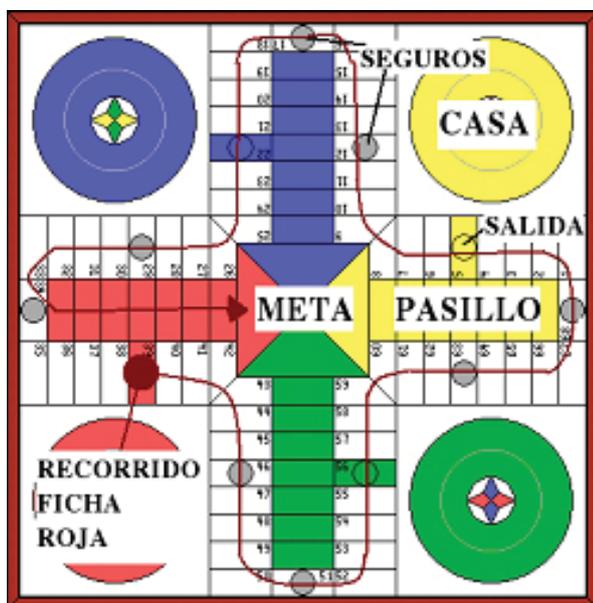


AUTORA: M^a Belén Roza González
Asesora técnica de la Consejería de Educación en
Reino Unido e Irlanda

NIPO: 030-13-043-X

¿Jugamos al parchís?

El jugador que llega antes a la
meta gana.



Tablero de parchís
Imagen capturada en <http://es.wikipedia.org/>

TEXTO

Juan: ¿Qué color te gusta más? Yo quiero el rojo.

María: Yo prefiero el azul. ¿Dónde coloco las fichas?

J: En el círculo azul, es tu casa. Para empezar tiramos el dado por turnos. Así: Un 3. Ahora tú. ¿Qué suerte, un 4! Tienes el número mayor, sales la primera. Pon 2 fichas en la casilla de salida. Luego me toca a mí.

M: ¿Cuándo puedo sacar de casa las otras fichas?

J: Lanza el dado hasta que te salga un 5. Movemos las fichas en sentido contrario a las agujas del reloj, tantas casillas como marque el dado. El jugador que llega antes a la meta, con las 4 fichas, gana.

M: ¡Qué fácil! ¿No hay más reglas?

J: Sí, claro: 2 fichas juntas del mismo color forman una barrera, cortan el paso.

M: ¿Cuándo se abre la barrera?

J: Cuando mueves una de las fichas. Las casillas grises son sitios seguros: ahí no te pueden comer.

M: ¿Comer?

J: Sí, cuando mi ficha se acerca a la tuya y llega a ocupar la misma casilla, entonces la captura y la envía a casa.

M: ¿A empezar de nuevo?

J: Eso es, así el juego es más emocionante. Creo que me está entrando hambre...

ACTIVIDADES PARA ANTES DE LEER EL TEXTO

1. Observa la imagen del tablero de parchís y contesta a las siguientes preguntas:

- 1.1. ¿Te resulta familiar?
- 1.2. ¿Qué tipo de juego es?
- 1.3. ¿Dónde puedes jugar a este juego?
- 1.4. ¿Con quién?
- 1.5. ¿Cuántos jugadores crees que pueden participar?
- 1.6. ¿Qué otros juegos parecidos conoces?

ACTIVIDADES PARA DESPUES DE LEER EL TEXTO

1. Lee el texto y responde a las siguientes preguntas:

- 1.1. ¿Cuántas personas están jugando en este momento?
- 1.2. ¿Qué materiales necesitas para jugar al parchís?
- 1.3. ¿Por qué hay diferentes colores en el tablero?
- 1.4. ¿Qué es una "casilla"?
- 1.5. ¿Qué significa "lanzar el dado"?

2. Con la ayuda del diccionario explica el significado de las siguientes expresiones:

- 2.1. Por turnos.
- 2.2. "Me toca".
- 2.3. La meta.
- 2.4. "¡Qué suerte!"
- 2.5. Entrar hambre.

