEÑA... PERO EL PÉRRO NO ERA PARA NOSOTROS, ERA PARA LA NOVIA DE MI HERMANO. NOSOTROS TAN SÓLO LO ÍBAMOS A TENER UNA SEMANA, MIENTRAS LO DESPARASITABAN Y TODO ESO, PORQUE LO COGIMOS DE LA PERRERA DONDE LO ABANDONARON.

CUANDO PASÓ LA SEMANA, MI HERMANO SE LLEVÓ A FROST. A MÍ, ESPECIALMENTE, ME DIO MUCHÍSIMA PENA. AL DÍA SIGUIENTE, CUANDO LLEGUÉ A CASA VI QUE EL PERRO VOLVÍA A ESTAR CON NOSOTROS. RESULTA QUE LOS PADRES DE LA NOVIA DE MI HERMANO NO LE DEJABAN QUEDARSE A FROST. POR LO TANTO, MIS PADRES DECIDIERON DARLO A UNA PERSONA QUE LO CUIDASE. YO INSISTÍ EN QUEDÁRMELO.

AL FINAL, CUANDO ENCONTRARON A UNA PERSONA QUE QUERÍA A NUESTRO PERRO, YA HABÍA PASADO UN MES, Y TODOS LE HABÍAMOS COGIDO MUCHO CARIÑO. AHORA LA HAN PASADO DOS AÑOS Y AÚN SIGUE AQUÍ, CON NOSOTROS.

CUANDO PIENSO QUE SI NO LO HUBIÉSEMOS ADOPTADO LO HABRÍAN SACRIFICADO EN LA PERRERA O SE LO HUBIÉSEMOS DADO A CUALQUIER OTRA PERSONA, ME ALEGRO DE PENSAR QUE SIGUE AQUÍ, JUNTO A MÍ.

ELISA, ZARAGOZA, 13 AÑOS.

Extraído del web *acogelos*

- 2 Lee el texto en voz alta y, después, completa las palabras cortadas:

### El mantenimiento del pelaje

Tanto en gatos de pelo corto como en los de pelo largo el hábito de cepillar el pelaje por lo menos una vez a la semana o, idealmente, a diario, es una buena manera de controlar que no haya problemas dermatológicos y, al mismo tiempo, de retirar los pelos muertos que, de otra forma, quedarían repartidos por la casa.

Los gatos de pelo largo deben acostumbrarse al cepillado desde pequeños y nunca hay que insistir demasiado si se resisten en alguna ocasión. Si el gato es muy nervioso, es mejor efectuar varias sesiones cortas de cepillado.

No es necesario bañar a los gatos, pues son animales muy limpios. De todos modos, si el propietario tuviera interés en hacerlo, es aconsejable acostumbrar al gatito desde bien joven, siempre y cuando esto no suponga un estrés excesivo para el animal.

Si los gatos son animales tan limpios es porque continuamente están acicalándose. Esto provoca que vayan ingiriendo pelos continuamente, por lo que es conveniente darles de vez en cuando malta. Así evitaremos que se les formen bolas de pelo en el estómago. La frecuencia de administración de malta dependerá de si se trata de un gato de pelo largo (dándole malta cada 2-3 días) o de pelo corto (con una dosis a la semana es suficiente), así como de los hábitos de acicalamiento de cada gato, pues algunos son más limpios que otros.

Las **organizaciones no gubernamentales** (más conocidas por sus siglas, ONG) son entidades de carácter privado sin ánimo de lucro y que tienen como objetivo fundamental buscar un beneficio social. No pretenden reemplazar el trabajo de los estados, sino cooperar para mejorar la situación en asuntos de interés social.

Existen unas 2.600 ONG que abarcan ámbitos muy diversos, como la salud pública, la ayuda humanitaria, la educación, los derechos humanos... Están formadas por personas voluntarias, y se financian a través de donativos y de subvenciones de organizaciones internacionales y estados.

A continuación, presentamos información de tres ONG, de las muchas que existen, que se centran en proyectos y objetivos distintos.

### Médicos Sin Fronteras

**Dirección:** Sede central: C/ Nou de la Rambla, 26.

08001 Barcelona.

**Teléfono:** 93 304 61 00 / **Fax:** 93 304 61 02

**Correo electrónico:** oficina@barcelona.msf.org /

**En Internet:** www.msf.es



#### Descripción y objetivos

Médicos Sin Fronteras es una organización médica de acción humanitaria. Presta asistencia a poblaciones víctimas de catástrofes de origen natural o humano, sin discriminación de nacionalidad, raza, creencia religiosa o política.

Es la mayor organización humanitaria independiente, privada y sin ánimo de lucro de **ayuda médica de emergencia** del mundo. Su misión es preservar la vida y aliviar el sufrimiento dentro del respeto a la dignidad, con la voluntad de restablecer al ser humano su capacidad de elección y autonomía.

A lo largo de los años, ha recibido gran número de premios, entre los que cabe destacar el Premio Nobel de la Paz en 1999.

#### Número de voluntarios

El número de voluntarios expatriados asciende a 356 en España y 2.026 en el mundo. No obstante, cabe matizar que en esta ONG los voluntarios son remunerados. Respecto al número de socios, esta ONG los registra como «Socios y Colaboradores» y agrupa a un total de 330.000 en España y 2.500.000 en el mundo.

#### Proyectos

Médicos Sin Fronteras actúa en casi ochenta países con proyectos en todos ellos. Los proyectos se ajustan a las necesidades de cada lugar: ampliar la atención a pacientes de sida y malaria; asistir a mujeres, niños y personas sin hogar; ayudar a las víctimas de enfermedades infecciosas y de la violencia, etc.

Ha estado presente en las grandes tragedias recientes: Bosnia, Ruanda, Iraq, Sudeste Asiático, y también en las más «olvidadas»: Sudán, República Democrática del Congo, Somalia, Colombia.

# Amnistía Internacional, sección española



**Dirección:** Secretariado central: C/ Fernando VI, 8, 1.º Izda.  
28004 Madrid.

**Teléfono:** 91 310 12 77 / **Fax:** 91 319 53 34

**Correo electrónico:** [info@es.amnesty.org](mailto:info@es.amnesty.org) / **En Internet:** [www.es.amnesty.org](http://www.es.amnesty.org)

## Descripción y objetivos

Amnistía Internacional es un movimiento que trabaja en **defensa de los derechos humanos**. Su intención es conseguir un mundo en el que todas las personas puedan disfrutar de los derechos proclamados en la Declaración Universal de los Derechos Humanos y en el resto de las normas internacionales. Amnistía Internacional está presente en 150 países y es independiente de todo gobierno, ideología política, interés económico o credo religioso. No apoya ni se opone a ningún gobierno o sistema político, ni tampoco apoya ni se opone a las opiniones de las víctimas cuyos derechos intenta proteger. Su único interés es la protección imparcial de los derechos humanos.

## Número de voluntarios

Cuenta con 1.500 voluntarios y 40.000 socios en España, y más de 1.000.000 en todo el mundo.

## Proyectos

Entre otros, destacan: la campaña «No más violencia contra las mujeres»; la abolición de la pena de muerte para menores; la campaña contra el uso de los niños soldado; el apoyo de un tratado internacional para el control del comercio de armas a través de la campaña «Armas bajo Control»; su especial atención a países que padecen crisis de derechos humanos, como es el caso de Sudán; y la campaña «¡Cerremos Guantánamo!», contra la tortura en la «Guerra contra el terror».

# Fundación Intermón Oxfam

**Dirección:** C/ Roger de Llúria, 15. 08010 Barcelona.

**Teléfono:** 902 330 331 / **Fax:** 93 482 07 07

**Correo electrónico:** [info@intermon.org](mailto:info@intermon.org) /

**En Internet:** [www.intermonoxfam.org](http://www.intermonoxfam.org)



## Descripción y objetivos

Intermón Oxfam es una ONG que, desde hace 50 años, trabaja con personas de países desfavorecidos en América Latina, África y Asia para que logren ejercer su derecho a una vida digna. Suma esfuerzos con los otros once miembros de Oxfam Internacional, con el fin de **erradicar la pobreza**. Para ello, coopera en proyectos de desarrollo, actúa en emergencias, promueve la solidaridad, denuncia las causas de la pobreza y fomenta el comercio justo.

## Número de voluntarios

Cuenta con un total de 1.459 voluntarios que, de manera estable, forman equipo junto a:

- 374 personas contratadas (284 en España y 90 en países del Sur).
- 364 organizaciones locales con las que trabajan.
- 86 organizaciones de comercio justo a las que compran productos.

Además, tiene 239.646 socios y donantes.

## Proyectos

Intermón Oxfam mantiene 526 proyectos de cooperación en 35 países de todo el mundo. Desarrolla, entre otros, el proyecto «Comercio Justo y Solidario».

Extraído del web [ong.consumer](http://ong.consumer) (adaptación)

## 2 COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS

1 Marca cuáles de las siguientes características son las propias de las ONG:

- a) Son entidades de carácter público que dependen de los gobiernos de cada país.
- b) Son entidades privadas que buscan ganar dinero.
- c) Son entidades privadas sin ánimo de lucro que no dependen del gobierno de los países.
- d) Son empresas que dan trabajo a las personas.

2 Escribe el nombre de las ONG que se representan con los siguientes anagramas:



3 Lee la información inicial de las tres ONG y contesta a las preguntas:

a) ¿Cuáles de estas ONG tienen su sede en Barcelona?

.....

b) ¿Cuál de ellas especifica que se trata de la sección española de esta organización?

.....

c) ¿A qué dirección deberías enviar un correo electrónico para ponerte en contacto con Intermon Oxfam?

.....

d) ¿Cómo puedes ponerte en contacto con Médicos Sin Fronteras?

.....

e) ¿A qué número deberías enviar un fax para Amnistía Internacional?

.....

f) ¿Cuál de estas ONG obtuvo el Premio Nobel de la Paz?

.....

g) ¿Cuál de las ONG ofrece algún sueldo a sus voluntarios?

.....

**4** Indica en cuál de los siguientes ámbitos se centra el trabajo de estas ONG: salud pública, derechos humanos, combatir la pobreza.

Intermón Oxfam: .....

