

Name:	
Klasse:	



Standardisierte kompetenzorientierte  
schriftliche Reifeprüfung

AHS

7. Mai 2018

Spanisch

(B2)

Lesen

--

# Hinweise zum Beantworten der Fragen

Sehr geehrte Kandidatin, sehr geehrter Kandidat!

Dieses Aufgabenheft enthält vier Aufgaben. Die Zeit zur Bearbeitung dieser vier Aufgaben beträgt 60 Minuten.

Verwenden Sie für Ihre Arbeit einen schwarzen oder blauen Stift.

Bevor Sie mit den Aufgaben beginnen, trennen Sie das Antwortblatt heraus.

Schreiben Sie Ihre Antworten ausschließlich auf das dafür vorgesehene Antwortblatt. Beachten Sie dazu die Anweisungen der jeweiligen Aufgabenstellung. Sie können im Aufgabenheft Notizen machen. Diese werden bei der Beurteilung nicht berücksichtigt.

Schreiben Sie bitte Ihren Namen in das vorgesehene Feld auf dem Antwortblatt.

Bei der Bearbeitung der Aufgaben sind keine Hilfsmittel erlaubt.

Kreuzen Sie bei Aufgaben, die Kästchen vorgeben, jeweils nur ein Kästchen an. Haben Sie versehentlich ein falsches Kästchen angekreuzt, malen Sie dieses vollständig aus und kreuzen Sie das richtige Kästchen an.

A	<input type="checkbox"/>	B	<input checked="" type="checkbox"/>	C	<input checked="" type="checkbox"/>	D	<input type="checkbox"/>
---	--------------------------	---	-------------------------------------	---	-------------------------------------	---	--------------------------

Möchten Sie ein bereits von Ihnen ausgemaltes Kästchen als Antwort wählen, kreisen Sie dieses Kästchen ein.

A	<input type="checkbox"/>	B	<input checked="" type="checkbox"/>	C	<input checked="" type="checkbox"/>	D	<input type="checkbox"/>
---	--------------------------	---	-------------------------------------	---	-------------------------------------	---	--------------------------

Schreiben Sie Ihre Antworten bei Aufgaben, die das Eintragen von einzelnen Buchstaben verlangen, leserlich und in Blockbuchstaben. Falls Sie eine Antwort korrigieren möchten, malen Sie das Kästchen aus und schreiben Sie den richtigen Buchstaben rechts neben das Kästchen.

<input type="checkbox"/>	B	<input checked="" type="checkbox"/>	G	<input type="checkbox"/>	F
--------------------------	---	-------------------------------------	---	--------------------------	---

Falls Sie bei den Aufgaben, die Sie mit einem bzw. bis zu maximal vier Wörtern beantworten können, eine Antwort korrigieren möchten, streichen Sie bitte die falsche Antwort durch und schreiben Sie die richtige daneben oder darunter. Alles, was nicht durchgestrichen ist, zählt zur Antwort.

<del>falsche Antwort</del>	richtige Antwort
----------------------------	------------------

Beachten Sie, dass bei der Testmethode *Richtig/Falsch/Begründung* beide Teile (*Richtig/Falsch* und *Die ersten vier Wörter*) korrekt sein müssen, um mit einem Punkt bewertet werden zu können.

Jede richtige Antwort wird mit einem Punkt bewertet. Bei jeder Aufgabe finden Sie eine Angabe zu den maximal erreichbaren Punkten.

Viel Erfolg!

NAME:



ACHTUNG: Für wissenschaftliche Auswertung bitte hier abschneiden.



### ANTWORTBLATT

#### El robo de la *Mona Lisa*

0	A <input type="checkbox"/>	B <input checked="" type="checkbox"/>	C <input type="checkbox"/>	D <input type="checkbox"/>
1	A <input type="checkbox"/>	B <input type="checkbox"/>	C <input type="checkbox"/>	D <input type="checkbox"/>
2	A <input type="checkbox"/>	B <input type="checkbox"/>	C <input type="checkbox"/>	D <input type="checkbox"/>
3	A <input type="checkbox"/>	B <input type="checkbox"/>	C <input type="checkbox"/>	D <input type="checkbox"/>
4	A <input type="checkbox"/>	B <input type="checkbox"/>	C <input type="checkbox"/>	D <input type="checkbox"/>
5	A <input type="checkbox"/>	B <input type="checkbox"/>	C <input type="checkbox"/>	D <input type="checkbox"/>
6	A <input type="checkbox"/>	B <input type="checkbox"/>	C <input type="checkbox"/>	D <input type="checkbox"/>
7	A <input type="checkbox"/>	B <input type="checkbox"/>	C <input type="checkbox"/>	D <input type="checkbox"/>
8	A <input type="checkbox"/>	B <input type="checkbox"/>	C <input type="checkbox"/>	D <input type="checkbox"/>

Von der Lehrperson auszufüllen

richtig falsch

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

1

\_\_\_ / 8 P.