3. Indica si las siguientes frases son verdaderas o falsas y por qué:

- 3.1. A María no le gusta el color azul.
- 3.2. Juan tiene el número mayor para salir.
- 3.3. Las fichas se mueven hacia la derecha.
- 3.4. Juan no sabe jugar al parchís.

4. En el texto se utilizan palabras con sentido figurado, es decir, se usan expresiones con un significado distinto al sentido que tienen normalmente. Define las siguientes palabras:

Palabras	Uso común	Uso figurado en el parchís
Casa		
Barrera		
Comer		
Seguro		

5. En los juegos se necesitan reglas que los jugadores deben respetar. Enumera las reglas básicas del parchís, como en el ejemplo (también puedes utilizar expresiones impersonales con “se”).

Ejemplo: Los jugadores eligen un color / se elige un color.

- 5.1. Regla nº 1:
- 5.2. Regla nº 2:
- 5.3. Regla nº 3:
- 5.4. Regla nº 4:

6. Elige un juego que conozcas y escribe las reglas. Usa frases cortas y fáciles de entender.

- 6.1. Nombre del juego:
- 6.2. Regla nº 1:
- 6.3. Regla nº 2:
- 6.4. Regla nº 3:
- 6.5. Regla nº 4:

7. El texto que has leído es un diálogo. Un diálogo refleja una conversación entre dos personas. Utilizando los pasos que aparecen en esta tabla, escribe un diálogo (unas 100 palabras) en el que se hace referencia a un juego.

Saludos
Contar qué hicisteis ayer
Invitación para ir al lugar donde jugar
Dar detalles sobre el juego
Acordar lugar y hora
Despedida

SOLUCIONES

Soluciones a las actividades para antes de leer el texto

- 1.
Respuesta libre. Propuesta de contestación:
 - 1.1. No, pero se parece a Serpientes y escaleras.
 - 1.2. Es un juego de mesa.
 - 1.3. En casa / en un centro social de reunión.
 - 1.4. Con los amigos / con mis hermanos.
 - 1.5. De 2 a 4.
 - 1.6. Serpientes y escaleras, la Oca, Trivial Pursuit.

Soluciones a las actividades para después de leer el texto

- 1.
 - 1.1. Dos: Juan y María.
 - 1.2. Un tablero, un dado, 4 fichas del mismo color para cada jugador.
 - 1.3. Cada color representa a un jugador.

- 1.4. Casa pequeña. Cada una de las divisiones de un tablero.
1.5. Tirar el dado.

2.
2.1. Por orden, uno detrás de otro.
2.2. Me corresponde jugar.
2.3. Final (de una carrera).
2.4. Situación favorable; ¡qué fortuna.
2.5. Sentir ganas de comer.

3.
3.1. Falso. Es el color que prefiere.
3.2. Falso. María tiene un 4, número mayor que el 3 de Juan.
3.3. Verdadero. Es el sentido contrario a las agujas del reloj.
3.4. Falso. Es María la que no sabe jugar al parchís y Juan le enseña las reglas del juego.

4.

Palabras	Uso común	Uso metafórico en el parchís
Casa	Vivienda	Círculo de color donde se empieza el juego
Barrera	Obstáculo	2 fichas del mismo color en la misma casilla
Comer	Masticar y tragar alimentos	Ocupar la casilla donde se encuentra la ficha del contrario
Seguro	Libre de peligro	Casillas grises

5.
Respuesta libre. Propuesta de contestación:
5.1. El jugador elige un color.
5.2. Las fichas se mueven en sentido contrario a las agujas del reloj.
5.3. Empieza el juego la persona que saca el número mayor al tirar el dado.
5.4. Gana el jugador que consigue pasar la meta el primero con sus 4 fichas.

6.
Respuesta libre. Propuesta de contestación:
6.1. El juego se llama el escondite inglés.
6.2. Un jugador se pone de cara a la pared.
6.3. Los demás avanzan cuando él no mira mientras dice: "Un, dos y tres al escondite inglés".
6.4. Si los ve moverse, deben retroceder al punto de partida.
6.5. Gana el jugador que primero llega a tocar la pared.

7.
Respuesta libre. Propuesta de contestación:

Antonio: Hola, ¿Cómo estás?

Pepe: Muy bien, ¿tú, qué tal?