Médicos Sin Fronteras: .....

Amnistía Internacional: .....

**5** Completa la siguiente tabla con la información de las tres ONG anteriores:

	Número de países en los que trabaja	Número de voluntarios	Número de socios y colaboradores	Nombre de algún proyecto que desarrolle
AMNISTÍA INTERNACIONAL				
INTERMÓN OXFAM				
MÉDICOS SIN FRONTERAS				

**6** Indica cuáles de las siguientes profesiones serían las más adecuadas para participar en alguna de las anteriores ONG, y cuáles podrían trabajar en todas. Razona tus respuestas:

Ingeniero agrónomo, abogado, administrativo, enfermera, comerciante, médico, informático, estudiante.

.....

.....

.....

.....

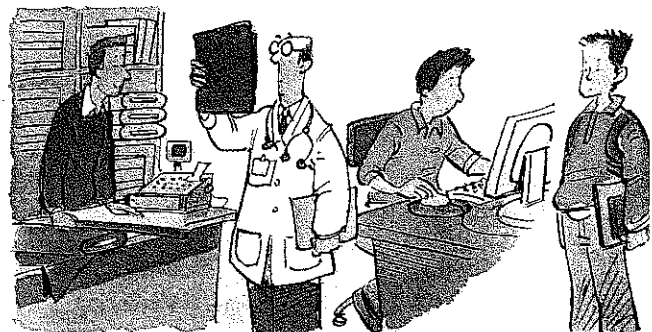
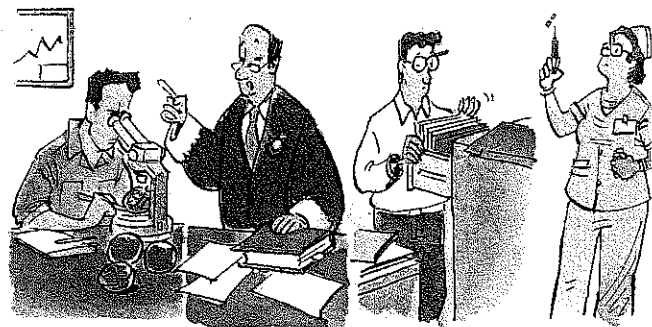
.....

.....

.....

.....

.....



## 2 COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS

7 Escribe un texto argumentativo de unas cien palabras para convencer a una compañero o compañera de que se haga socio de alguna ONG. Puedes utilizar la información que aparece en los textos iniciales.

---

---

---

---

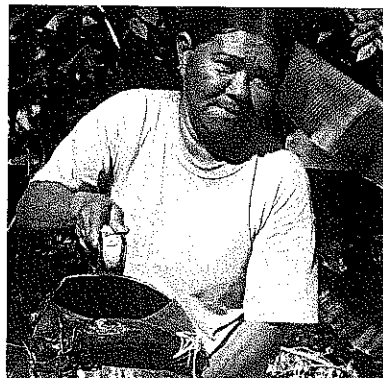
---

---

---

---

8 Describe qué acción se realiza en estas fotografías y relacionalas con las ONG anteriores:



---

---

---

---

7. Reflexionar      8. Interpretar

## Agilidad visual

1 Lee atentamente este texto y rodea las letras que estén al revés:

EL COMERCIO TRADICIONAL BOCAS VECES DEFIENDE LOS CRITERIOS DEL COMERCIO JUSTO, Y CASI SIEMPRE AUMENTA LAS DIFERENCIAS ENTRE LOS PAÍSES RICOS Y POBRES. ESTA SITUACIÓN PUEDE CAMBIARSE A TRAVÉS DEL COMERCIO JUSTO, UNA HERRAMIENTA DE COOPERACIÓN PARA AYUDAR A LAS POBLACIONES EMPOBRECIDAS DE LOS PAÍSES EN DESARROLLO A SALIR DE SU DEPENDENCIA Y EXPLOTACIÓN.

Extraído del web *intermonoxfam*

2 Fíjate en este texto: las palabras subrayadas no se encuentran en su lugar adecuado. Escribe debajo de cada palabra subrayada la que le corresponde:

El 28 de autoridades de 1961, un abogado londinense, Peter Benenson, tras leer en el organización que dos estudiantes portugueses habían sido condenados a tres años de mayo por hacer un «brindis por la periódico», escribió un artículo titulado «Los presos encarceladas». Propuso enviar durante un año cartas de protesta a los miembros de distintos países a favor de las personas olvidados por expresar libertad sus ideas. Éste fue el inicio de una cárcel que actualmente cuenta con más de un millón de pacíficamente en más de ciento cuarenta países.

AMNISTÍA INTERNACIONAL: Unidad didáctica sobre *Niñas y niños soldado*

3 Lee el siguiente texto del que sólo puedes ver la parte superior de las letras. Una vez conseguido, escríbelo debajo:

EN LOS ÚLTIMOS DOS AÑOS SE CREE QUE MÁS DE 200 000 PERSONAS HAN ENTRADO EN EL CHAD HUYENDO DE LOS ENFRENTAMIENTOS EN SUDÁN, UN PAÍS VECINO.  
EN EL HOSPITAL DEL CHAD MÉDICOS SIN FRONTERAS PRESTA SERVICIOS MÉDICOS Y QUIRÚRGICOS, ASÍ COMO OFECE ALIMENTOS A MÁS DE 83 000 REFUGIADOS EN CUATRO CAMPOS CERCA DE LA FRONTERA CON SUDÁN.

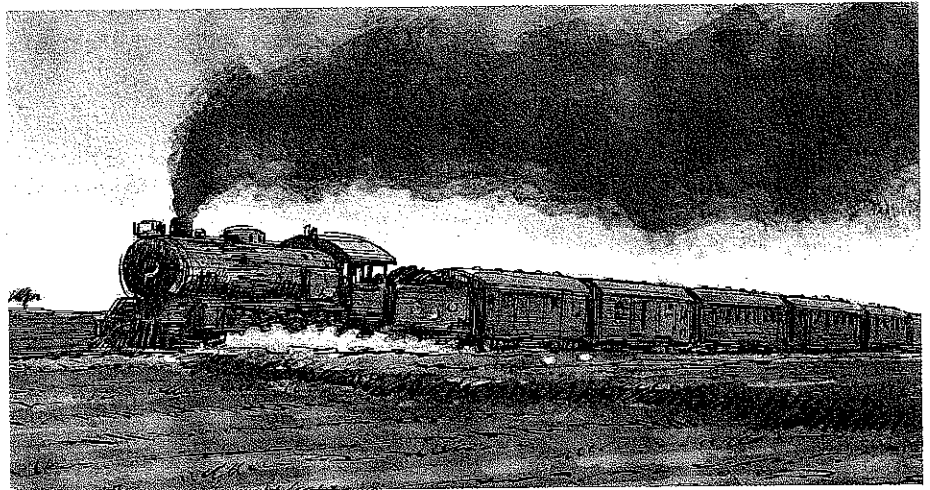
## Otro viaje

Ya en los campos de Jaén,  
 amanece. Corre el tren  
 por sus brillantes rieles,  
 devorando matorrales,  
 alcáceles,  
 terraplenes, pedregales,  
 olivares, caseríos,  
 praderas y cardizales,  
 montes y valles sombríos.  
 Tras la turbia ventanilla,  
 pasa la devanadera  
 del campo de primavera.  
 La luz en el techo brilla  
 de mi vagón de tercera.  
 Entre nubarrones blancos,  
 oro y grana;  
 la niebla de la mañana  
 huyendo por los barrancos.  
 ¡Este insomne sueño mío!  
 ¡Este frío  
 de un amanecer en vela!...  
 Resonante,  
 jadeante,  
 marcha el tren. El campo vuela.  
 Enfrente de mí, un señor  
 sobre su manta dormido;  
 un fraile y un cazador  
 —el perro a sus pies tendido—.

Yo contemplo mi equipaje,  
 mi viejo saco de cuero;  
 y recuerdo otro viaje  
 hacia las tierras del Duero.  
 Otro viaje de ayer  
 por la tierra castellana  
 —pinos del amanecer  
 entre Almazán y Quintana!—  
 ¡Y alegría  
 de un viajar en compañía!  
 ¡Y la unión  
 que ha roto la muerte un día!  
 ¡Mano fría

que aprietas mi corazón!  
 Tren, camina, silba, humea,  
 acarrea  
 tu ejército de vagones,  
 ajetrea  
 maletas y corazones.  
 Soledad,  
 sequedad.  
 Tan pobre me estoy quedando  
 que ya ni siquiera estoy  
 conmigo, ni sé si voy  
 conmigo a solas viajando.

ANTONIO MACHADO . *Campos de Castilla*



alcáceles: campos de cebada verde.

devanadera: armazón giratorio que se pone en las madejas de hilo para formar un ovillo. Se refiere a la rapidez en que avanza el paisaje, como si se le diese vueltas con este instrumento.

**1** Marca la opción correcta. Según el autor de este poema, el viaje que realiza le recuerda:

- |   |                          |   |                          |
|---|--------------------------|---|--------------------------|
| a) Otro viaje por las tierras del Ebro. | <input type="checkbox"/> | c) Su infancia en Córdoba.                | <input type="checkbox"/> |
| b) Una aventura juvenil.                | <input type="checkbox"/> | d) Otro viaje que hizo por Castilla solo. | <input type="checkbox"/> |

**2** Señala cuáles de las siguientes afirmaciones sobre el poema son ciertas:

- |   |                          |
|---|--------------------------|
| a) Este viaje se realiza por la tarde.              | <input type="checkbox"/> |
| b) El poeta nos indica que está amaneciendo.        | <input type="checkbox"/> |
| c) El tren va muy rápido.                           | <input type="checkbox"/> |
| d) El autor viaja en un vagón de primera categoría. | <input type="checkbox"/> |
| e) El poeta ha dormido muy bien toda la noche.      | <input type="checkbox"/> |
| f) En el vagón hay tres personas más.               | <input type="checkbox"/> |
| g) En ese vagón también viaja un perro.             | <input type="checkbox"/> |
| h) Su equipaje va en una maleta de plástico.        | <input type="checkbox"/> |

3 Después de haber leído este poema, un alumno comentó que lo habría entendido mejor si estuviera escrito en prosa. Di si estás de acuerdo o no con esta opinión y explica brevemente por qué.

