

- 1** El señor Fogg intentó dar la vuelta al mundo en 80 días para ganar una apuesta en 1872, según el famoso libro de Julio Verne. Lee sus notas de viaje y numéralas del 1 al 8 siguiendo el recorrido del mapa.



- En Hong Kong perdimos el barco que debíamos coger, pero alquilé otro a vapor, pequeño y rápido, y tras seis días de viaje estábamos en Japón.
- De Nueva York salimos en barco de vapor hacia Inglaterra y llegamos a Londres en nueve días.
- En Suez tomamos otro barco de vapor y tardamos trece días hasta llegar a Bombay (India).
- En Calcuta embarcamos de nuevo y llegamos a Hong Kong tras trece días de incómodo viaje.
- 1. Salí de Londres en compañía de mi asistente Passepartout y, tras siete días en ferrocarril y barco de vapor, conseguí llegar al Canal de Suez (Egipto), después de pasar por París (Francia) y el sur de Italia.
- Salimos en tren de San Francisco, pero en las montañas nos detuvo la nieve. Avanzamos hasta la siguiente estación en un trineo con vela, y allí tomamos otro tren a Nueva York. En total, siete días.
- Desde Yokohama cruzamos el océano Pacífico en el barco de vapor General Grant y atracamos en San Francisco (EE. UU.) tras un viaje largo, aunque cómodo, de veintidós días.
- De Bombay nos dirigimos a Calcuta. Íbamos en tren, pero se paró en mitad de la selva y tuvimos que seguir el trayecto en elefante. Tardamos tres días en llegar a Calcuta (India).

- 2** Completa la tabla con la información anterior. ¿Cuántos días tardó Fogg en total? ¿Ganó su apuesta?

Recorrido	Medio de transporte	Días
1. De Londres a Suez	Ferrocarril y barco de vapor	7
	TOTAL	

Nombre: Fecha: Curso:

- 1 Memoriza este folleto durante unos minutos. Después, tápalo y escribe V al lado de las afirmaciones verdaderas y F al lado de las falsas, y corrige los errores de las falsas.



- El folleto promete descubrir los misterios del planeta rosa. ☐

- En la ilustración se ve el dibujo de varios planetas. ☐

- Durante el viaje se visitan 120 destinos. ☐

- El piloto es una mujer. ☐

- Los guías del viaje tienen más de 100 horas de vuelos espaciales. ☐

- 2 Destapa el folleto y corrige tus respuestas. Después, obsérvalo de nuevo y sigue estos pasos:

- Cierra los ojos e intenta reconstruir mentalmente la imagen y el texto del folleto.
- Abre los ojos y relee el folleto de arriba abajo.

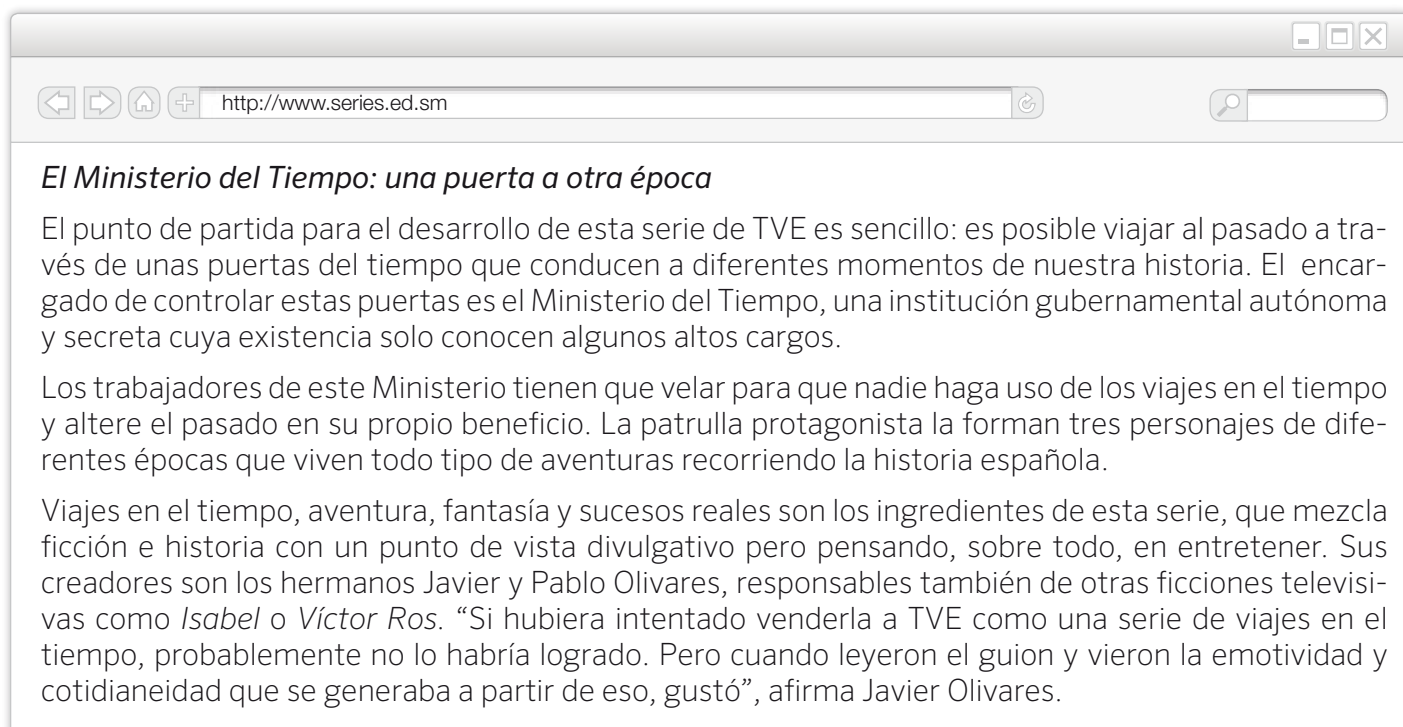
- 3 Tapa la actividad 1 y completa el folleto de memoria. ¡No te olvides de las ilustraciones!