A.: Estupendamente. Ayer fui a nadar a la piscina con mi hermano. Y tú, ¿qué hiciste?

P.: Yo no salí de casa. Estuve jugando con la Play y vi en la tele un programa de deportes.

A.: ¿Te apetece venir esta tarde a la bolera? Vamos a jugar a los bolos en equipos con otros cuatro compañeros de clase.

P.: Yo no sé jugar, me da apuro. ¿Quiénes van?

A.: Luis, Pedro, Kevin y Mario. Somos 5, así que contigo iríamos 3 contra 3. No te preocupes, somos todos principiantes. Lo importante en el juego de los bolos es lanzar la bola con fuerza para tirar el mayor número de bolos.

P.: Suena divertido, ¿a qué hora quedamos?

A.: A las 6 en la parada del bus frente a tu casa.

P.: Muy bien. Hasta luego.

A.: Hasta luego, Pepe.



La llama olímpica en Salt Lake City, 2002.

Imágenes de <http://es.wikipedia.org/>



La antorcha olímpica de Londres, 2012

AUTORA: M^a Belén Roza González
Asesora técnica de la Consejería de Educación en Reino Unido e Irlanda

NIPO: 030-13-043-X

Lo importante es participar

Los últimos Juegos Olímpicos de verano, celebrados en 2012 en Londres, han tenido la mayor repercusión mediática de la historia.

TEXTO

Los Juegos Olímpicos, también conocidos como Olimpiadas, deben su nombre a las fiestas religiosas, culturales y deportivas celebradas en honor de Zeus en la ciudad de Olimpia, en la Grecia Antigua (Siglo VIII a.C.)

Los primeros Juegos incluían carreras a pie y en carros de caballos, lanzamientos de jabalina y de disco, salto de longitud, lucha y diversas competiciones artísticas, como la música, la danza y la poesía. Las celebraciones duraban varios días: mientras la llama olímpica permanecía encendida en el altar de los dioses hasta las guerras se paraban. El emperador cristiano, Teodosio I, los abolió en el año 393 por considerarlos paganos.

En 1896 el barón francés Pierre de Coubertin, atraído por los descubrimientos arqueológicos de las excavaciones de Olimpia, y creyendo que la competición deportiva podía mejorar el entendimiento internacional, consiguió organizar en Atenas los primeros Juegos Olímpicos modernos. El sacerdote dominico Henri Didon fue el inspirador del lema olímpico "Citius, Altius, Fortius" (Más rápido, más alto, más fuerte).

Los países representados acordaron que los Juegos se celebrarían cada cuatro años en un país diferente para dar a conocer distintas ciudades importantes del mundo,

y que se elegiría un Comité Olímpico Internacional (COI) para regular los Juegos.

El símbolo de las Olimpiadas serían los cinco anillos que representan los cinco continentes del mundo (África, América, Asia, Europa y Oceanía) entrelazados como señal de amistad entre los pueblos.

Las Olimpiadas inspiraron el desarrollo de los juegos olímpicos de invierno y de verano, así como los juegos paraolímpicos. En 1924 en Chamonix, Francia, se celebraron por primera vez los Juegos Olímpicos de invierno. Para dar mayor importancia al evento, desde 1994 no coinciden con los de verano, sino que se celebran en los años pares entre dos Juegos. Los próximos se realizarán en 2014 en Sochi, Rusia.

En 1992 España organizó la XXV edición de las Olimpiadas de verano, con gran éxito según la opinión de los atletas participantes y del público en general, en parte debido al espectacular atractivo de la ciudad de Barcelona.

Los últimos Juegos Olímpicos de verano, celebrados en 2012 en Londres, han tenido la mayor repercusión mediática de la historia. No es de extrañar que las ciudades del mundo compitan por ser sedes olímpicas. Desde su primera edición los Juegos Olímpicos han tenido 41 sedes en 22 países, pero sólo en 7 ocasiones han sido en ciudades de fuera de Europa y Estados Unidos.

