

Material Quinto Centenario

EXPO '92

5



Materiales

Quinto

Centenario

EDITA:
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN
EMBAJADA DE ESPAÑA
1350 Connecticut Ave. N.W., Suite 1050
Washington, DC 20036

Coordina la edición:
Carmen Moreno

Colaboran en este número:
Lourdes González-Bueno
Luis Lázaro
Carmen Moreno
Azucena Sanz

© 1992 Consejería de Educación - Embajada de España

Todo el material de esta publicación puede ser fotocopiado.

PRESENTACIÓN

El próximo 20 de abril se inaugurará solemnemente la Exposición Universal de Sevilla. A partir de ese día, y hasta el 12 de octubre, se espera que 18 millones de personas la visiten.

Nosotros hemos querido unirnos a esa celebración ofreciendo a nuestros lectores, en este número de abril, un imaginario viaje a la Exposición Universal.

Muchas veces la imaginación parece más real, y se disfruta mejor, que la vida misma. Y quién sabe si a base de imaginación se termina paseando por las calles de Sevilla.

Para que el viaje sea más agradable tenemos un anfitrión excepcional: nuestro amigo Curro. Empezaremos el viaje presentándoles a Curro: nuestra mascota. La mayoría de ustedes ya le conocen, porque es un personaje muy famoso, y estamos convencidos de que terminará siendo un amigo entrañable.

Una vez hecho el equipaje y compradas las entradas, nos situaremos en Sevilla.

Si importante y bonita es la Exposición Universal, tanto o más lo es la ciudad que le sirve de marco: Sevilla.

Recorran sus calles, piérdanse en sus recónditas plazas, admiren sus monumentos y tómense un refresco sentados en cualquier rincón escuchando el murmullo del agua de una fuente.

Déjense llevar por la ciudad y terminen diciendo con nosotros: "¡Sevilla, qué maravilla!"

Pero eso sí, no se olviden de que hemos ido a ver la Exposición Universal. Recorramos el camino de los descubrimientos, admiremos lo que la voluntad del hombre ha conseguido hacer a lo largo de los últimos 500 años, visitemos los diferentes pabellones y tomemos contacto con los cientos de culturas y pueblos que constituyen nuestro planeta.

¿Les interesa el viaje? Pues, háganlo y, sobre todo, disfrútenlo.

SUMARIO

	Presentación	2
	BIENVENIDOS A EXPO '92	4
ACTIVIDAD	1 “Curro te invita”	5-6
ACTIVIDAD	2 “Haciendo el equipaje”	7-8
ACTIVIDAD	3 “Comprando entradas”	9
	LA CIUDAD DE SEVILLA	10
ACTIVIDAD	1 “Las calles de Sevilla”	10-19
	A: “Sitúa las calles”	14
	B: “Adivina la calle”	15
	C: “Acompañando a Curro”	16
	Actividades complementarias	18
ACTIVIDAD	2 “Sevilla, ¡qué maravilla!”	20-25
	LA EXPOSICIÓN UNIVERSAL	26
ACTIVIDAD	1 “El camino de los descubrimientos”	27-31
ACTIVIDAD	2 “Un paseo por EXPO '92”	32-34

BIENVENIDOS A EXPO '92

Carmen Moreno
Consejería de Educación
Embajada de España
Washington, DC.

La Exposición Universal de Sevilla que se celebrará del 20 de abril al 12 de octubre de 1992, será para España el acontecimiento más importante del programa de conmemoraciones del quinto centenario del descubrimiento de América.

El tema central de EXPO '92 es "La Era de los Descubrimientos" y será un reconocimiento y homenaje a la capacidad descubridora del hombre, así como un inventario y un balance de la marcha de la humanidad para mostrar el estado de la civilización, los progresos

conseguidos durante los últimos cinco siglos y las perspectivas inmediatas.

Sevilla '92 ofrecerá un nuevo modelo de exposición, más atractiva, dinámica y universal que ninguna de las anteriores. Permitirá visitar los pabellones sobre el pasado, vivir las innovaciones del presente, gozar de las actuaciones de los más grandes artistas internacionales, y anticipar las técnicas y el estilo de vida del futuro.

EXPO '92 atraerá a Sevilla a 18 millones de personas a las que se sumarán a través de la televisión, cientos de millones de espectadores que contemplarán desde sus hogares, el acontecimiento cultural más importante de nuestro tiempo.





“Curro te invita”

Nivel:

Elemental

Tipo de actividad:

Escuchar y dibujar
Rellenar una ficha

Objetivos lingüísticos:

Funciones comunicativas:

Descripción de animales
Dar información personal

Estructuras gramaticales:

Presente de los verbos SER, ESTAR y
TENER

Áreas léxicas:

Datos personales: nombre, edad,
profesiones, dirección, aficiones, etc . . .
Vocabulario relativo a los pájaros:
plumas, cresta, pico, alas, . . .

Destrezas:

Comprensión oral y escrita

Organización:

Trabajo individual y en parejas

Material:

Carta de Curro (página 6)
Fichas de datos personales (página 6)

Procedimiento:

- Curro, la mascota de la EXPO '92, nos saluda desde la portada. Haga una descripción oral de Curro a sus alumnos, y dígalos que lo vayan dibujando en una hoja aparte a medida que usted describe. Se pueden premiar los mejores dibujos (en este caso no los más creativos, sino los más parecidos al original).
- A continuación, los alumnos leen la invitación de donde deben extraer la información necesaria para completar la ficha de datos de Curro.
- Por último, rellenan su ficha de datos personales “necesaria para entrar en la EXPO”.

Curro
EXPO '92
Recinto de la Cartuja
41010 Sevilla, España

1 de abril de 1992

¡Hola!, ¿cómo estás?

Me llamo Curro y soy la mascota de la Exposición Universal que se celebra en Sevilla de abril a octubre de 1992.

Nací aquí en 1988 y he estado estudiando y preparándome para poder acompañar a los niños y jóvenes de todo el mundo que vendrán a visitarnos.

En mi tiempo libre estudio idiomas, vuelo por toda España y asisto a manifestaciones culturales de todo tipo para poder informarte cuando vengas. Sobre todo, voy al teatro y a conciertos de música pop. Mi grupo favorito es "El Último de la Fila", ¿los conoces?.

Si quieres venir a verme, no tienes más que rellenar la ficha que te adjunto.

Te espero en Sevilla.

Un abrazo,



DATOS PERSONALES DEL ALUMNO

Nombre _____ Apellido _____

Lugar de nacimiento: _____

Edad: _____

Profesión: _____

Dirección _____

(calle) _____ (ciudad) _____

(estado/país) _____ (código postal) _____

Nacionalidad _____

Aficiones: _____

DATOS PERSONALES DE CURRO

Nombre: _____ Apellido: _____

Lugar de nacimiento: _____

Edad: _____

Profesión: _____

Dirección: _____

(calle) _____ (ciudad) _____

(estado/país) _____ (código postal) _____

Nacionalidad: _____

Aficiones: _____

“Haciendo el equipaje”

Nivel:

Intermedio

Tipo de actividad:

Diálogo con discriminación de información

Objetivos lingüísticos:

Funciones comunicativas:

Dar consejos

Estructuras gramaticales:

No deberías llevar..... porque.....

Es mejor que lleves/no lleves
porque.....

Áreas léxicas:

Prendas de vestir y objetos de viaje

Destrezas:

Comprensión lectora y expresión oral

Organización:

Parejas

Materiales:

Listas de equipaje (página 8)

Datos de Sevilla (página 8)

Procedimiento:

- Se organiza la clase en parejas. Cada pareja debe tener los “Datos sobre Sevilla” y la listas de equipaje correspondientes a

Pedro y a Ana (una para cada alumno). A ninguno de los dos les cabe todo lo que quieren llevar.

- Cada alumno debe leer a su compañero la lista que le haya correspondido y éste debe aconsejarle sobre qué objetos debe dejar en casa.

Por ejemplo:

Pedro: Creo que no deberías llevar la máquina de coser porque pesa mucho/ no la vas a necesitar/ etc . . .

Ana: Y tú, es mejor que no lleves las botas de esquiar, hace demasiado calor. Es mejor que lleves unas zapatillas de deporte

- Por último deciden a quién pertenecen el resto de los objetos teniendo en cuenta si son de chico o de chica.

Sugerencia: también pueden comprobar si el otro lleva todo lo necesario.

Por ejemplo:

Pedro: Ana, ¿llevas la cámara de fotos?

Ana: No, la tengo rota



Lista de equipaje de Pedro y Ana

LISTA DE EQUIPAJE DE PEDRO

Intercambia esta lista con Ana.

Mira los datos sobre Sevilla y teniendo en cuenta la naturaleza y época del viaje, dile qué cosas no debería llevar y por qué.

secador de pelo
 peine
 gabardina
 2 jerseys de lana
 2 faldas
 3 blusas
 1 par de guantes
 pantalones vaqueros
 2 pantalones cortos
 4 camisetas
 4 pares de medias
 3 pares de calcetines
 sandalias
 2 sujetadores
 6 bragas
 2 camisones
 1 cámara de fotos
 1 máquina de coser

DATOS DE SEVILLA

- *Habitantes de la ciudad:* 660.000
- *Habitantes del área metropolitana:* 800.000
- *Altura sobre el nivel del mar:* 6m
Bañada por el río Guadalquivir, único puerto fluvial de España
- *Horas de sol:* 2.862 anuales
- *Lluvia:* 591 mm/año
- *Temperaturas:*
verano: media, 25 °C; máxima, 44 °C
invierno: media, 12 °C; mínima, 2 °C
- *Parques Naturales próximos:*
Coto de Doñana
Sierra Norte
- *Color:* blanco de cal, ocre de albero
- *Olor:* a jazmín y azahar

Habéis cerrado la maleta y todavía quedan algunas cosas por la habitación. Decidid a quién pertenecen, teniendo en cuenta si son de chico o de chica.

maquillaje, sombrero de paja, una camisa, una máquina de afeitar, unos zapatos de tacón alto y un biquini.



LISTA DE EQUIPAJE DE ANA

Intercambia esta lista con Pedro.

