

Alumno/a _____
IES MATEO ALEMÁN SAN JUAN DE AZNALFARACHE

EL PERRO AMBICIOSO

Iba un día un perro por la calle, cuando se encontró en el suelo un hermoso pedazo de carne; rápidamente lo agarró entre sus dientes y se alejó corriendo para comérselo tranquilo.

Al pasar por el río, vio un trozo de carne que parecía flotar en el agua. Entonces pensó: “Yo me creía afortunado por haber encontrado el trozo de carne que llevo en la boca, pero ahí, en el agua, hay un pedazo mucho mejor y más grande que el mío... ¿Por qué tengo que conformarme con éste?”

El perro abrió la boca para coger la carne que veía en el agua y, naturalmente, se le cayó el verdadero trozo de carne y se hundió en el río. Por ambicioso se quedó sin comer.

EL PERRO AMBICIOSO

1. Cuando el perro se encontró un pedazo de carne lo agarró y se alejó para comérselo tranquilamente, porque:

1. No tenía hambre. 2. Quería comérselo tranquilamente. 3. No quería que alguien se lo quitara.

2. ¿Por qué crees que el pedazo de carne que veía en el río le pareció más grande?

1. Porque realmente era más grande. 2. Porque al reflejarse en el agua se veía mas grande. 3. Porque quería más carne.

3. ¿Por qué se quedó sin comer?

4. ¿Qué significa, en esta historia, que el perro era ambicioso?

a) Es este texto una narración? **SI** **NO**

Resume el texto con tus propias palabras.

A la hora de comunicarnos entre las personas podemos usar dos tipos de lenguaje: uno **verbal** que usa signos lingüísticos y otro lenguaje **no verbal** donde no es necesario hablar ni escribir, sino que nos comunicamos mediante signos visuales, sonoros, táctiles, olfativos...

5. Escribe si el siguiente tipo de lenguaje es verbal o no verbal.

- a) dar la bienvenida a un grupo.....
- b) una señal de tráfico.....
- c) un manual de instrucciones.....
- d) el timbre del colegio.....

6. Lee el siguiente texto relacionado con la invención de los videojuegos:

Los primeros pasos para los actuales **videojuegos** se producen en los años 40, cuando los técnicos americanos desarrollaron el primer simulador de vuelo, destinado al entrenamiento de pilotos. En 1962 apareció la tercera generación de computadoras, con reducción de su tamaño y costo de manera drástica; y a partir de ahí el proceso ha sido continuo. En 1969 nació el microprocesador, que en un reducido espacio producía mayor potencial de información que los grandes computadoras de los años 50. Es lo que constituye el corazón de nuestras computadoras, videojuegos y calculadoras.

En 1970 aparece el disco flexible y en 1972 se desarrolla el primer juego, llamado PONG, que consistía en una rudimentaria partida de tenis o ping-pong. En 1977, la firma Atari lanzó al mercado el primer sistema de

videojuegos en cartucho, que alcanzó un gran éxito en Estados Unidos y provocó, al mismo tiempo, una primera preocupación sobre los posibles efectos de los videojuegos en la conducta de los niños.

Luego de una voraz evolución, en la que el constante aumento de la potencia de los microprocesadores y de la memoria permitieron nuevas mejoras, en 1986 la casa Nintendo lanzó su primer sistema de videojuegos que permitió la presentación de unos juegos impensables nueve años atrás. La calidad del movimiento, el color y el sonido, así como la imaginación de los creadores de juegos fueron tales que, unidos al considerable abaratamiento relativo de dichos videojuegos, a comienzos de los 90, en nuestro país se extendieron de manera masiva los juegos creados por las dos principales compañías, Sega y Nintendo; y en poco tiempo se constituyeron en uno de los juguetes preferidos de los niños.

La extensión masiva de los videojuegos en los años 90 ha provocado una segunda oleada de investigaciones, en la medicina, la sociología, la psicología y la educación, además de la preocupación y las valoraciones que dichos juegos han recibido por parte de padres, educadores y principalmente los medios de comunicación, para quienes generalmente los videojuegos son vistos como algo negativo y perjudicial. Las más prestigiosas universidades, revistas y publicaciones son sensibles a la preocupación por una de las tendencias preferidas a la hora de elegir los juegos, no solo de los niños y adolescentes, sino también de jóvenes y adultos.

SUBRAYA LA RESPUESTA CORRECTA

1. ¿Cuál es el tema central del texto?

- A) Los videojuegos y las consideraciones psicosociales.
- B) Surgimiento de las empresas Atari, Nintendo y Sega.
- C) La expansión de los videojuegos y su peligro inherente.
- D) Evolución de los videojuegos y el debate sobre sus efectos.

2. El término VORAZ, en el tercer párrafo del texto, alude a:

- A) escándalo.
- B) consumismo.
- C) agresividad.
- D) rapidez.

3. Si los microprocesadores no se hubieran potenciado, seguramente:

- A) no habría ningún videojuego y tampoco habría violencia.
- B) la revolución de los videojuegos no se habría dado.
- C) las investigaciones sobre los videojuegos continuarían.
- D) no se habrían desarrollado videojuegos de gran calidad.

ENGLISH

My name is Ben

My name is Ben and I come from Australia. I am 24 years old and I live in a small town near Sydney called Branton.

I don't have a job now, but normally I clean shop windows. I am not married but I live with my very beautiful girlfriend, Maria, in a nice house in Branton. We don't have any children...maybe next year.

My girlfriend is an actress, but she isn't very famous. She acts in a small theatre in our town. At the weekend, we like to go swimming in a big lake near our house.

I normally get up at eight o'clock, but on Thursday I get up at six o'clock because that is the day when I go running in the park.

a) Are these statements TRUE or FALSE?.

- 1. Ben lives in Sydney, Australia.**
- 2. Ben is 26 years old.**
- 3. Ben's normal job is cleaning windows.**
- 4. Ben doesn't have any children.**
- 5. Ben's girlfriend works in the local theatre.**
- 6. Ben plays tennis on Thursdays.**

b) Answer these questions.

1. What's your name?.....

2. What's your surname?.....

3. How old are you?.....

4. Where are you from?.....

5. Where do you live?.....