ACTIVIDADES PARA ANTES DE LEER EL TEXTO

1. Observa las imágenes y contesta a las siguientes preguntas:
 - 1.1. ¿Qué ves en ellas?
 - 1.2. ¿Las reconoces a primera vista?
 - 1.3. ¿Para qué sirven?
 - 1.4. ¿Cuál te gusta más?
 - 1.5. ¿Por qué?
2. Lee el pie de las fotos y responde a estas cuestiones:
 - 2.1. ¿En qué países se construyeron estas antorchas?
 - 2.2. ¿Qué recuerdas de esos años?
 - 2.3. ¿Sabías que hay Juegos Olímpicos de verano, que son los más conocidos, y Juegos Olímpicos de invierno? Cita 4 ejemplos de deportes olímpicos de invierno y 4 de verano.

ACTIVIDADES PARA Después DE LEER EL TEXTO

1. Explica el significado del título: "Lo importante es participar".
2. Contesta a las siguientes preguntas:
 - 2.1. ¿Cuándo se comienzan a celebrar los Juegos Olímpicos?
 - 2.2. ¿Por qué se dejaron de celebrar?
 - 2.3. ¿Con qué frecuencia se celebraban antes de 1994?
 - 2.4. ¿Con qué frecuencia se celebran después de 1994?
3. Indica por qué se mencionan en el texto los años siguientes:
 - 3.1. 1992
 - 3.2. 1924
 - 3.3. 2014
 - 3.4. 2012
4. Formula con tus propias palabras el significado que tienen en el texto las siguientes expresiones:
 - 4.1. repercusión mediática (texto destacado)
 - 4.2. descubrimientos arqueológicos (párrafo 3)
 - 4.3. juegos paralímpicos (párrafo 6)
 - 4.4. sedes olímpicas (párrafo 8)
5. Busca información en internet sobre los siguientes personajes mencionados en el texto y completa esta tabla:

NOMBRE	FECHAS DE INTERÉS	ACTIVIDAD POR LA QUE SE LE CONOCE	RELACIÓN CON LOS JUEGOS OLÍMPICOS
Zeus			
Teodosio I			
Pierre de Coubertin			
Henri Didon			

6. ¿Qué representan estos símbolos en los Juegos Olímpicos?

- 6.1. Antorcha.
- 6.2. COI.
- 6.3. Anillos.
- 6.4. "Citius, Altius, Fortius"

7. Completa la siguiente tabla sobre los deportistas participantes en los Juegos Olímpicos que más admires. Puedes usar la información que encuentres en cualquier medio.

NOMBRE Y APELLIDOS	NACIONALIDAD	DEPORTE	MEDALLAS	OLIMPIADAS

8. Escribe con tu compañero una pequeña biografía sobre "El/La mejor deportista de todos los tiempos" argumentando vuestra opinión (unas 150 palabras).

SOLUCIONES

Soluciones a las actividades para antes de leer el texto

1.
Respuesta libre. Propuesta de contestación:
 - 1.1. Dos antorchas olímpicas de gran tamaño.
 - 1.2. Sí, las he visto en la televisión / No, nunca las había visto.
 - 1.3. Para mantener la llama olímpica encendida mientras duran los Juegos Olímpicos.
 - 1.4. La de la derecha / la de Londres.
 - 1.5. Es más elegante / es dorada / no tiene tantos ángulos.
2.
 - 2.1. En Estados Unidos (Salt Lake City) y en Reino Unido (Londres).
 - 2.2. Respuesta libre. Propuesta de contestación:
En 2002 vivía en Manchester. En 2012 estuve de vacaciones en Canadá.
 - 2.3. Respuesta libre. Propuesta de contestación:
Deportes olímpicos de invierno: esquí de fondo, saltos de esquí, patinaje artístico, hockey sobre hielo.
Deportes olímpicos de verano: atletismo, natación, boxeo, gimnasia rítmica.

Soluciones a las actividades para después de leer el texto

1.
Respuesta libre. Propuesta de contestación:
En el juego no sólo es importante ganar, hay también que saber perder y competir con deportividad.
2.
 - 2.1. En el siglo VIII antes de Cristo.
 - 2.2. Porque el emperador Teodosio I los prohíbe como creencia no cristiana.
 - 2.3. Cada 4 años.
 - 2.4. Cada dos años hay juegos especializados de invierno y de verano.
3.
 - 3.1. España organizó la XXV edición de las Olimpiadas de verano.
 - 3.2. Se celebraron por primera vez en Francia los Juegos Olímpicos de invierno.