Mira los datos sobre Sevilla y teniendo en cuenta la naturaleza y época del viaje, dile qué cosas no debería llevar y por qué.

abrigo
 toalla
 2 pantalones vaqueros
 1 traje
 2 camisas
 1 bañador
 3 calzoncillos
 4 camisetas
 gorro de lana
 1 pijama
 cepillo de dientes
 botas de esquiar
 2 pantalones cortos
 jabón
 gafas de sol
 1 manta
 3 pares de calcetines
 1 máquina de escribir

DATOS DE SEVILLA

- *Habitantes de la ciudad:* 660.000
- *Habitantes del área metropolitana:* 800.000
- *Altura sobre el nivel del mar:* 6m
Bañada por el río Guadalquivir, único puerto fluvial de España
- *Horas de sol:* 2.862 anuales
- *Lluvia:* 591 mm/año
- *Temperaturas:*
verano: media, 25 °C; máxima, 44 °C
invierno: media, 12 °C; mínima, 2 °C
- *Parques Naturales próximos:*
Coto de Doñana
Sierra Norte
- *Color:* blanco de cal, ocre de albero
- *Olor:* a jazmín y azahar

Habéis cerrado la maleta y todavía quedan algunas cosas por la habitación. Decidid a quién pertenecen teniendo en cuenta si son de chico o de chica.

maquillaje, sombrero de paja, una camisa, una máquina de afeitar, unos zapatos de tacón alto y un biquini.



“Comprando entradas”

Nivel:

Elemental

Tipo de actividad:

Resolución de problemas

Objetivo lingüístico:

Lectura comprensiva de tablas de precios

Destrezas:

Comprensión lectora

Organización:

Trabajo individual

Materiales:

Lista de precios

Procedimiento:

• Los alumnos individualmente (o en parejas), deben encontrar la entrada más barata para cada uno de los casos que se les dan. Para ello deben tener en cuenta la edad, época, duración de la visita, número de visitantes, etc...

Aquí tienes los precios de las entradas para la EXPO.

Estudia los siguientes supuestos:

- 1.- Jaime y María tienen dos hijos de 10 y 15 años. Quieren ir un día del mes de julio.
- 2.- Juan tiene 70 años y piensa ir casi todos los días.
- 3.- Mario y Carmen tienen 18 años y quieren entrar a partir de las 9 de la noche.
- 4.- Margarita tiene 30 años y quiere llevar a su ahijada de 4 años a pasar un día en la EXPO.

5.- Tú vas con un grupo de 45 estudiantes estadounidenses y dos profesores. Todos sois mayores de 14 años. ¿Cuánto os costarán las entradas para un día?

Solución:

- 1.- 6.750 Pts (2.000 x 3 + 750)
- 2.- 15.000 Pts
- 3.- 2.000 Pts. (1.000 cada uno)
- 4.- 4.000 Pts. (el niño entra gratis)
- 5.- 141.000 Pts. (3.000 x 47)

Nota: 1 dólar equivale aproximadamente a 100 pesetas.

PARA ENTRAR EN EXPO

A los visitantes de Expo '92 se les ofrecen diferentes opciones de entradas. Los más pequeños pueden entrar gratis, y otros grupos se benefician de importantes descuentos.

El cuadro de tarifas por persona es el siguiente:

ENTRADA DE UN DÍA

(Desde las 09:00 h. de la mañana hasta las 04:00 h. del día siguiente).

- Niños menores de 5 añosGratis
- Niños entre 5 y 14 años y mayores de 651.500 Ptas.
- Días familiares: (*)
Adultos2.000 Ptas.
Niños entre 5 y 14 años y mayores de 65750 Ptas.
- En grupos organizados especiales (**)3.000 Ptas.
- Adultos4.000 Ptas.

(*) **Días familiares.** Se han fijado diez días familiares: Uno en abril y uno en octubre, y dos en cada uno de los restantes meses (excepto agosto).

(**) **Grupos especiales.** Incluye a grupos organizados de estudiantes y trabajadores menores de 25 años, pensionistas, jubilados y retirados. Los grupos constarán de 40 personas y podrán ser organizados, previo acuerdo con Expo '92, por centros de enseñanza, sindicatos, organizaciones empresariales y organismos públicos de asistencia social.

ENTRADA DE TARDE/NOCHE

(Desde las 20:00 h. hasta las 04:00 h. del día siguiente).

- Entrada de tarde/noche1.000 Ptas.

PASES

- Temporada (*)
(Válido para 6 meses, desde las 09:00 h. de la mañana hasta las 04:00 h. del día siguiente).
Adultos30.000 Ptas.
Niños entre 5 y 14 años y mayores de 6515.000 Ptas.
- De 3 días
(Válido para 3 días, consecutivos o no, desde las 09:00 h. de la mañana hasta las 04:00 h. del día siguiente)10.000 Ptas.

- Tarde/noche
(Válido para 6 meses, desde las 20:00 h. hasta las 04:00 h. del siguiente)10.000 Ptas.

(*) **Pases de temporada.** Los pases son siempre personales y pueden ser adquiridos a plazos. Están ya a la venta en las oficinas de los cuatro Bancos patrocinadores de Expo '92: Banco Bilbao Vizcaya, Banco Central, Banesto, Banco Hispano Americano.

LA CIUDAD DE SEVILLA

Luis Lázaro • Consejería de Educación, Embajada de España, Washington, D.C.

Sevilla, durante este año 1992 va a ser descubierta por muchas personas, gracias a la celebración de la EXPO'92. Es éste, ciertamente, un acontecimiento de primera magnitud, que dejará una huella importante en la ciudad...

Pero no la cambiará sustancialmente (quizás sí su fisonomía, pero no su fondo, su "alma"), porque Sevilla existía ya antes de la Exposición Universal, y seguirá existiendo después... La Sevilla alegre, mágica, mora, gitana. La Sevilla de la Giralda y la Torre del Oro, del Guadalquivir y del Barrio de Santa Cruz.

La Sevilla de los toros en la Maestranza, del Betis, de la Semana Santa, de la Feria de Abril... Esa Sevilla inmortal de estrechas, blancas, maravillosas calles, es la que vamos a recorrer ahora, con las siguientes actividades.

Presentamos a continuación el nombre de 140 calles de Sevilla, que no son ni las más importantes, ni las más representativas. Es una selección realizada en función de objetivos puramente lingüísticos. De ellas, 105 están agrupadas en siete grupos temáticos: ABSTRACCIONES, PROFESIONES, PERSONAJES, LUGARES, OBJETOS, PLANTAS Y ANIMALES, las otras 35 aún no lo están... Esa será la primera tarea de los alumnos.

1

ACTIVIDAD

"Las calles de Sevilla"

I.- ABSTRACCIONES

CALLE ALEGRE	CALLE AMISTAD	CALLE AMOR	CALLE ANTIGUA	CALLE CONSTANCIA
CALLE CONSUELO	CALLE ENAMORADOS	CALLE ESPERANZA	CALLE GLORIA	CALLE LEALTAD
CALLE MARAVILLA	CALLE MISERICORDIA	CALLE PAZ	CALLE PROGRESO	CALLE PUREZA
CALLE	CALLE	CALLE	CALLE	CALLE

II.- PROFESIONES

CALLE ALBAÑILES	CALLE CARCELEROS	CALLE CARPINTEROS	CALLE COCHEROS	CALLE CONQUISTADORES
CALLE COSTURERAS	CALLE CRISTALEROS	CALLE ENFERMERAS	CALLE ESCULTOR	CALLE FONTANEROS
CALLE JARDINEROS	CALLE LEÑADORES	CALLE MAESTRAS	CALLE MECÁNICOS	CALLE MODISTAS
CALLE	CALLE	CALLE	CALLE	CALLE

III.- PERSONAJES

CALLE ANTONIO MACHADO	CALLE CERVANTES	CALLE CID	CALLE CRISTO	CALLE CRISTÓBAL COLÓN
CALLE CHOPIN	CALLE DANTE	CALLE DR. FLEMING	CALLE FRAY JUNÍPERO SERRA	CALLE GOYA
CALLE HERNÁN CORTÉS	CALLE ISABEL LA CATÓLICA	CALLE JUAN SEBASTIÁN ELCANO	CALLE MAGALLANES	CALLE MANOLETE
CALLE	CALLE	CALLE	CALLE	CALLE

IV.- LUGARES

CALLE AMÉRICA	CALLE ANDALUCÍA	CALLE ATLÁNTICO	CALLE BOLIVIA	CALLE BRASIL
CALLE COLOMBIA	CALLE COSTA RICA	CALLE CHILE	CALLE ESPAÑA	CALLE EUROPA
CALLE GÉNOVA	CALLE HABANA	CALLE JAVA	CALLE KANSAS CITY	CALLE LÍBANO
CALLE	CALLE	CALLE	CALLE	CALLE

V.- OBJETOS

CALLE ARMAS	CALLE BANDERILLAS	CALLE BRÚJULA	CALLE CADENAS	CALLE CANDELABRO
CALLE CAÑA	CALLE CARRETAS	CALLE CASTAÑUELAS	CALLE CRUZ	CALLE CUNA
CALLE ESPADA	CALLE ESPEJO	CALLE FLECHA	CALLE LANZA	CALLE MONEDEROS
CALLE	CALLE	CALLE	CALLE	CALLE

VI.- PLANTAS

CALLE ABETO	CALLE ÁLAMO	CALLE AMAPOLA	CALLE AZAFRÁN	CALLE AZUCENA
CALLE CASTAÑO	CALLE CLAVEL	CALLE ÉBANO	CALLE FRESA	CALLE FLOR DE LIS
CALLE GIRASOL	CALLE HIGUERAS	CALLE LIMONERO	CALLE MANZANA	CALLE NARANJO
CALLE	CALLE	CALLE	CALLE	CALLE

VII.- ANIMALES

CALLE ÁGUILAS	CALLE ARDILLA	CALLE BALLENA	CALLE CARACOLES	CALLE CIERVO
CALLE CIGÜEÑA	CALLE CISNE	CALLE CONEJO	CALLE DELFIN	CALLE GALLO
CALLE JIRAFÁ	CALLE LOBO	CALLE MEJILLÓN	CALLE PAJARITO	CALLE PALOMA
CALLE	CALLE	CALLE	CALLE	CALLE



“Sitúa las calles”

Nivel:

Elemental

Tipo de actividad:

Completar información

Objetivos lingüísticos:

Áreas léxicas:

Abstracciones, profesiones, personajes, lugares, objetos, plantas, animales

Ordenación alfabética

Destrezas:

Comprensión escrita

Comprensión y expresión oral

Organización:

Parejas

Material:

- Nombres de las calles ordenados por temas y alfabéticamente (páginas 10-13)
- Relación del resto de las calles sin ordenar por grupos (en esta misma página)

Procedimiento:

1.- Se entrega a cada pareja de alumnos una fotocopia de las calles de Sevilla, agrupadas temáticamente, y una relación de las otras calles sin agrupar.