---

---

---

---

---

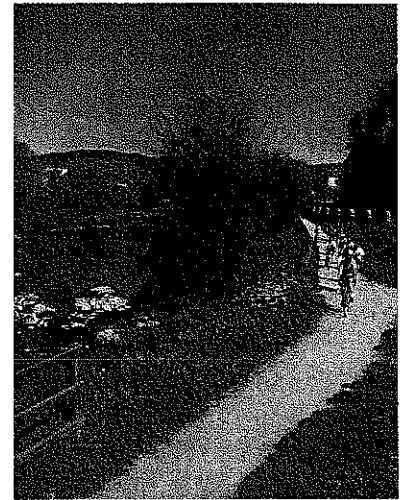
---

## Programa Vías Verdes

El ferrocarril, el medio de transporte más ecológico, nos proporciona nuevas fórmulas de transporte no motorizado a través de los trazados ferroviarios que quedan fuera de servicio.

En España existen más de 7.000 kilómetros de líneas que ya no tienen servicio de trenes, o que nunca llegaron a tenerlo por quedar inconclusas las obras de construcción. Este patrimonio de gran valor histórico y cultural está amenazado de caer en el olvido y la desaparición total, a pesar de que ofrece un enorme potencial para desarrollar iniciativas de reutilización con fines turísticos, acordes con las nuevas demandas sociales.

Desde 1993, estos antiguos trazados ferroviarios están siendo acondicionados para ser recorridos por viajeros un tanto diferentes de los que los transitaban en tren: cicloturistas y caminantes. En esto consisten las Vías Verdes.



### Cualidades y atractivos

El diseño de las Vías Verdes optimiza las ventajas de los trazados ferroviarios sobre los que se desarrollan: suaves pendientes y amplias curvas. Ello proporciona a las Vías Verdes un máximo grado de facilidad y comodidad en su recorrido. Esta suavidad del trazado ferroviario garantiza una accesibilidad universal: no es preciso un esfuerzo físico importante para recorrerlas.

Su discurrir alejado de las carreteras les proporciona un elevado nivel de seguridad. Las Vías Verdes eliminan el perpetuo riesgo de accidente de tráfico que sufren ciclistas y caminantes cuando practican sus aficiones. Como norma general, los cruces de las Vías Verdes con carreteras de un cierto nivel de tráfico se solucionan mediante pasos a diferente nivel.



Estos cruces a desnivel se aprovechan para diseñar pasarelas o pasos inferiores que garantizan plenamente la seguridad, y que ofrecen además una agradable apariencia estética.

Las obras de acondicionamiento de las Vías Verdes también incluyen la reconstrucción de antiguos puentes y viaductos para salvar los cauces de los ríos, ya sea respetando la forma del antiguo puente ferroviario o mediante la creación de vistosas pasarelas de diseño.

Extraído del web [viasverdes](http://viasverdes.es) (adaptación)

### 3 COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS

1 Escribe cada una de las siguientes palabras al lado del significado que le corresponde:

inconclusas . patrimonio . reutilización . cicloturistas . optimiza . perpetuo .  
pasarelas . garantizan . cauces

- a) Turistas que utilizan la bicicleta como medio de transporte: \_\_\_\_\_
- b) No acabadas: \_\_\_\_\_
- c) Lugar por donde fluyen los ríos: \_\_\_\_\_
- d) Conjunto de bienes o dinero heredados: \_\_\_\_\_
- e) Obtiene el mejor rendimiento: \_\_\_\_\_
- f) Puentes pequeños: \_\_\_\_\_
- g) Que es para siempre: \_\_\_\_\_
- h) Aseguran algo: \_\_\_\_\_
- i) Utilizar de nuevo: \_\_\_\_\_

5 Lee el texto anterior y responde a las siguientes preguntas:

- a) ¿Qué son las Vías Verdes? \_\_\_\_\_
- b) ¿Cuántos kilómetros de líneas sin servicio de trenes existen en España? \_\_\_\_\_
- c) ¿Desde cuándo están siendo acondicionadas? \_\_\_\_\_
- d) ¿Qué tipo de viajeros utilizarán ahora estos trazados? \_\_\_\_\_
- e) ¿Por qué estas vías garantizan una accesibilidad universal? \_\_\_\_\_
- f) ¿Por qué son tan seguras las Vías Verdes? \_\_\_\_\_
- g) ¿Cómo se soluciona el problema cuando una Vía Verde se cruza con una carretera? \_\_\_\_\_
- h) ¿Qué se hace para salvar los cauces de los ríos? \_\_\_\_\_

6 Enumera esquemáticamente las cuatro principales ventajas que tiene la creación de Vías Verdes.

---

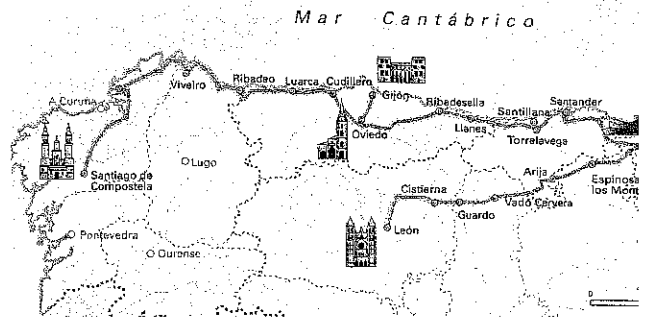
---

---

---

## Viajar en el Transcantábrico

El Transcantábrico es un tren de lujo que recorre el norte de España, desde León a Santiago de Compostela, siguiendo los raíles de vía estrecha. En este viaje os alojaréis en compartimentos de lujo en el mismo tren, en régimen de pensión completa, y disfrutaréis de la mejor gastronomía del norte de España y sus selectos restaurantes, visitaréis sus principales museos, descubriréis sus ciudades y pueblos, los Picos de Europa, y también las mejores playas...



### El itinerario

#### LEÓN – SANTIAGO DE COMPOSTELA

- Primer día, sábado

Salida desde León. Allí visitaremos San Isidoro, la catedral, el casco antiguo y San Marcos. Comida en León. Viaje en tren a Cistierna. Cena en Cistierna.

- Segundo día, domingo

Mientras se desayuna, el tren cubrirá el trayecto entre Cistierna y Guardo. Desde allí realizaremos distintas visitas en autocar, como a la Villa Romana de la Olmeda o Carrión de los Condes. Cena en el tren.

- Tercer día, lunes

Llegaremos a Bilbao. Visitaremos la ciudad y el Museo Guggenheim. Por la tarde el tren llegará a Santander, capital de Cantabria. Visita y cena.

- Cuarto día, martes

Durante el desayuno, el tren llegará a Torrelavega. Iremos en autocar a Santillana del Mar, visitaremos las cuevas de Altamira y esta preciosa villa medieval. Por la tarde, en tren, llegaremos a Llanes, donde cenaremos.

- Quinto día, miércoles

Llegada a Ribadesella. Desde allí, en autocar, visitaremos el Parque Nacional de los Picos de Europa, Covadonga y Cangas de Onís. En tren nos acercaremos a Gijón, donde dormiremos.

- Sexto día, jueves

Llegada a Oviedo y visita de la ciudad. El viaje continúa hasta Cudillero, un hermoso pueblo pesquero, y Luarca.

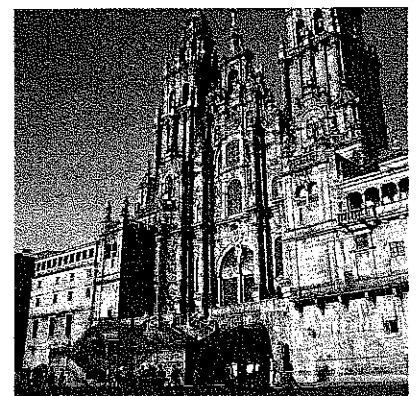
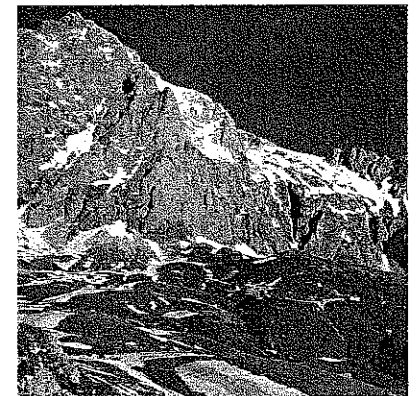
- Séptimo día, viernes

El primer enclave de Galicia, limítrofe con Asturias, es Ribadeo, donde comeremos. Por la tarde llegaremos en tren a Viveiro. Allí visitaremos esta preciosa ciudad amurallada, y daremos un paseo en yate por la ría.

- Octavo día, sábado

Desde Viveiro llegaremos en tren a Ferrol, donde partirá el autocar hacia el último destino, Santiago de Compostela. Allí visitaremos la Plaza del Obradoiro, Platerías y la catedral. Comida en Santiago de Compostela y fin del viaje.

Extraído del web *transcantabrico* (adaptación)



### 3 COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS

**7** De la lectura de la primera parte del texto y del mapa anteriores, podemos deducir que:

- a) El precio de un billete en el Transcantábrico es barato.
- b) Los pasajeros duermen en el tren.
- c) Hay que pagar la comida aparte.
- d) Cogemos este tren si queremos llegar muy rápido a Santiago de Compostela.
- e) El tren se va parando en los lugares más importantes.
- f) Este trayecto transcurre por el norte de España.
- g) De manera general, podemos decir que se viaja del oeste al este.