D..... E LOS DEL
.....NETA RO.....
4.500 m.....s de años de
.....ja m..... por fin a tu alcance.

V..... los 20 destinos más a.....s de
M...r...e acompañado porespeciali-
zados con m..... de 100 horas de
esp.....les.

.....: Eva Cebrián Villalobos
(ga.....a como Astronauta del Año
por la Sociedad Astro.....a Internacional).
.....: Sabino Verbena Vicencio.

- 1 Lee este artículo en silencio las veces que necesites. A continuación, léelo en voz alta como si fueras un locutor de radio, cuidando el volumen, la entonación, el ritmo y la velocidad.



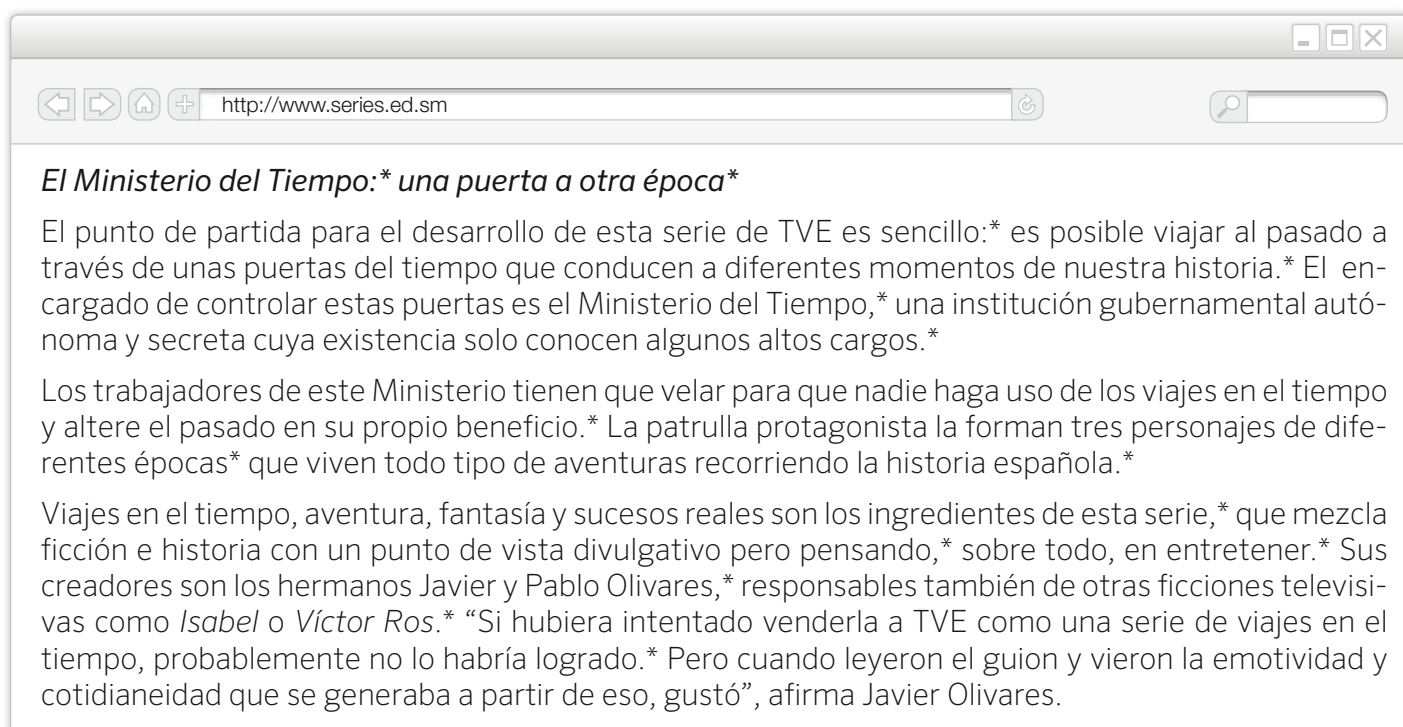
El Ministerio del Tiempo: una puerta a otra época