2.- Cada pareja, poniéndose previamente de acuerdo, debe situar estas calles en su apartado correspondiente, por orden alfabético

Sugerencias:

Sería conveniente que el profesor, previamente, hubiese explicado el significado de algunas palabras, sobre todo de las más difíciles (el profesor dispone del significado en la página 17).

CALLES SIN SITUAR EN SU RESPECTIVO GRUPO

LUISIANA
MÉXICO
NÁPOLES
PARRA
PIZARRO
ROSALEDA
SEMBRADORES
TAMBORIL
TRABAJO
TROVADOR
VIEJO
VIRTUD

MARCO POLO
MIGUEL ANGEL
PALMERA
PINGÜINO
PLATEROS
SALMÓN
SÉNECA
TELESCOPIO
TRABUCO
TULIPÁN
VIOLÍN
ZORRO

MARRUECOS
MONJAS
PANADERO
PINO
PULPO
SATURNO
SOCORRO
TIBURÓN
TROMPETA
VIDA
VIRGEN DEL PILAR

“Adivina la calle”

Nivel:

Elemental-medio

Tipo de actividad:

Juego de adivinanzas

Objetivos lingüísticos:

Áreas léxicas:

Abstracciones, profesiones, personajes,
lugares, objetos, plantas, animales

Estructuras gramaticales:

Formulación correcta de preguntas.

Destrezas:

Comprensión y expresión oral

Organización:

Grupos y gran grupo

Material:

• Relación de calles con una breve definición de cada una (página 17), para cada grupo.

Procedimiento:

1.- Se divide a la clase en grupos de 4 o 5 alumnos, proporcionando a cada grupo una copia de las calles de Sevilla con sus definiciones.

2.- Cada grupo debe elegir tantas palabras de entre éstas como miembros sean, para dar oportunidad a todos de ser al menos una vez “portavoz” del grupo.

3.- Comienza un grupo, por sorteo, y el resto, por turno, le hacen preguntas acerca de “su calle”, a las que deberá contestar el portavoz del grupo con un “SI” o un “NO”. Primero tendrían que descubrir a cuál de los 7 grupos pertenece la calle, y luego cuál de ellas es.

4.- El grupo que diga directamente el nombre de una calle, y esté equivocado, queda eliminado durante el resto de ese turno.

Sugerencias:

El profesor puede llevar una relación de los puntos que consigue cada equipo (2 por respuesta correcta).

Se puede poner un tope de preguntas (p.e. 10). Si al cabo de las mismas ningún grupo ha adivinado la palabra, los puntos serán para el grupo que la ha presentado.

Se puede penalizar con un punto a aquellos grupos que den respuestas equivocadas (al contestar SI o No, y a aquellos otros que contesten directamente una calle equivocada).



“Acompañando a Curro”

Nivel:

Intermedio-bajo

Tipo de actividad:

Resolución de problemas

Objetivos lingüísticos:

Áreas léxicas:

Orientación espacial. Dominar el vocabulario relacionado con este aspecto.

Descripción de rutas a seguir.

Destrezas:

Comprensión y expresión orales

Comprensión y expresión escritas

Organización:

Grupos y gran grupo

Material:

- Plano de Sevilla (página 19).
- Hoja “Acompañando a Curro” (página 19), para cada grupo. Se recomienda ampliar el tamaño.

Procedimiento:

1.- Se divide la clase en grupos de 4 o 5 alumnos y a cada uno se le proporciona una hoja de respuestas “Acompañando a Curro” y un plano de Sevilla..

2.- Uno de los miembros del grupo lee la tarea: “Acompañando a Curro”. Entre todos se discute la mejor manera de llegar a cada

lugar desde la Expo, y el mejor modo de expresarlo por escrito.

3.- Con lo decidido, se va completando la hoja de respuestas de cada grupo.

4.- Cuando todos los grupos han terminado, van leyendo por orden lo que han escrito acerca del modo de llegar a los distintos lugares marcados. El resto de los grupos, si han puesto algo distinto, lo leerán y se discutirá en gran grupo, el mejor modo de llegar allí.

Tiempo:

Se recomienda limitar el tiempo de esta actividad a 30 minutos.

Sugerencias:

Los lugares que están incluidos en la Hoja de Respuestas (Giralda, Alameda de Hércules, Plaza de Toros, Parque de María Luisa, Barrio de Santa Cruz, Torre del Oro), pueden ser cambiados, recortados o ampliados por el profesor.

Se les debería hacer saber a los alumnos al principio que en esta actividad se valora positivamente el hecho de incluir la mayor cantidad posible de información a la hora de confeccionar cada ruta.

Definición de los nombres de las calles

1.- ADJETIVOS Y NOMBRES ABSTRACTOS

ALEGRE	Feliz, contento
AMISTAD	Afecto desinteresado entre personas
AMOR	Sentimiento afectivo por el que se desea el bien del otro
ANTIGUA	De muchos años
CONSTANCIA	Tenacidad, paciencia
CONSUELO	Alivio, ayuda en la desgracia
ENAMORADOS	Que sienten amor
ESPERANZA	Confianza en lograr nuestros deseos
GLORIA	Paraiso, cielo, gusto, deleite
LEALTAD	Fidelidad en la amistad
MARAVILLA	Suceso o cosa que causa admiración
MISERICORDIA	Virtud que inclina a perdonar
PAZ	Tranquilidad, sosiego,
PROGRESO	Desarrollo continuo, general
PUREZA	Incorrupción, castidad, inocencia
SOCORRO	Ayuda en una dificultad
TRABAJO	Actividad habitual de una persona
VIDA	Estado de actividad de un ser orgánico
VIEJO	Persona o animal de mucha edad
VIRTUD	Cualidad positiva

2.- PROFESIONES

ALBAÑILES	Construyen edificios
CARCELEROS	Guardan prisioneros
CARPINTEROS	Trabajan la madera
COCHEROS	Conducían coches (término antiguo)
CONQUISTADORES	Conquistaban tierras
COSTURERAS	Hacen costura (cosen)
CRISTALEROS	Ponen cristales
ENFERMERAS	Ayudan médicos
ESCULTOR	Hacen esculturas
FONTANEROS	Arreglan cañerías, grifos...
JARDINEROS	Cuidan jardines
LEÑADORES	Cortan leña
MAESTRAS	Enseñan a alumnos
MECÁNICOS	Arreglan máquinas (sobre todo coches)
MODISTAS	Hacen vestidos
MONJAS	Son religiosas
PANADERO	Hacen (o venden) pan
PLATEROS	Trabajan la plata
SEMBRADORES	Siembran en el campo
TROVADOR	Cantan canciones (término antiguo)

3.- PERSONAJES

ANTONIO MACHADO	Poeta español. Siglos XIX-XX
CERVANTES	Escritor español. Siglos XVI-XVII
CID	Héroe español de la Reconquista. Siglo XI
CRISTO	Iniciador del Cristianismo
CRISTÓBAL COLÓN	Descubridor de América. S. XV-XVI
CHOPIN	Músico polaco. S. XIX
DANTE	Escritor italiano. S. XIII
DR. FLEMING	Descubridor de la penicilina. Escocés. Ss. XIX-XX
FRAY JUNIPERO SERRA	Misionero español, evangelizador de California. S. XVIII
GOYA	Pintor español. Ss. XVIII-XIX
HERNÁN CORTÉS	Conquistador de Méjico. S. XVI
ISABEL LA CATÓLICA	Reina de Castilla durante el Descubrimiento. S. XV-XVI
JUAN S. ELCANO	Dió la primera vuelta al mundo. S. XVI
MAGALLANES	Inició la primera vuelta al mundo. S. XVI
MANOLETE	Torero español. S. XX
MARCO POLO	Viajero veneciano Ss. XIII-XIV
MIGUEL ANGEL	Pintor renacentista italiano. Ss. XV-XVI
PIZARRO	Conquistador del Perú. S. XVI
SÉNECA	Escritor hispano-romano (sevillano). S. I
VIRGEN DEL PILAR	"Patrona" de España

4.- LUGARES

AMÉRICA	Continente
ANDALUCÍA	Región en que se encuentra Sevilla
ATLÁNTICO	Océano entre Europa, Africa y América
BOLIVIA	País sudamericano
BRASIL	País sudamericano
COLOMBIA	País sudamericano
COSTA RICA	País centroamericano
CHILE	País sudamericano
ESPAÑA	País europeo
EUROPA	Continente

GÉNOVA	Ciudad de Italia
HABANA	Capital de Cuba
JAVA	Isla de Indonesia, en Asia
KANSAS CITY	Ciudad de Estados Unidos
LÍBANO	País de Asia
LOUISIANA	Estado de Estados Unidos
MARRUECOS	País norteafricano
MÉJICO	País norteamericano
NÁPOLES	Ciudad italiana
SATURNO	Planeta del Sistema Solar

