

# PÁSALO

Nº 80. 20 DICIEMBRE 2016 – 20 ENERO 2017

## SUMARIO

- ✚ Presentación
  
- ✚ No te lo puedes perder
  - ❖ Cartelera
  - ❖ Libros
  - ❖ Música
  
- ✚ Lo que te interesa
  - ❖ ¿Eres un sibarita?
  
- ✚ De mayor quiero...
  - ❖ ... ser cantante de *soul*. Robin Dee: “Creo en la constancia, que bien administrada siempre vence a la ignorancia”
  
- ✚ Noticias
  - ❖ Juegos de entrenamiento cerebral accesibles para las personas ciegas
  - ❖ Una tercera parte de los españoles no lee libros nunca o casi nunca
  - ❖ Encontrado un antecesor de la ropa vaquera de 6.200 años de antigüedad
  
- ✚ Trucos y consejos
  - ❖ Vender lo que ya no necesitas: tiendas de segunda mano en Internet y en tu móvil
  
- ✚ El test de la ONCE
  
  
- ✚ Pasatiempos

## **PRESENTACIÓN**

¿Preparado para disfrutar de esas merecidas vacaciones de Navidad? PÁSALO te lo pone fácil con interesantes propuestas cinematográficas, literarias y musicales. Además, no te pierdas unos juegos de entrenamiento cerebral accesibles para las personas con discapacidad visual grave que acaban de presentarse.

Seguro que en tu casa tienes un montón de cosas que ya no utilizas pero de las que te da pena deshacerte. A continuación te facilitaremos canales para vender todo lo que no usas y sacarte un dinerito.

En este número de la revista también descubrirás de dónde viene la palabra “sibarita”, lo poco que leemos los españoles y lo antigua que es la tela vaquera, además de muchas otras cosas más.

Pero antes de empezar, ¿cómo va tu obra para el concurso literario Prometeo? No te hagas el remolón. Recuerda que la fecha límite para presentar los trabajos es el próximo 31 de enero.

¡Ah! Si echas de menos algo, recuerda que puedes escribir a la siguiente dirección de correo electrónico: [publicaciones@servimedia.es](mailto:publicaciones@servimedia.es)

## **NO TE LO PUEDES PERDER**

### **-CARTELERA**

#### **CINE**

##### **Estrenos en salas**

##### **‘Monster Trucks’**

En una pequeña localidad de Estados Unidos, un día aparecen algunos coches destrozados de una manera extraña. Las autoridades del pueblo lo atribuyen a un raro ser que todos empiezan a buscar.

Steve, un joven que un día está en el desguace por casualidad, se encuentra con ese extraño ser, que se refugia dentro de su camioneta. La peculiaridad de este ‘monstruo’ es que es capaz de hacer de motor del vehículo de Steve.

Los vecinos de Steve empiezan a sospechar que el joven oculta algo y le acusan de proteger al ‘monstruo’. Steve tendrá que huir para que no le capturen.

## **LIBROS**

### **‘Como el mar’**

Este es un libro de aventuras con el mar como protagonista de la acción. Nicholas Berg es el presidente de una gran empresa naviera, y una mala decisión le lleva a perderlo todo, incluida a su mujer.

A Nicholas lo único que le queda es capitanear un remolcador. Pero el azar le dará la oportunidad de recuperar su posición en la vida y a la mujer que ama.

### **‘Cuando llega la luz’**

Si te gusta la intriga, puedes leer esta novela de Clara Sánchez. Sandra es una chica que reside en Dianium, un tranquilo lugar donde se ve mezclada con un grupo de ancianos nada inocentes de los que logra huir.

Sandra se traslada a Madrid, donde da a luz a su hijo Janín y donde su vida empieza a encauzarse. Pero un día, Sandra recoge a Janín y encuentra una nota anónima en la que le preguntan por su amigo Julián, del que no sabe nada desde hace mucho tiempo.

Sandra buscará a Julián para advertirle de que hay alguien que le quiere encontrar y no parece que tenga muy buenas intenciones.

### **‘El ladrón’**

Esta es la quinta entrega de las novelas protagonizadas por Isaac Bell, dirigidas a los amantes de los libros de detectives.

La acción te lleva al año 1910, cuando Clyde Lynds, el inventor de una revolucionaria máquina de cine sonoro, se traslada a los Estados Unidos para presentar su invento.