**8** Lee atentamente la parte del texto donde se desarrolla el itinerario y contesta a las siguientes preguntas:

- a) El viaje dura:
  - Una semana
  - Tres días
  - Ocho días
  - Un mes
- b) El primer día se come en:
  - Cistierna
  - León
  - San Isidoro
  - Vivero
- c) Además de en tren, en ocasiones el viaje se continúa:
  - A caballo
  - En bicicleta
  - En coche
  - En autocar
- d) En Santillana del Mar se visitará:
  - El puerto pesquero
  - Las cuevas de Altamira
  - La catedral
  - El mercado
- e) El primer pueblo de Galicia que se visita es:
  - Ribadeo
  - Cudillero
  - Luarca
  - Vivero
- f) Un día, se dará un paseo en yate por la ría de:
  - Ribadeo
  - Ribadesella
  - Vivero
  - Ferrol
- g) La última parada del tren es:
  - Santiago de Compostela
  - Vivero
  - Torrelavega
  - Ferrol

7. Interpretar y reflexionar

8. Recuperar información

## El subrayado

### Historia del ferrocarril español

#### Primer proyecto

Fue en el año 1829, cuatro años después de que se inaugurara el primer ferrocarril del mundo entre las ciudades mineras de Stockton y Darlington, en Gran Bretaña, cuando se presentó la primera solicitud de construcción de una línea ferroviaria en España. El objetivo era enlazar Jerez de la Frontera con el Muelle del Portal para transportar vino. Sin embargo, al igual que otros muchos de los proyectos iniciales, no llegaría a construirse.

#### Cuba fue pionera

El primer ferrocarril español no entró en funcionamiento hasta 1837 y lo haría fuera de la Península, en territorio de ultramar. El 10 de noviembre de ese año se inauguró oficialmente el ferrocarril que unía Güines con la ciudad de La Habana.



#### El primer tren de la Península

La burguesía liberal española, que veía el tren como el mejor vehículo del progreso y la modernización, tuvo que esperar hasta el 28 de octubre de 1848 para asistir a la inauguración del primer ferrocarril peninsular: la línea Barcelona-Mataró. Las obras fueron realizadas por ingenieros ingleses, quienes también se encargaron de traer de su país las locomotoras y todo el material necesario. Tres años después, en 1851, entraba en funcionamiento el segundo camino de hierro de la Península, que unía Madrid y Aranjuez.

Extraído del web *fomento* (adaptación)

#### 1 Extrae las ideas más importantes del texto subrayando las respuestas a estas preguntas:

- ¿Cuándo se presentó la primera solicitud de construcción de una línea ferroviaria en España?
- ¿Qué dos ciudades quería enlazar?
- ¿Llegó a construirse?
- ¿En qué año entró en funcionamiento el primer ferrocarril español? ¿Dónde?
- ¿Cuándo se inauguró el primer ferrocarril peninsular?
- ¿De qué línea se trataba?
- ¿Quién realizó las obras?
- ¿En qué año entró en funcionamiento la segunda línea de ferrocarril?
- ¿Qué ciudades enlazaba?

#### 2 Escribe un texto relacionando la información que has subrayado anteriormente.

---



---



---

## Costumbres de Cuba

Los cubanos son extrovertidos y muy habladores. En las casas, cuyas puertas no se cierran nunca, hay siempre un vaso de ron o una taza de café listos para los que pasan a saludar o a charlar. No existe una frontera bien delimitada entre la casa y la calle: la gente habla entre sí desde los balcones, en las escaleras o en las aceras delante de las casas. El clima de la isla, un continuo verano tropical, permite estar todo el día fuera. Los cubanos pasan mucho tiempo en la calle, charlando, jugando al dominó o recorriendo en bicicleta unas calles llenas de color, voces y sonidos.



La música, omnipresente, es el alma de la isla. Producto de la fusión de las formas melódicas españolas y del ritmo hipnotizador de la percusión afrocubana, religiosa y apasionada a la vez, la música, al igual que el baile, es una parte fundamental de la vida diaria. Hasta las poblaciones más pequeñas cuentan con una Casa de la Trova, convertida hoy en una institución cubana, donde los grupos locales tocan y jóvenes y mayores bailan. En Cuba no existen lugares específicos para bailar y cualquier excusa vale para improvisar una fiesta. Una de las celebraciones oficiales es la puesta de largo de las quinceañeras ataviadas para la ocasión con trajes que recuerdan a los de novia. Tan fuerte como este lado festivo y amante de la diversión es el carácter familiar de los cubanos, que pasan largos ratos en familia viendo la televisión o charlando.

EL PAÍS AGUILAR . Cuba

### **1** Completa las siguientes afirmaciones sobre las costumbres cubanas con la información adecuada:

- a) En los hogares cubanos se ofrece a los visitantes \_\_\_\_\_
- b) Los cubanos se relacionan y conversan en \_\_\_\_\_
- c) Las calles de Cuba están llenas de \_\_\_\_\_
- d) En Cuba se puede pasar todo el día en la calle porque \_\_\_\_\_
- e) Las actividades de ocio más comunes en Cuba son \_\_\_\_\_
- f) La manifestación artística más importante es \_\_\_\_\_
- g) Surge de la fusión de \_\_\_\_\_
- h) En Cuba se puede cantar y bailar en \_\_\_\_\_
- i) La Casa de la Trova es \_\_\_\_\_
- j) Una celebración oficial muy importante es \_\_\_\_\_

### **2** Menciona tres características en las que los cubanos sean distintos de los habitantes de tu ciudad o pueblo.



## Guía de La Habana – Lugares de interés

### Monumentos y Museos

- Museo José Martí**  
C/ Leona Pérez, 314  
Mart. – dom., 9:00 – 17:00.
- Catedral**  
Pl. Catedral, s/n  
Lun. – dom., 10:30 – 12:30.
- Palacio de los Capitanes Generales**  
Pl. de Armas, s/n  
Lun. – dom., 9:00 – 17:00.

### Restaurantes

- La Bodeguita de en Medio**  
C/ Empedrado esq. Cuba  
Horario cocina:  
12:30 – 14:00  
19:30 – 22:00
- Floridita**  
C/ Obispo esq. Villegas  
Horario cocina:  
12:00 – 14:30  
19:30 – 22:30

### Compras, souvenirs

- Hotel Ambos Mundos (tienda de souvenirs)**  
C/ Obispo esq.  
Mercaderes  
10:00 – 19:00.
- Mercado de Artesanía**  
Av. Del Puerto  
9:00 – 18:00.

### Ocio y cultura

- Gran Teatro de La Habana**  
Pº de Martí s/n  
Funciones:  
18:00 – 20:00  
21:30 – 23:30
- Casa de la Cultura de La Habana Vieja**  
Bailes afrocubanos.  
A partir de las 21:00.



4 Observa los siguientes gráficos sobre cuestiones climatológicas de Cuba. A continuación, di con qué gráfico se corresponde cada una de las siguientes descripciones:

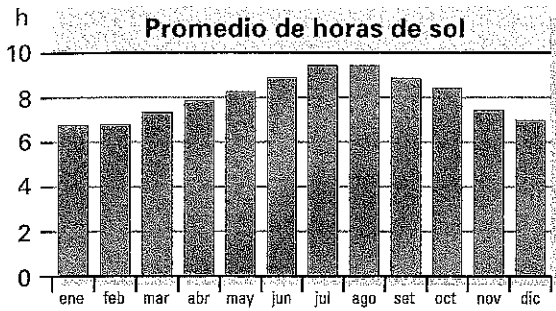


GRÁFICO 1

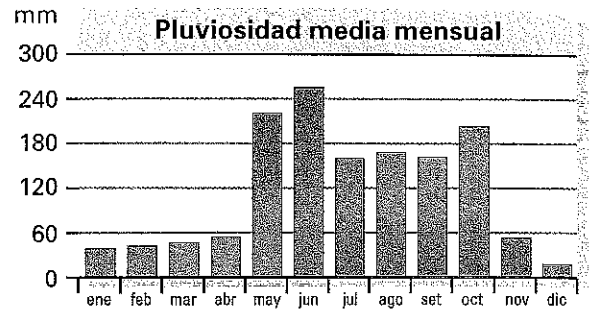


GRÁFICO 2

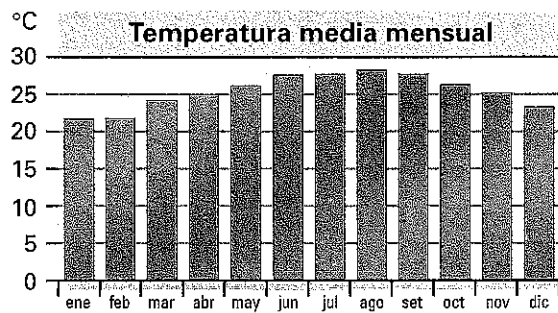


GRÁFICO 3

EL PAÍS AGUILAR . Cuba

- a) Este gráfico abarca toda la isla. En la práctica, el este de Cuba, especialmente la zona de Santiago (excepto las montañas), es más caluroso. La temperatura media anual de los cayos varía poco.
- b) Los días de invierno son cortos; a las 18:00 el sol ya se ha escondido. En verano el sol luce fuerte, por lo que se recomienda utilizar protección solar y llevar gafas de sol y una gorra.
- c) En Cuba se pasa de la estación seca (de noviembre a abril) a la lluviosa, caracterizada por breves pero intensas lluvias. En Baracoa y Moa, en el extremo oeste de la isla, éstas son aún más fuertes, ya que las montañas impiden el paso de los vientos del Atlántico.

Gráfico	Descripción
1	
2	
3	

## 4 COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS

### 5 Contesta a las siguientes preguntas:

a) ¿Qué dos estaciones hay en Cuba según las lluvias?

---

b) ¿Qué relación hay entre temperatura y horas de sol?

---

c) En el mes que llueve más, ¿cuántas horas de sol hay?, ¿cuál es la temperatura media?

---

d) En el mes de temperatura más baja, ¿cuántas horas de sol hay?, ¿cuánto llueve?

---

e) Cuando hay ocho horas de sol, ¿cuánto llueve?, ¿cuál es la temperatura media?

---

f) ¿Cuál es la zona más calurosa de la isla?

---

g) ¿Por qué conviene usar protección solar, gafas y gorra en verano?

---

h) ¿Por qué las lluvias son más fuertes en Baracoa y Moa?

---

### 6 Haz un pronóstico sobre el clima que van a encontrar (horas de sol, lluvia y temperatura) los turistas que viajen a Cuba en las siguientes fechas:

a) Turistas que visitarán la isla entre el 20 de diciembre y el 5 de enero.

---

b) Turistas que viajen entre el 15 de abril y el 15 de mayo.

---

c) Turistas que viajen en julio.