#### Un mundo de fantasía: juegos de rol

0	1	2	3
A	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	5	6	7
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Von der Lehrperson auszufüllen

richtig falsch richtig falsch richtig falsch richtig falsch

	1	2	3
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	5	6	7
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2

\_\_\_ / 7 P.



T

X

## ANTWORTBLATT

3

### Un fenómeno global

0	<i>colapsó la Gran Vía</i>
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

Von der  
Lehrperson  
auszufüllen

richtig falsch

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

\_\_\_ / 8 P.

4

### Calakmul, ciudad maya por excelencia

	V	F	Las primeras cuatro palabras
0	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<i>Al trayecto de una</i>
1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
8	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Von der  
Lehrperson  
auszufüllen

richtig falsch

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

\_\_\_ / 8 P.

+

\_\_\_ von 31 P. 7

Bitte umblättern

Lea el texto sobre la desaparición de la obra *La Gioconda*, más conocida como la *Mona Lisa*. Elija la respuesta correcta (A, B, C o D) para cada pregunta (1–8). Ponga una cruz (☒) en la casilla correcta en la hoja de respuestas. La primera respuesta (0) ya está hecha y sirve como modelo.

## El robo de la *Mona Lisa*

Cuando el martes 22 de agosto de 1911 las salas del Museo del Louvre se abrieron al público, una de las paredes del Salón Carré, donde se exponían algunas de las pinturas más importantes del museo, mostraba un espacio vacío. *La Gioconda* no estaba. Horas antes –puede que incluso un día antes– los vigilantes ya habían detectado el hueco, pero no se alarmaron pensando que la obra podría haber sido trasladada al recién estrenado estudio fotográfico del museo, algo que se solía hacer sin avisar. Sin embargo, cuando se comprobó el error cundió el pánico. La noticia del robo del cuadro ocupó las portadas de diarios de todo el mundo y *La Gioconda*, que era relativamente poco conocida para el gran público, aunque desde mediados del siglo XIX había ido adquiriendo el estatus de mito, pasó a convertirse en el icono que es hoy en día. El Louvre permaneció cerrado una semana para investigar el robo y hay que decir que el día de su reapertura, el martes 29 de agosto, batió récord de visitantes. Largas colas esperaban impacientes solo para ver el hueco dejado por el retrato.

Las primeras hipótesis apuntaban a que el robo tal vez fuera una llamada de atención por la falta de medidas de seguridad del Louvre, o que quizá el ladrón se pondría en contacto con el museo en unos días para pedir un rescate por la obra. Incluso llegó a pensarse que el cuadro podría haber sido robado por alguien obsesionado con la mujer representada en el retrato. Como quiera que fuera, las semanas iban pasando y no había noticia de *La Gioconda*, así que las autoridades estrecharon el cerco y pusieron en su punto de mira a varios individuos que habían estado relacionados con otro golpe en el museo cuatro años antes. Los tipos en cuestión eran el poeta Guillaume Apollinaire y el pintor Pablo Picasso.

En 1907 el belga Joseph Géry Pieret, amigo de Apollinaire, robó dos antiguas estatuillas ibéricas que terminaron en la casa de Picasso, por el ridículo precio de 50 francos y que el artista más tarde utilizaría en el primer cuadro cubista, *Las señoritas de Avignon*. En 1911 Pieret robó una tercera pieza pero la acabó devolviendo. La policía pensó entonces que estaba tras la pista de una banda internacional de ladrones y traficantes de arte: Pieret era belga, Picasso era español y Apollinaire tenía un pasaporte ruso, aunque había nacido en Italia, y para conseguir la nacionalidad francesa tuvo que participar en la Primera Guerra Mundial como voluntario.