Clyde se embarca en el Mauritania, el transatlántico más rápido del mundo, pero ni siquiera allí se libra de unos alemanes que quieren secuestrarle. La intervención de Isaac Bell será decisiva para que al señor Lynds no le ocurra nada.

### **‘El mago de OZ’**

Dorothy y su perro Toto aparecen un día en un mundo fantástico. Tendrán que ir a Ciudad Esmeralda, donde la Bruja del Norte concederá a Dorothy su deseo. Por el camino hacia Ciudad Esmeralda, la joven conocerá al Espantapájaros, el Hombre de Hojalata y a León.

Junto a estos tres personajes, Dorothy sorteará las dificultades que se encontrará en el ‘Camino de baldosas amarillas’ hasta conseguir su propósito.

Si quieres leer 'Como el mar', de Wilbur Smith; 'Cuando llegue la luz', de Clara Sánchez, o 'El ladrón', de Olive Cussler, te los puedes descargar de la Biblioteca Digital de la ONCE en formato Daisy. 'El mago de Oz', de Lyman Frank Baum, puedes descargártelo de la Biblioteca Digital de la ONCE en formato TLO.

## **-MÚSICA**

### **'Sum 41 en concierto'**

La banda canadiense de post punk SUM 41 regresa a España para presentar su sexto disco titulado '13 voces' publicado este mismo año. El quinteto sigue teniendo la misma fuerza que cuando nacieron hace veinte años y fueron uno de los grupos que mayor impacto tuvo en el panorama internacional. Si quieres disfrutar de los SUM 41 lo podrás hacer el 17 de enero en Barcelona, el 18 en Madrid y el 21 en Bilbao.

### **'Bebe' en concierto'**

La cantante Bebe actuará en directo el 22 de diciembre en Barcelona y el 27 en Madrid. La cantante extremeña realiza esta gira de conciertos para promocionar la reedición de su disco 'Cambio de piel'. En esta reedición se incluyen cuatro temas extras, una canción inédita, cinco vídeos nuevos y un DVD con un concierto.

### **Bruno Mars: '24K Magic'**

Es sin duda uno de los discos más esperados del año. '24K Magic' es el título del tercer álbum de estudio de Bruno Mars y coincide con el nombre de la canción que ya fue lanzada como *single* allá por el mes de octubre. Ahora puedes disfrutar de los nueve temas que componen el disco completo y que confirman al artista hawaiano afincado en California como el músico que mejor sabe entender el *funk* y la música disco en la actualidad.

Peter Gene Hernández, más conocido como Bruno Mars, ha sido comparado numerosas veces con Michael Jackson por el timbre de su voz y su intensa manera de sentir el ritmo, el baile y la música. Además, Mars va camino de igualar el récord absoluto de ventas del Rey del pop, ya que ha vendido más de 100 millones de álbumes a nivel mundial tan solo con sus dos anteriores trabajos discográficos (Jackson vendió 350 millones en total).

## LO QUE TE INTERESA

### ¿Eres un sibarita?

Por Nuncy López

**Según la Real Academia Española (RAE), sibarita es aquel “que se trata con mucho regalo y refinamiento”. Pero la RAE recoge otra acepción, que dice que sibarita es aquel “natural de Síbaris, antigua ciudad griega situada en el sur de Italia”. Y es que, así es, los sibaritas existieron realmente y de ellos hemos heredado esta palabra que ha llegado hasta nuestros días.**

Los sibaritas eran los habitantes de una antigua colonia griega llamada Síbaris, situada en el golfo de Tarento, al sur de Italia, fundada hacia el año 720-710 antes de Cristo.

Por aquellos tiempos, los griegos se dedicaron a fundar colonias fuera, y la península Itálica y Sicilia fueron sus preferencias a la hora de extender sus dominios. Los historiadores romanos llamaron *Magna Grecia* (*Gran Grecia*) a estas zonas costeras del sur de Italia y de Sicilia, aludiendo sobre todo a la grandeza cultural y económica de estas ciudades, que se convirtieron también en importantes centros de creación literaria, filosófica y artística.

Síbaris fue una de esas colonias. Ocupaba un amplio territorio, ideal para el cultivo de cereales y viñedos. También producían lana, miel, cera, betún y madera, y de sus montañas obtenían incluso plata. Otro de sus suculentos negocios era teñir con púrpura que compraban fuera telas que después vendían a los más pudientes de la península Itálica a precios desorbitantes.