5.- OBJETOS

ARMAS	Instrumento ofensivo o defensivo
BANDERILLAS	Palos con puntas que se clavan a los toros
BRÚJULA	Instrumento para orientarse
CADENAS	Serie de eslabones entrelazados
CANDELABRO	Objeto con varios brazos para poner velas
CAÑA	Instrumento para pescar
CARRETAS	Vehículo antiguo tirado por caballerías
CASTAÑUELAS	Instrumento musical de percusión, típico del flamenco
CRUZ	Símbolo del cristianismo
CUNA	Cama de niño pequeño
ESPADA	Arma blanca de forma alargada
ESPEJO	Superficie en que se reflejan las imágenes
FLECHA	Arma que se dispara con arco
LANZA	Arma arrojadiza que se tira con la mano
MONEDEROS	Utensilios para llevar monedas
TAMBORIL	Instrumento musical de percusión
TELESCOPIO	Utensilio para observar los astros
TRABUCO	Antigua arma de fuego
TROMPETA	Instrumento musical de viento
VIOLÍN	Instrumento musical de cuerda

6.- PLANTAS

ABETO	Árbol de hoja perenne, típico de la Navidad
ÁLAMO	Árbol de madera blanca y suave
AMAPOLA	Flor silvestre de color rojo
AZAFRÁN	Planta que se usa como condimento
AZUCENA	Flor de color blanco
CASTAÑO	Árbol alto de fruto comestible
CLAVEL	Flor aromática de varios colores
ÉBANO	Árbol de madera pesada y negra
FLOR DE LIS	Flor símbolo de la casa real de Borbón
FRESA	Fruto de color rojo
GIRASOL	Planta con semillas de las que se obtiene aceite
HIGUERAS	Árboles que producen higos
LIMONERO	Árbol que produce limones
MANZANA	Fruto del manzano
NARANJO	Árbol que produce naranjas
PALMERA	Árbol de tronco recto y alto
PARRA	Planta que produce uvas
PINO	Árbol de hoja perenne
ROSALEDA	Planta que proporciona rosas
TULIPÁN	Flor de seis pétalos, de varios colores

7.- ANIMALES

ÁGUILAS	Ave rapaz
ARDILLA	Mamífero roedor de larga cola
BALLENA	Mamífero cetáceo
CARACOL	Molusco gasterópodo comestible
CIERVO	Mamífero rumiante esbelto
CIGÜEÑA	Ave zancuda de largo cuello
CISNE	Ave palmípeda
CONEJO	Mamífero roedor
DELFIN	Mamífero cetáceo carnívoro
GALLO	Ave gallinácea
JIRAFAS	Mamífero rumiante de largo cuello
LOBO	Mamífero carnívoro, semejante al perro
MEJILLÓN	Molusco lamelibranchio marino
PAJARITO	Ave. Diminutivo de pájaro
PALOMA	Ave. Alguna de sus especies son mensajeras
PINGÜINO	Ave palmípeda del Antártico
PULPO	Molusco cefalópodo con 8 tentáculos
SALMÓN	Pez teleosteo de carne roja
TIBURON	Pez marino muy voraz
ZORRO	Mamífero carnívoro de hocico muy agudo



Actividades complementarias

I) ABSTRACCIONES

- Cuáles expresan cosas positivas (alegre, amor, amistad, enamorados, esperanza, gloria, lealtad, maravilla, paz, pureza, vida).
- Cuáles están relacionadas con el tiempo (antigua, constancia, vida, viejo).

II) PROFESIONES

- Cuáles son antiguas y ya no se realizan hoy ([cocheros], conquistadores, trovador).
- Cuáles son los sufijos más frecuentes de las profesiones en español
 - + ERO/A: Carcelero, carpintero, cochero, costurera, cristalero, enfermera, fontanero, jardinero, panadero, platero.
 - + OR/ORO: Conquistador, escultor, sembrador, trovador.
- Escribir más profesiones terminadas en -ERO y en -OR
 - + ERO: Camionero, tendero, frutero, carnicero, pescadero, cocinero, marinero...
 - + OR: Profesor, conductor, actor, director, escritor, pescador, domador...
- Escribir nombres de las profesiones de los que se dedican a...

+ Cortar el pelo	+ Hacer trajes
+ Vender joyas	+ Escribir en periódicos
+ Trabajar en las minas	+ Trabajar en el campo
+ Defender en juicios	+ Hacer comida
+ Jugar al fútbol	+ Dirigir una empresa
+ Trabajar en una oficina	+ Instalar electricidad

III) PERSONAJES

- Cuáles están relacionados con el descubrimiento, conquista y colonización de América (Colón, F. Junipero Serra, Hernán Cortés, Isabel la Católica, Juan Sebastián Elcano, Magallanes, Pizarro).
- Cuáles fueron de habla no-española (Cristo, Chopin, Dante, Dr. Fleming, Marco Polo, Miguel Angel, [Magallanes, Colón, Séneca]).
- Cuáles son escritores (Machado, Cervantes, Dante, Séneca).
- Cuáles han vivido, al menos en parte, en nuestro siglo (Machado, Dr. Fleming, Manolete).

- Hacer una lista de 10 personajes de toda la historia a los que les dedicarían una calle, explicar las razones, comentarlo en gran grupo...

IV) LUGARES

- Cuáles son de América (América, Bolivia, Brasil, Colombia, Costa Rica, Chile, Habana, Kansas City, Luisiana, México, [Atlántico]).
- Cuáles de España (Andalucía, España, [Atlántico]).
- Cuáles de Europa (no de España) (Europa, Génova, Nápoles, [Atlántico]).
- Cuáles de Asia (Java, Líbano)
- Cuáles de Africa (Marruecos, [Atlántico]).

V) OBJETOS

- Cuáles no se usan habitualmente hoy día (carretas, espada, flecha, lanza, trabuco).
- Cuáles están relacionados con la música (castañuelas, tamboril, trompeta, violín).
- Cuáles podemos encontrar habitualmente dentro de una casa (candelabro, cruz, espejo, monedero).
- Cuáles son armas (armas, espada, flecha, lanza, trabuco).

VI) PLANTAS

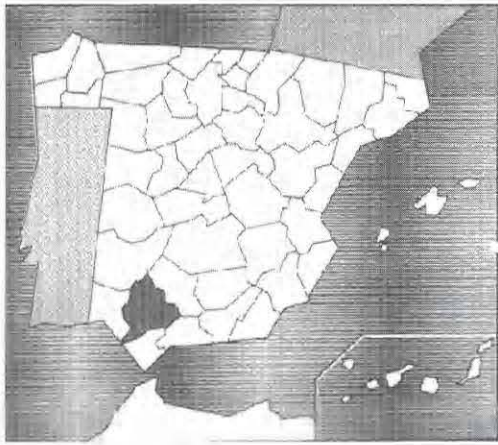
- Cuáles son flores (amapola, azucena, clavel, flor de lis, tulipán, [rosaleda]).
- Cuáles son árboles (abeto, álamo, castaño, ébano, higuera, limonero, naranjo, palmera, pino).
- Cuáles son (o proporcionan) productos comestibles (azafrán, castaño, fresa, girasol, higuera, limonero, manzana, naranjo, parra).

VII) ANIMALES

- Relación de mamíferos (ardilla, ballena, ciervo, conejo, delfín, jirafa, lobo, zorro).
- Relación de aves (águila, ciervo, cigüeña, cisne, gallo, pajarito, paloma, pingüino).
- Relación de animales "acuáticos" (ballena, delfín, mejillón, pulpo, salmón, tiburón).
- Relación de animales habitualmente domésticos (conejo, gallo, pajarito, paloma).

PLANO DE SEVILLA

“ACOMPAÑA A CURRO”



Mapa de situación de Sevilla

HOJA DE RESPUESTAS “ACOMPAÑANDO A CURRO”

CURRO vive en La Cartuja, en el corazón de la EXPO, pero, de vez en cuando, se da una vuelta por las calles de Sevilla, que le entusiasman. Pero él, aunque listo, sólo es un pájaro, y no sabe muy bien por dónde se va... Ayúdale, diciéndole por qué calles ha de pasar para ir a...