- 3.3. Se celebrarán en Rusia los próximos Juegos Olímpicos de invierno.
3.4. Se celebraron en Reino Unido los últimos Juegos Olímpicos de verano.

4.

Respuesta libre. Propuesta de contestación:

- 4.1. Gran impacto social por la cobertura de los medios de comunicación.
4.2. Hallazgos de antiguas construcciones y obras artísticas.
4.3. Juegos para deportistas con minusvalías.
4.4. Ciudades anfitrionas de los Juegos.

5.

Respuesta libre. Propuesta de contestación:

NOMBRE	FECHAS DE INTERÉS	ACTIVIDAD POR LA QUE SE LE CONOCE	RELACIÓN CON LOS JUEGOS OLÍMPICOS
Zeus	Siglo VIII a.C.	Uno de los dioses de la Grecia Antigua	En su honor se celebraban en Olimpia los primeros juegos de la antigüedad.
Teodosio I	Año 393	Emperador cristiano	Abolió los Juegos antiguos por su carácter pagano.
Pierre de Coubertin	Año 1896	Aristócrata francés	Organizó los primeros Juegos Olímpicos Modernos.
Henri Didon	Año 1891	Sacerdote dominico	Ideó el lema olímpico "Citius, Altius, Fortius".

6.

- 6.1. Llama que simboliza pureza y claridad. Se enciende con la inauguración de los Juegos.
6.2. Siglas del Comité Olímpico Internacional, que regula los Juegos.
6.3. Los 5 aros entrelazados, representando la amistad entre los 5 continentes, son el símbolo de los Juegos Olímpicos.
6.4. Lema olímpico en latín, esencia de la competición atlética: "más rápido, más alto, más fuerte".

7.

Respuesta libre. Propuesta de contestación:

NOMBRE Y APELLIDOS	NACIONALIDAD	DEPORTE	MEDALLAS	OLIMPIADAS
Carl Lewis	EEUU	Atletismo	4 oro 2 oro, 1 plata 2 oro 1 oro	Los Angeles, 1984 Seúl, 1988 Barcelona, 1992 Atlanta, 1996

8.

Respuesta libre.

En la biografía del personaje elegido se mencionarán por orden cronológico lugares y fechas importantes en su vida, incluyendo sus méritos deportivos y profesionales, así como un resumen de sus logros en competiciones internacionales. Las razones de carácter personal para justificar su elección como "mejor deportista de todos los tiempos" harán hincapié en resaltar aspectos positivos y ejemplares de su carrera.



Gallinita ciega, cuadro de Goya.
Dados de la suerte (Juegos de azar)

Imágenes de <http://es.wikipedia.org/>

AUTORA: M^a Belén Roza González
Asesora técnica de la Consejería de Educación
en Reino Unido e Irlanda

NIPO: 030-13-043-X

Saber perder

La televisión y los ordenadores parecen ocupar la mayor parte del tiempo de ocio infantil y juvenil.

TEXTO

Desde que nacemos los seres humanos iniciamos un proceso de aprendizaje que conlleva la exploración del entorno inmediato a través de los sentidos. Son muchas las investigaciones científicas que afirman que el juego es un factor clave para el desarrollo de la personalidad y la comprensión del mundo.

La infancia es, por excelencia, la edad del descubrimiento y aunque los juegos se pueden disfrutar toda la vida, –solos, en familia o en grupo– entre los 3 años y la adolescencia, los juegos desempeñan un papel primordial en la adquisición de nuestra identidad individual y social.

Juegos tradicionales de la calle como las canicas, saltar a la comba o cantar en corro, contribuían a nuestra madurez psicológica enseñándonos a seguir unas reglas, crecer en confianza y espontaneidad, mejorar la coordinación y adoptar un comportamiento paciente y respetuoso con los demás. Niños y niñas, con o sin recursos económicos para comprarse un balón, una sofisticada muñeca o una simple peonza, todos jugaban para divertirse.