---

d) Turistas que viajen entre el 15 de octubre y el 15 de noviembre.

---

## El esquema

En el siguiente texto se han subrayado las ideas principales y, a partir de ellas, se ha elaborado un esquema:

Los ritmos musicales más famosos de Cuba son la rumba y el son.

La rumba, el alma africana de la música cubana, nació en los barrios pobres como forma de rebelión contra la esclavitud y la discriminación racial. Posteriormente se convirtió en una forma de sátira política y crítica social, así como en una conmovedora expresión de amores desgraciados. La columbia es la rumba campesina, mientras que el yambú y el guaguancó son rumbas urbanas. El ritmo puede ser rápido y sensual, o lento y triste.

El son es una música de origen campesino surgida en Cuba en el siglo XIX, una mezcla de ritmos africanos y melodías españolas que posteriormente ha tenido una gran influencia sobre la música latinoamericana. Hacia 1920 empezó a escucharse el son en las poblaciones del este de Cuba, donde, junto a otros ritmos, originó la trova tradicional, baladas acompañadas de la guitarra.

EL PAÍS AGUILAR . Cuba

Ritmos de Cuba:

– Rumba:

- Origen: barrios pobres. Protesta contra la esclavitud.
- Sátira política y crítica social.
- Amores desgraciados.
- Tipos:
  - a) *Columbia* (campesina).
  - b) *Yambú* y *guaguancó* (urbanas).

– Son:

- Origen campesino.
- Ritmos africanos / melodías españolas.
- 1920: trova tradicional (baladas con guitarra).

**1** Haz lo mismo con el siguiente texto:

Son varios los instrumentos exclusivos de la música cubana. Entre los de cuerda están el tres, una pequeña guitarra con tres pares de cuerdas metálicas que se utilizan en las bandas de son, y el requinto, otra guitarra pequeña, ésta de tonos agudos, empleada en los tríos de canciones melódicas.

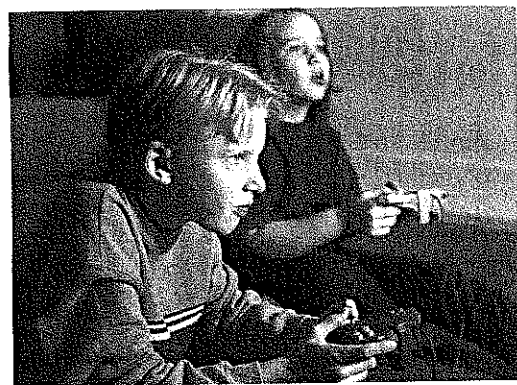
Entre los instrumentos de percusión se encuentra la tumbadora, un tambor alto de madera y cuero que se toca con las manos y se utiliza en distintos géneros musicales, incluido el jazz; el bongo, compuesto por dos pequeños tambores redondos; las claves, dos cilindros de madera que se tocan golpeando uno contra el otro; el güiro, hecho con el fruto del árbol del mismo nombre, que se golpea con un palito, y la marímbula, un piano pequeño.

EL PAÍS AGUILAR . Cuba

# 7 LOS VIDEOJUEGOS

## Los videojuegos

Los videojuegos, con una historia relativamente reciente, de unos treinta años, tienen un importante potencial cultural y comercial. Inicialmente catalogados como un entretenimiento dirigido al mundo infantil e informático, han ido ampliando sus contenidos, haciéndolos atractivos para usuarios de todas las edades. Su popularidad, especialmente incrementada durante los años noventa, los sitúa como una opción del sector del entretenimiento perfectamente complementaria con el resto del ocio audiovisual. La falta de conocimiento en cuanto a su evolución probablemente justifique, desde la distancia del desconocimiento, que no son juguetes y que la diversidad de sus contenidos es una de las claves de su desarrollo.



Los videojuegos constituyen una forma de entretenimiento generalizada entre los españoles. Se puede afirmar que la mayoría de ellos son partidarios del uso de los videojuegos en el entorno familiar.

Casi la mitad de la población es usuaria de videojuegos, predominando esta práctica más entre los varones que entre las mujeres, aunque se aprecia una mayor penetración de la mujer entre las generaciones más jóvenes en juegos de PC, y entre los adolescentes sobre los más maduros. En la Unión Europea uno de cada cuatro individuos juega regularmente.

En la página web de ADeSe, la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento, se resumen las conclusiones más importantes del estudio *Los videojuegos en España*, realizado por esta entidad en el año 2000. El estudio puede consultarse, completo, en esta misma página.

Extraído del web *adese* (adaptación)

### ■ Responde a las siguientes preguntas sobre el texto anterior:

a) ¿Cuánto tiempo hace que existen los videojuegos?

.....

b) ¿A qué tipo de público iban dirigidos estos juegos al principio?

.....

c) ¿En qué época empezó a extenderse su popularidad?

.....

d) ¿De qué otro sector del entretenimiento resulta complementario?

.....

e) Una de las siguientes afirmaciones es falsa. Márcala con una cruz:

- . Los videojuegos constituyen una forma de entretenimiento generalizada entre los españoles.
- . Se puede afirmar que la mayoría de los españoles no son partidarios del uso de los videojuegos en el entorno familiar.

f) ¿Qué cantidad aproximada de la población mundial es usuaria de videojuegos? .....

g) ¿Y de la Unión Europea? .....

h) ¿Quiénes juegan más a videojuegos?

Hombres

Mujeres

## Los videojuegos: una opción de ocio entre muchas otras

En comparación con otras actividades, los videojuegos ocupan poco tiempo de ocio, con el siguiente orden:

- El 67 % salir con los amigos
- El 65 % escuchar música
- El 62 % ver la televisión
- El 41 % leer
- El 36 % estudiar
- El 28 % practicar deportes
- El 9 % jugar con videojuegos

La edad del usuario habitual se mueve entre los 20 y 30 años, dedicando al juego unas seis horas por semana. Más de la mitad de los padres que tienen hijos menores de 14 años ya les han comprado videojuegos.

La mayoría de los padres de los hogares en los que se utilizan videojuegos se muestran satisfechos con esta forma de entretenimiento.

Extraído del web *adese* (adaptación)

**2** Elabora una gráfica en la que queden reflejados los datos anteriores:

**3** Responde a las siguientes preguntas:

a) ¿A qué dedica más tiempo la gente en sus ratos de ocio?

.....

b) ¿A qué dedica menos tiempo?

.....

c) ¿Cuánto tiempo dedica la gente a la lectura, según este estudio?

.....

## 7 COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS

4 ¿Te parecen normales estos datos? Explica si esta proporción se cumple contigo, con tus amigos y con tu familia, o bien se adecua a otro tipo de actividades.

---

---

---

---

---

---

---

---

5 ¿Crees que la lectura puede ser una opción más para pasar el tiempo libre? Razona tu respuesta.

---

---

---

---

---

---

---

---

### Aspectos positivos de los videojuegos

El uso de videojuegos favorece que se potencien diversas cualidades.

- El 77 % de los usuarios considera que potencia la competitividad.
- El 76 % cree que estimula la agilidad mental.
- El 53 % considera que ayuda en el aprendizaje de idiomas.
- El 49 % opina que abre el campo de la creatividad.
- El 45 % considera que ayuda a mejorar los conocimientos sobre informática.

Otros aspectos interesantes sobre el uso de los videojuegos son los siguientes:

- El 71 % de los usuarios prefiere jugar en grupo.
- El 51 % opina que los videojuegos ofrecen una buena relación calidad-precio.
- El 36 % piensa que le sirven para aliviar el estrés.
- El 35 % los considera una actividad bastante social.

La mayoría de los usuarios considera que los contenidos de los videojuegos tienen un nivel de violencia similar al de otras formas de entretenimiento y no debe ser especial causa de alarmismo social, si bien se debe prestar atención a que haya un mayor control del acceso de los menores a los videojuegos violentos.

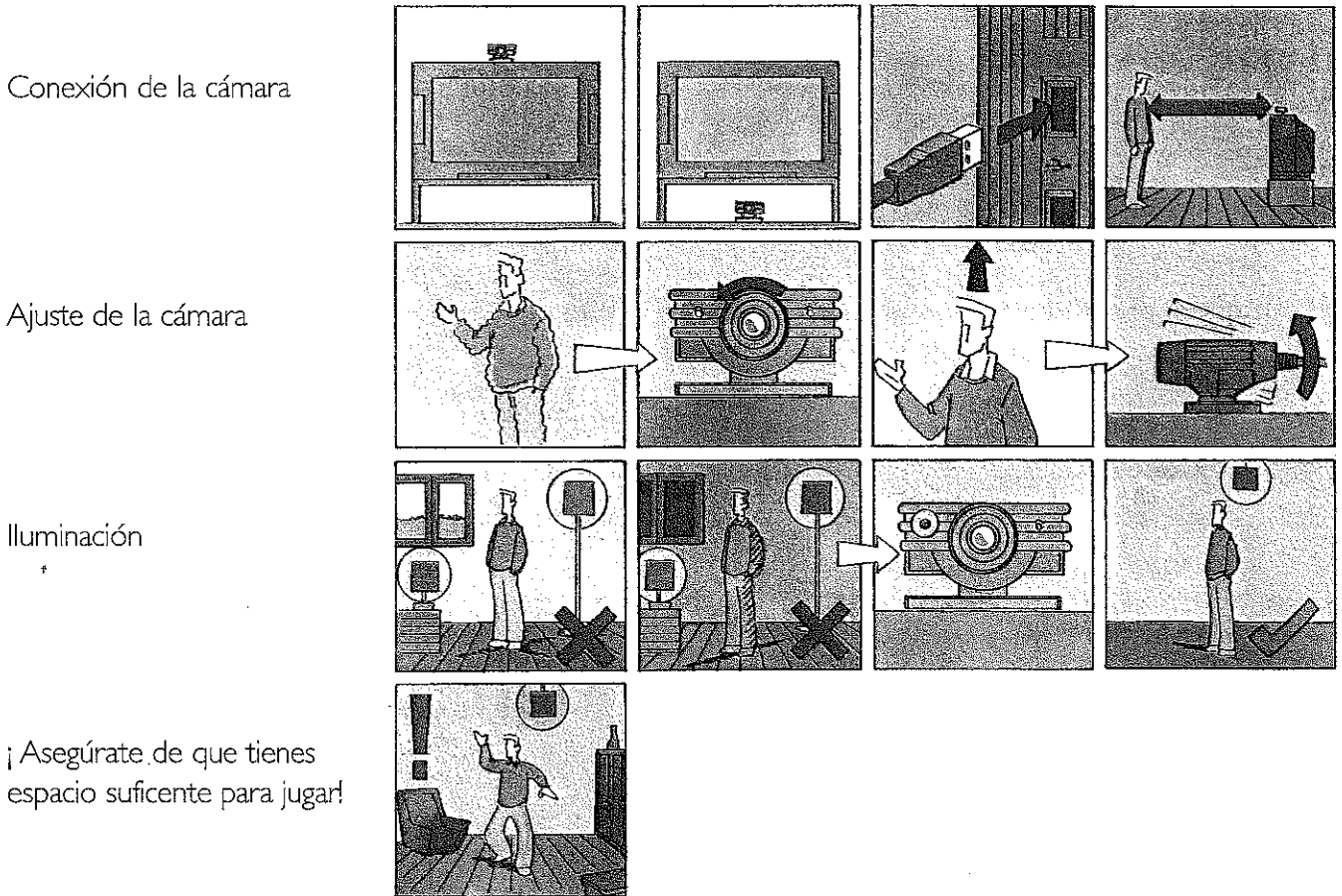
No existe conciencia social sobre la piratería de videojuegos como delito. Por lo tanto, los usuarios aprovechan el inferior coste de las copias pirata con respecto a las originales.