LA GIRALDA _____

ALAMEDA DE HÉRCULES _____

PLAZA DE TOROS _____

PARQUE DE MARÍA LUISA _____

BARRIO DE SANTA CRUZ _____

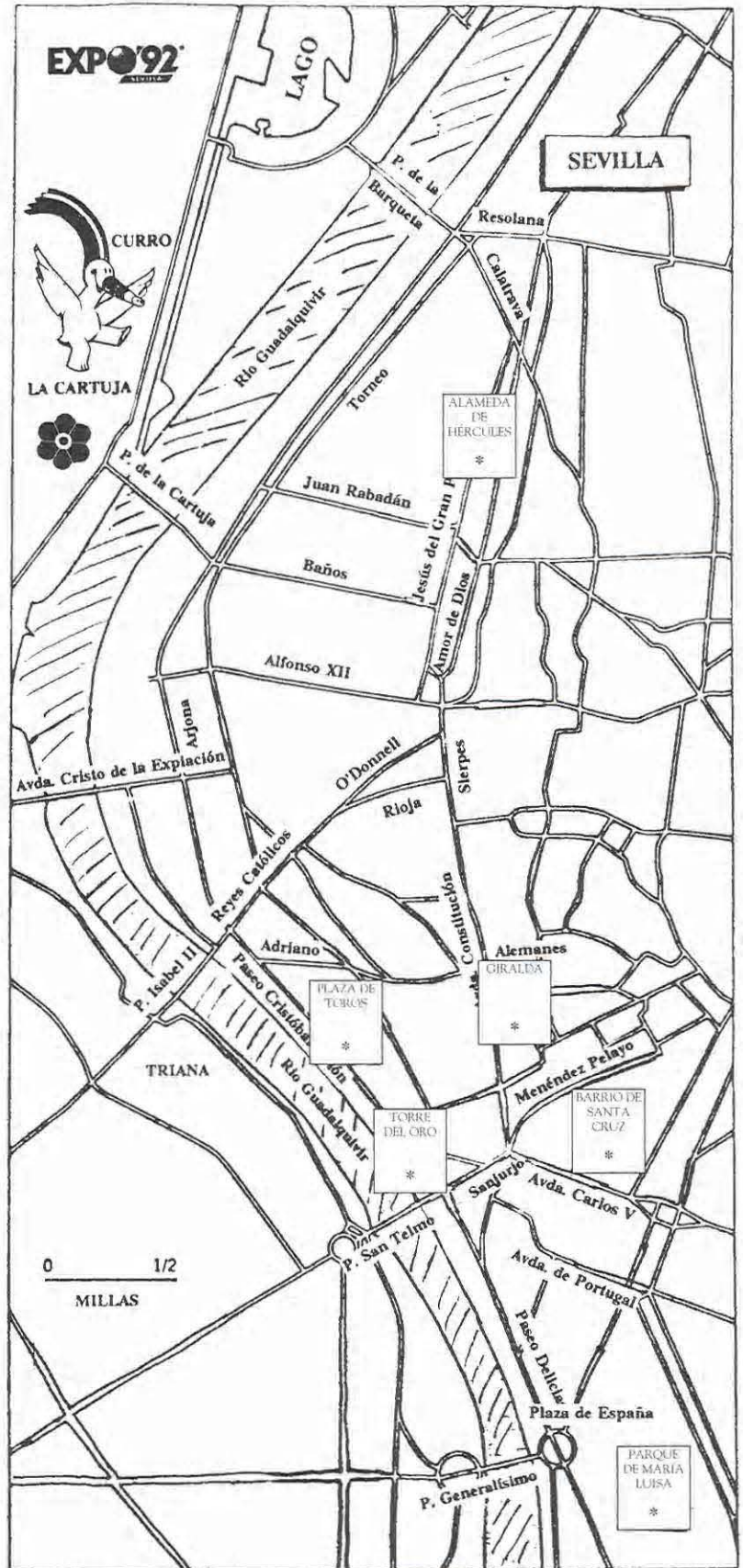
TORRE DEL ORO/MUSEO NAVAL _____

Modelo de Hoja de respuestas

Lugar desde el que parte Curro



Lugares que quiere visitar



2

ACTIVIDAD

“Sevilla, ¡qué maravilla!”

Nivel:

Intermedio

Tipo de actividad:

Juego

Objetivos lingüísticos:

Practicar preguntas y respuestas

Funciones comunicativas:

Correcta comunicación de necesidades, deseos...

Áreas léxicas:

Consumo, turismo

Destrezas:

Comprensión y expresión oral

Comprensión escrita

Organización:

Grupos de 4-5 alumnos

Material:

- Un Tablero de Juego para cada equipo (páginas 22-23)
- Dos juegos de tareas recortadas para cada equipo (Hoja de tareas, página 24)
- Dos juegos de soluciones recortadas para cada “árbitro” (Hoja de soluciones, página 25)
- Un dado y 4 fichas de colores por equipo
- Para un trabajo previo, “Hoja de descripción de lugares”, para el profesor (página 21)

Tiempo:

Aproximadamente, 30 minutos, con otros 15 previos en que se expongan las reglas y se describan someramente los lugares y lo que se puede hacer en ellos.

Sugerencias:

Es posible jugar 2 o 3 veces con los mismos alumnos, cambiando de “árbitros”, ya que las “tareas” que les correspondan en cada ocasión serán, normalmente, distintas, al menos en parte.

Procedimiento:

Se seguirán las siguientes **REGLAS DEL JUEGO:**

1.- Se juega en equipos de 5 alumnos (pueden ser menos, pero no más, ya que sería excesivamente lento y complicado de controlar).

2.- Uno de ellos es el “árbitro”, no juega directamente. Tiene las cartas, y el resto de los alumnos se dirigen a él para completar una tarea.

3.- Se utilizan fichas de colores (1 por jugador), y dados. Comienza el jugador que en una tirada previa haya obtenido la puntuación mayor.

4.- Por turno (de izquierda a derecha), van tirando el resto de los jugadores, avanzando su ficha tantas casillas como indique el dado.

5.- Cada jugador debe completar correctamente 5 tareas. Estas serán elegidas al azar por cada jugador de entre las que figuran en la “Hoja de Tareas” (que debe ser recortada previamente).

6.- Un jugador completa una tarea cuando:
a) Su ficha está sobre la casilla “de lugares” correspondiente a su tarea.

b) Pide al “árbitro” algo lógico en relación con su tarea.

El “árbitro” decide si se han cumplido las dos condiciones. Si es así, le entrega la carta solución de la tarea.

7.- Gana el juego el alumno que antes posea las cinco cartas correspondientes a sus tareas (el árbitro comprobará que realmente se corresponden).

8.- El jugador que caiga en una casilla distinta de las “de lugares”, hará lo que allí pone (quedarse sin jugar, trasladarse a otra casilla, etc.)

Si cae en una casilla “de lugares”, o bien no hace nada, si no corresponde a ninguna de sus tareas, o bien pide al “árbitro” algo relacionado con ella.

9.- Siempre se debe avanzar hacia adelante, pero la casilla nº 5 puede ser también la nº 13. El jugador que caiga en esa casilla o simplemente pase por ella, puede decidir hacia donde sigue, en función de las tareas que le queden por realizar.

10.- Si un jugador ha llegado a la casilla 25 sin completar sus 5 tareas, seguirá a la casilla 1, y volverá a empezar.

Sevilla, ¡qué maravilla!



DESCRIPCIÓN DE LUGARES

PANADERÍA.- Tienda donde se vende pan, además de bollos, pastas, galletas... etc. Hay muchas en todas las ciudades, ya que en España se suele comprar el pan reciente todos los días.

PARQUE DE MARÍA LUISA.- Llamado así por María Luisa Fernanda, duquesa viuda de Montpensier y hermana de la reina Isabel II, que cedió parte de los jardines de su palacio a la ciudad de Sevilla en 1893. El parque, de gran sabor romántico, está poblado de palmeras, castaños, plátanos..., con grutas, estatuas, estanques, etc.

LA GIRALDA.- Es el antiguo minarete de la mezquita musulmana, construida en el siglo XII. Se trata de una esbelta torre de casi 100 metros de altura, que es el símbolo máximo de Sevilla. En la actualidad está unida al recinto de la Catedral.

TORRE DEL ORO.- Antiguo monumento musulmán a orillas del río Guadalquivir. En su interior está el MUSEO NAVAL, con una gran cantidad de objetos que dan idea de la gran tradición marinera de la ciudad.

ESTANCO.- Establecimiento donde se vende tabaco, y también sellos, para enviar cartas, postales...

TIENDA DE RECUERDOS.- Establecimiento donde el turista adquiere recuerdos de su visita a Sevilla.

FARMACIA.- Lugar donde se venden medicinas

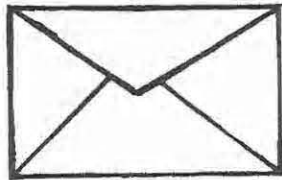
PLAZA DE TOROS.- La Plaza de Toros de Sevilla es La Maestranza, donde se celebran numerosos festejos taurinos a lo largo del año, destacando los de su famosa "Feria de Abril". Es la segunda plaza en importancia de España, después de la de las Ventas, de Madrid.

TABLAO.- Establecimiento donde el público, mientras toma un "fino" (vino del sur de España), puede contemplar el flamenco: cante y baile típico de Andalucía.

RÍO GUADALQUIVIR.- Es el gran río de Sevilla, en realidad, el gran río de toda Andalucía. Es navegable para barcos de pequeño y mediano calado desde Sevilla hasta el mar. La gran tradición marinera sevillana se debe a este río.

AUTOBÚS.- Es el medio de transporte público más popular en Sevilla. Los autobuses de esta ciudad deberán servir a buena parte de los 18 millones de visitantes que se esperan este año en la EXPO.

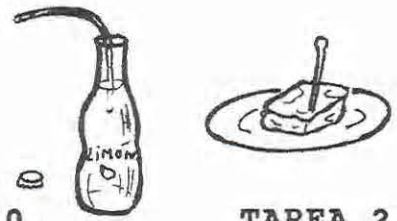
BAR.- Este es, con diferencia, el establecimiento público más popular de Sevilla y de España entera. Es un lugar donde la gente se toma un refresco, una cerveza, un vino... con las típicas "tapas" o "pinchos" de comida para acompañar. Pero el bar es, además, un lugar de encuentro social.



CASILLA 14



TAREA 1



CASILLA 10

TAREA 2

ENTRADA A LA GIRALDA

CASILLA 8

TAREA 3



CASILLA 2

TAREA 4



CASILLA 4

TAREA 5



CASILLA 6

TAREA 6



CASILLA 20



TAREA 7

Plaza de Toros de La Maestranza
Entrada - Barrera Sol y Sombra

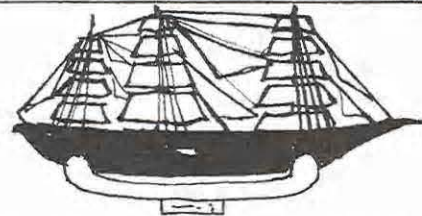
CASILLA 16

TAREA 8

Entrada al Tablao Flamenco "Los Rocieros"
(Consumicion incluida)

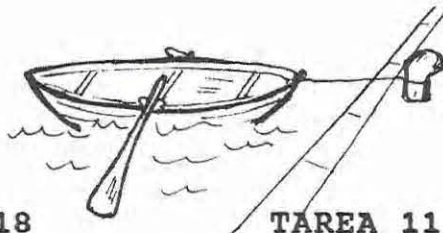
CASILLA 12

TAREA 9



CASILLA 22

TAREA 10



CASILLA 18

TAREA 11

Transportes Urbanos de Sevilla
Autobús número 33 85 pts.
EXPO'92

CASILLA 24

TAREA 12

SEVILLA, ¡QUÉ MARAVILLA!

HOJA DE SOLUCIONES

QUIERES ESCRIBIR A SEIS AMIGOS EN U.S.A. CONTÁNDOLES TUS IMPRESIONES SOBRE LA EXPO Y SEVILLA.

TAREA 1

ANTES DE COMER, QUIERES TOMARTE UN REFRESCO Y UN "PINCHO" DE TORTILLA.

TAREA 2

HACE UN DÍA MUY CLARO, Y QUIERES VER LA CIUDAD A TUS PIES, DESDE LO ALTO...

TAREA 3

HAS COMPRADO CHORIZO ESTA MAÑANA, Y AHORA QUIERES HACERTE UN BOCADILLO.