El punto de partida para el desarrollo de esta serie de TVE es sencillo: es posible viajar al pasado a través de unas puertas del tiempo que conducen a diferentes momentos de nuestra historia. El encargado de controlar estas puertas es el Ministerio del Tiempo, una institución gubernamental autónoma y secreta cuya existencia solo conocen algunos altos cargos.

Los trabajadores de este Ministerio tienen que velar para que nadie haga uso de los viajes en el tiempo y altere el pasado en su propio beneficio. La patrulla protagonista la forman tres personajes de diferentes épocas que viven todo tipo de aventuras recorriendo la historia española.

Viajes en el tiempo, aventura, fantasía y sucesos reales son los ingredientes de esta serie, que mezcla ficción e historia con un punto de vista divulgativo pero pensando, sobre todo, en entretener. Sus creadores son los hermanos Javier y Pablo Olivares, responsables también de otras ficciones televisivas como *Isabel* o *Víctor Ros*. “Si hubiera intentado venderla a TVE como una serie de viajes en el tiempo, probablemente no lo habría logrado. Pero cuando leyeron el guion y vieron la emotividad y cotidianeidad que se generaba a partir de eso, gustó”, afirma Javier Olivares.

- 2 Vuelve a leer el texto en voz alta, pero ahora como si fueras un presentador de televisión. Además de cuidar el volumen, la entonación, el ritmo y la velocidad, cuando aparezca un asterisco (*), debes levantar los ojos y mirar al público, sin dejar de hablar.



El Ministerio del Tiempo: * una puerta a otra época *

El punto de partida para el desarrollo de esta serie de TVE es sencillo: * es posible viajar al pasado a través de unas puertas del tiempo que conducen a diferentes momentos de nuestra historia. * El encargado de controlar estas puertas es el Ministerio del Tiempo, * una institución gubernamental autónoma y secreta cuya existencia solo conocen algunos altos cargos. *

Los trabajadores de este Ministerio tienen que velar para que nadie haga uso de los viajes en el tiempo y altere el pasado en su propio beneficio. * La patrulla protagonista la forman tres personajes de diferentes épocas * que viven todo tipo de aventuras recorriendo la historia española. *

Viajes en el tiempo, aventura, fantasía y sucesos reales son los ingredientes de esta serie, * que mezcla ficción e historia con un punto de vista divulgativo pero pensando, * sobre todo, en entretener. * Sus creadores son los hermanos Javier y Pablo Olivares, * responsables también de otras ficciones televisivas como *Isabel* o *Víctor Ros*. * “Si hubiera intentado venderla a TVE como una serie de viajes en el tiempo, probablemente no lo habría logrado. * Pero cuando leyeron el guion y vieron la emotividad y cotidianeidad que se generaba a partir de eso, gustó”, afirma Javier Olivares.

- 1 El señor Fogg intentó dar la vuelta al mundo en 80 días para ganar una apuesta en 1872, según el famoso libro de Julio Verne. Lee sus notas de viaje y numéralas del 1 al 8 siguiendo el recorrido del mapa.



- ...5. En Hong Kong perdimos el barco que debíamos coger, pero alquilé otro a vapor, pequeño y rápido, y tras seis días de viaje estábamos en Japón.
- ...8. De Nueva York salimos en barco de vapor hacia Inglaterra y llegamos a Londres en nueve días.
- ...2. En Suez tomamos otro barco de vapor y tardamos trece días hasta llegar a Bombay (India).
- ...4. En Calcuta embarcamos de nuevo y llegamos a Hong Kong tras trece días de incómodo viaje.
- 1. Salí de Londres en compañía de mi asistente Passepartout y, tras siete días en ferrocarril y barco de vapor, conseguí llegar al Canal de Suez (Egipto), después de pasar por París (Francia) y el sur de Italia.
- ...7. Salimos en tren de San Francisco, pero en las montañas nos detuvo la nieve. Avanzamos hasta la siguiente estación en un trineo con vela, y allí tomamos otro tren a Nueva York. En total, siete días.
- ...6. Desde Yokohama cruzamos el océano Pacífico en el barco de vapor General Grant y atracamos en San Francisco (EE. UU.) tras un viaje largo, aunque cómodo, de veintidós días.
- ...3. De Bombay nos dirigimos a Calcuta. Íbamos en tren, pero se paró en mitad de la selva y tuvimos que seguir el trayecto en elefante. Tardamos tres días en llegar a Calcuta (India).

