

A G E N C I A
ele

Nueva edición

5

Libro de ejercicios

Julián Muñoz
(coordinador pedagógico)

Daniel Martínez
Marta Rodríguez
Raquel Rodríguez
Elena Suárez

CONTENIDOS

UNIDAD 1	¡Espectacular!	5
UNIDAD 2	Amor al arte	14
UNIDAD 3	Tecnología punta	23
UNIDAD 4	Historia para todos	33
UNIDAD 5	¿Jugamos?	43
UNIDAD 6	¡Qué misterio!	52
UNIDAD 7	Como te lo cuento	62
UNIDAD 8	¡Vaya cambio!	71
TRANSCRIPCIONES		80
SOLUCIONES		87

5

¿JUGAMOS?

OBSERVA

1 Estas son algunas expresiones relacionadas con el juego. Únelas con su definición.

- 1 ser competitivo
- 2 hacer trampas
- 3 tener mal perder
- 4 dejarse ganar
- 5 apostar a caballo ganador
- 6 jugar limpio

- a Incumplir con disimulo las reglas de un juego, normalmente, para tener más posibilidades de ganar.
- b Jugar de tal manera que sea el adversario quien gane.
- c Mostrarse molesto o enfadado después de haber perdido en un juego.
- d Apoyar al jugador o equipo que tiene más posibilidades de ganar.
- e Respetar las reglas del juego.
- f Se dice de una persona a la que le gusta mucho ganar.

2 Completa estas frases con la expresión adecuada de la actividad anterior, cambiando la forma del verbo si es necesario.

- 1 No te puedes fiar de ellos. Todas sus victorias las han conseguido
- 2 Mi hijo Se enfada muchísimo cuando su equipo no gana y, a veces, hasta insulta y pega a sus compañeros. ¿Cómo lo puedo ayudar?
- 3 La nadadora Teresa Perales no se cansa de ganar. Como ella misma reconoce, «..... hasta jugando al parchís».
- 4 Hay que proteger al deportista que y perseguir a los tramposos.
- 5 España ha jugado peor que nunca. Yo creo que; lo que no entiendo es por qué.
- 6 El Real Madrid no quiere correr riesgos y con sus nuevos fichajes.

3 Vas a escuchar un fragmento de un reportaje sobre el ajedrez. Antes de escucharlo, responde a estas preguntas según tus propias ideas.

- 1 ¿A qué tipo de juego denominamos «juego de mesa»?
.....
- 2 ¿Qué habilidades intelectuales pueden mejorar gracias al ajedrez?
.....
- 3 ¿Puede el ajedrez contribuir a adquirir o mejorar valores o actitudes ante la vida? ¿Cuáles?
.....
- 4 ¿Podría el ajedrez servir para prevenir enfermedades? ¿De qué tipo?
.....



🔊 Ahora escucha el audio y confirma tus respuestas.

4 Define las siguientes expresiones, teniendo en cuenta la frase que te damos como ejemplo.

1 Jugársela a alguien.

La desdichada historia de un infiel. Mauricio, el hombre que se la jugó a su esposa...

2 Jugar con fuego.

Europa está jugando con fuego. Hay que ser más prudente.

3 Jugar con alguien.

Si realmente quieres a tu chico, no juegues con él y gánate su corazón sin trampas.

4 Entre [...] anda el juego.

Nuevas tecnologías: entre redes anda el juego.

5 Jugársela (por).

El entrenador se la jugó por él. Insistió en que debía estar en el equipo, a pesar de que casi no lo conocía. Fue muy valiente.

5 Relaciona estas palabras con su definición.

- 1 **tr.** Arriesgar dinero en un juego para ganar una cantidad mayor.
- 2 **f.** Procedimiento que se pone en práctica para conseguir un fin determinado.
- 3 **m.** Conjunto organizado de personas que juega contra otro.
- 4 **m.** Medio que se emplea con astucia y habilidad para conseguir una cosa.
- 5 **f.** Objetivo al que se dirige una acción.
- 6 **m. y f.** Persona o grupo que compite con otro por los mismos objetivos.
- 7 **f.** Conjunto de tácticas y acciones planeadas para conseguir un fin.

apostar
adversario
táctica
estrategia
equipo
meta
truco

PRACTICA

6 Con ayuda de las imágenes, completa con las siguientes palabras este texto sobre la baraja española.

sota • rey • oros • espadas • copas • caballo • bastos • as

La baraja española está integrada por un grupo o mazo de 48 naipes o cartas (también las hay de 40 cartas). Las cartas se dividen en cuatro familias, llamadas «palos». Los palos son:

➤							
1	2	3	4
➤							
5	6	7	8

7 La escoba es un juego muy popular de la baraja española. Estas son sus reglas. Complétalas con los siguientes cuantificadores. Antes, fíjate en su uso.