En la actualidad, cuando la televisión y los ordenadores parecen ocupar la mayor parte del tiempo de ocio infantil y juvenil, la tecnología y los inconvenientes de la vida urbana han ido apartándonos poco a poco de la actividad física en el exterior. Estos cambios parecen amenazar con convertir los juegos de calle en aburridos pasatiempos del pasado, casi inconcebibles para las familias de hoy en día, hechizadas por la pantalla que lanza permanentes estímulos de absorción y respuesta inmediata.

Aunque realmente existe un tiempo y un lugar para cada cosa, familias y educadores deberían poner extremo cuidado en asegurarse de que el entorno lúdico del blindado dormitorio juvenil se complementa con todo tipo de actividades al aire libre y creativos juegos de mesa que favorezcan no sólo la agilidad física y mental de los adolescentes, sino que también fomenten la convivencia con los adultos, la tolerancia y la flexibilidad para interpretar la sociedad polifacética y cambiante en que nos ha tocado vivir.

Expertos psicólogos se refieren a los juegos como representaciones micro-cósmicas de la vida real: la mayoría son competitivos porque nos incitan a querer ganar, a demostrar nuestras habilidades por encima de las de los demás. El juego, sin embargo, también nos prepara para asumir inevitables derrotas, para aceptar desafíos y experiencias menos placenteras, para canalizar nuestras energías en sentido positivo y saludable.

La interacción satisface además una necesidad propia de nuestra condición humana: la de aprender a divertirnos “juntos”. Jugar con los otros significa cooperar para obtener un fin, ceder el turno o la palabra para escuchar y actuar en consecuencia, acatar la función del árbitro o las reglas, ponernos, en suma, en disposición de progresar hacia el bien común. A nadie se le escapa que el mundo de la empresa y del trabajo demanda por igual de sus líderes y empleados las capacidades inherentes a un “buen jugador”.

ACTIVIDADES PARA ANTES DE LEER EL TEXTO

1. Observa las imágenes y contesta a las preguntas:
 - 1.1. ¿Qué ves en ellas?
 - 1.2. ¿Qué relación crees que puede haber entre ellas?
2. Lee los pies de foto y responde a estas cuestiones:
 - 2.1. ¿Qué juegos de azar conoces?
 - 2.2. ¿En qué consiste “la gallinita ciega”?

ACTIVIDADES PARA DESPUES DE LEER EL TEXTO

1. Explica el significado del título: “Saber perder”.
2. El texto menciona un aspecto fundamental por el que ha cambiado la actividad en el tiempo de ocio infantil en los últimos años. ¿Cuál es?
3. Formula con tus propias palabras el significado que tienen en el texto las siguientes expresiones subrayadas:
 - 3.1. Una sofisticada muñeca (párrafo 3).
 - 3.2. Olvidadizas familias (párrafo 4).
 - 3.3. Blindado dormitorio juvenil (párrafo 5).
 - 3.4. Representaciones micro-cósmicas (párrafo 6).
4. Decide con tu compañero si las siguientes frases son verdaderas o falsas teniendo en cuenta la información del texto. Razona tus respuestas.
 - 4.1. Los juegos son más importantes en la infancia que a otras edades.
 - 4.2. Los niños sin recursos económicos para comprar juguetes no suelen divertirse.
 - 4.3. Padres y profesores deben vigilar las diversiones de los jóvenes.
 - 4.4. Un buen jugador no acepta perder.
5. Con la ayuda del diccionario empareja los adjetivos de la columna izquierda con su definición en la columna derecha:

5.1. Polifacético	A) Relacionado con el juego
5.2. Hechizado	B) Muy difícil de imaginar
5.3. Lúdico	C) Con diversos aspectos
5.4. Inconcebible	D) Fascinado
6. Explica con ejemplos concretos a qué crees que se refieren las siguientes expresiones:
 - 6.1. La edad del descubrimiento (párrafo 2).
 - 6.2. Los inconvenientes de la vida urbana (párrafo 4).

6.3. Estímulos de absorción y respuesta inmediata (párrafo 4).

6.4. Asumir inevitables derrotas (párrafo 6).

7. Realiza una encuesta entre tus compañeros o colegas y completa, como en el ejemplo, la siguiente tabla con las respuestas obtenidas. Compáralas con tus propias respuestas.