- 2 Completa la tabla con la información anterior. ¿Cuántos días tardó Fogg en total? ¿Ganó su apuesta?

Recorrido	Medio de transporte	Días
1. De Londres a Suez	Ferrocarril y barco de vapor	7
2. De Suez a Bombay	Barco de vapor	13
3. De Bombay a Calcuta	Tren y elefante	3
4. De Calcuta a Hong Kong	Barco	13
5. De Hong Kong a Yokohama	Barco de vapor	6
6. De Yokohama a San Francisco	Barco de vapor	22
7. De San Francisco a Nueva York	Tren y trineo con vela	7
8. De Nueva York a Londres	Barco de vapor	9
	TOTAL	80

Sí, ganó la apuesta.

Nombre: Fecha: Curso:

- 1 Memoriza este folleto durante unos minutos. Después, tápalo y escribe V al lado de las afirmaciones verdaderas y F al lado de las falsas, y corrige los errores de las falsas.



- El folleto promete descubrir los misterios del planeta rosa. ☐ F

El folleto promete descubrir los misterios del planeta rojo.

- En la ilustración se ve el dibujo de varios planetas. ☐ V

- Durante el viaje se visitan 120 destinos. ☐ F

Durante el viaje se visitan 20 destinos.

- El piloto es una mujer. ☐ F

El piloto es un hombre.

- Los guías del viaje tienen más de 100 horas de vuelos espaciales. ☐ F

Los guías del viaje tienen más de 100 horas de vuelos espaciales.

- 2 Destapa el folleto y corrige tus respuestas. Después, obsérvalo de nuevo y sigue estos pasos:

- Cierra los ojos e intenta reconstruir mentalmente la imagen y el texto del folleto.
- Abre los ojos y relee el folleto de arriba abajo.

- 3 Tapa la actividad 1 y completa el folleto de memoria. ¡No te olvides de las ilustraciones!

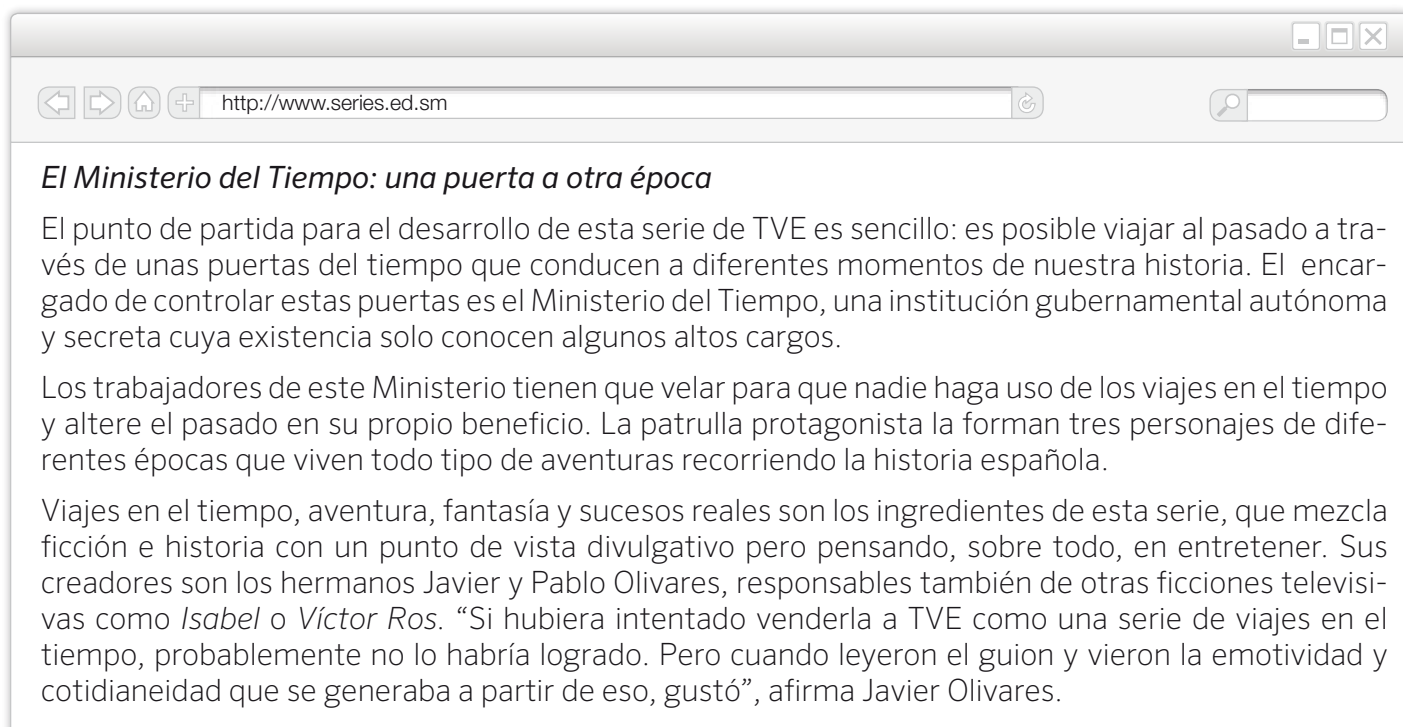
D..ESCUBR..E LOS ..MISTERIOS.. DEL
..PLA..NETA RO..JO.....