Cuantificadores universales

- **Todos (los), todas (las), todo.** Se refiere a la totalidad de los elementos de los que se habla.
 - *TODOS / TODAS.* Uso pronominal. Sin sustantivo.
 - *TODOS LOS / TODAS LAS.* Uso determinativo. Con determinante + sustantivo.
 - *TODO.* Uso pronominal. Sin sustantivo. Referente abstracto.
- **Cada.** Implica la idea de que hablamos de los elementos tomados de uno en uno. Uso determinativo. Con sustantivo. Se usa muchas veces *CADA UNO*, para referirse a una realidad ya mencionada.
- **Cualquiera / Cualquier.** Tiene el valor de ‘no importa quién o qué’. *CUALQUIERA:* Uso pronominal. *CUALQUIER:* Uso determinativo.
- **Ambos.** Significa ‘dos’. Uso pronominal o determinativo.

cada (x3)

todos/-as (x4)

cualquier

ambos

a La escoba es un juego de normas bastante sencillas y donde el cálculo juega un papel fundamental. Se juega con baraja española de 40 cartas (se juega sin ochos y sin nueves). Pueden jugar dos, tres o cuatro jugadores y también existe la posibilidad de jugar por parejas.

b Determinado quién reparte, se dan tres cartas a (1) jugador y se ponen cuatro cartas destapadas encima de la mesa.

c El juego consiste en hacer grupos de cartas que sumen 15, usando una carta de la mano y las cartas necesarias de la mesa. (2) las cartas valen su número, salvo los reyes (que valen 10), los caballos (valen 9) y las sotas (valen 8).

d Los jugadores deben tener en mente las cartas que van saliendo para prever las jugadas que podrán realizar con sus cartas y las que quedan por repartir.

e (3) jugador puede repartir. Para decidir quién lo hace, lo más habitual es que (4) jugador saque una carta del mazo y el que obtenga la más alta, reparte en el primer juego. En caso de que dos jugadores saquen una carta del mismo valor, (5) deben sacar de nuevo.

f Gana la partida el jugador que obtenga los puntos acordados al inicio de esta. Las opciones más habituales son 11, 15 o 21 puntos.

g Un jugador comienza la partida. En (6) tirada, el jugador debe usar una de las cartas que tiene en su mano y (7) o alguna de las que se encuentran en la mesa hasta sumar 15. Si no puede sumar 15 debe dejar en la mesa la carta que le convenga.

h Al final del juego el último jugador en coger cartas, se lleva (8) las que sobran. Finalmente, se procede al recuento de puntos.

i Cuando (9) los jugadores se quedan sin cartas, se vuelven a repartir tres, y así sucesivamente hasta terminar el mazo. En la última distribución de cartas el que reparte debe avisar al resto diciendo *últimas*.

(Extraídos de <http://www.ojocientifico.com>)

8 Ahora ordena las normas anteriores y colócalas en el apartado correspondiente de esta ficha.

La Escoba

Introducción: (1) _____

Objetivo: (2) _____


Preparación del juego:
★ (3) _____ ★ (4) _____

Desarrollo del juego:
★ (5) _____ ★ (6) _____ ★ (7) _____

Valor de las jugadas:
Suma un punto cada uno de los siguientes casos:

- ★ Cada escoba que tiene un jugador.
- ★ El jugador que tiene el siete de oros.
- ★ El que tiene mayor número de sietes.
- ★ El que tiene mayor número de oros.
- ★ El que tiene mayor número de cartas.

Ganador de la partida: (8) _____ **Estrategia:** (9) _____



9 Vuelve a leer las reglas e indica si estas afirmaciones son verdaderas (V) o falsas (F).

	V	F
1 Tienes que hacer grupos de cartas que sumen 15.		
2 Gana el jugador que más escobas consigue.		
3 Las cartas más importantes son los oros y los sietes.		
4 Te conviene intentar coger todas las cartas de la mesa.		
5 El jugador que no pueda sumar 15 pierde el turno.		
6 Reparte las cartas el jugador que ha ganado la partida anterior.		

10 Corrige las afirmaciones falsas del ejercicio anterior.

.....

.....

.....

.....

.....

Recuerda la estructura de las frases con relativo, usadas muy a menudo en las reglas de los juegos y otras normas.
Gana la partida el jugador que...
El primer jugador que pierde todas las cartas...