Extraído del web *adese* (adaptación)



### Las instrucciones de los videojuegos

Cuando compras un videojuego, ¿ lees las instrucciones de uso o te dejas llevar por tu intuición? Observa las siguientes instrucciones de un juego que lleva incorporada una cámara digital:



Conexión de la cámara

Ajuste de la cámara

Iluminación

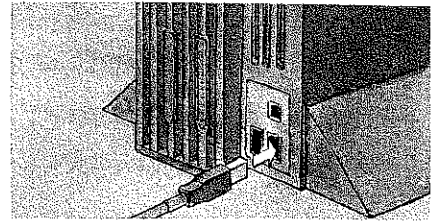
¡ Asegúrate de que tienes espacio suficiente para jugar!

**10** Responde a las siguientes preguntas:

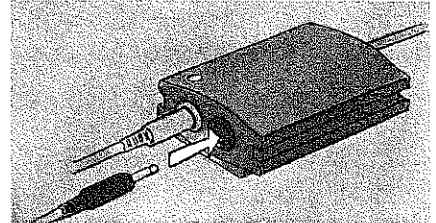
- a) ¿Dónde se sitúa la cámara? .....
- b) ¿Qué tipo de conexión tiene la cámara? .....
- c) ¿Dónde se enchufa la cámara? .....
- d) ¿A qué distancia de la cámara debe situarse la persona que juega? .....
- e) ¿Qué sucede si la persona que juega no sale bien enfocada? ¿Qué debe hacerse? .....
- f) ¿Qué tipo de luz es la adecuada para la cámara? .....
- g) ¿En qué lugar de la casa es más adecuado jugar a este juego? .....

Veamos ahora cómo se configuran los micrófonos para un juego en el que el jugador debe cantar canciones:

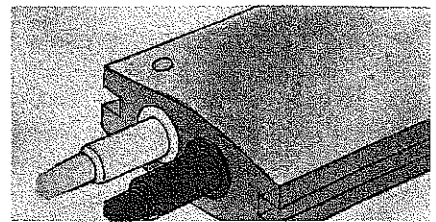
1. Conecta el convertidor USB SingStar™ en uno de los conectores USB de la parte frontal de la consola PlayStation®2.



2. Conecta los micrófonos SingStar™ en los puertos rojo y azul de la parte frontal del convertidor USB SingStar™. Cuando oigas un «clic», sabrás que los conectores están correctamente introducidos.



3. Una vez se haya cargado el juego, una luz azul brillante en la parte superior del convertidor USB SingStar™ te indicará que está correctamente introducido y en funcionamiento.



4. Cuando cantes, mantén el micrófono a una distancia aproximada de tres a cinco centímetros de la boca. Canta directamente sobre la parte superior del micrófono.



5. Deja un poco de distancia entre el televisor y tú. Si el televisor está demasiado cerca del micrófono, éste se acoplará y producirá un sonido agudo y molesto, ¡ay!



6. ¡A cantar!

### ■ Responde a las siguientes preguntas:

- ¿Qué es el convertidor SingStar? .....
- ¿Qué tipo de conexión tiene el convertidor SingStar? .....
- ¿En qué lugar se conectan los micrófonos? .....
- ¿Cómo sabremos si están bien instalados? .....
- ¿Cómo se distinguen los dos micrófonos el uno del otro? .....
- ¿Cómo sabemos que el juego está cargado y en funcionamiento? .....
- ¿A qué distancia debe mantenerse el micrófono de la boca? .....
- ¿Por qué tenemos que guardar cierta distancia del televisor cuando se canta? .....

## El resumen

- 1 Lee atentamente el siguiente texto, referido a uno de los videojuegos de más éxito de los últimos tiempos y subraya la información esencial:

### Pikachu de Pokemon

Pokemon fue una idea de un joven estudiante japonés llamado Shatoshi Tajiri, que junto a un amigo vendió la idea de los pokemons a raíz de que Shatoshi coleccionaba diferentes clases de insectos y creyó que esto sería interesante para un videojuego. Al principio, Nintendo no hizo mucho hincapié en la propuesta. Sin embargo, con los años lanzaron el juego, aunque sin demasiado éxito, hasta que en una segunda versión sacaron los 151 pokemons diferentes con la idea principal de conseguir capturarlos a todos.

A partir de esa idea, el efecto Pokemon surgió de la nada atrayendo a millones de fans en todo el mundo, y sobre todo respecto al pokemon estrella, Pikachu. Pikachu salía ya desde un principio en la historia del juego, cuando Ash, nuestro protagonista humano, decide emprender la búsqueda de todos los pokemons y un profesor de estos animalitos (Oak) le da el primer pokemon para que lo consiga... Pikachu.

Extraído del web *portalmix* (adaptación)

- 2 Rellena los espacios en blanco del resumen del texto anterior con las palabras de la lista:

Ash . capturarlos . ciento cincuenta y un . estudiante . éxito  
insectos . interés . Pikachu

Pokemon lo inventó un \_\_\_\_\_ que coleccionaba \_\_\_\_\_.

Al principio, Nintendo no tuvo mucho \_\_\_\_\_. Pero luego sacaron \_\_\_\_\_ modelos y el objetivo era \_\_\_\_\_ a todos.

Así empezó el \_\_\_\_\_ de Pokemon, y de su estrella, \_\_\_\_\_, desde las primeras entregas: un profesor se lo da a \_\_\_\_\_ para que consiga nuevos pokemons.

- 3 Compara la información que tú has subrayado con el resumen de la actividad 2. ¿Has seleccionado las mismas ideas principales? ¿Por qué?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## Vamos al cine

Película 1. *El Pozo*

Director: R. Tsukamoto.

Intérpretes: Mimula, Yu Yoshizawa.

Sinopsis: Película que trata sobre una extraña maldición que se transmite a través de los teléfonos móviles.

Cines: Cinesin (16.45, 19.30, 22.15).

Película 2. *Secretos compartidos*

Director: Ben Younger.

Intérpretes: Uma Thurman, Meryl Streep.

Sinopsis: Tras su divorcio, una mujer acude a la consulta de una psiquiatra. Allí conoce al hijo de la doctora, 14 años más joven que ella, del que se enamora.

Cines: Club Roma (16.00, 18.15, 20.30, 22.45); Cinesin (16.15, 18.30, 20.45).

Película 3. *Tirant lo Blanc*

Director: Vicente Aranda.

Intérpretes: Caspar Zafer, Esther Nubiola.

Sinopsis: Cuenta la historia de cómo el famoso caballero Tirant lo Blanc viaja a la corte del emperador de Constantinopla para evitar que la ciudad sea conquistada por los turcos. Allí se enamorará de la hija del emperador, con la que mantendrá una intensa relación.

Cines: Cine Compacto (22.10, 00.10); Casalot (18.00, 20.00, 22.00).

Película 4. *Zathura, una aventura espacial*

Director: Jon Favreau.

Intérpretes: Tim Robbins, Josh Hutcherson.

Sinopsis: Dos hermanos son transportados con su casa al espacio intergaláctico después de jugar a un juego de mesa.

Cines: Platea Cines (16.30, 18.30, 20.30, 22.30).

Película 5. *Novia por contrato*

Director: Tom Dey.

Intérpretes: Matthew McConaughey, Sarah Jessica Parker.

Sinopsis: Un joven de 35 años, Tripp, sigue viviendo en casa de sus padres, sin ninguna intención de irse. Sus padres, cansados de esta situación, deciden buscarle una novia.

Cines: Cinesin (22.45, 00.45); Club Roma (16.00, 18.00, 20.00).

1 Lee los textos anteriores y contesta a las siguientes preguntas:

a) Clasifica las películas en cada uno de los siguientes géneros cinematográficos:

Género	Película
Drama	
Aventuras	
Terror	
Comedia	
Ciencia ficción	

b) Escribe el título de las tres películas en las que aparecerá alguna historia de amor.

---

---

---

c) Di en qué película aparece una psiquiatra y en cuál un caballero.

---

---

d) Escribe el título de la película cuyo director es japonés y de aquella que tiene director español.

---

---

e) Di en cuál de las películas aparecen dos hermanos.

---

---

f) Anota el título de la película en la que los teléfonos móviles tendrán mucha importancia.

---

---

g) Escribe el título de las películas que podemos ver en cada uno de los siguientes cines:

Cines	Películas
Cinesin	
Club Roma	
Cine Compacto	
Casalot	
Platea Cines	

## 9 COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS

2 Fíjate en los horarios de las películas y contesta a las siguientes preguntas:

a) ¿Cuál es la película que empieza más tarde? ¿En qué cine?