4.500 m..illone..s de años de
..histor..ja m..arciana.. por fin a tu alcance.

V..isita.. los 20 destinos más a..tractivo...s de
M..a..r..t..e acompañado por ..guías... especiali-
zados con m..ás.. de 100 horas de ..vuelos...
esp..acia...les.

..Comandante...: Eva Cebrián Villalobos
(ga..Jardonad..a como Astronauta del Año 2085
por la Sociedad Astro..nómic...a Internacional).
..Piloto.....: Sabino Verbena Vicencio.

- 1 Lee este artículo en silencio las veces que necesites. A continuación, léelo en voz alta como si fueras un locutor de radio, cuidando el volumen, la entonación, el ritmo y la velocidad.



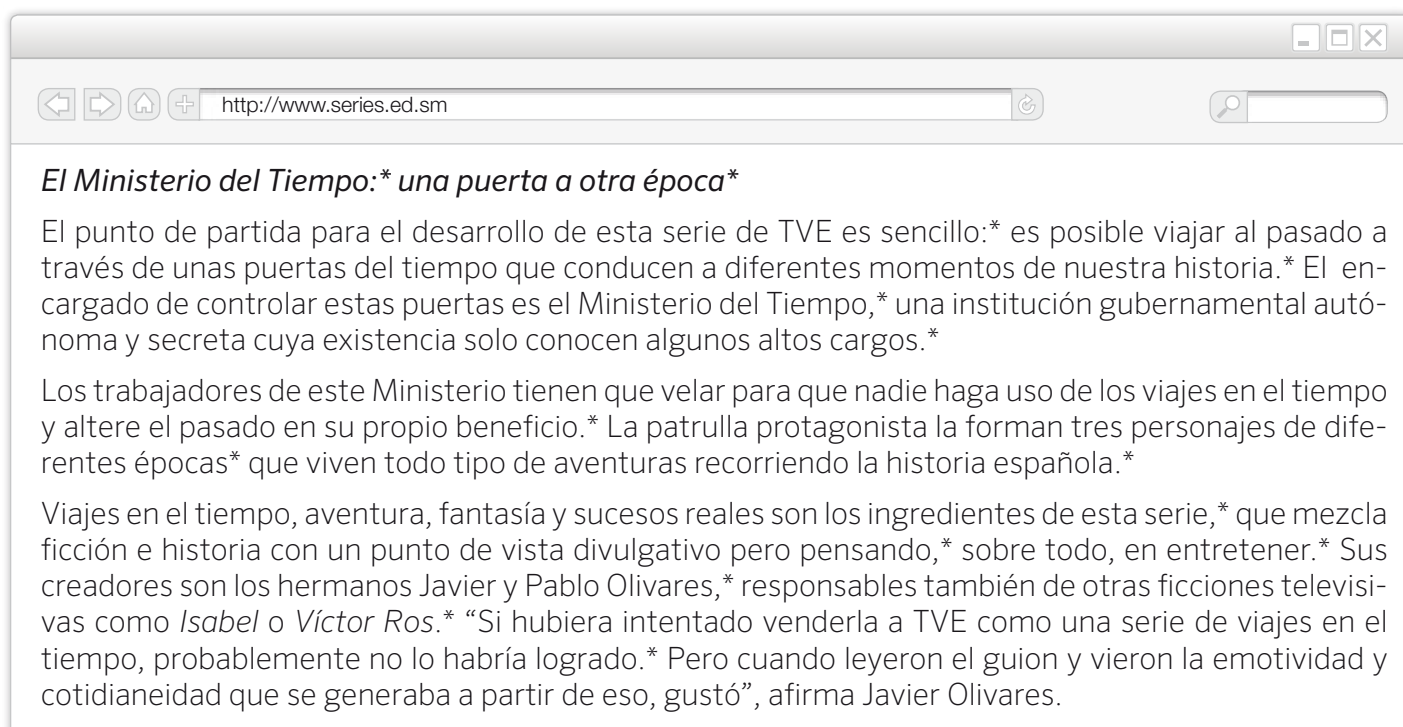
El Ministerio del Tiempo: una puerta a otra época

El punto de partida para el desarrollo de esta serie de TVE es sencillo: es posible viajar al pasado a través de unas puertas del tiempo que conducen a diferentes momentos de nuestra historia. El encargado de controlar estas puertas es el Ministerio del Tiempo, una institución gubernamental autónoma y secreta cuya existencia solo conocen algunos altos cargos.