TAREA 4

QUIERES HACER UN ALTO EN EL CAMINO PARA DESCANSAR AL AIRE LIBRE, SENTADO EN UN BANCO

TAREA 5

QUIERES LLEVAR A LA FAMILIA UNA MUESTRA DE CERÁMICA ANDALUZA.

TAREA 6

EL DOLOR DE MUELAS NO TE DEJA DISFRUTAR DE LA VISITA. QUIERES COMPRAR ALGÚN CALMANTE.

TAREA 7

NUNCA HAS VISTO UNA CORRIDA DE TOROS Y QUIERES VER EN QUÉ CONSISTE.

TAREA 8

HAS OIDO HABLAR DEL FLAMENCO, Y QUIERES VER COMO SE BAILAN LAS SEVILLANAS.

TAREA 9

DESEAS VER BARCOS Y OBJETOS ANTIGUOS RELACIONADOS CON EL MAR.

TAREA 10

TE GUSTARÍA IR A DAR UN PASEO EN UNA BARCA DE REMOS.

TAREA 11

QUIERES VOLVER A LA EXPO, PERO ESTÁ MUY LEJOS, Y TÚ YA ESTÁS BASTANTE CANSADO.

TAREA 12

SEVILLA, ¡QUÉ MARAVILLA!

HOJA DE TAREAS

SEVILLA ¡QUE MARA!





Ilustraciones : Azucena Sanz

LA EXPOSICIÓN UNIVERSAL DE 1992

Lourdes González-Bueno
Carmen Moreno
Consejería de Educación
Embajada de España
Washington, D.C.

El río Guadalquivir, cuyos dos brazos delimitan la *Isla de la Cartuja*, es el gran marco escénico de EXPO '92. Sus aguas fluyen hasta un lago artificial, en cuyas orillas se sitúan los pabellones de España y sus Comunidades Autónomas.

En el corazón de la Isla de la Cartuja, el *Monasterio de las Cuevas*, del siglo XV, ocupa un lugar de honor en EXPO '92. En él se hospedó Colón y compartió con los monjes cartujos sus teorías y ambiciones.

Junto al Monasterio nace el *Camino de los Descubrimientos*, itinerario esencial de EXPO '92. A lo largo del camino se alzarán los siguientes pabellones:

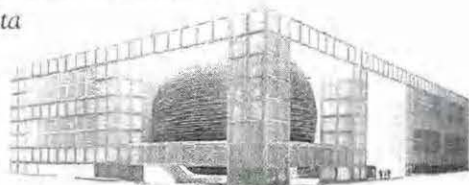


EL PABELLÓN DEL SIGLO XV, con una forma externa que reproducirá la esfericidad de la Tierra, explicará cómo era el mundo en el siglo XV.



EL PABELLÓN DE LA NAVEGACIÓN, estará dedicado a los avances en las técnicas de navegación que hicieron posible las exploraciones geográficas y las expediciones científicas.

EL PABELLÓN DE LOS DESCUBRIMIENTOS, acogerá un conjunto de exhibiciones espectaculares sobre los grandes descubrimientos desde el siglo XVI hasta nuestros días.



EL PABELLÓN DEL FUTURO, mostrará los últimos avances en áreas tan diversas y fascinantes como la energía, la comunicación, el medio ambiente y el cosmos.



El tema de la EXPO '92, *La Era de los Descubrimientos*, será también el motivo central de los pabellones de los distintos países participantes, organizaciones internacionales, comunidades autónomas españolas, y empresas privadas, dando así carácter unitario a la EXPOSICIÓN UNIVERSAL DE SEVILLA 1992.



“Un paseo por EXPO '92”

Nivel:

Intermedio.

Tipo de actividad:

Juego de emparejar textos con dibujos.
Completar la descripción de la maqueta de la Expo 92.
Dibujar y describir pabellones.

Objetivo:

Reconocimiento y producción de léxico relativo a tamaño, forma, situación, etc. de pabellones, puentes y lugares.

Destrezas:

Comprensión lectora.
Expresión escrita y oral.

Material:

Textos (página 28).
Dibujos de los pabellones y maqueta (páginas 29-31).

Organización:

Trabajo individual, en grupos y en parejas.

Procedimiento:

El profesor puede introducir la actividad explicando que tenemos una descripción incompleta de los pabellones de la EXPO

'92 y para completarla se pueden hacer las tareas siguientes:

1. Los alumnos individualmente tienen que leer los textos y a partir de la descripción deberán unirlos a los dibujos.
2. Pondrán nombre y darán un número o una letra a los dibujos, según la información que aparece en la maqueta.
3. En grupos de tres, inventarán y redactarán una descripción apropiada para los pabellones números 11, 12, 13, 6, 4, y las letras D, F, E, que aparecen en la maqueta.

El profesor podrá ayudar indicando que se pueden referir a:

- Tamaño.
- Forma.
- Capacidad.
- Materiales que se han utilizado en su fabricación.
- Situación en el plano.
- Servicio que ofrece.
- La opinión del alumno que describe.

4. En parejas, de forma alternativa, dibujarán un pabellón de su invención que irán describiendo a su compañero. Éste escuchará y dibujará al dictado, intentando dibujar con exactitud. Al final, comprobarán los dibujos para ver si coinciden.

Es uno de los siete nuevos puentes
construidos sobre el Guadalquivir.

Fachada en forma de escalera, de colores
variables. Está formada por prismas
giratorios, cuyas superficies reflectoras
formarán un gran mural.

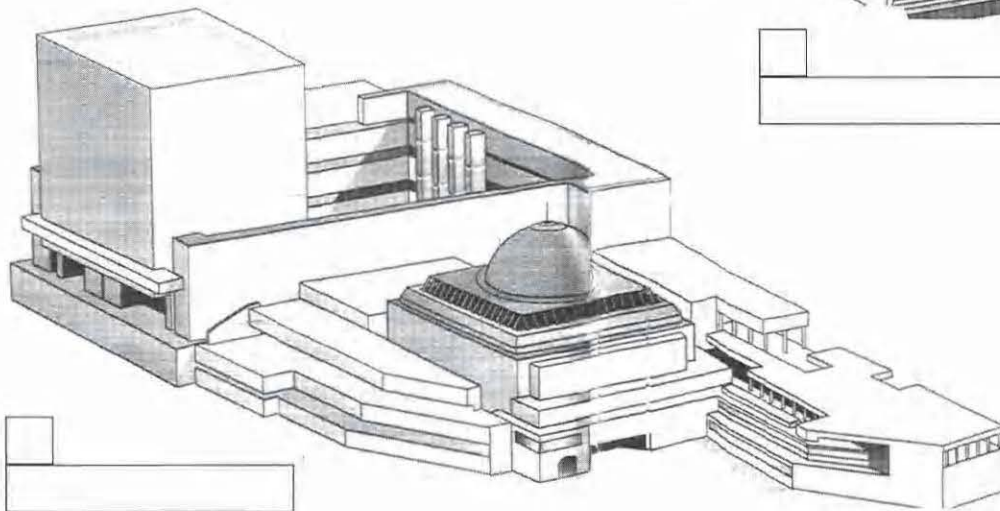
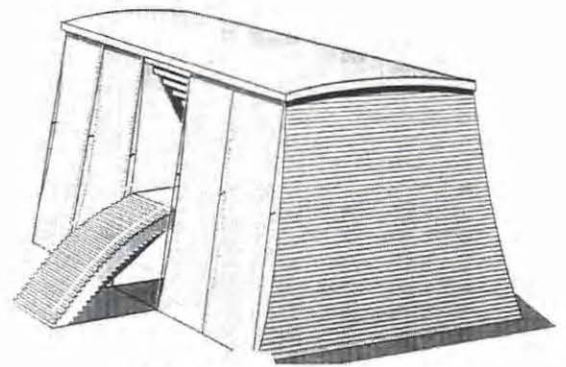
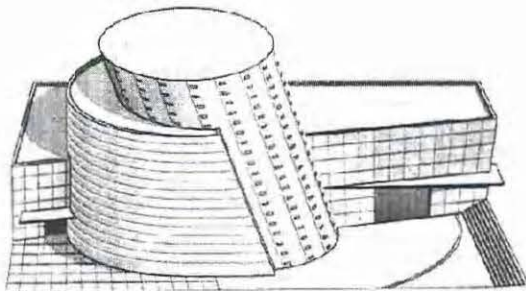
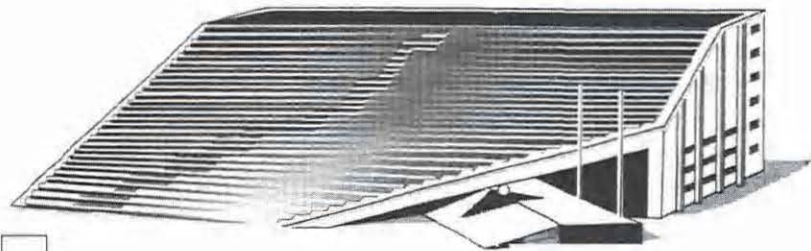
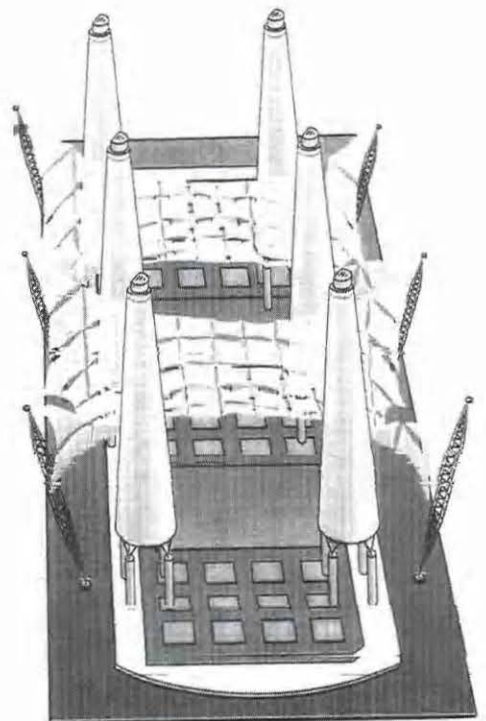
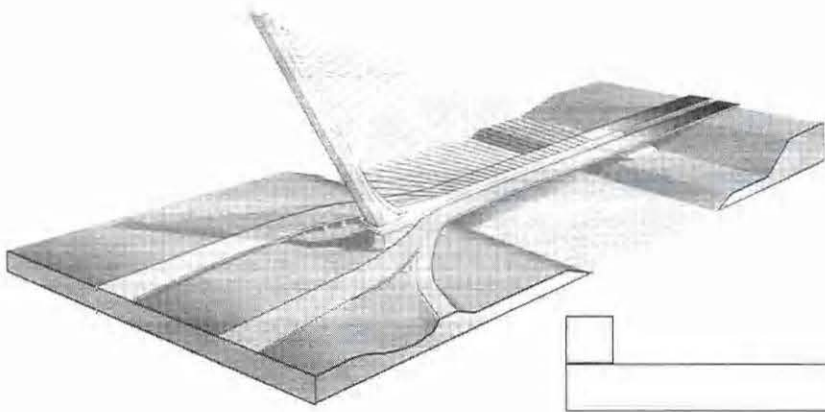
Un pilón de gravedad oblicuo, de 140
metros de altura, sustenta mediante 26
tirantes la plataforma que une las dos
márgenes del río.