11 Estas son las normas de unas competiciones deportivas infantiles. Reescríbelas empleando el cuantificador entre paréntesis y cambiando las palabras que necesites.

- Solo se admitirá a los niños que vengan acompañados por sus padres. *(todos)*
Todos los niños deben venir acompañados por sus padres.
- Ningún niño quedará excluido, sea cual sea su nivel deportivo. *(todos)*

- Si un padre o madre insulta o amenaza al árbitro, será expulsado inmediatamente. *(cualquier)*

- La organización garantiza que todos los niños recibirán, al menos, una medalla. *(cada)*

- En caso de empate entre dos niños, habrá premio para los dos. *(ambos)*

- Los participantes en la carrera deberán llevar visible el número correspondiente. *(cada)*

12 Isabel y Juan están planeando sus vacaciones. Ella quiere hacer un viaje a Asturias para practicar deportes de aventura; estos son algunos de los deportes que quiere practicar. ¿Los conoces? Une cada deporte con la imagen correspondiente.



- 1 Vuelo en ultraligero.
- 2 Descenso de barrancos y cañones.
- 3 Piragüismo.
- 4 Paracaidismo.
- 5 Puenting.
- 6 Parapente.

13 Juan acepta la propuesta de Isabel pero con algunas condiciones. Une las frases de forma lógica empleando un marcador de restricción.

Marcadores de restricción	
Afirmativos con tal de que • a condición de que siempre que • siempre y cuando	Negativos a excepción de que • a menos que salvo que • excepto cuando • a no ser que

- 1 Vale, nos quedamos en un *camping*...
- 2 Podemos movernos en bici...
- 3 Estoy de acuerdo en comer bocatas...
- 4 Vale, podemos madrugar para aprovechar el día...
- 5 Bien, acepto tener el móvil apagado...
- 6 Me parece genial ir a la montaña...

- a ... algún día vayamos a un buen restaurante.
- b ... el equipaje nos lo lleven en coche.
- c ... hayamos salido la noche anterior.
- d ... llueva.
- e ... pueda encenderlo un rato antes de dormir.
- f ... vayamos algún día a la playa también.

- 1 *Vale, nos quedamos en un camping, a no ser que llueva.*
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6



14 Imagina ahora las condiciones que pone Juan a la propuesta de Isabel de practicar deportes de aventura. Responde empleando los marcadores trabajados.

- 1 ● Dormiremos al aire libre, en el campo.
■ *Vale, siempre y cuando no haga mucho frío.*
- 2 ● Sobrevolaremos Gijón en ultraligero.
■
- 3 ● Haremos descenso de barrancos y terminaremos con un baño en el río.
■
- 4 ● Podemos hacer piragüismo en el Sella.
■
- 5 ● Contrataremos un avión para lanzarnos en paracaídas.
■
- 6 ● Podemos hacer parapente y aterrizar en la playa.
■
- 7 ● Hay que buscar un sitio para hacer *puenting*.
■





15 La página del Comité Paralímpico Español ofrece información sobre las distintas disciplinas paralímpicas. Coloca cada uno de estos fragmentos en el lugar correspondiente. Ten en cuenta que hay dos fragmentos de más.

- a además, el pabellón debe permanecer en silencio durante todo el partido, para permitir que ambos equipos puedan escuchar el balón sonoro
- b aunque los deportistas deben usar una silla adaptada
- c su popularidad se extendió rápidamente por todo el mundo
- d la cancha tiene las mismas medidas, las canastas están a la misma altura y el sistema de puntuación es idéntico
- e gracias a su capacidad terapéutica
- f cada conjunto se compone de cuatro jugadores de campo
- g aunque solo a modo de exhibición



Comité Paralímpico Español





Comité Paralímpico Español

Baloncesto en silla de ruedas

El baloncesto en silla de ruedas es uno de los deportes más populares del programa paralímpico. Comenzó a implantarse para rehabilitar a los soldados estadounidenses heridos durante la II Guerra Mundial. (1) y, en la actualidad, se practica ya en más de 80 países. Las reglas del baloncesto en silla de ruedas son prácticamente iguales que las de la modalidad de a pie: (2) La única diferencia consiste en que los jugadores deben botar o pasar la pelota después de empujar la silla dos veces. La primera competición paralímpica de baloncesto en silla de ruedas tuvo lugar durante los Juegos de Roma 1960, aunque las mujeres no debutaron hasta Tel Aviv 1968.