Los trabajadores de este Ministerio tienen que velar para que nadie haga uso de los viajes en el tiempo y altere el pasado en su propio beneficio. La patrulla protagonista la forman tres personajes de diferentes épocas que viven todo tipo de aventuras recorriendo la historia española.

Viajes en el tiempo, aventura, fantasía y sucesos reales son los ingredientes de esta serie, que mezcla ficción e historia con un punto de vista divulgativo pero pensando, sobre todo, en entretener. Sus creadores son los hermanos Javier y Pablo Olivares, responsables también de otras ficciones televisivas como *Isabel* o *Víctor Ros*. “Si hubiera intentado venderla a TVE como una serie de viajes en el tiempo, probablemente no lo habría logrado. Pero cuando leyeron el guion y vieron la emotividad y cotidianeidad que se generaba a partir de eso, gustó”, afirma Javier Olivares.

- 2 Vuelve a leer el texto en voz alta, pero ahora como si fueras un presentador de televisión. Además de cuidar el volumen, la entonación, el ritmo y la velocidad, cuando aparezca un asterisco (*), debes levantar los ojos y mirar al público, sin dejar de hablar.



El Ministerio del Tiempo: * una puerta a otra época *

El punto de partida para el desarrollo de esta serie de TVE es sencillo: * es posible viajar al pasado a través de unas puertas del tiempo que conducen a diferentes momentos de nuestra historia. * El encargado de controlar estas puertas es el Ministerio del Tiempo, * una institución gubernamental autónoma y secreta cuya existencia solo conocen algunos altos cargos. *

Los trabajadores de este Ministerio tienen que velar para que nadie haga uso de los viajes en el tiempo y altere el pasado en su propio beneficio. * La patrulla protagonista la forman tres personajes de diferentes épocas * que viven todo tipo de aventuras recorriendo la historia española. *

Viajes en el tiempo, aventura, fantasía y sucesos reales son los ingredientes de esta serie, * que mezcla ficción e historia con un punto de vista divulgativo pero pensando, * sobre todo, en entretener. * Sus creadores son los hermanos Javier y Pablo Olivares, * responsables también de otras ficciones televisivas como *Isabel* o *Víctor Ros*. * “Si hubiera intentado venderla a TVE como una serie de viajes en el tiempo, probablemente no lo habría logrado. * Pero cuando leyeron el guion y vieron la emotividad y cotidianeidad que se generaba a partir de eso, gustó”, afirma Javier Olivares.

Nombre: Fecha: Curso:

Lee despacio el siguiente texto y las preguntas que tienes a continuación. Después, responde.

Quando haya varias opciones, marca con una cruz **solo una** respuesta, la que te parezca más adecuada.



Nombre: Fecha: Curso:

RECOMENDACIONES PARA VIAJAR EN GLOBO:

- ▶ Llevar ropa cómoda y calzado adecuado para andar por el campo. La vestimenta será acorde a la época del año, en verano se puede volar en manga corta, sin embargo en invierno necesitará ropa de abrigo.
- ▶ Utilizar zapatos, zapatillas deportivas o botas de *trekking*, ya que la mayor parte de los despegues y aterrizajes los hacemos en el campo, por lo que conviene evitar los tacones y sandalias.
- ▶ El espacio en el interior de la barquilla es limitado, por ello le pedimos que lleve bolsos pequeños.
- ▶ También es aconsejable que lleve su cámara de fotos, unas gafas de sol y una gorra para proteger su cabeza del calor de los quemadores, especialmente en verano.

PRECAUCIONES:**Por motivos de seguridad, Globos Viento Zero no recomienda el vuelo a:**

- ▶ Mujeres embarazadas, niños pequeños, con una estatura inferior al metro y personas que padezcan enfermedades graves.

1 ¿Cuál es la finalidad de este texto?

- ☒ Informar y dar publicidad sobre los vuelos en globo que realiza la empresa Globos Viento Zero.
- ☐ Explicarnos cómo se realiza un viaje en globo.
- ☐ Informar sobre las últimas tendencias en deportes de riesgo.
- ☐ Recomendar no viajar en globo a niños, embarazadas y enfermos graves.