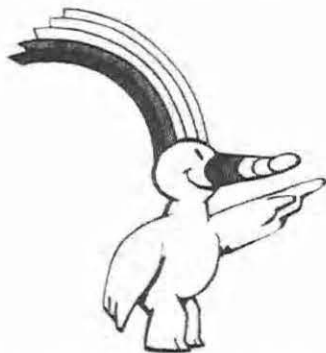
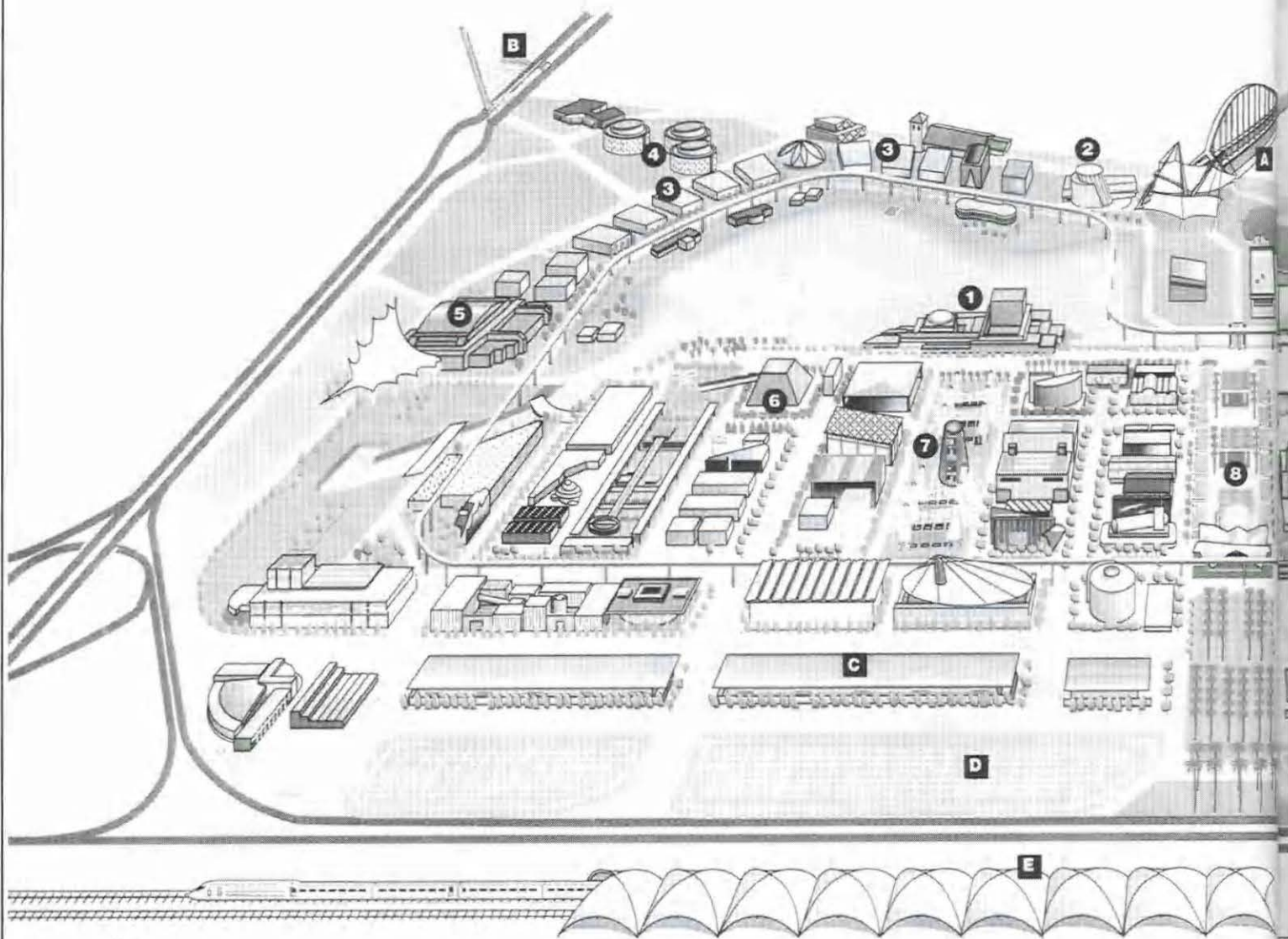
Edificio construido enteramente de madera.
En su interior albergará la reconstrucción de
un castillo del siglo XVI japonés.

Su torre inclinada es uno de los elementos
arquitectónicos más destacables del
pabellón de la comunidad autónoma
anfitriona.

350 toldos dan sombra a cerca de 10.000
metros cuadrados. Sus 12 torres de 30
metros de altura sirven para refrigerar el aire
a base de agua pulverizada, creando un
microclima a su alrededor.

Diseñado por Julio Cano Lasso, está
enclavado en una situación preferente sobre
el lago. De sus 20.000 metros cuadrados,
7.000 se corresponden a patios y terrazas
con una importante presencia del agua
como elemento fundamental del edificio.

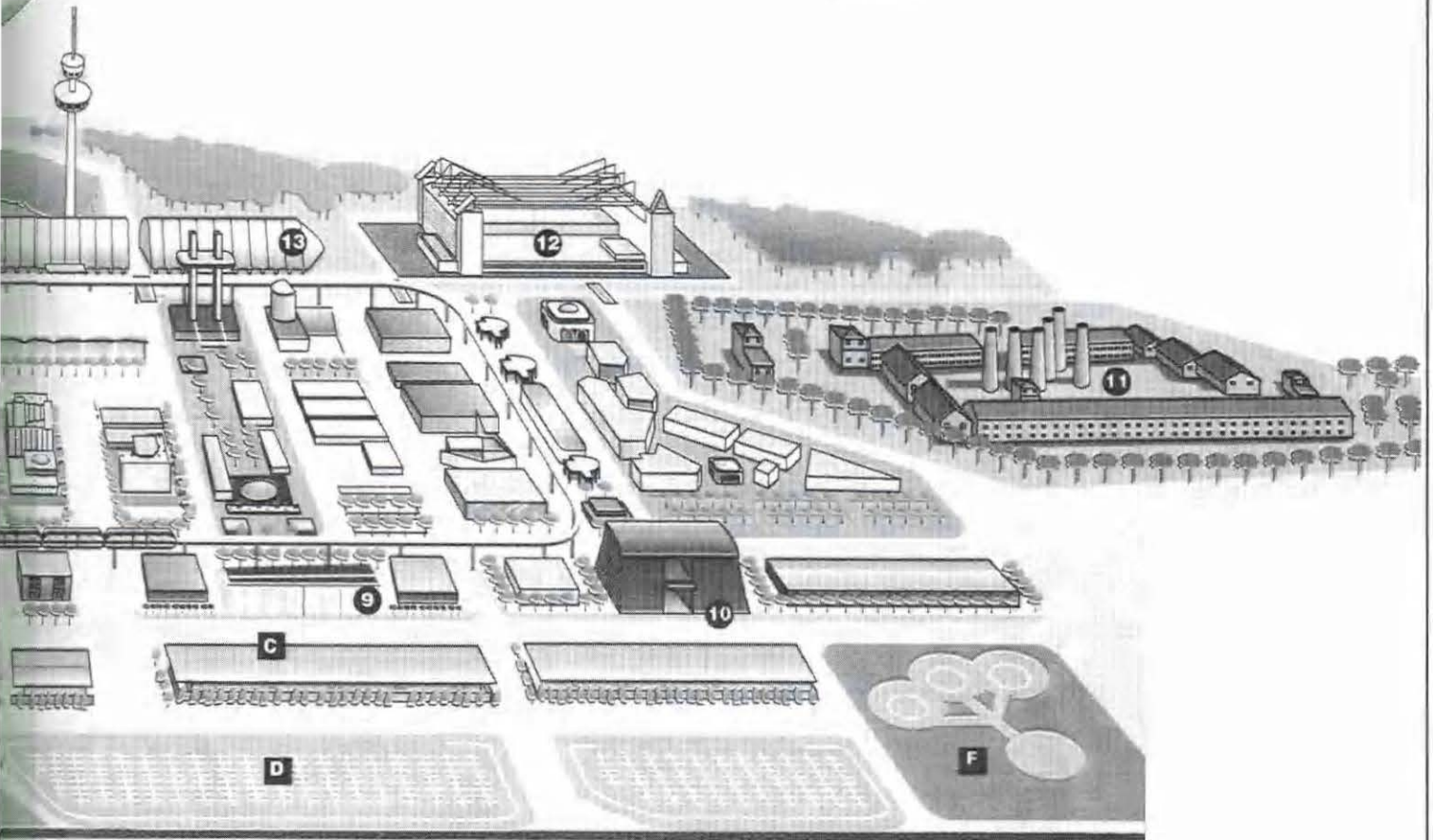




*¿Qué te ha parecido la visita a EXPO'92
 y a la ciudad de Sevilla?
 Ya te dije que no saldrías defraudado.
 Espero que me recuerdes con cariño
 y que cuando vuelvas a Sevilla
 no te olvides de visitarme.*



*Aquí es la cita
para el 92:
el recinto de la Cartuja.*



1. Pabellón de España. 2. Pabellón de Andalucía. 3. Pabellones de las comunidades autónomas españolas. 4. Hotel Príncipe de Asturias.
5. Plaza de América. 6. Pabellón de México. 7. Avenida de Europa. 8. Avenida de las Palmeras. 9. Pabellón de la CEI (URSS).
10. Pabellón de Japón. 11. Cartuja de Santa María de las Cuevas. 12. Auditorio. 13. Pabellón del Futuro.
A. Puente de la Barqueta. B. Puente del Alamillo. C. Edificios de servicios. D. Aparcamiento. E. Terminal del AVE. F. Helipuerto



2

ACTIVIDAD

“El Camino de los Descubrimientos”

Nivel:

Intermedio alto

Tipo de actividad:

Proyecto
Confección de carteles informativos

Objetivo:

Recopilación de información sobre un tema concreto integrando conocimientos de otras áreas curriculares.