Fútbol-5

El fútbol-5 es una de las dos modalidades de fútbol que se disputan en los Juegos Paralímpicos. Lo practican deportistas ciegos que utilizan un balón sonoro, en una combinación continua de velocidad y habilidad. (3), todos ellos ciegos y cubiertos con un antifaz, más un portero sin discapacidad. Los partidos constan de dos tiempos de 25 minutos de duración, más diez minutos de descanso entre ambos. Los primeros Juegos Paralímpicos en los que se disputó fútbol-5 fueron los de Atenas 2004.

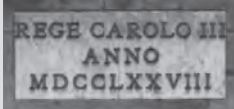
Golbol

Desde su invención como terapia para rehabilitar a los soldados heridos en la II Guerra Mundial, el *golbol* se ha extendido por todo el mundo. Lo practican deportistas ciegos o deficientes visuales que utilizan un balón sonoro. Para permitir que practiquen este deporte personas con diferentes grados de discapacidad visual, los jugadores deben llevar un antifaz que les cubra por completo los ojos. (4) Solo se permite gritar y aplaudir cuando se marca un gol. La primera vez que se disputó un partido de *golbol* en unos Juegos Paralímpicos fue en Toronto 1976, (5) Su inclusión definitiva se produjo en Arnheim 1980, para la categoría masculina, y en Nueva York y Stoke Mandeville 1984, para la femenina.

(Extraído de www.paralimpicos.es, web oficial del Comité Paralímpico Español)

16 ¿Conoces el funcionamiento de la numeración romana? Indica qué números aparecen en este texto.

Los números romanos se usan principalmente:

- En los números de capítulos y tomos de una obra: *capítulo I* [], *tomo VI* []
- Para la representación de los siglos: *siglo XV* [], *siglo XXI* []
- En los actos y escenas de una obra de teatro: *acto II* [], *escena IV* []
- En la numeración de congresos, olimpiadas, asambleas, certámenes...: *III Congreso de Cirugía Plástica* []
- En los nombres de papas, reyes y emperadores. En este caso, los números I a X se leen como ordinales, y a partir del XI como cardinales: *Alfonso XII* [], *Carlos V* [], *Juan XXIII* []
- En lugares o monumentos que recuerdan hechos históricos:  []

17 Los numerales ordinales expresan el lugar que ocupa una cosa en una serie ordenada. Completa la tabla con los ordinales que faltan.

ORDINALES	
1 primero	16 decimosexto
2 segundo	17
3 tercero	18
4	19
5	20 vigésimo
6	21 vigesimoprimer
7 séptimo	22
8	30
9 noveno	34
10 décimo	35 trigésimo quinto
11 undécimo / decimoprimer	36
12 duodécimo / decimosegundo	40 cuadragésimo
13	47
14 decimocuarto	48 cuadragésimo octavo
15	49

En la lengua coloquial, los ordinales superiores al *décimo* son a menudo sustituidos por numerales cardinales (números):
Mira, es el cincuenta aniversario de Mafalda.

FÚJATE
 De los ordinales compuestos, los de la primera y segunda decena se pueden escribir en una o en dos palabras: *decimotercero / décimo tercero*. A partir de la tercera decena se escriben en dos palabras: *trigésimo primero*.

18 Cambia estas frases sustituyendo el numeral cardinal por el ordinal correspondiente.

- Comienza en Vigo el 18 congreso de internautas.
- ARCO celebra este año su 33 edición.
- Perú, protagonista de la 19 edición de La Mar de Músicas.
- Valencia da la bienvenida a su 28 Festival de Cine Internacional.

- La 15 edición del Ciclo de Cine Alemán llega a Madrid.
- El domingo se abre el 30 Festival de Teatro de Málaga.
- Canarias se llena de *jazz* con la 22 edición de su Festival Internacional.

- Noticias de la 48 edición del Festival Internacional de Cine de Gijón.


19 Repasa el cuadro que aparece en la actividad 4d del libro de clase y sustituye las palabras subrayadas por el multiplicativo o el partitivo correspondiente.

- La City de Londres tiene tres veces más banqueros millonarios que los países de la UE. *el triple de*
- Trabajando lo mismo, en otros países se gana cuatro veces más que aquí.
- El 20 % de los españoles tendrá más de 65 años en 2050.

- El 33 % de los jugadores del Real Madrid quiere irse a otro equipo.
- Los bancos han ganado cinco veces más que el año pasado.

- El 25 % de las ventas en internet se hacen a través de móviles.



20  Vamos a escuchar un fragmento de una entrevista con los autores del libro *Juegos y pasatiempos en la antigüedad*. Indica cuáles de los siguientes juegos se mencionan.