2 Este texto tiene varias partes. Numera las líneas del texto e indica qué líneas abarca cada parte indicada.

-1-2..... → Presentación del vuelo.
-3-20..... → Descripción del vuelo.
-21-22..... → Grabación de tu vuelo.
-23-30..... → Consejos.
-31-34..... → Evitar riesgos.

3 El texto indica que los vuelos se realizan al *alba*. ¿Cuál de estas acepciones de *alba* se adapta al texto?**alba**

- ☐ 1. **adj.** Blanco. U. m. en leng. poét.
- ☐ 2. **f.** Amanecer.
- ☒ 3. **f.** Primera luz del día antes de salir el Sol.
- ☐ 4. **f.** Último de los cuartos en que para los centinelas se dividía la noche.

Nombre: Fecha: Curso:

4 ¿Cuál es la razón por la que se escoge este momento del día para volar en globo?

Porque es cuando la atmósfera se encuentra más estable y hace menos viento.

5 ¿De qué depende la duración del vuelo?

De las condiciones del viento y la orografía del terreno.

6 ¿Cuál de las siguiente acepciones de la palabra *orografía* encaja mejor con la empleada en el texto?

ortografía

☐ 1. f. Parte de la geografía física que trata de la descripción de las montañas.

☒ 2. f. Conjunto de montes de una comarca, región, país, etc.

7 ¿Por qué es recomendable utilizar zapatillas deportivas?

Porque la mayor parte de los despegues y aterrizajes se realizan en el campo.

8 Explica con tus propias palabras el siguiente consejo del texto:

El espacio en el interior de la barquilla es limitado, por ello le pedimos que lleve bolsos pequeños.

Respuesta modelo: dentro de la cesta del globo hay poco espacio, por eso hay que llevar bolsos que no ocupen mucho.

9 ¿Cuál crees que es la razón por la cual la empresa Globos Viento Zero ha escogido este nombre comercial?

Respuesta libre.

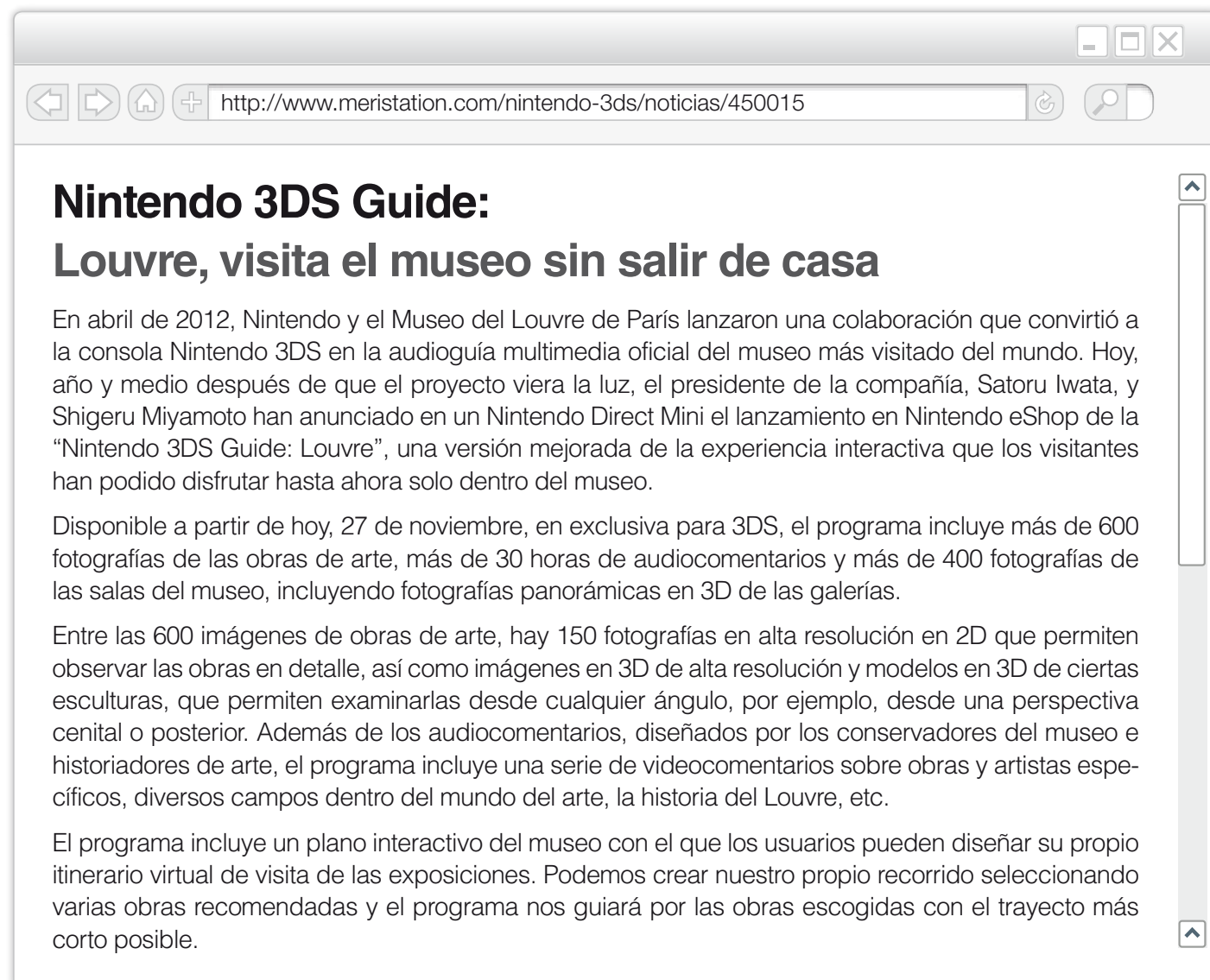
10 En esta web se anima a realizar un paseo en globo. Para ello se emplean algunos recursos como destacar palabras en negrita o incluir oraciones que animen a vivir esta experiencia. Pon tres ejemplos que, a tu juicio, animen a participar en esta actividad.