En septiembre de 1911, un mes después de la desaparición de *La Gioconda*, Apollinaire fue detenido, interrogado y encarcelado en la prisión de La Sant, en París, durante dos días. Pasado ese tiempo Picasso fue también detenido e interrogado, y se le sometió a un careo con su amigo poeta. Cuando Picasso vio a Apollinaire, que llevaba dos días preso, se asustó, pensó que aquel episodio podía acabar con su prometedora carrera de artista y negó conocerlo. Aunque ambos veinteañeros parecían contar con un móvil para realizar el robo –ambos habían sido partidarios de las propuestas del futurista Marinetti con respecto a la quema de los museos y de sus obras para dejar paso al arte nuevo–, finalmente se demostró que no tuvieron nada que ver con el robo de la pintura.

Con respecto a las obras de arte con cuyo robo sí estuvieron implicados, sabemos por las memorias que publicó en 1933 Fernand Olivier, la modelo y amante de Picasso por aquel entonces, que los jóvenes quisieron deshacerse de las obras y que Picasso, en concreto, propuso tirarlas al Sena, pero al final no se atrevieron porque creían que los perseguían.

0 Algunos empleados del museo

- A habían llevado el cuadro a otra sala.
- B tardaron en informar de la falta del cuadro.**
- C pensaron que el cuadro se estaba restaurando.
- D informaron inmediatamente de la falta del cuadro.

- 1 **Cuando el museo volvió a abrir,**
- A mucha gente vio el cuadro por primera vez.
  - B había más gente que nunca a las puertas.
  - C la gente criticaba mucho el famoso cuadro.
  - D la gente estaba fascinada con la *Mona Lisa*.
- 2 **Inicialmente se pensó que**
- A el ladrón trabajaba en el museo.
  - B el ladrón era la pareja de la señora pintada.
  - C el robo había sido planeado durante muchos años.
  - D el robo debía mostrar la mala protección de los cuadros.
- 3 **Para investigar el robo, la policía francesa**
- A habló con todos los empleados del museo.
  - B buscó entre gente con experiencia criminal.
  - C habló con varios visitantes del museo.
  - D pidió ayuda a la prensa internacional.
- 4 **A principios del siglo XX, Pablo Picasso**
- A compró esculturas buscadas.
  - B pintó a mujeres de un pueblo francés.
  - C cambió un cuadro por otra obra.
  - D hizo una exposición en su domicilio.
- 5 **El poeta Apollinaire entró en el ejército porque**
- A era de la edad adecuada.
  - B así obtenía el permiso para trabajar.
  - C quería proteger su país de origen.
  - D quería ser ciudadano oficial de cierto país.
- 6 **Cuando la policía le preguntó a Picasso, el pintor**
- A afirmó la relación criminal con el poeta.
  - B contó lo mismo que el poeta.
  - C dijo que desconocía al poeta.
  - D dijo que el poeta era el responsable del robo.
- 7 **En cuanto al arte, Picasso y el poeta**
- A querían presentar sus propias obras en el museo.
  - B estaban a favor de destruir las obras antiguas.
  - C admiraban las pinturas de siglos pasados.
  - D soñaban con tener una colección propia.
- 8 **Al final, después de algunas investigaciones sobre *La Gioconda***
- A se cambió el sistema de seguridad del museo.
  - B se arrestó a un compañero de Pablo Picasso.
  - C se escribió un libro sobre el famoso robo.
  - D estaba claro que Picasso era inocente.

Lea el texto sobre un juego especial. Faltan algunos elementos. Encuentre los elementos correctos de la lista (A–J) para cada uno de los espacios (1–7). Hay dos elementos que no se usan. Escriba sus respuestas en las casillas adecuadas en la hoja de respuestas. La primera respuesta (0) ya está hecha y sirve como modelo.



## Un mundo de fantasía: juegos de rol

Mediante el personaje que se asume en la actividad y su inmersión en un mundo de aventuras, es posible lograr el desarrollo de ciertas habilidades en la vida real.

Todos los viernes, después de una larga jornada de trabajo, los hermanos Pablo (35) y Francisco (34) Bustos suelen juntarse con amigos; pero, en vez de jugar al fútbol o conversar en un bar, prefieren (0) \_\_\_\_, combatiendo monstruos y descubriendo tesoros.

