

Unidad 9. Comprensión lectora

Confesión

De pequeño solía ir a jugar al enorme parque de la urbanización cercano a casa, donde han sucedido todos mis lances¹ con indios, vaqueros, tarzanes, balones y bicicletas. Y aunque es un espacio que he tenido muy abandonado, ahora me gusta mucho acudir allí y encontrarme con Elisa, sin cita previa, para perdernos por sus rincones, en amor y compañía.

La tarde de mi visita a su casa, desde allí mismo le envié a Elisa tres mensajes al móvil. «T spero nel parke», decía el primero. «Hay ciber con Celestia. Tengo pipas». En el segundo hice otra propuesta más explícita²: «¿Vamos al centro comercial a dar una vuelta?» En el tercero, me lancé: «Tkm, wapa», que en traducción simultánea significa, «te quiero mucho, guapa», confesión que me dejó hipnotizado, pegado al móvil, a la espera, el resto de la tarde.

Marisa LÓPEZ SORIA

Un piercing en el corazón, Planeta & Oxford

¹**lances**: en el juego, acciones importantes.

²**explícita**: que expresa algo con claridad.

1. Lee el texto y contesta las siguientes cuestiones:

- ¿Dónde jugaba el protagonista de la historia?
- ¿Cuáles eran sus juegos? Márcalos con una X.
Montar en bici. ☐ Policías y ladrones. ☐
Jugar al balón. ☐ Indios y vaqueros. ☐
Imitar a Tarzán. ☐ El escondite. ☐
- ¿Por qué le gusta ir ahora a ese lugar?
- ¿Qué hizo el chico la tarde que fue a casa de Elisa?
- ¿A qué se dedicó el resto de la tarde?

Unidad 9. Comprensión lectora

2. Indica si las siguientes afirmaciones contienen enunciados verdaderos (V) o son falsos (F).

La urbanización tenía un parque pequeño. ☐

El chico nunca ha dejado de visitar el parque. ☐

Elisa y el chico siempre se citan en el parque. ☐

Elisa envió varios mensajes por el móvil. ☐

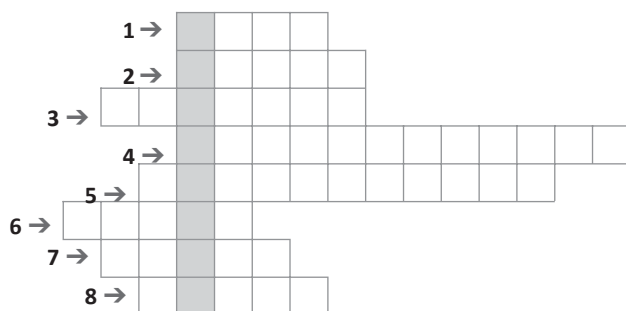
El chico le propuso a Elisa ir a un ciber. ☐

Ella quería dar una vuelta por el centro comercial. ☐

3. Escribe de manera correcta el primer mensaje que envió el chico.

4. PALABRAS CRUZADAS. Escribe en las casillas correspondientes las palabras del texto a las que se refieren las indicaciones de la cartela. Después, lee de arriba abajo el contenido de los cuadros grises y hallarás un mensaje oculto.

1. Número de mensajes que envió el chico.
2. Nombre de la chica.
3. El chico iba a jugar al parque cuando era...
4. Lugar donde está situado el parque.
5. Estado en que quedó el chico tras la confesión.
6. Lugar de recreo donde se usa Internet.
7. Momento del día en que el chico fue a casa de la joven.
8. Aparato para enviar mensajes instantáneos.



5. Imagina que eres tú quien recibe el mensaje. Escribe el mensaje de texto que enviarías como respuesta desde un móvil.