**Level: NH-IL**

**Author: Gabriela C. Zapata, PhD; Texas A&M University **

**I. INTERPRETIVE: Lectura**

**I. Antes de leer**

Completa las siguientes oraciones con tus ideas:

1. Mi pasatiempo favorito es…
2. Mi pasatiempo es bueno para mí porque… 1)… y 2)…

**II. A leer**

Ahora lee el siguiente texto que habla sobre los pasatiempos. Descubre si: 1) se menciona tu pasatiempo favorito en el texto; 2) los beneficios de los pasatiempos son los que mencionaste.

**Pasatiempos que te harán más inteligente**

Escrito por Gabriela González (Adaptado del texto original en: http://blogthinkbig.com/pasatiempos-que-te-haran-mas-inteligente/--../Screen%20Shot%202017-08-03%20at%207.45.56%20AM.png)

Es usual que se vea a los pasatiempos como una actividad que hacemos solo para divertirnos. Pero la realidad es que algunos de esos hobbies pueden tener una doble función, como ejercitar tu cerebro, ayudarte a aprender cosas y hacerte más inteligente. Para aquellas personas que estén buscando un nuevo pasatiempo, se ha demostrado que los tres a continuación son excelentes para desarrollar la inteligencia.

**Hacer ejercicio**

A muchas personas no les gusta hacer ejercicio porque puede ser una actividad dura y difícil. Pero si encontramos una práctica que realmente nos guste nos puede ayudar a perder peso, a dormir mejor, a estar contentos al finalizar la rutina y, en general, a tener mejor salud. Además de todo esto, el ejercicio también ofrece otro importante beneficio: nos hace más inteligentes.

Ejercitarte te da energía, a pesar de que pensemos lo contrario, la cual es perfecta y totalmente necesaria para poder crear y tener nuevas ideas. Hacer ejercicio envía mucho oxígeno al cerebro, lo que a su vez ayuda a que se mejore la concentración. Cuando se generan endorfinas gracias al ejercicio, la habilidad para ordenar prioridades aumenta considerablemente, evitando las distracciones. Estudios indican que además es una buena manera de mejorar la memoria, tanto para reconocer objetos familiares como para crear recuerdos a largo plazo.

**Tocar un instrumento musical**

La música es una parte importante de nuestra vida y la forma en que interactuamos con ella es un proceso cerebral: desde cómo la escuchamos, hasta el tipo de música que nos gusta, los recuerdos (*memories*) que formamos basados en ciertas canciones, o las emociones que sentimos cuando escuchamos alguna melodía. Así que no es sorprendente que aprender a tocar un instrumento musical, así sea con clases o de manera autodidacta, sea tan beneficioso para el cerebro.

Además, tocar un instrumento mejora la coordinación de los ojos y las manos, algo totalmente necesario para cualquier instrumento que se escoja. También, crea mayor concentración porque para poder tocar una melodía de forma adecuada necesitas tomar en cuenta muchos elementos como el tono, el ritmo, el tiempo y el sonido. Algunos estudios indican que los niños que aprenden a tocar instrumentos son más fluentes al hablar y al procesar información.

**Jugar videojuegos**

Lamentablemente, los videojuegos tienen muy mala fama porque algunos piensan que solo sirven para crear personas violentas. Esto no es más que una generalización porque hay mucha desinformación sobre este tema, y la realidad es que existen muchísimos videojuegos disponibles que en su gran mayoría son excelentes para hacernos más inteligentes. Muchos juegos te exigen (*demand*) desarrollar (*develop*) una estrategia para lograr tu objetivo. Tu cerebro debe pensar en soluciones y esto beneficia la navegación espacial, la planificación estratégica y el rendimiento (*performance*) motor. Según algunos estudios, si juegas todos los días por una media hora, vas a aumentar (*raise*)considerablemente la materia gris.

También, algunos piensan que los videojuegos mejoran la visión. Esto es algo que tiene sentido porque, para localizar objetivos en los videojuegos, hay que mirar fijamente mientras escaneas todo el escenario. Al mismo tiempo, la rapidez mental que requiere tu cerebro genera adrenalina y dopamina en altos niveles, lo que potencialmente puede hacer que tu cerebro se vuelva más plástico.

**III. Después de leer**

1. ¿Se menciona tu pasatiempo favorito en el artículo? ¿Y alguno de los beneficios de los que hablaste?
2. Supporting details. Write the letter of each of the following details next to where they appear in the text. Some details are not included in the article! Also, some details may appear more than once in the text.
3. Los pasatiempos tienen más funciones que solamente dar diversión.
4. Todos los pasatiempos cuestan dinero.
5. Hay tres pasatiempos que se recomiendan.
6. Algunas personas tienen una opinión negativa sobre las actividades físicas.
7. El ejercicio tiene beneficios cognitivos.
8. Las endorfinas son importantes para la felicidad.
9. La música genera mucha actividad mental.
10. Hay varias formas de aprender a tocar un instrumento.
11. El instrumento más beneficioso es el piano.
12. Aprender a tocar un instrumento beneficia a los niños mientras están creciendo.
13. La gente no sabe mucho sobre los videojuegos y por eso tiene una opinión negativa.
14. Jugar videojuegos es bueno para aprender vocabulario.
15. Los beneficios cognitivos de los videojuegos son varios y variados.
16. La actividad visual puede beneficiarse cuando jugamos videojuegos.
17. Jugar videojuegos produce sustancias químicas en nuestro cuerpo.

C. Organizational Features. How is the text organized? Choose all that apply and explain briefly why you selected each organizational feature—what were the clues in the text?

1. Chronological 2. Cause and effect 3. Pros and cons

4. Problem and solution 5. Informational 6. Storytelling

D. ¿Cuál es la idea principal del artículo? ¿Qué es lo que la autora nos quiere comunicar con esta lectura?

E. ¿Qué piensas sobre las recomendaciones de la autora? ¿Concuerdas con la presentación de estos tres pasatiempos como muy beneficiosos? ¿Por qué? ¿Por qué no?

F. ¿Practicas algunos de estos pasatiempos? ¿Cuáles? ¿Por qué?

G. ¿Cuáles son algunas de las consecuencias que puede traer practicar estos pasatiempos? Describe pros (diferentes a los del texto) y cons.

**II. Interpersonal and Presentational**

**Paso 1:**

Con un compañero/a, habla sobre los tres pasatiempos que aparecen en el texto. Hablen sobre cuáles les gustan más, por qué les gustan o no los prefieren. Propongan otros dos pasatiempos y escriban tres beneficios para cada uno de ellos. Usen el texto como modelo. Escriban notas sobre las ideas de las que hablaron.

**Paso 2:**

Decides escribirle un email a tu profesor/a de español en la escuela secundaria. Quieres contarle sobre tu vida en la universidad. Escribe un mensaje. Incluye la siguiente información:

* Un saludo formal (por ejemplo, “Estimado/a Sr./Sra…:”);
* Cuéntale a esta persona por qué le escribes (usa la información de clase);
* Describe tus actividades diarias en la universidad (usa al menos dos verbos reflexivos);
* Habla de las cosas que te gustan o no te gustan de tu vida como estudiante;
* Habla de un nuevo pasatiempo que tienes. Usa uno de los pasatiempos en el **Paso 1** (las ideas que trabajaste con tu compañero/a). Describe qué haces para practicarlo; los beneficios que tiene el pasatiempo; etc.
* Termina el mensaje con un saludo formal de despedida.

Escribe al menos 120 palabras. Usa las formas de usted cuando te diriges directamente a tu profesor/a.