Juegos infantiles tradicionales	Juegos individuales	Juegos adolescentes en grupo	Juegos de mesa familiares	Tus juegos favoritos
Las canicas	Solitario	Juego de la verdad	El parchís	Las 7 y media (cartas)

8. Escritura creativa.

Escribe una redacción sobre tus recuerdos de la infancia relacionados con el juego. ¿A qué jugabas, con quién, en dónde? ¿Qué emociones y sentimientos vienen a tu memoria? ¿Cómo crees que esas experiencias han influido en tu vida actual? (unas 200 palabras).

SOLUCIONES

Soluciones a las actividades para antes de leer el texto

1.

1.1. Dos dados rojos y una pintura de Goya con personajes jugando en corro.

1.2. Las dos imágenes evocan el juego.

2.

Respuesta libre. Propuesta de contestación:

2.1. El póker, el bingo, la ruleta, etc.

2.2. La "gallina ciega" es un juego infantil en el que un jugador con los ojos tapados debe atrapar a los demás.

Mientras todos corren y la gallina gira, se va cantando en corro una canción:

Gallinita, gallinita ¿Qué se te ha perdido en el pajar?

Una aguja y un dedal

Da tres vueltas y la encontrarás

Soluciones a las actividades para después de leer el texto

1.

Respuesta libre. Propuesta de contestación:

El juego nos enseña a aceptar nuestras limitaciones: a veces se gana, a veces se pierde, lo importante es asumirlo con naturalidad.

2.

Los juegos tradicionales, con amigos y vecinos que se conocían de siempre, se desarrollaban al aire libre y, generalmente implicaban una actividad física (correr, saltar). En la actualidad apenas se ven niños jugando en la calle: las condiciones de

vida en las grandes ciudades obligan a recluírse en casa y a entretenerse con el ordenador o la televisión.

3.

- 3.1. Artificial en exceso, poco natural.
- 3.2. Que olvidan fácilmente.
- 3.3. Acorazado, de difícil acceso.
- 3.4. El universo a pequeña escala.

4.

Respuesta libre. Propuesta de contestación:

- 4.1. Verdadero. En la infancia el juego contribuye a nuestro desarrollo físico y mental, ya que de los 3 años a la adolescencia es cuando se forma nuestra personalidad.
- 4.2. Falso. El texto dice que todos los niños, con o sin recursos económicos, juegan para divertirse.
- 4.3. Verdadero. Hay que proteger su entorno y educarles en el equilibrio.
- 4.4. Falso. El buen jugador ha de estar también preparado para asumir la derrota..

5.

- 5.1. C; 5.2. D; 5.3. A; 5.4. B

6.

Respuesta libre. Propuesta de contestación:

- 6.1. La infancia es la etapa en la que se descubre la vida, a uno mismo, la familia, los amigos y el mundo en general.
- 6.2. La ciudad entraña potenciales peligros e inconvenientes para los niños: el tráfico, la escasez de parques y jardines, la delincuencia, etc.
- 6.3. Los programas de televisión y las tecnologías de la información y la comunicación nos han acostumbrado a recibir pasivamente estímulos audiovisuales de consumo fácil y rápido.
- 6.4. En la vida, como en el juego, se producen altibajos, momentos buenos y malos que nos enseñan a enfrentarnos con nuestros problemas y a intentar superarlos para ser felices.

7.

Respuesta libre. Propuesta de contestación:

Juegos infantiles tradicionales	Juegos individuales	Juegos adolescentes en grupo	Juegos de mesa familiares	Tus juegos favoritos
Las canicas	Solitario	Juego de la verdad	El parchís	Las 7 y media (cartas)
El escondite	Saltar la cuerda	Los barcos	La oca	Scrabble
Rayuela	Hula-hoop	Mini-golf	Trivial Pursuit	Rompecabezas

8.

Respuesta libre.

Se escribirá en primera persona usando detalles de las vivencias infantiles y/o juveniles en tiempo pasado. Se emplearán expresiones temporales elaboradas y se harán comparaciones con el presente destacando el aspecto nostálgico y el tono emotivo de la narración.