Es lo que se conoce como juego de rol: cada participante crea un personaje y asume su papel, junto con el resto de los jugadores, en un escenario ficticio, donde (1) \_\_\_\_ a través de los dados.

El género tiene un gran número de seguidores en Chile, los cuales han formado grupos para difundir y organizar eventos. Uno de ellos es *Roleros*, creado por los hermanos Bustos, que cuenta con unos 2200 miembros. "Partimos 'roleando' en el colegio, cuando era más desconocido", cuenta Francisco. "De adultos descubrimos que (2) \_\_\_\_, pero nos era difícil conocer más gente porque es una actividad de interior. Eso nos motivó a crear la agrupación", agrega.

Según Marisol Sagredo, psicóloga de la Universidad Adolfo Ibáñez, la demanda por este tipo de juego responde a la necesidad natural de liberar estrés. "Es atractivo porque permite ser otra persona y olvidar por un momento los problemas. Se recomienda mucho a los jóvenes, ya que (3) \_\_\_\_ y el trabajo en equipo, siempre que no se pierda el sentido de la realidad", advierte.

Lo recomienda para aquellas personalidades introvertidas, ya que se trata de una actividad cara a cara que "hace más fácil la experiencia externa para la persona".

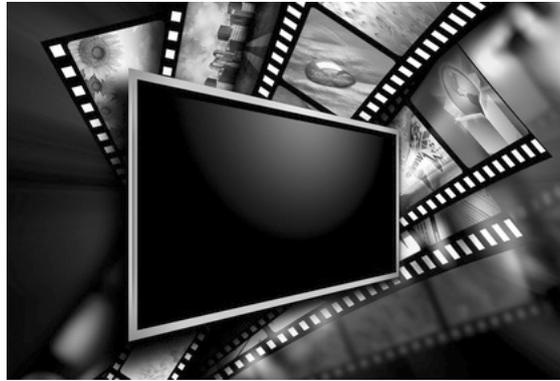
"En mi caso, antes de 'rolearse' era más bien tímido, y yo creo que ese era el perfil típico de los jugadores hace unos años. Hoy, en cambio, (4) \_\_\_\_, incluso padres con sus hijos", comenta Pablo Bustos.

Para Nicolás Jadue, miembro de la Sociedad Chilena de Psicología Analítica y autor de la Técnica de Interpretación Proyectiva (TIP), lo beneficioso del juego de rol radica especialmente en que la creación de un personaje (5) \_\_\_\_: "en cada individuo hay aspectos escondidos de la personalidad, por lo que poder verlos reflejados en un personaje permite reconocerlos y aceptarlos como parte de uno", explica. "Fue esta dinámica la que usé para desarrollar la TIP y luego la apliqué en colegios". Según el psicólogo de la Universidad Diego Portales, los resultados fueron positivos: "Niños con diversas problemáticas de comportamiento (6) \_\_\_\_ al final de las sesiones". A través del juego el niño puede vivir una experiencia que luego trasciende la fantasía y llega a reflejarse en la realidad.

Y es que para los 'roleros', las extensas aventuras vividas (7) \_\_\_\_\_. "En la comunidad es como un secreto a voces eso de que los personajes te reflejan", dice Francisco. "A veces encuentro hojas viejas con descripciones de personajes que ya no uso y recuerdo las misiones y amigos con quienes jugué. Son memorias que se quedan contigo".

A	compartir aventuras en mundos fantásticos
B	se ve de todo en la comunidad
C	desarrolla aspectos como la estrategia
D	mostraron un avance
E	jugar partidas sin otros jugadores
F	son más que un pasatiempo
G	los acontecimientos los determina la suerte
H	tenían reglas de juego detalladas
I	había muchos interesados
J	funciona como una proyección de la persona

Lea el texto sobre la visita de los actores de una serie americana en Madrid. Conteste a las preguntas (1–8) con un máximo de 4 palabras. Escriba sus respuestas en los espacios adecuados en la hoja de respuestas. La primera respuesta (0) ya está hecha y sirve como modelo.