Destrezas:

Comprensión lectora.
Expresión oral y escrita.

Organización:

4 grupos

Materiales:

Fotos y textos (páginas 33,34)

Sugerencias:

- Con el fin de que los alumnos tengan que utilizar el español durante la visita, es aconsejable que cada grupo prepare un cuestionario sobre su pabellón, que los visitantes tendrán que contestar (oralmente o por escrito) antes de pasar a otro pabellón.

- Se puede organizar de manera que alumnos de otros cursos también puedan ser invitados a visitar la “EXPO”.

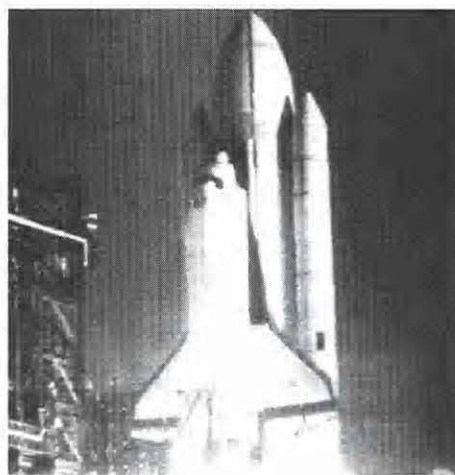
Procedimiento:

- Se organiza la clase en 4 grupos. Cada grupo debe responsabilizarse de uno de los pabellones del “Camino de los Descubrimientos”: S.XV, Navegación, Descubrimientos y Futuro (ver página 26)
- Se recortan los textos e ilustraciones y se dan a cada grupo mezclados. Los alumnos deben recortar los textos y fotos que correspondan a su pabellón y utilizarlos como punto de partida para recopilar datos sobre su pabellón.
- Deben completar la información con los materiales que sobre el tema dispongan en la escuela: enciclopedias, números 1, 2 y 3 de “Materiales Quinto Centenario” y consultando a sus profesores de otras asignaturas: Estudios Sociales, Ciencias, etc...
- Finalmente deben montar un pequeño quiosco informativo (en un par de mesas) sobre dicho pabellón. Para lo cual, deben diseñar carteles, confeccionar hojas informativas, etc...

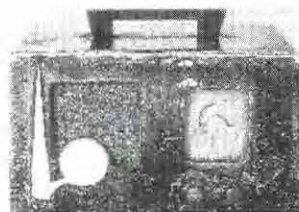
El Pabellón de los descubrimientos

INVENTOS			
INVENTO	QUIÉN	CUANDO	DÓNDE
Cemento	Smeaton	1756	Inglaterra
Globo	Montgolfier	1783	*
*	Volta	1800	Italia
Buque a vapor	Fulton	1803	Inglaterra
Dinamo	Faraday	1831	Inglaterra
Cerillas	Kammerer	1832	Alemania
Fotografía	Talbot	1834	Inglaterra
Motor			
explosión	Lenoir	1860	Francia
Dinamita	*	1866	Suecia
Pantalón	Davis y		
vaquero	Levi-Strauss	1874	EE. UU.
Teléfono	*	1876	EE. UU.
Fonógrafo	Edison	*	EE. UU.
Automóvil	Benz	1885	Alemania
Telegrafía	Marconi	1885	*

Rodeado de juegos de luces, sonidos, láser, proyecciones y montajes, de objetos y de máquinas en acción el visitante asiste a los más variados acontecimientos y puede participar en experiencias científicas y en sus aplicaciones tecnológicas.



En el sector dedicado a la ciencia se exponen los más variados instrumentos y objetos, así como las experiencias científicas que se realizan en los laboratorios. Aquí es posible descubrir los pequeños o grandes secretos del vapor, la radio, los motores eléctricos, la aviación, la aspirina o los nuevos materiales. Este pabellón acoge también un Teatro Espacial, provisto de un moderno planetario, y una sala de proyecciones Omnimax.



El Pabellón nos permite contemplar desde los animales y las plantas que Europa conoció gracias a los viajes al Nuevo Mundo, hasta los avances científicos de nuestro siglo: el átomo, la televisión, el radar, los ordenadores.

del diccionario de la vida a los secretos del Universo

El Pabellón del futuro

Y podremos hacer igualmente un recorrido por la historia del cosmos. El planetario digital nos brinda la oportunidad de viajar por el universo y contemplarlo desde distintos puntos de vista.

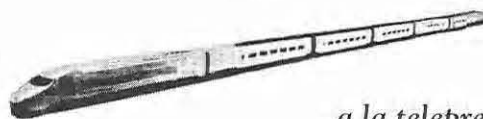
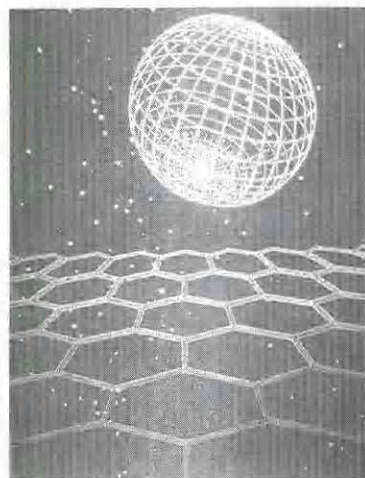
Esta sección de EXPO '92 permite aproximarse a la biosfera y a los recursos naturales, y conocer las alteraciones que ha provocado el ser humano.

En el pabellón se ofrece una visión de los últimos descubrimientos centrados en cuatro grandes temas: el medio ambiente, la energía, las telecomunicaciones y el universo.

*al tren de alta velocidad: AVE
a las proyecciones con láser
a un viaje por el cosmos
a las gafas de cristal líquido
a la búsqueda de inteligencia extraterrestre
a la aldea global*



Tendrá a su alcance las más avanzadas telecomunicaciones; conocerá mejor nuestro planeta y las alteraciones que el hombre ha provocado en los ecosistemas; y se acercará a las fuentes de energía del futuro...



*al acelerador de partículas
a los satélites
a la salvación de la Amazonia
a los robots parlantes*

*a la telepresencia
a la fibra óptica
a la robótica
a la inteligencia artificial
al reloj de escape de áncora
a un estudio de TV
a las nuevas fuentes de energía*

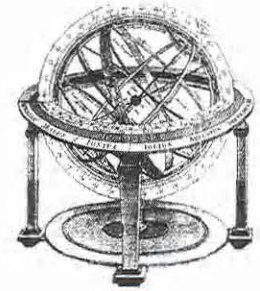
*al corazón del átomo
a los nuevos materiales*

El Pabellón del Siglo XV



a la esfera armilar

En el extremo sur del recinto, el monasterio cartujo de Santa María de las Cuevas y el Pabellón nos trasladarán a la época en que Colón inició el viaje que cambiaría la imagen del mundo.

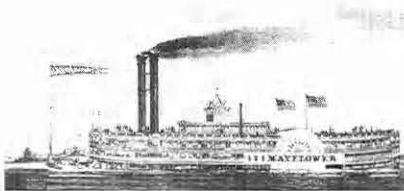


En el Pabellón, además, podremos sumergirnos en los últimos años de la Edad Media y pasear por un jardín medieval.

es un salto al mundo de 1492: un espectáculo lleno de magia, con actores, máquinas, proyecciones, efectos especiales y animatrónicos, o robots parlantes, que nos sumergen en la época del Descubrimiento de América.

a las tumbas mochicas

El Pabellón de la navegación



El Pabellón está dedicado a las exploraciones geográficas y a las expediciones científicas. Pero también a la técnica naval que hizo de la navegación el principal protagonista de innumerables descubrimientos y permitió la expansión del comercio.

✓ Entre 1831 y 1836, el *Beagle* realizó un importantísimo viaje de exploración científica por América del Sur y las islas del Pacífico.

¿Cómo se llamaba el capitán del barco?

¿Quién era el oficial naturalista?

¿Qué teoría creó a partir de sus observaciones en este viaje?

✓ Cuatro naves formaron la expedición que dio la primera vuelta al mundo y tan sólo una nave consiguió regresar a puerto.

¿En qué año partió la expedición?

¿Quiénes fueron sus capitanes?

¿Cuál era el nombre de la nave que volvió a puerto?

a las naves vikingas a los barcos de vapor a una cena en un galeón



En este pabellón, cuya estructura recuerda a una nave, se expone el camino recorrido por los hombres en su esfuerzo por dominar el mar.



podrá compartir las emociones de todos los navegantes. Desde el más sencillo kajac del Ártico hasta el más moderno transatlántico.

Todos los grandes momentos de esa aventura están reflejados a través de las embarcaciones que los hicieron posible. En el exterior del pabellón, en el Muelle de Indias del Guadalquivir, podrán visitarse reproducciones a tamaño real de las tres carabelas de Colón y de la Nao Victoria.



a una reproducción de la Nao Victoria