.....

b) ¿Cuáles son las películas que podemos ver más temprano? ¿Dónde?

.....

c) ¿Qué películas proyectan cada dos horas justas? ¿En qué cines?

.....

d) ¿Qué dos películas empiezan a las diez de la noche?

.....

e) ¿Qué películas empiezan después de las doce de la noche?

.....

3 Escribe un texto de unas cuatro líneas en el que expliques cuál de las películas anteriores preferirías ver y por qué.

.....  
.....  
.....  
.....

4 Haz la ficha cinematográfica de una película que hayas visto en el cine o que tengas en tu casa en vídeo o DVD. Para ello, completa la siguiente información:

Título de la película: .....

Director: .....

Intérpretes: .....

Sinopsis: .....

.....

Género cinematográfico: .....

5 Escribe una redacción de unas 125 palabras en la que expliques el argumento de la película que más te ha gustado. Di también por qué te gustó tanto.

.....  
.....  
.....  
.....

6 Escribe una redacción de unas cuatro líneas en la que expliques qué película te gustaría ver y por qué.

---



---



---



---

7 Relaciona mediante flechas cada una de las ilustraciones con una de las películas anteriores:

El Pozo



Secretos compartidos



Tirant lo Blanc



Zathura, una aventura espacial

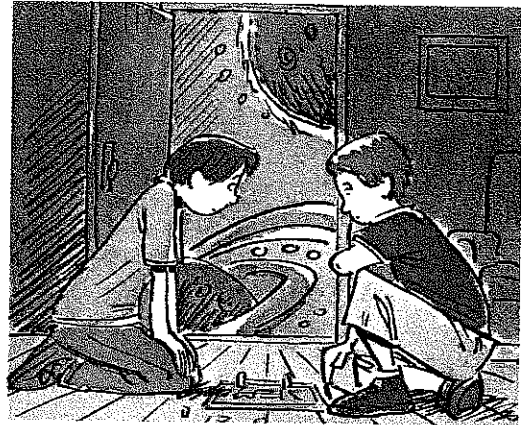
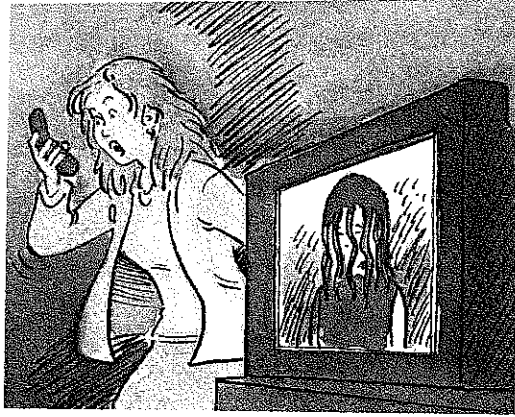


Novia por contrato



9 COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS

8 Describe brevemente cada una de estas ilustraciones:



8. Interpretar

**Sinopsis:**

Eva y Samuel son una joven pareja enamorada que acaban de instalarse a vivir juntos. Samuel encuentra trabajo como fotógrafo en una revista de información general. Allí conocerá a sus nuevos compañeros: una atractiva redactora de sucesos, un encallecido crítico de cine, un atípico informador económico, un curtido periodista deportivo y un frustrado cantautor que lleva la sección musical.

Rodeado por todos ellos, Samuel tratará de superar las dificultades de su convivencia con Eva, de sostener su amor en la difícil tarea de ser pareja. Siempre vigilante y protectora, su madre velará por que su hijo no cometa los mismos errores que ella cree haber cometido en el pasado. El pasado, precisamente, vendrá en busca de Samuel en el reencuentro con Nieves, una amiga de la infancia. Pero todo comienza a desencadenarse el día en que Eva le confiesa a Samuel que esperan un hijo.

**REPARTO:**

Pilar López de Ayala	<i>Eva</i>
Alejo Sauras	<i>Samuel</i>
Ariadna Gil	<i>Sandra</i>
Juan Echanove	<i>Félix</i>
Concha Velasco	<i>Madre de Samuel</i>
Jorge Sanz	<i>Lucas</i>
Carlos Larrañaga	<i>Andrés</i>
Juana Acosta	<i>Nieves</i>
Vicente Haro	<i>Don Vicente</i>
Javivi	<i>Mariano</i>
Julián Villagrán	<i>Contra</i>

**MONTAJE:**

Manuel Huete

**DIRECCIÓN:**

David Trueba

**FOTOGRAFÍA:**

Juan Molina

**GUIÓN:**

David Trueba

**MÚSICA:**Andrés Calamaro  
Javier Limón**PRODUCCIÓN:**

Fernando Trueba

Extraído del web *todocine*

## 9 COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS

9 Lee la ficha cinematográfica anterior y señala las afirmaciones verdaderas:

- a) Los personajes principales se llaman Eva y Samuel.
- b) Eva y Samuel llevan mucho tiempo casados.
- c) Samuel trabaja en una televisión.
- d) La relación de Samuel con Eva pasará por dificultades.
- e) La madre de Samuel no se preocupa por lo que le pasa a su hijo.
- f) Nieves es una amiga de la infancia de Samuel.
- g) Eva se quedará embarazada.
- h) La película dura dos horas.
- i) Esta película es de intriga.
- j) Se trata de una película española.
- k) En el reparto hay más mujeres que hombres.
- l) La actriz Concha Velasco hace el papel de Nieves.
- m) Jorge Sanz interpreta el papel de Lucas.
- n) El director de la película es David Trueba.
- ñ) Toda la música es de Andrés Calamaro.
- o) El director y el guionista son la misma persona.

10 Escribe las palabras que faltan en los espacios en blanco de este texto:

El título de la película es \_\_\_\_\_ a casa.  
Se trata de una película de \_\_\_\_\_ española  
y que pertenece al género de la \_\_\_\_\_.  
El director y guionista es \_\_\_\_\_, el  
\_\_\_\_\_ es de Juan Huete y la  
\_\_\_\_\_ de Manuel Molina. Está protagonizada por  
Pilar Lopez de Ayala, que hace el papel de \_\_\_\_\_,  
y por \_\_\_\_\_, en el papel de Samuel, que es un joven  
que trabaja como \_\_\_\_\_ en  
una \_\_\_\_\_ de información general.

## La exposición oral

1 Prepara una exposición oral en la que deberás comentar y explicar a tus compañeros una película que hayas visto. Para ello, rellena el siguiente esquema:

a) Título de la película:

\_\_\_\_\_

b) Protagonistas principales:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

c) Argumento de la película:

- Presentación (cómo empieza, cuáles son los personajes que aparecen y qué conflicto o problema tienen).

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

- Desarrollo (cómo se van sucediendo los hechos y se complica la historia que se nos cuenta).

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

- Desenlace (cómo se soluciona el conflicto o problema que se había planteado al principio).

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

d) Valoración personal (tu valoración de la película, si te ha gustado, qué te ha llamado la atención, por qué la recomendarías...):

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## ¿Qué es un juego de rol?

El juego de rol consiste en asumir un determinado rol o personalidad e interpretarlo, tal como haría un actor. Uno de los jugadores asume siempre el papel de director de juego (DJ) o máster: él será el encargado de planificar el argumento de la partida y de guiar a los personajes jugadores (PJ) dentro del mundo que ha creado. Además, controla a todos los personajes que existen en ese mundo imaginario, los denominados personajes no jugadores (PNJ). Estos PNJ interactúan con los jugadores, ya sea combatiendo contra ellos, ayudándolos o simplemente estando cerca. Eso sí, no debemos olvidar que los protagonistas y el centro de la acción son siempre los PJ.



Cada jugador tiene un personaje definido por una serie de características (tales como la fuerza, la inteligencia o la apariencia), que son elegidas al azar mediante dados. Estas características se recogen en una hoja de papel más o menos elaborada, que se llama la «ficha». Estos datos serán útiles para el máster a la hora de decidir cómo hará el personaje lo que pretende llevar a cabo, si bien o mal. En la mayoría de los juegos se tiran dados cuando se quiere ejecutar una acción. Las características del personaje recogidas en la ficha determinarán sus posibilidades de éxito (o fracaso). La principal diferencia entre los juegos de rol y el resto de los juegos de mesa es que el jugador no es sólo una ficha sin más, sino que se espera de él que interprete su papel como si de un actor se tratase, ya sea un ladrón de poca monta, una poderosa hechicera o un espía internacional.

PALOMINO . ¿Qué es un juego de rol? (adaptación)

### 1 Contesta a las siguientes preguntas:

- a) ¿Qué es un juego de rol? .....
- b) ¿Qué tipos de jugadores participan? .....
- c) ¿Qué tipos de personajes participan? .....
- d) ¿Quién dirige las acciones de cada tipo de personajes? .....
- e) ¿Qué es la ficha de un personaje? .....
- f) ¿Qué papel tiene el azar en los juegos de rol? .....

### 2 Haz una lista con las acciones que deben realizarse antes de empezar una partida de rol.

---

---

---

---

## El señor de los anillos

### Características de los personajes jugadores

Tu personaje tiene varias características físicas y mentales. La mayoría de ellas afectan a la probabilidad de tu personaje de llevar a cabo ciertas maniobras durante sus aventuras. La última refleja el daño que éste puede recibir antes de perder el sentido.

- **Fuerza:** Esta característica refleja lo fuerte que es tu personaje. Los personajes fuertes pueden echar abajo puertas cerradas o partir leña sobre sus rodillas.
- **Agilidad:** Esta característica determina lo ágil que es tu personaje. Esquivar un golpe o balancearse sobre un parapeto son tareas más fáciles para un personaje ágil.
- **Movimiento:** Esta característica indica la velocidad con que puede moverse un personaje. Con esta característica muy alta, podrás vencer en las carreras en que participes.
- **Defensa:** Esta característica determina la habilidad de tu personaje para evitar ataques.
- **Cuerpo a cuerpo:** Esta característica determina la habilidad de tu personaje para atacar en combate cuerpo a cuerpo.
- **Con proyectiles:** Esta característica mide la habilidad de tu personaje en el uso de armas a distancia, como una jabalina o un arco.
- **Subterfugio:** Tu personaje utilizará esta característica cuando intente moverse sin ser visto ni oído (escabullirse), robar o coger algo guardado o protegido por un oponente, forzar una cerradura, escapar de unas ataduras, y otras actividades similares.
- **Resistencia:** Esta característica indica la cantidad de daño que puede recibir tu personaje antes de perder la conciencia.