## Un fenómeno global

10/03/2017

"Que estés invitado no significa que salgas vivo", repetía, entre entusiasmado y resignado, uno de los actores caracterizados para amenizar la espera de los centenares de asistentes a *The Walking Dead Euro Tour*. Un evento fan que colapsó la Gran Vía madrileña con colas que dieron la vuelta a la manzana del cine Capitol y que demostró el increíble poder de convocatoria de una serie que parece haber capturado el espíritu de una época en la que todos nos sentimos, bueno, tan perdidos como los muertos vivientes y muertos en vida que pueblan la serie.

Andrew Lincoln, Norman Reedus, Jeffrey Dean Morgan y el legendario genio de los efectos especiales Greg Nicotero –convertido ya en una de las cabezas vivas pensantes de la serie– asistieron a un coloquio de preguntas y respuestas moderado por Isabel Vázquez y mostraron sentido del humor y devoción por sus fans, que esperaron hasta dos días, más de 48 horas, en la acera de la Gran Vía para poder entrar en el evento gratuito organizado por Fox España y Movistar. Muchos de ellos, naturalmente, se quedaron fuera, con centenares de personas colapsando la arteria principal del centro de Madrid solo por poder ver en directo a las estrellas de la serie.

"Sabíamos que teníamos algo asombroso, pero jamás podríamos haber adivinado cómo iba a crecer año a año", explicó Nicotero, quizá el más formal de todo el equipo. Dean Morgan, que encarna al villano Negan, demostró que los malos gustan al público: "Aparte del nacimiento de mi hijo, hacer de Negan ha sido lo más feliz de mi vida", dijo entre aplausos. El entusiasmo del público, más de la mitad juvenil, apenas dejaba hablar a los actores, que no obstante supieron hacerse con el *show*. El equipo de seguridad se empleó al máximo en un evento que parecía destinado a empezar con retraso.

Nadie gusta tanto al público como Daryl y, aunque sin duda es el más duro de la serie, su intérprete, Norman Reedus –que apareció en el estrado con una cerveza en la mano–, solo lo pudo calificar como *sexy* entre vítores del público. "Rick es el loco", diría después Lincoln para reivindicar su inestable personaje, un *exsheriff* condenado a entablar luchas de poder con infinidad de antagonistas.

Un conflicto territorial que explica lo que en realidad es *The Walking Dead*, un wéstern que renueva los estereotipos a los que dieron vida John Wayne, Gary Cooper o Lee Marvin, pero con zombis en vez de indios. Los muertos vivientes, en efecto, son solo el pegamento de una sombría reflexión humana que reinterpreta y actualiza los originales iconos americanos del Oeste. Pero en el evento fan no era momento de reflexionar demasiado, sino de recompensar a los fans por una larga espera de días frente a la puerta del Capitol. Lincoln, uno de los pocos que ha aguantado vivo las siete temporadas, recuerda los orígenes de todo, pergeñado por el director Frank Darabont. "Fueron él y Gale Ann Hurd, Nicotero y el guión. Nunca había leído nada parecido, y estaba sin trabajo", rememora bajo su muy americana gorra roja. Los tres protagonistas no hablaron de lo que viene después, pero sí del último capítulo, donde la relación de Rick y Michonne por fin cristaliza en romance. "Lo importante era que la química entre ellos fuera cien por cien creíble.

0	¿Qué consecuencia tenía el espectáculo de <i>The Walking Dead</i> en Madrid?
1	¿Qué tienen en común los personajes de la serie y la gente de hoy?
2	¿Qué hicieron los tres protagonistas de la serie en el evento fan? (Dé <u>una</u> respuesta.)
3	¿Qué hicieron numerosos aficionados para formar parte del espectáculo?
4	¿Qué se muestra con los personajes poco simpáticos?
5	¿Qué hace la serie con los personajes de un antiguo género de cine?
6	¿Qué ha conseguido el actor Lincoln entre otros?
7	¿En qué situación estaba uno de los actores al principio del proyecto?
8	Según el texto, ¿qué pasa en el episodio final con dos personajes de la serie?

Lea el texto sobre una importante ciudad maya. Primero decida si las afirmaciones (1 – 8) son verdaderas (V) o falsas (F) y ponga una cruz (☒) en la casilla correcta en la hoja de respuestas. A continuación identifique la frase en el texto que explica su decisión. Escriba las primeras 4 palabras de la frase en el espacio adecuado. Puede haber más de una posibilidad; escriba solo una. La primera (0) ya está hecha y sirve como modelo.