Respuesta libre.

Nombre: Fecha: Curso:

Lee despacio el siguiente texto y las preguntas que tienes a continuación. Después, responde.

Cuando haya varias opciones, marca con una cruz **solo una** respuesta, la que te parezca más adecuada.



The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying <http://www.meristation.com/nintendo-3ds/noticias/450015>. The article title is "Nintendo 3DS Guide: Louvre, visita el museo sin salir de casa". The text describes a collaboration between Nintendo and the Louvre Museum, launching a Nintendo 3DS guide in April 2012. It mentions that the guide is available for 3DS and includes over 600 photos, 30 hours of audio commentary, and 400 photos of the museum's galleries. It also notes that the guide allows users to create a virtual itinerary and visit the museum without leaving home.

1 ¿Cuál es la finalidad de esta noticia?

- ☐ Enseñarnos el Museo del Louvre, uno de los museos más importantes del mundo.
- ☐ Presentarnos una guía que Nintendo acaba de sacar para visitar el Museo del Louvre desde casa.
- ☒ Contarnos cuáles son las obras de arte que podemos disfrutar con la guía cuando visitemos el museo.
- ☐ Aconsejarnos sobre cómo visitar museos sin salir de casa.

2 A partir del texto contesta a estas preguntas: ¿qué ha sucedido, cuándo ha ocurrido, por qué?

Nintendo pone a la venta una guía virtual para visitar el Louvre. Su lanzamiento será el 27 de noviembre y se produce tras la colaboración de Nintendo y el Louvre para crear la audioguía oficial del museo.

Nombre: Fecha: Curso:

- 3 Esta guía te permite conocer bien el museo. Completa los espacios en blanco de la siguiente tabla:

Recursos de la Nintendo 3DS Guide: Louvre	Unidades
Imágenes de obras de arte	Más de 600.....
Audiocomentarios.....	30 horas
Fotografías de las salas del museo	400.....
Fotografías en alta resolución en 2D	150.....

- 4 El texto dice: “Hoy, año y medio después de que el proyecto viera la luz...” ¿A qué proyecto se refiere?

- ☐ A la consola Nintendo 3DS.
- ☐ A la Nintendo 3DS Guide: Louvre.
- ☒ A la audioguía multimedia oficial del Louvre.
- ☐ A un Nintendo Direct Mini.

- 5 En el texto se dice lo siguiente:

El programa incluye un plano **interactivo** del museo con el que los usuarios pueden diseñar su propio itinerario virtual de visita de las exposiciones.

¿Qué significado crees que adquiere en este texto la palabra en negrita?

interactivo, va.

- ☐ 1. adj. Que procede por interacción.
- ☒ 2. adj. Inform. Dicho de un programa: Que permite una interacción, a modo de diálogo, entre el ordenador y el usuario.

- 6 ¿Quiénes han diseñado los audicomentarios de la Nintendo 3DS Guide: Louvre?

Conservadores del museo e historiadores de arte.

- 7 En la oración “el programa incluye una serie de videocomentarios sobre obras y artistas específicos”, ¿por qué palabra sustituirías *específico*?

- ☐ Innato ☒ Concreto ☐ Básico ☐ Relevante

- 8 ¿Si vivieras en París, comprarías la Nintendo 3DS Guide: Louvre? Razona tu respuesta utilizando información del texto.

Respuesta libre.