#### FICHA DE PERSONAJE

Nombre: GALFAROTH

Clase de personaje: MONTARAZ HUMANO

Característica	Bonificación
FUERZA	1
AGILIDAD	0
MOVIMIENTO	-1
DEFENSA	2
CUERPO A CUERPO	2
CON PROYECTILES	-1
SUBTERFUGIO	-3
RESISTENCIA	40

#### FICHA DE PERSONAJE

Nombre: GLAIN

Clase de personaje: GUERRERO ENANO

Característica	Bonificación
FUERZA	2
AGILIDAD	-1
MOVIMIENTO	0
DEFENSA	1
CUERPO A CUERPO	3
CON PROYECTILES	-1
SUBTERFUGIO	1
RESISTENCIA	40

*El señor de los anillos. Juego de aventuras básico (adaptación)*

# 10 COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS

3 Marca en esta tabla qué personaje es el más adecuado para cada una de las siguientes acciones:

Acciones	Galfaroth	Glain
Echar abajo una puerta		
Saltar una valla		
Participar en una carrera		
Evitar los golpes del enemigo		
Luchar en un combate cuerpo a cuerpo		
Atacar con una lanza		
Engañar		

4 Imagina la apariencia física y la personalidad de estos dos personajes y redacta una descripción de cada uno:

Galfaroth es \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Glain es \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

5 Observa el siguiente personaje y redacta una descripción:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

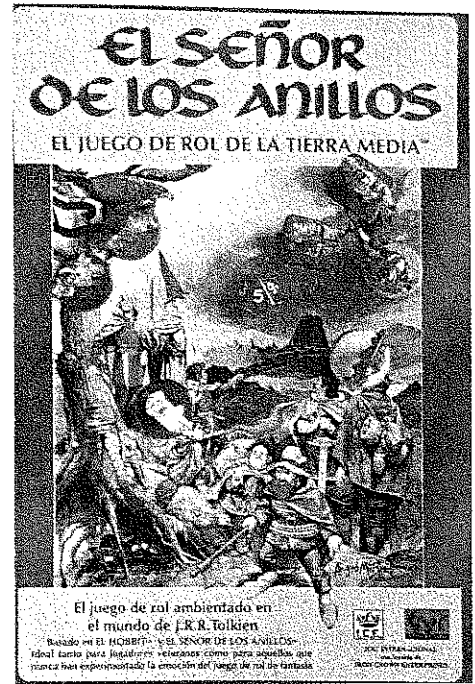


3. Interpretar    4. Reflexionar    5. Interpretar

**Las explicaciones del DJ**

Estáis todos reunidos en la sala de estar del túnel de hobbit de los Pulgaverde. Es un sitio acogedor. Los sofás y sillones están bien acolchados y tapizados con telas floreadas. Aunque una calurosa brisa de verano entra por las ventanas abiertas, un pequeño, diminuto fuego arde en el hogar. Una estantería de madera en una pared contiene copas de estaño y jarrones de barro. La puerta principal del smial se abre directamente a la sala de estar. Un pasillo conecta la sala de estar con el comedor, y son visibles tres puertas más.

*El señor de los anillos. Juego de aventuras básico*



**6** Haz una lista con todos los objetos que se encuentran en el túnel de los Pulgaverde.

---



---



---



---

**7** Dibuja el plano del túnel de los Pulgaverde.

## 10 COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS

### Las secuencias de acción de los personajes jugadores

Los PJ salen del smial de los Pulgaverde. Van a rescatar a su amigo Tolman, encerrado en la prisión del pueblo. Tras caminar sigilosamente por las calles, llegan a su destino. Los PJ deben descubrir dónde se encuentra su amigo antes de tomar posiciones alrededor del edificio. Pregunta a los jugadores: ¿quién irá a descubrir dónde está preso Tolman? Debe ser alguien que tenga bonificación alta en la característica de subterfugio.

Haz que el voluntario señale con el dedo su ruta a través del mercado y a lo largo de los muros de la prisión. Describe lo que ve. Adoquines sueltos hacen que caminar a través del mercado sea algo complicado. Una nube tapa la luna, oscureciendo todavía más el área. Cuando llegas a la prisión y miras por la ventana delantera, ves un jergón desocupado en una habitación vacía. Un ratón se escabulle a través del suelo medio hundido. Entonces, la luna se libera de su velo temporal, y te encuentras mirando a tu propia cara, reflejada en el cristal.

Girando la esquina del edificio, te llama la atención otra ventana. Debes hacer visera con la mano para evitar el reflejo de la luz de la luna. Las mantas caídas en la estrecha camita y un mechón de cabellos rizados sobre la almohada indican que has encontrado la celda correcta.

Oyes un búho y giras la vista. Otra ventana en el muro adyacente atrae tu interés. La prisión sólo tiene dos celdas. ¿Qué hay en esta habitación extra? Un rápido vistazo contesta a tu pregunta. El escritorio lleno de papeles, los mapas de Bree y los alrededores que cuelgan en las paredes, junto con el bastón de caminar de Holfast apoyado en una esquina, indican que se trata de la habitación del alguacil.

Pregunta a los jugadores qué estrategia van a seguir:

- Forzar la ventana de la celda de Tolman.
- Entrar a través de la ventana de la oficina del alguacil.
- Forzar la puerta principal de la prisión.

*El señor de los anillos. Juego de aventuras básico (adaptación)*

### Contesta a las siguientes preguntas:

a) ¿Cuál es el objetivo de esta secuencia de acción?

.....

b) ¿Cuál es el primer paso que deben dar los jugadores?

.....

c) ¿Por qué el voluntario debe tener bonificación alta en la característica de subterfugio?

.....

.....

d) ¿Qué dificultades encuentra en el camino?

.....



### Alarma ante los peligros de los juegos de rol

El próximo 7 de agosto se celebrará en Villarreal una concentración de un centenar de jóvenes, entre 17 y 27 años, pertenecientes a seis clubes de rol de España. La concentración consistirá en cambiar impresiones y practicar una partida de rol en vivo. En principio sólo persiguen un objetivo, divertirse, pero a veces sus juegos son algo más que un simple entretenimiento y degeneran en actos peligrosos: «Este tipo de juegos, en sí, invitan a la violencia y todas sus concentraciones nos preocupan bastante», reconoce Juan Ramón Hernández, de la Policía Municipal de Valencia.

«Nadie tiene por qué preocuparse. Se trata tan sólo de un juego», se justifica Enrique Matas Valero, un allicantino de 22 años. «Puede ser que algún compañero nuestro se desmadre, pero podemos garantizar que nuestro juego no genera ningún tipo de peligro. Esos son cuentos».

Para el psicólogo Manuel Martínez, los juegos de rol «son un peligro potencial, son un factor de riesgo, pero no por el juego en sí, sino por las personas que pueden jugar y que, aunque no se manifieste externamente, puedan tener algún tipo de patología mental». No obstante, Manuel Martínez matiza que eso no significa que los jugadores sean potenciales psicópatas. El principal peligro de los juegos de rol radica en la sumisión que los jugadores le deben al director del juego, llamado *máster*. Dicha autoridad puede causar en determinadas personas un «debilitamiento de su personalidad», indica Manuel Martínez, lo que significa que «existe cierto riesgo de manipulación psicológica por parte de quien controla el guión del juego».

Extraído del web *dreamers* (adaptación)

**12** Contesta a las siguientes preguntas sobre el texto:

a) ¿Qué había de suceder en Villarreal el 7 de agosto?

.....

b) ¿Qué actitud adopta la policía municipal ante este tipo de actos?

.....

c) ¿Por qué?

.....

d) ¿Qué opina Enrique Matas Valero sobre estos actos?

.....

e) ¿Por qué cree Manuel Martínez que los juegos de rol son un factor de riesgo?

.....

f) Según él, ¿cuál es el principal peligro de los juegos de rol?

.....

g) ¿Por qué?

.....

**13** Expresa tu opinión razonada sobre si los juegos de rol son peligrosos.

.....  
.....

## La interpretación de esquemas

### Beneficios de los juegos de rol en la educación

El juego, en general, es fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Como sabemos, el juego nos permite acceder al conocimiento de forma significativa, pues convierte en relevantes informaciones que serían absurdas de otra manera.

La práctica ocasional de estos juegos en forma de taller guiado por un equipo pedagógico adecuado, en determinadas materias de la Educación Secundaria como Geografía e Historia, sería muy útil para memorizar, ya que, por ejemplo, no es lo mismo estudiar el funcionamiento del gobierno del Imperio romano que «practicar» y «ser» un senador discutiendo la política de invasión de las Galias o el gobierno de las provincias. Y también resulta mucho más ameno y fácil de recordar el nombre de aquella cadena montañosa cuando tienes que cruzarla para llegar a la capital.

Adentrándonos en la Educación Secundaria, el uso continuo de cálculos para averiguar el resultado de las acciones (las tiradas de dado se modifican en muchas ocasiones según varíe la metodología de dichas acciones) puede ayudar a mejorar el empleo del cálculo mental. Asimismo, cuando se organizan los datos para resolver el entramado de la partida, buscando información, tomando notas, elaborando esquemas de actuación y llevándolos a la práctica, se favorecen muchos de los procesos imprescindibles a la hora de aprender.

Otra importante aportación de estos juegos para beneficiar el desarrollo educativo es la grandísima promoción de la lectura como medio lúdico y recreativo, lo que a la larga favorece la creación de hábitos que nos ayudarán a superar muchas de las dificultades que surgen en los estudios como consecuencia de una deficiente lectura comprensiva, por falta de motivación.

Otro aspecto que ayuda a desarrollar los juegos de rol es la gran riqueza expresiva. Con estos juegos se adquiere una enorme variedad de vocabulario, otro de los importantes déficits que suele ser origen del fracaso escolar.

Extraído del web *dreamers* (adaptación)

**■** Completa el siguiente esquema con la información procedente del texto:

