

A G E N C I A
ele

Nueva edición

5

Julián Muñoz
(coordinador pedagógico)
Daniel Martínez
Marta Rodríguez
Juana Ruiz
Elena Suárez

Primera edición, 2020

Produce: SGEL – Educación
Avda. Valdelaparra, 29
28108 Alcobendas (Madrid)

© Julián Muñoz, Daniel Martínez, Marta Rodríguez, Juana Ruiz, Elena Suárez
© Sociedad General Española de Librería, S. A., 2020
Avda. Valdelaparra, 29, 28108 Alcobendas (Madrid)

Director editorial: Javier Lahuerta
Coordinación editorial: Jaime Corpas
Edición: Mise García y Yolanda Prieto
Corrección: Belén Cabal
Diseño de cubierta: CHAdesign / Thomas Hoermann
Diseño de interior: Julio Sánchez
Fotografía de cubierta: Botond Horvath / Shutterstock.com
Maquetación: Leticia Delgado

Ilustraciones: Pablo Torrecilla: págs.: 8, 11, 26, 39, 51, 65, 78, 91, 95, 106. Resto de ilustraciones: Shutterstock.
Fotografías: CORBIS IMAGES: pág. 27: foto 3; pág. 31; pág. 49: foto inferior derecha; pág. 54: foto A. CORDON PRESS: pág. 90: foto A; pág. 97. ARCHIVO FOTOGRÁFICO DEL MUSEO DE BELLAS ARTES DE BILBAO: pág. 34 Retrato de la condesa Mathieu de Noailles, de Ignacio Zuloaga Zabaleta; Viernes Santo en Castilla, de Darío de Regoyos y Valdés; El puente de Burceña, de Aurelio Arteta Erraste. ARCHIVO SGEL: pág. 121. Resto de fotografías: SHUTTERSTOCK, de las cuales, solo para uso de contenido editorial: Unidad 1: fotos solo para uso de contenido editorial: pág. 9: foto superior izquierda (Igor Bulgarin / Shutterstock.com), foto superior derecha (Laszlo Szirtesi / Shutterstock.com), foto inferior inferior (Tupungato / Shutterstock.com); pág. 18: Natursports / Shutterstock.com; pág. 20 catwalker / Shutterstock.com. Unidad 2: pág. 23: foto 2: BondRocketImages / Shutterstock.com, foto 3: Joseph Sohm / Shutterstock.com, foto 4: dnaveh / Shutterstock.com. pág. 25: foto 1: pedrosala / Shutterstock.com; pág. 29: foto inferior izquierda: monyasu / Shutterstock.com; pág. 33: SHAWPHOTO / Shutterstock.com; pág. 35: ksl / Shutterstock.com. Unidad 3: pág. 37: foto 2: Naeblys / Shutterstock.com; pág. 41: thebigland / Shutterstock.com. Unidad 4: pág. 49: foto 2: Neftali / Shutterstock.com; pág. 54: foto D: Neftali / Shutterstock.com; pág. 58: Lissandra Melo / Shutterstock.com; Unidad 5: pág. 63: A.RICARDO / Shutterstock.com, pág. 71: ordinales: Marsel82 / Shutterstock.com; pág. 72: Monica Garza 73 / Shutterstock.com. Unidad 7: pág. 89: foto 1: cinemafestival / Shutterstock.com, foto 2: Canadapanda / Shutterstock.com, foto 3: Natursports / Shutterstock.com; pág. 90: foto B: miqu77 / Shutterstock.com, foto C: DFree / Shutterstock.com. Unidad 8: pág. 104: foto izquierda (Natursports / Shutterstock.com, foto derecha: Héctor Anchetta / Shutterstock.com.
Para cumplir con la función educativa del libro se han empleado imágenes de internet: pág. 12: La katarsis del tomatazo; Editorial Espasa Calpe, colección Austral: pág. 14: Historia de una escalera; pág. 15: Atípica Films, La Zanfoña Producciones y Sacromonte Films: Grupo 7; Fernando Trueba Producciones: El artista y la modelo; Arcadia Motion Pictures y Noodles Productions: Blancanieves; pág. 71: McCann para Loterías y Apuestas del Estado: La libertad es el premio; Área de publicidad de Loterías y Apuestas del Estado: ¿Y si cae aquí?; pág. 77: Punto de Lectura, de PRISA: 31 noches; Nabla Ediciones: Ánimas al alza; Editorial Atlantis: Ángeles negros; pág. 104: Radio y Televisión Española Cómo hemos cambiado.

Audio: CARGO MUSIC

ISBN: 978-84-17730-00-0

Depósito legal:

Printed in Spain – Impreso en España

Impresión:

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra (www.conlicencia.com; 91 702 19 70 / 93 272 04 47).

Agencia ELE es un manual de español dirigido a jóvenes y adultos que propone un **aprendizaje centrado en la acción**, con el que el estudiante adquiere sus competencias pragmática, lingüística y sociolingüística.

Las ideas que han orientado a los autores en la realización de este manual son:

Se adopta un enfoque orientado a la acción:

- Un enfoque orientado a la acción supone que los estudiantes y profesores utilizan el lenguaje en el aula para comunicar y para aprender.
- El profesor es guía y estímulo del aprendizaje de los alumnos.
- El estudiante participa activamente en su aprendizaje y asume responsabilidades.
- El aula es un entorno real y natural de comunicación y aprendizaje.

Plantea actividades que contemplan las distintas destrezas orales y escritas y los ámbitos personal, público, profesional y académico:

- Establece una secuencia de trabajo que favorece la resolución de acciones globales.
- Ofrece modelos de lengua y pautas de trabajo claras.
- Prima el trabajo interactivo y colaborativo.
- Incluye una tarea integradora para aplicar los conocimientos aprendidos en la unidad en una situación comunicativa.
- Contribuye a aumentar la seguridad y fluidez en el uso del idioma.
- Concede especial atención al conocimiento estratégico e intercultural.

Tiene en cuenta los documentos de la Unión Europea y del Instituto Cervantes:

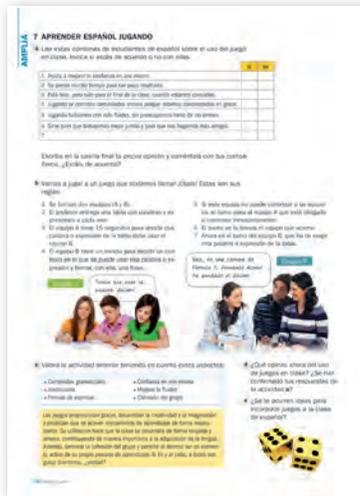
- Adopta las premisas del *Marco común europeo de referencia*, que dice que los hablantes somos seres sociales y necesitamos comunicarnos.
- Incluye los saberes del MCER: *saber, saber hacer, saber ser y saber aprender*.

Agencia ELE propone:

- Un aprendizaje centrado en el alumno.
- Un aprendizaje centrado en el significado.
- Un aprendizaje entendido como un proceso.

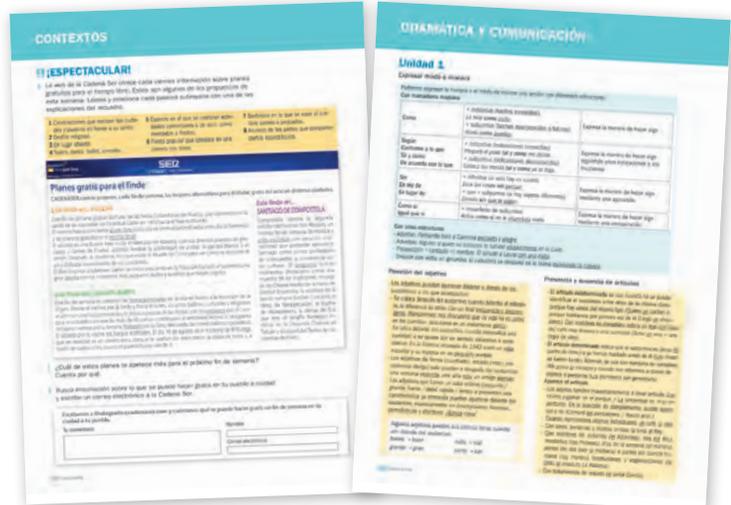
Con el uso de este manual, los autores esperamos que tus experiencias de enseñanza y aprendizaje sean ricas, significativas y entretenidas.

AMPLÍA



Amplía los conocimientos de la unidad y presta atención al componente sociocultural y al desarrollo de estrategias de aprendizaje para la adquisición de un nivel B2 de la lengua española.

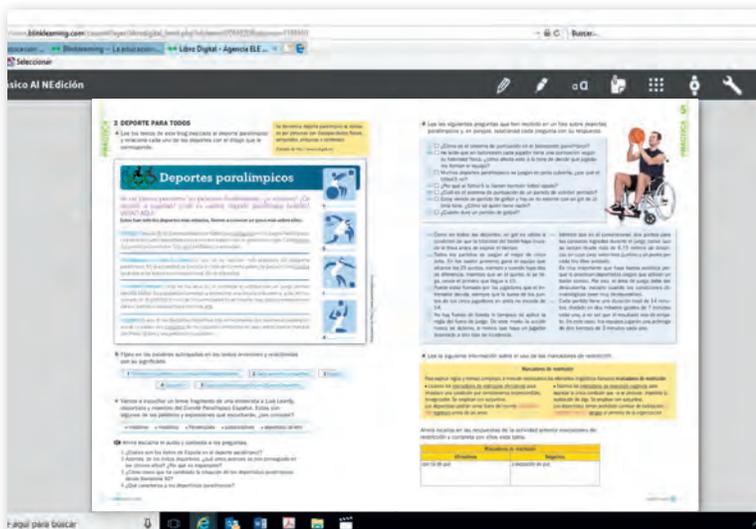
ANEXO



Contiene cinco secciones: Contextos, Gramática y comunicación, Tabla de verbos, Léxico y Transcripciones.

Agencia ELE 5 ofrece una secuencia de trabajo lineal, que progresa en dificultad, con propuestas de trabajo siempre realizables con los conocimientos adquiridos y la práctica previa.

LIBRO DIGITAL



Este libro contiene una licencia digital de un año de duración con actividades interactivas y audios.

CONTENIDOS

UNIDAD 1

p. 9

¡ESPECTACULAR!

Contenidos funcionales

- Informar sobre la manera de hacer algo.
- Describir el modo de actuar de una persona.
- Valorar un espectáculo cultural o deportivo.
- Describir cómo se desarrolla un evento.
- Reflexionar sobre la importancia del trabajo en equipo.

Gramática

- Marcadores modales con indicativo y con subjuntivo.
- Adjetivos, adverbios, sintagmas preposicionales y gerundio para expresar modo o manera.
- Posición del adjetivo.
- Presencia y ausencia de los artículos.

Léxico

- Tiempo libre.
- Ocio y espectáculos.
- Acotaciones.
- Cine.
- Fútbol.
- Valores positivos y negativos.

Tipología textual

- Reseña de un espectáculo teatral.
- Guion de una obra de teatro.
- Sinopsis de películas.
- Crítica cinematográfica.
- Crónica deportiva.
- Agenda cultural.

Cultura y aprendizaje

Estrategias de aprendizaje: afinidades y trabajo en equipo.

Tarea

Elaborar un suplemento cultural.

UNIDAD 2

p. 23

AMOR AL ARTE

Contenidos funcionales

- Conocer artistas y sus creaciones.
- Valorar obras de arte.
- Describir obras de arte de manera objetiva y subjetiva.

- Contar la historia de edificios y monumentos importantes.
- Hablar de procesos y de resultados.
- Reflexionar sobre las repeticiones léxicas en español.

Gramática

- La voz pasiva: perífrasis pasivas con *ser*, objeto antepuesto + pronombre y pasivas con *se*.
- Oraciones pasivas de proceso (*ser*) y de resultado (*estar*).
- Tiempos del pasado en la descripción.

Léxico

- Museos.
- Monumentos.
- Cuadros y restauración.

Tipología textual

- Web de museos.
- Audioguía.
- Foro y blog de viajes.
- Explicación de un cuadro por un guía.

Cultura y aprendizaje

Las repeticiones en español.

Tarea

Presentar una obra de arte.

UNIDAD 3

p. 37

TECNOLOGÍA PUNTA

Contenidos funcionales

- Hablar sobre ciudades sostenibles y edificios inteligentes.
- Hablar sobre tecnología e inventos.
- Expresar condiciones irreales.
- Expresar concesión.
- Reflexionar sobre los errores y los modos de corregirlos.

Gramática

- Pretérito pluscuamperfecto de subjuntivo.
- Oraciones condicionales de imposible realización con consecuencias en el presente o en el futuro.
- Oraciones concesivas.
- Marcadores concesivos.

Léxico

- Casas inteligentes.
- Tecnología y redes sociales.
- Compras.
- Sostenibilidad.

Tipología textual

- Reportaje científico de divulgación.
- Textos publicitarios.
- Blogs sobre tecnología.
- Noticias en prensa y en radio.
- Encuesta a ciudadanos.

Cultura y aprendizaje

Estrategias de aprendizaje: errores...

Tarea

Proyecto para una escuela inteligente y sostenible.

UNIDAD 4

p. 49

HISTORIA PARA TODOS

Contenidos funcionales

- Conocer algunos acontecimientos de la historia de España e Hispanoamérica.
- Expresar acciones y sus consecuencias en el pasado y en el presente.
- Valorar acontecimientos históricos.
- Hacer hipótesis sobre acontecimientos del pasado.
- Narrar episodios relevantes de la historia.
- Hablar sobre tabúes y estrategias para abordarlos.

Gramática

- Oraciones condicionales de imposible realización con consecuencias en el pasado.
- Conectores consecutivos.
- Verbos realizativos.

Léxico

- Historia.
- Expediciones.

Tipología textual

- Entradas de enciclopedia.
- Programa de radio.
- Artículo sobre historia.
- Guion de presentación oral.

Cultura y aprendizaje

Tabúes y estrategias para abordarlos.

Tarea

Presentar un acontecimiento histórico o un personaje relevante.

¿JUGAMOS?**Contenidos funcionales**

- Comprender y explicar reglamentos de juegos.
- Fijar reglas.
- Establecer condiciones y restricciones.
- Describir juegos y tradiciones.
- Valorar la importancia de los juegos para el aprendizaje de idiomas.

Gramática

- Cuantificadores universales.
- Marcadores de restricción.
- Determinantes numerales: ordinales, multiplicativos y partitivos.

Léxico

- Juegos.
- Deportes y Paralimpiadas.

Tipología textual

- Entrevista.
- Reglamentos de juegos.
- Blog de deportes.
- Titulares de prensa.
- Tuits.
- Textos publicitarios.
- Entrada de enciclopedia digital.
- Entrevista radiofónica.

Cultura y aprendizaje

Aprender español jugando.

Tarea

Presentar un juego con un valor especial.

¡QUÉ MISTERIO!**Contenidos funcionales**

- Relatar sucesos y misterios.
- Hablar de estrategias para resolver problemas.
- Relacionar acciones en el tiempo.
- Hablar de ruidos y sonidos en español.
- Expresar procesos o acciones que afectan al sujeto mediante la voz media.
- Hablar sobre tópicos y estereotipos.

Gramática

- Usos del gerundio.
- Oraciones temporales en el pasado: tiempos y modos verbales.
- Marcadores temporales de anterioridad, simultaneidad, posterioridad, inmediatez y limitación.
- La voz media.

Léxico

- Relatos y sucesos.
- Onomatopeyas.

Tipología textual

- Juegos de lógica y acertijos.
- Reseñas literarias.
- Entrevista radiofónica.
- Noticias sobre sucesos.
- Microrrelatos y cuentos.
- Leyendas urbanas.

Cultura y aprendizaje

Tópicos y estereotipos.

Tarea

Certamen de relatos policíacos, de misterio y de terror.

COMO TE LO CUENTO**Contenidos funcionales**

- Expresar estados de ánimo.
- Contar en pasado lo que otros han dicho.
- Expresar acuerdo y desacuerdo.
- Matizar y dejar clara nuestra opinión.
- Reflexionar sobre las estrategias para mejorar la comprensión auditiva.

Gramática

- Interjecciones.
- Discurso indirecto para referirse a conversaciones en el pasado.
- Indicativo y subjuntivo en la expresión de la certeza y el desacuerdo.
- Marcadores discursivos aditivos, para reforzar y reconsiderar una información.

Léxico

- Ricos y famosos.
- Cuentos.
- Verbos para transmitir información.

Tipología textual

- Magacín de radio.
- Refranes.
- Cuentos populares.
- Noticias del corazón.
- Texto de opinión.

Cultura y aprendizaje

Estrategias para mejorar la comprensión auditiva.

Tarea

Entrevista a un personaje famoso.

¡VAYA CAMBIO!**Contenidos funcionales**

- Hablar de cambios sociales y de sus causas.
- Hablar de cambios personales y de las etapas de la vida.
- Conocer las convenciones asociadas a reencuentros con viejos amigos.
- Valorar los beneficios personales que aporta viajar.
- Hablar de planes de futuro.
- Hablar sobre cómo se ven las distintas etapas de la vida en diferentes culturas.
- Reflexionar sobre nuestro conocimiento lingüístico.

Gramática

- Procedimientos de tematización.
- Verbos de cambio.
- Estructuras para expresar planes e intenciones.
- Sustantivos derivados de adjetivos.

Léxico

- Cambios sociales.
- Vida y viajes.
- Expresar cambios.
- Portfolio.

Tipología textual

- Emisiones de radio y de televisión.
- Foros de internet.
- Corpus lingüístico.
- Web de viajes.
- Portfolio de idiomas.

Cultura y aprendizaje

Cómo se ven las distintas etapas de la vida en diferentes culturas.

Tarea

Crear un anuario informal del curso.

ANEXO

| | |
|--------------------------|-----|
| Contextos | 120 |
| Gramática y comunicación | 130 |
| Verbos | 139 |
| Léxico | 145 |
| Transcripciones | 151 |

PERSONAJES DE AGENCIA ELE



Carmen

Jefa de la agencia. Tiene dos hijos, Juan e Inés, y un perro que se llama Tocho. Le gusta escuchar música e ir al gimnasio.



Paloma

Fotógrafa. Es argentina, de padre español, y consiguió el trabajo por un anuncio en el periódico. Le gusta correr todos los días y juega al tenis.



Luis

Redactor de cultura. Es madrileño y le gusta el cine fantástico y jugar al golf.



Iñaki

Administrativo. Está casado con Ana y quieren adoptar un niño. Le gusta jugar al tenis.



Sergio

Reportero. Tiene 30 años y está soltero. Suele hacer reportajes con Paloma.



Rocío

Redactora de sociedad. Es malagueña. Está casada con Mateo y tiene un hijo.



Carlos

Antes era el becario de la agencia. Ahora es redactor junior.

¿JUGAMOS?

En esta unidad vamos a aprender:

- A comprender y explicar reglamentos de juegos.
- A fijar reglas.
- A establecer condiciones y restricciones.
- A describir juegos y tradiciones.
- A valorar la importancia de los juegos para el aprendizaje de idiomas.



- 1 Observa la foto 3, ¿has jugado alguna vez a la rayuela? ¿Se juega en tu país?
- 2 ¿Te gustan los juegos de mesa?
- 3 ¿Te interesan los Juegos Olímpicos? ¿Y los Juegos Paralímpicos?

1 ¿A QUÉ JUGAMOS?

- a En estas fotografías aparecen personas jugando. Lee las definiciones que el *Diccionario de la Real Academia Española* ofrece del verbo «jugar». ¿A cuál de las fotos corresponde cada definición?

jugar. (Del lat. *iocāri*).

- intr.** Hacer algo con alegría y con el solo fin de entretenerse o divertirse.
 intr. Entretenerse tomando parte en un juego sometido a reglas.
 intr. Tomar parte en un juego sometido a reglas con el fin de ganar dinero.



- b ¿Qué papel tienen los juegos en la vida de un niño? En grupos pequeños, haced una lista con vuestras ideas.
- c Vamos a escuchar unos consejos que una experta da a los padres sobre cómo jugar con sus hijos. Tomad notas. ¿Coincide con vuestras ideas?
- d Hablemos ahora de los juegos de azar, aquellos juegos en los que la suerte lo decide todo. ¿Qué piensas de las siguientes afirmaciones?

En los juegos de azar...

- 1 cuanto más se juega, más se gana.
- 2 para ganar mucho, es mejor hacer apuestas de grandes cantidades.

Vamos a descubrir lo que las matemáticas nos pueden enseñar sobre el juego. Lee la transcripción de un fragmento de la entrevista que Eduard Punset le hizo al matemático Amir Aczel en el programa *Redes*. ¿Qué nos dice Amir Aczel sobre las afirmaciones anteriores?

Redes fue un célebre programa de divulgación científica de televisión española dirigido por Eduard Punset, un conocido escritor, divulgador y expolítico.

Amir Aczel: En matemáticas hay un teorema llamado «la ruina del jugador» que demuestra matemáticamente que, si alguien participa en juegos de azar durante suficiente rato, siempre y cuando se enfrente a un oponente más rico que él (y el casino suele tener más riqueza que cualquiera de nosotros), si sigue apostando contra un adversario mucho más rico que él, la probabilidad de perder acaba llegando al 100% al cabo de un tiempo. Así que, en los juegos de azar, el truco es marcarse un límite y decirse a uno mismo: «Ju-

garé hasta llegar a X ; si consigo esta cantidad de dinero, lo dejaré».

Eduard Punset: Y, si no, me iré.

Amir Aczel: Sí. Hay un libro célebre llamado *How to Gamble if You Must (Cómo apostar si no hay más remedio)* que dos buenísimos matemáticos escribieron hace 40 o 50 años.

Parte de la premisa de que alguien está atrapado en un casino, le impiden irse y tiene, qué sé yo, 10 000 euros para apostar: o gana un millón o muere.

¿Cómo se pueden maximizar las probabilidades de ganar un millón? La idea es jugar con osadía: jugárselo todo a una sola partida, porque, si uno apuesta pequeñas cantidades todo el rato, rápidamente llega a un punto en el que tiene muchísimas probabilidades de quedarse a cero.

En cambio, si se lo juega todo, aunque las perspectivas sigan siendo no muy buenas, con esa táctica, aunque las probabilidades de perder sean altas, las de ganar serán ligeramente superiores que si se juega cantidades pequeñas.

AL FINAL DE LA UNIDAD...

Vas a presentar un juego que tenga un valor especial para ti: un juego de tu infancia, de tu lugar de origen, un juego que te haya hecho pasar muy buenos ratos, etc.

Rocío tiene que organizar una fiesta para su sobrina.



e Contesta a estas preguntas sobre el cómic.

- 1 Se exponen dos posturas distintas sobre el juego infantil, ¿cuáles son?
- 2 De acuerdo con Sergio, ¿a qué les gusta jugar a los niños de ahora?
- 3 Se citan varios juegos de siempre, ¿cuáles? ¿Los conoces?
- 4 ¿Cuáles de ellos corresponden a estas imágenes?



1



2



3

2 LO IMPORTANTE ES PARTICIPAR

- a ¿Cuáles eran tus juegos favoritos cuando eras pequeño?
- b Rocío ha buscado información sobre juegos para la fiesta de cumpleaños de su sobrina y ha encontrado esta guía. Lee las reglas de estos juegos.



El pañuelo

Cualquier momento es bueno para jugar al pañuelo, un juego de siempre, perfecto para una tarde de domingo en el campo.

REGLAS DEL JUEGO: En este juego compiten dos equipos, **cada** uno con igual número de jugadores. En el centro del terreno se hace una raya y en ella se coloca la persona que sujeta el pañuelo, que hace también de juez. A **cada** participante de **ambos** equipos se le adjudica un número. A continuación, el juez dice un número y han de salir los dos participantes correspondientes de **cada** equipo. Cuando llegan hasta el pañuelo, el más rápido debe cogerlo y salir corriendo hasta donde está su equipo antes de que lo alcance el rival, que va corriendo detrás. Si lo logra, el otro queda eliminado. Si no, debe abandonar el juego.

Carrera con cucharas y huevos

¿Verdad que **cualquiera** tiene en casa algunos huevos y unas cucharas? Pues esto es **todo** lo que necesitáis para jugar a este juego que hará las delicias de grandes y pequeños.

REGLAS DEL JUEGO: Primero, **todos** los niños se deben organizar en una línea de salida con una cuchara en la boca o en la mano sosteniendo un huevo. Es bueno preparar previamente el terreno donde van a correr para que ninguno tropiece, ya que van a estar con **toda** la atención puesta en sostener la cuchara con el huevo.

Gallinita ciega

¿Quién no ha jugado alguna vez a la gallinita ciega? Un juego perfecto para pasar un buen rato, divertirse en compañía y conocerse mejor.

REGLAS DEL JUEGO: Un jugador hace de gallinita ciega. Para ello se le tapan los ojos con un pañuelo, de manera que no pueda ver nada. El resto de los participantes hacen un corro en torno a él y **todos** comienzan el siguiente diálogo:

«*Gallinita ciega, ¿qué se te ha perdido? (dice el corro)
Una aguja y un dedal. (contesta la gallina)
Pues da tres vueltas y los encontrarás. (dice el corro)
Una, dos y tres.
Y la del revés.*».

La gallinita da tres vueltas sobre sí misma y, con los brazos extendidos, intenta coger a alguien del corro. El resto intentará que se despiste agachándose, tocándola, apartándose. Cuando consigue dar con alguien, debe adivinar, solamente por el tacto, de quién se trata. El jugador que es reconocido pasa a ser gallinita.



(Adaptado de Guía de juegos tradicionales madrileños. Ayuntamiento de Madrid y http://www.charhadas.com)

¿Conoces estos juegos u otros similares? ¿Se juegan en tu país?

- c Observa las palabras marcadas en azul: son cuantificadores universales. Lee lo que la gramática nos dice sobre ellos:

Los **cuantificadores universales** expresan la totalidad de los elementos a los que se refieren. Forman este grupo **todo(s)**, **cada**, **cualquiera** y **ambos**.

Ahora observa su uso en el texto e indica a cuál de ellos se refiere cada una de estas afirmaciones.

- 1 Significa 'dos'.
- 2 Implica la idea de que hablamos de todos los elementos, pero considerados de uno en uno.
- 3 Tiene el valor de 'no importa quién o qué'.
- 4 Se refiere a la totalidad de los elementos de los que se habla.

Cuantificadores universales

• **Todos (los), todas (las), todo.**

- TODOS / TODAS. Pronombre (sin sustantivo).

Todos pueden participar.

*Están invitadas **todas**.*

- TODOS LOS / TODAS LAS. Determinante (con determinante + sustantivo).

*Todos los **jugadores** deben ponerse en corro.*

*Todas las **fichas** se colocarán en el tablero.*

- TODO. Pronombre (sin sustantivo). Referente abstracto.

*Lo sabemos **todo**.*

• **Ambos / Ambas.**

- AMBOS / AMBAS. Pronombre (sin sustantivo) o determinante (con sustantivo).

Ambas deben situarse a la misma distancia.

*Ambos **participantes** han llegado a la meta.*

• **Cualquiera / Cualquier.**

- CUALQUIERA. Pronombre (sin sustantivo).

Cualquiera puede participar.

- CUALQUIER. Determinante (con sustantivo).

*A **cualquier niño** se le invitará a participar.*

• **Cada.**

- CADA. Determinante (con sustantivo).

*Cada **jugador** tendrá un número.*

Se usa muchas veces CADA UNO, para referirse a una realidad ya mencionada.

*Cada **uno** tendrá una cuchara y un huevo.*

d En las reglas de dos de los juegos anteriores falta señalar algo muy importante: saber quién gana, pierde o cómo termina el juego. Discútelo con tu compañero y redactad entre los dos la regla final.

Gallinita ciega

En este juego no hay un ganador. Simplemente, el jugador que es reconocido pasa a ser gallinita.

El pañuelo

.....

Carrera con cucharas y huevos

.....

Para expresar reglas y normas de este tipo, a menudo necesitamos recurrir a frases con relativo:

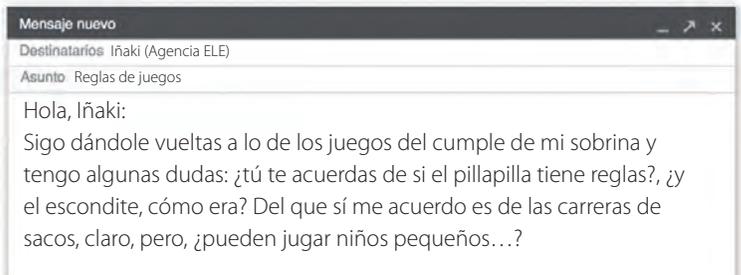
*El jugador **que** es reconocido...*

*El primer jugador **que** llega a la meta...*

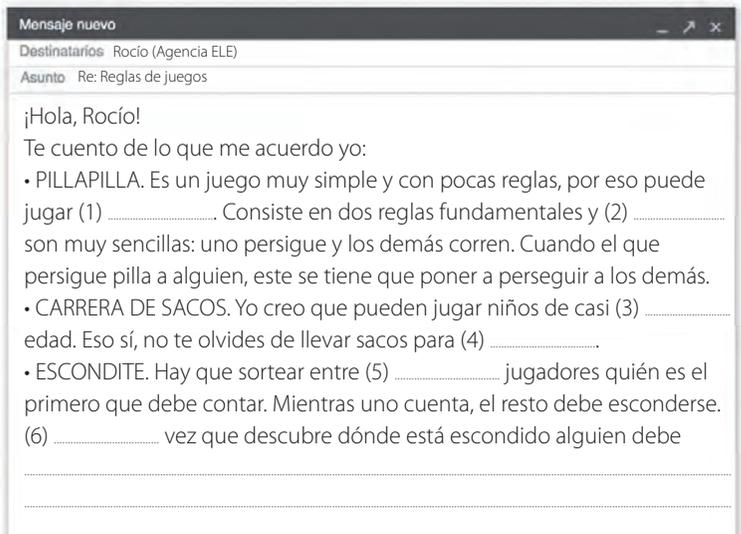
No te olvides del relativo **cuyo**, poco usado en la lengua oral, pero habitual en la escrita:

*El jugador **cuyo** huevo cae al suelo...*

e Lee el correo electrónico que le escribe Rocío a Iñaki.



Esta es la respuesta de Iñaki. Completa las reglas de los juegos con los cuantificadores universales correctos. Después, en parejas, terminad de escribir las reglas del juego que ha dejado incompleto Iñaki.



f ¿Se te ocurre algún otro juego para incluir en una fiesta infantil? ¿Nos lo cuentas?

3 DEPORTE PARA TODOS

- a Lee los textos de este blog dedicado al deporte paralímpico y relaciona cada uno de los deportes con el dibujo que le corresponde.

Se denomina deporte paralímpico al realizado por personas con discapacidades físicas, sensoriales, psíquicas o cerebrales.

(Extraído de <http://www.csd.gob.es>)



Deportes paralímpicos

Yo no pienso perderme las próximas Paralimpiadas, ¿y vosotros? ¿Os animáis a seguirlas? ¿Cuál es vuestro deporte paralímpico favorito? **VOTAD AQUÍ**

Estos han sido los deportes más votados. Vamos a conocer un poco más sobre ellos.

El **fútbol-5** es una de las dos modalidades de fútbol que se disputan en los Juegos Paralímpicos. Lo practican cuatro deportistas ciegos en cada equipo más un portero no ciego. Cada tiempo dura veinticinco minutos. Si os gusta el fútbol, os encantará.

El **baloncesto en silla de ruedas** es uno de los deportes más populares del programa paralímpico. En la actualidad, se practica en más de ochenta países. Se juega en una cancha igual que la del baloncesto convencional. ¡No te lo pierdas!

El **voleibol sentado** nació en los años 50, al combinar el voleibol con un juego alemán llamado Sitzbal. Su popularidad comenzó a extenderse una década más tarde y, a día de hoy, lo practican deportistas de más de cincuenta países. Es un deporte muy rápido y emocionante. Gana el partido el equipo mejor de cinco sets.

El **golbol** es una de las disciplinas deportivas más emocionantes del panorama paralímpico actual. Lo juegan dos conjuntos de tres jugadores invidentes en una cancha interior marcada con líneas táctiles y una pelota con cascabeles.



a



b



c



d

(Adaptado de <http://www.paralimpico.es>)

- b Fíjate en las palabras subrayadas en los textos anteriores y relaciónalas con su significado.

1 Parte de un partido con puntuación independiente.

2 Cada parte de un partido

3 Equipo

4 Competir

5 Espacio donde se practican algunos deportes

- c Vamos a escuchar un breve fragmento de una entrevista a Luis Leardy, deportista y miembro del Comité Paralímpico Español. Estas son algunas de las palabras y expresiones que escucharás, ¿las conoces?

• medallero • medallista • Paralimpiada • patrocinadores • deportistas de élite

- 🔊 Ahora escucha el audio y contesta a las preguntas.

- 1 ¿Cuáles son los éxitos de España en el deporte paralímpico?
- 2 Además, de los éxitos deportivos, ¿qué otros avances se han conseguido en los últimos años? ¿Por qué es importante?
- 3 ¿Cómo crees que ha cambiado la situación de los deportistas paralímpicos desde Barcelona 92?
- 4 ¿Qué caracteriza a los deportistas paralímpicos?

d Lee las siguientes preguntas que han recibido en un foro sobre deportes paralímpicos y, en parejas, relacionad cada pregunta con su respuesta.

- 1 ¿Cómo es el sistema de puntuación en el baloncesto paralímpico?
- 2 He leído que en baloncesto cada jugador tiene una puntuación según su habilidad física, ¿cómo afecta esto a la hora de decidir qué jugadores forman el equipo?
- 3 Muchos deportes paralímpicos se juegan en pista cubierta, ¿por qué el fútbol-5 no?
- 4 ¿Por qué al fútbol-5 lo llaman también fútbol rápido?
- 5 ¿Cuál es el sistema de puntuación de un partido de voleibol sentado?
- 6 Estoy viendo un partido de golbol y hay un lío enorme con un gol de última hora. ¿Cómo sé quién tiene razón?
- 7 ¿Cuánto dura un partido de golbol?



- a Como en todos los deportes, un gol es válido a condición de que la totalidad del balón haya cruzado la línea antes de expirar el tiempo.
- b Todos los partidos se juegan al mejor de cinco sets. En los cuatro primeros gana el equipo que alcance los 25 puntos, siempre y cuando haya dos de diferencia, mientras que en el quinto, si se llega, vence el primero que llegue a 15.
- c Puede estar formado por los jugadores que el entrenador decida, siempre que la suma de los puntos de los cinco jugadores en pista no exceda de 14.
- d No hay fueras de banda ni tampoco se aplica la regla del fuera de juego. De este modo, la acción nunca se detiene, a menos que haya un jugador lesionado u otro tipo de incidencia.
- e Idéntico que en el convencional: dos puntos para las canastas logradas durante el juego (salvo que se lancen desde más de 6,75 metros de distancia, en cuyo caso valen tres puntos) y un punto por cada tiro libre anotado.
- f Es muy importante que haya buena acústica porque lo practican deportistas ciegos que utilizan un balón sonoro. Por eso, el área de juego debe ser descubierta, excepto cuando las condiciones climatológicas sean muy desfavorables.
- g Cada partido tiene una duración total de 14 minutos, dividido en dos mitades iguales de 7 minutos cada una, a no ser que el resultado sea de empate. En este caso, los equipos jugarán una prórroga de dos tiempos de 3 minutos cada uno.

e Lee la siguiente información sobre el uso de los marcadores de restricción.

Marcadores de restricción

Para explicar reglas y normas complejas, a menudo necesitamos los elementos lingüísticos llamados **marcadores de restricción**.

• Usamos los marcadores de restricción afirmativos para introducir una condición que consideramos imprescindible, innegociable. Se emplean con subjuntivo.

*Los deportistas podrán cenar fuera del recinto **con tal de que regresen** antes de las once.*

• Usamos los marcadores de restricción negativos para expresar la única condición que –si se produce– impediría la realización de algo. Se emplean con subjuntivo.

*Los deportistas tienen prohibido cambiar de habitación, **a excepción de que tengan** el permiso de la organización.*

Ahora localiza en las respuestas de la actividad anterior marcadores de restricción y completa con ellos esta tabla.

| Marcadores de restricción | |
|---------------------------|---------------------------|
| Afirmativos | Negativos |
| <i>con tal de que</i> | <i>a excepción de que</i> |
| | |

f Relaciona estas frases de forma lógica, empleando un marcador afirmativo o uno negativo. Después, decide con tu compañero si la frase resultante es verdadera o falsa.

- 1 El país que organiza los Juegos Olímpicos tiene libertad para diseñar las medallas a su gusto
- 2 Los niños pueden participar en las Olimpiadas
- 3 Cualquier deporte puede aspirar a ser olímpico
- 4 Los Juegos Olímpicos de invierno y de verano se celebran en distinto país
- 5 El logo de cada convocatoria olímpica no puede contener el logo general de las Olimpiadas
- 6 Los deportistas olímpicos tienen prohibido tener relaciones sexuales durante las Olimpiadas
- 7 Un deportista solo puede representar al país en el que nació

- a cumplan ciertos requisitos de diseño y tamaño.
- b estén casados.
- c se usen colores distintos.
- d sea practicado, como mínimo, en un país de cada continente.
- e sea un país muy grande.
- f solicite un permiso especial de dicho país.
- g tengan permiso paterno.

g Busca información sobre algún deporte olímpico o paralímpico y háblanos sobre él: deportistas importantes, reglas básicas de juego, curiosidades. Prepara una pequeña presentación para la clase.

4 JUEGOS DE AZAR

a Las palabras marcadas en color en estos titulares están relacionadas con los juegos de azar. En parejas, discutid su significado y redactad una breve definición de cada una. ¿Qué pareja tiene las mejores definiciones?

HUESCA SE LLEVA EL **GORDO** DE NAVIDAD: 700 MILLONES

1

¿QUÉ HARÍA SI LE **TOCA** LA LOTERÍA?

2

El mayor premio de la historia de la ONCE **cae** en un barrio de Sevilla

3

CUIDADO CON LOS **DÉCIMOS** DE LOTERÍA FALSOS

4

En los últimos años han aumentado mucho las **apuestas** deportivas *on-line*

5

b ¿Qué otros juegos de azar conoces?

c Estos son algunos mensajes de la cuenta de Twitter de una página de juegos de azar. Léelos y señala los numerales que aparecen en ellos.

Más Lotería
@masloteria
Todos los resultados de los sorteos de lotería. www.masloteria.net

| | | |
|--------|-----------|------------|
| 12 324 | 128 | 15 678 |
| Tuits | Siguiendo | Seguidores |

- 1 El número 53504, segundo premio de la lotería de Navidad #loteriadenavidad
- 2 El tercer premio se hace esperar #loteriadenavidad
- 3 El cuarto premio, vendido en Cartagena #loteriadenavidad
- 4 Los quintos, otra vez muy repartidos #loteriadenavidad
- 5 La Lotería Primitiva reparte el triple en premios que hace diez años
- 6 La mitad del premio de Euromillones viene a España
- 7 Un tercio de los españoles compra lotería con los compañeros de trabajo

d Completa el cuadro con los numerales que has señalado en la actividad anterior.

| DETERMINANTES NUMERALES | | |
|--|--|--|
| Ordinales | Multiplicativos | Partitivos |
| <ul style="list-style-type: none"> Expresan orden. Son: <i>primer(o)</i>, (o), , , <i>sexto</i>, <i>décimo</i>, <i>vigesimocuarto</i>, etc. A menudo los hablantes prefieren usar los números cardinales: <i>El veinticinco</i> congreso de internautas...  |  <ul style="list-style-type: none"> Expresan el resultado de la multiplicación del elemento al que se refieren. Son: <i>doble</i>, , <i>cuádruple</i>, <i>quíntuple</i>. Pueden ser usados como sustantivos, con la preposición <i>de</i> (el <i>doble de</i> la ración), o como adjetivos (<i>parto quíntuple</i>). A menudo los hablantes prefieren usar los números cardinales con la expresión ... veces más...: <i>Gana cinco veces más que yo</i>. | <ul style="list-style-type: none"> Expresan el resultado de la división del elemento al que se refieren. Son: , , <i>cuarto</i>, <i>quinto</i>, etc. Pueden ser usados con la preposición <i>de</i>: <i>la mitad de</i> la comida, <i>un quinto de</i> mi tiempo. A menudo se usa con <i>parte</i>: <i>Una cuarta parte de</i> los españoles... Algunos han adquirido valores sustantivos: <i>Cómprame un décimo</i>, <i>un quinto de</i> cerveza...  |

e Está claro que la decisión de jugar no está motivada por la lógica o la razón. ¿A qué apelan estos anuncios de juegos de azar? Discútelo con tus compañeros.



f Lee el siguiente fragmento de un reportaje de *La Vanguardia* titulado *El sueño de hacerse rico con el azar*. Como comprobarás al leerlo, deja abierta una pregunta al final. Redáctala utilizando las conclusiones a las que habéis llegado en la actividad anterior.

El sueño de hacerse rico con el azar

A quien ganó millones nadie le convencerá de que los juegos de azar no son una buena inversión, pero la realidad es que las probabilidades de que toquen los grandes premios son mínimas. Los cálculos oscilan entre una entre 100 000 para el gordo de la Lotería Nacional —que es teóricamente el más fácil de ganar— y una entre casi

117 millones en el caso del Euromillones, cuyo acierto es el más improbable, pero resulta muy tentador por su millonaria recompensa. Entre medias hay otras opciones. En la Lotería Primitiva, la probabilidad de marcar la combinación ganadora es de una entre casi 14 millones. En el 7/39 de la ONCE, que tiene una mecánica similar, es de una entre 15,38 mi-

llones; en el Cuponazo, una entre 13,5 millones; en el gordo de la Primitiva, una entre 31,6 millones, y en el Superonce, una entre 62,38 millones. Está claro que las opciones son ínfimas. Entonces, ¿cómo se explica que tanta gente juegue a juegos de azar?

[...]

5 ¡ROMPE LA PIÑATA!

- a** Fíjate en la imagen de la derecha. ¿Conoces este juego? En pequeños grupos, comentad en qué consiste.
- b** Leed las siguientes afirmaciones sobre la piñata y decidid cuáles son verdaderas.
- 1 Su origen está en China.
 - 2 Se usa mucho en el año nuevo chino.
 - 3 La piñata tiene un importante significado religioso.
 - 4 Golpear la piñata simboliza luchar contra el mal.
 - 5 A veces se cantan canciones mientras los niños la golpean.
 - 6 Se utiliza en los cumpleaños, cuando la persona que cumple años cambia de década.
 - 7 A veces la cuelgan de una cuerda y un adulto la sube y la baja para que sea más difícil darle.
 - 8 El niño que consigue romperla se queda con los premios.



- c** Vamos a comprobar si las afirmaciones anteriores son ciertas o no. Para ello escucharemos un reportaje emitido en la cadena mexicana Notivisión y leeremos la entrada de Wikipedia dedicada a la piñata.

Artículo [Discusión](#) [Leer](#) [Editar](#) [Ver historial](#)

Buscar

Piñata

Una **piñata** es una olla de barro o de cartón adornada de papel de colores que en su interior contiene frutas, dulces u otros premios. Se cuelga de una cuerda o algún sitio alto para ser rota con un palo y al romperse libera su contenido sobre los participantes en el juego.

Las piñatas constituyen un elemento central de los cumpleaños y, en México, también de fiestas religiosas, como la Navidad.

En Puerto Rico, Ecuador, El Salvador, Perú, Venezuela, Colombia y en menor medida otros países de América Latina, las piñatas están tradicionalmente presentes solo en las fiestas infantiles de los cumpleaños. Por lo general son de cartón, decoradas con vivos colores y llenas de dulces, chocolates, juguetes pequeños y confeti. La piñata se cuelga en una ubicación central para que todos la vean. Por lo general, después del corte del pastel, se hace un anuncio de que la piñata se rompe y cada niño recibe una bolsa vacía. Todos los niños se reúnen directamente debajo de la piñata. Entonces, en la cuenta de tres, los niños rompen la piñata y reciben una lluvia de caramelos y confeti, mientras se apresuran a llenar sus bolsas.

En Costa Rica y El Salvador, la piñata se ata al final de una polea simple fija que es controlada por un adulto. Los niños se turnan para tratar de reventar la piñata con un palo. El adulto ajusta la altura de la piñata soltando o recogiendo el cable para tratar que todos los niños invitados a la fiesta puedan reventarla. Si cumple su labor con éxito, generalmente al final se permite que el niño de más edad o con mayor altura rompa la piñata.



(Adaptado de <http://es.wikipedia.org>)

- d** La piñata es un ejemplo de una tradición muy antigua que ha sobrevivido y evolucionado. ¿Conoces alguna tradición similar?

6 MI JUEGO

Vas a presentar un juego que tenga un valor especial para ti: un juego de tu infancia, de tu lugar de origen, un juego que te haya hecho pasar muy buenos ratos, etc.

PLANIFICA

- a Haz memoria para recopilar algunos conceptos vistos en la unidad. Si no te resulta fácil, estas ideas pueden ayudarte:

A qué te gustaba jugar en tu infancia.

Algún juego tradicional que sea propio de tu lugar de origen.

Algún juego concreto que te trae buenos recuerdos.

Con quién solías jugar.

Algún juego habitual en tu familia.



ELABORA

- b Busca información sobre el reglamento del juego y redacta un pequeño texto en español para que aprendamos cómo se juega.
- c Busca información sobre las tradiciones asociadas a él y añádelas al texto.
- d Busca imágenes que puedan acompañar tu texto.
- e Con el texto que has escrito, prepara una presentación oral para la clase. Como entrenamiento previo a dicha presentación, puedes grabarte o hacer la presentación delante de tu familia o amigos.

PRESENTA Y COMPARTE

- f Preséntanos el juego elegido, usando la información y las imágenes que has localizado.



7 APRENDER ESPAÑOL JUGANDO

- a** Lee estas opiniones de estudiantes de español sobre el uso del juego en clase. Indica si estás de acuerdo o no con ellas.

| | sí | no |
|---|----|----|
| 1 Ayuda a mejorar la confianza en uno mismo. | | |
| 2 Se pierde mucho tiempo para tan poco resultado. | | |
| 3 Está bien, pero solo para el final de la clase, cuando estamos cansados. | | |
| 4 Jugando se cometen demasiados errores porque estamos concentrados en ganar. | | |
| 5 Jugando hablamos con más fluidez, sin preocuparnos tanto de los errores. | | |
| 6 Sirve para que trabajemos mejor juntos y para que nos hagamos más amigos. | | |
| 7 | | |

Escribe en la casilla final tu propia opinión y coméntala con tus compañeros. ¿Estáis de acuerdo?

- b** Vamos a jugar a un juego que podemos llamar ¡Úsalo! Estas son sus reglas:

- 1 Se forman dos equipos (A y B).
- 2 El profesor entrega una tabla con palabras y expresiones a cada uno.
- 3 El equipo A tiene 15 segundos para decidir qué palabra o expresión de la tabla debe usar el equipo B.
- 4 El equipo B tiene un minuto para decidir un contexto en el que se puede usar esa palabra o expresión y formar, con ella, una frase.
- 5 Si este equipo no puede contestar o se equivoca, el turno pasa al equipo A que está obligado a contestar inmediatamente.
- 6 El punto se lo llevará el equipo que acierte.
- 7 Ahora es el turno del equipo B, que ha de elegir otra palabra o expresión de la tabla.

Equipo A

Tenéis que usar la palabra 'décimo'.



Vale, en una carrera de Fórmula 1: Fernando Alonso ha quedado el décimo.

Equipo B



- c** Valora la actividad anterior teniendo en cuenta estos aspectos:

- Contenidos gramaticales
- Vocabulario
- Formas de expresar...
- Confianza en uno mismo
- Mejorar la fluidez
- Cohesión del grupo

Los juegos proporcionan placer, desarrollan la creatividad y la imaginación y propician que se activen mecanismos de aprendizaje de forma inconsciente. Su utilización hace que la clase se desarrolle de forma relajada y amena, contribuyendo de manera importante a la adquisición de la lengua. Además, favorece la cohesión del grupo y permite al alumno ser un elemento activo de su propio proceso de aprendizaje. Al fin y al cabo, a todos nos gusta divertirnos, ¿verdad?

- d** ¿Qué opinas ahora del uso de juegos en clase? ¿Se han confirmado tus respuestas de la actividad **a**?
- e** ¿Se te ocurren ideas para incorporar juegos a la clase de español?