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> 1 Ajedrez | <input type="checkbox"/> 7 Parchís |
| <input type="checkbox"/> 2 Juego de la serpiente | <input type="checkbox"/> 8 Tres en raya |
| <input type="checkbox"/> 3 Mikado | <input type="checkbox"/> 9 Damas chinas |
| <input type="checkbox"/> 4 Damas | <input type="checkbox"/> 10 La oca |
| <input type="checkbox"/> 5 Backgammon | <input type="checkbox"/> 11 Senet |
| <input type="checkbox"/> 6 Juego real de Ur | <input type="checkbox"/> 12 Monopoly |



21  Vuelve a escuchar el fragmento y responde a estas preguntas.

1 De acuerdo con el presentador, ¿qué ventajas tienen los juegos antiguos?

.....

2 ¿Qué cualidades de los juegos antiguos destacan los autores del libro?

.....

3 ¿Cuáles son las fuentes de información para conocer los juegos antiguos?

.....

4 ¿Qué aspecto del Senet destaca uno de los autores?

.....

5 ¿Qué particularidad tiene el juego de la serpiente?

.....

6 ¿Cuál es el objetivo del juego real de Ur?

.....

7 ¿Cómo se distinguían Oriente y Occidente en sus preferencias de juego?

.....

AMPLÍA

22 ¿Conoces los siguientes juegos? ¿Cuáles crees que pueden ser útiles para aprender español? ¿Por qué? Márcalos y coméntalo con tu compañero.

- 1 Trivial Pursuit
- 2 Monopoly
- 3 Uno
- 4 Ajedrez
- 5 Dominó
- 6 Backgammon
- 7 Parchís
- 8 Pictionary
- 9 Scrabble



ALGO MÁS

23 ¿Sabes qué es la gamificación? Lee el texto y complétalo con las siguientes palabras. Hay dos palabras de más.

- competitivo compromiso lúdico fama adhesión esfuerzo consecución

Qué es la gamificación

La aplicación de mecánicas de juego en entornos no (1) con el fin de potenciar distintos valores positivos como la concentración o el esfuerzo es una nueva y poderosa estrategia.

Con esta estrategia se pretende pasar de la mera conectividad, que proporcionan las redes sociales, al (2), logrando que los miembros de una comunidad (sean trabajadores de una empresa, estudiantes, habitantes de una ciudad o cualquier otro colectivo o individuo) participen de manera dinámica y proactiva en acciones que generalmente requieren un (3)

La «gamificación» se estructura sobre mecánicas y dinámicas de juego. Las mecánicas son las distintas acciones, técnicas y mecanismos que se utilizan para convertir en juego una actividad. Se trata de los aspectos que, en conjunto, crean una experiencia atractiva y fácil de (4)



para el jugador. Por su parte, la dinámica es el efecto que se quiere conseguir en el usuario y los deseos o necesidades que lo mueven a jugar.

Las mecánicas pretenden incrementar la motivación y el compromiso de los jugadores. Se basan en la (5) de objetivos y en la obtención de reconocimiento por parte de la comunidad.

Las dinámicas están basadas en las inquietudes que estimulan a las personas, por ejemplo, el deseo de logro, de recompensa, de estatus, de competición, de altruísmo, etc.

(Adaptado de <http://www.gamificacion.com>)

24 Fíjate en las palabras subrayadas del último párrafo del texto anterior. ¿Con cuál de las siguientes explicaciones se relaciona cada una?

..... 1

Algunas personas se sienten motivadas por la necesidad de completar alguna tarea compleja a través de una serie de esfuerzos, normalmente, repetidos y prolongados.

..... 2

La comparación con un rival fomenta el rendimiento de la mayoría de las personas. Es habitual obtener un cierto grado de satisfacción al comparar el propio rendimiento con el de los otros.

..... 3

Realizar un pequeño sacrificio o labor por el beneficio de otros es una dinámica del juego que puede atraer y motivar a muchos jugadores.

..... 4

La mayoría de las personas sienten la necesidad de obtener reconocimiento, posicionamiento, fama, prestigio, atención y, finalmente, la estima y el respeto de los otros.

..... 5

Esta dinámica conecta con el deseo de todo ser humano de conseguir un beneficio a cambio de una meta conseguida o de un trabajo bien hecho.

(Adaptados de <http://www.gamificacion.com>)

25 ¿Crees que las ideas de la gamificación pueden ser útiles en tu entorno académico o laboral? ¿Y en el terreno personal? Escribe en tu cuaderno un texto en el que:

- resumas brevemente el concepto y bases de la gamificación
- describas un posible contexto de uso: cómo lo aplicarías y qué beneficios se podrían obtener con ello