## Calakmul, ciudad maya por excelencia

Los expedicionarios, confundidos en sus capas de agua, visitan una de las ciudades más importantes de las tierras bajas mayas

Llegar al núcleo urbano de esta maravilla maya lleva su tiempo. Al trayecto de una hora en furgoneta le sigue un paseo de unos 20 minutos que hace volar la imaginación: los árboles flanquean el paso de los expedicionarios, permiten intuir la presencia de una fauna muy rica y hacen que el eco de los pájaros llegue muy lejos. Hoy solo las mariposas y algún que otro mono se dejan ver.

La plaza central, punto de encuentro de las fuerzas políticas, religiosas y sociales de la época, sorprende a los chicos con construcciones impresionantes, pirámides de unos 45 metros de altura, que en el pasado tendrían unos 10 o 12 más ya que actualmente no conservan la techumbre ni la crestería.

El ascenso al Edificio II, que forma parte de la gran acrópolis, requiere su esfuerzo, pero el paisaje desde arriba merece la pena. Sobre el manto formado por las copas de los árboles solo sobresalen las cimas de las construcciones mayas.

La mañana se colorea de gris y los primeros rayos aparecen sobre el Edificio I. El viento se levanta de forma inesperada. Adquiere fuerza rápidamente y caen las primeras gotas. Chaak, el dios de la lluvia, invocado tantas veces por los expedicionarios durante estos días, se hace presente. Al llegar a la base, la ropa de quienes no han traído su capa de agua está muy mojada. Un segundo grupo llega a la base. Los rayos son algo más frecuentes y con cada trueno parece que se rompe el cielo. La pirámide se llena de telas amarillas que la escalan. Algunas expedicionarias prefieren no subir. Un nuevo trueno hace que todo el mundo se sobresalte. Se oyen risas flojas. El segundo grupo reaparece en breve, asustado. El rayo ha caído demasiado cerca mientras estaban en la cumbre. El guía pregunta a los chicos cómo se sienten, si quieren continuar la visita o si están asustados y prefieren dejarla. “Si tengo que morir, que sea en una selva maya”, dice Abigail Félix, de México. Continúan.

El Edificio I es aún más vertical. Tanto este como el anterior eran de uso público, pero en Calakmul abundaban los de uso privado. Eran el lugar en el que una familia rendía culto a su linaje. Los chicos escuchan las explicaciones atentos, sin hacer caso a la lluvia, sin quejarse por estar mojados. Cerca de ellos pueden ver algunos ejemplos de las 120 estelas que hay en Calakmul, lo que lo convierten en el lugar de todo el área maya en el que se han encontrado más.

Las estelas son un elemento fundamental para el centro y el sur de las tierras bajas. Son el mayor objeto de propaganda política de los mayas. Las que ven los chicos están muy deterioradas porque la caliza de la que están hechas es de muy mala calidad, algo sorprendente, según apunta Andrés Ciudad, ya que se construyeron para perdurar.

Estas piedras narran una buena parte de la vida de la dinastía Garra de Jaguar. Sin embargo, al estar tan deterioradas, mucha de la historia de Calakmul se conoce por lo que se cita de ella en otras ciudades.

La lluvia amaina y la expedición retoma el camino que los llevará de nuevo a las furgonetas. Son las cuatro de la tarde. Aún queda una hora de trayecto para salir del recinto. Por el camino, los comentarios giran sobre lo cerca que estaban unos y otros cuando cayó el rayo más fuerte y la pena que les da no haberlo podido captar con la cámara. A pesar de que la comida llega casi a la hora de la merienda, del chaparrón, de los sobresaltos, el ánimo está por las nubes. Probablemente porque cuando pensaban en cómo sería la ruta pensaban en esto.

0	El camino a la ciudad maya estimula la fantasía.
1	Las dimensiones originales de las pirámides se han conservado.
2	En la expedición empieza a llover.
3	Una participante quiere absolutamente seguir con la expedición.
4	Aunque hace mal tiempo los chicos se concentran en los comentarios del guía.
5	En cuanto a la cantidad de monumentos especiales, Calakmul es un lugar único del mundo maya.
6	Con sus monumentos especiales los mayas quisieron influir en la opinión de la gente.
7	Se sabe poco sobre las tradiciones y costumbres del pueblo que vivía en Calakmul.
8	Durante la expedición sacan una foto de un fenómeno natural.