Sus fértiles tierras y su productiva labor comercial permitió a los sibaritas alcanzar un nivel de vida muy alto, y la abundancia, el lujo y el confort se convirtieron en las señas de identidad de los habitantes de esta colonia, unas características que siguen vigentes a la hora de dar significado a la palabra “sibarita”.

#### **Caballos que bailaban al son de la música**

Dicen que los sibaritas eran tan exquisitos y refinados que incluso prohibieron el trabajo de herreros y carpinteros dentro de la ciudad para que el ruido no perturbara su tranquilidad. Y que por no esforzarse o viajar hasta Olimpia para tomar parte o presenciar las Olimpiadas, celebraban sus propios juegos simultáneamente y ofrecían cuantiosos premios para atraer a los deportistas.

Cuenta la leyenda que sus propios caprichos y su refinamiento extremo los llevaron a la destrucción. Eran muy buenos jinetes y excelentes domadores de caballos y presumían de que sus caballos de guerra eran capaces incluso de bailar al son de la música.

Sus vecinos de la ciudad de al lado, Crotona, que les envidiaban por su elevado tren de vida, aprovecharon la cualidad de los caballos sibaritas para acabar con ellos. Contrataron a músicos que en plena batalla hicieron sonar sus instrumentos para hacer bailar a los caballos sibaritas y vencerlos fácilmente. Como así fue.

Pero los crotoniatas no se conformaron solo con vencer a los sibaritas, sino que destruyeron completamente la ciudad. Según el relato de algunos historiadores antiguos, una vez tomada Síbaris, los crotoniatas desviaron el curso del río Cratis para eliminarla del mapa. La ciudad desapareció hacia el año 510 antes de Cristo y nunca volvió a existir como tal, ya que en varias ocasiones los crotoniatas impidieron a los sibaritas huidos volver a ocupar su territorio.

### **Desaparecida para siempre**

En la década de 1960 se localizaron por primera vez los restos de Síbaris, la que fuera una de las ciudades más importantes del mundo griego, bajo varios metros de sedimentos fluviales, pero en 2003 la rotura de un dique del Cratis volvió a dejarlos profundamente sepultados por el barro.

En la actualidad, ya no quedan, por tanto, restos de esta gran ciudad griega, si bien es cierto que los que se habían descubierto no eran de gran valor, ya que sobre la antigua Síbaris se ubicó después una colonia ateniense y más tarde una romana.

Pues ya conoces la procedencia de la palabra “sibarita”, cuyo significado sigue fiel a sus orígenes. Si eres una persona de gustos refinados y aficionada al lujo, eres un sibarita. Un término que también se utiliza mucho para definir a aquellas personas amantes de la buena mesa y la degustación de alimentos y bebidas exclusivas. Y ahora que llega la Navidad, ¿quién no es un sibarita?

## **DE MAYOR QUIERO...**

### **... SER CANTANTE DE SOUL**

**Robin Dee: “Creo en la constancia, que bien administrada siempre vence a la ignorancia”**

Por Nuncy López

**Aunque aún no ha logrado cumplir su sueño para alcanzar la plena felicidad: vivir de la música *soul*, su paso por un famoso programa televisivo de talentos le ha servido para demostrar que es buena en esto de cantar y para aumentar sus ganas de luchar. Hablamos de Sara Martínez, perdón, de Robin Dee, como prefiere ser conocida, una joven con fibroplasia retrolental para quien la música lo es todo.**

En el caso de Robin Dee, lo de la música comenzó siendo un juego desde niña. Le encantaba hacer ritmos con todo lo que pillaba, sobre todo con los cubiertos a la hora de comer. Antes de aprender a hablar, ya tarareaba todo tipo de música, y con algunos años, sin saber nada de inglés, se sabía las canciones de los Beatles con una acertada pronunciación. En el colegio, estudió durante varios años piano y solfeo, pero su formación musical ha sido sobre todo autodidacta.

Sara Martínez, o mejor dicho Robin Dee, como prefiere que la llamen, vino al mundo en Madrid en 1983. Nació prematura, a los seis meses, y estuvo en una incubadora, donde le pusieron demasiado oxígeno, lo que le produjo una fibroplasia retrolental en los dos ojos. “Soy ciega total desde siempre”, nos cuenta, ya que, aunque fue operada en tres ocasiones en Suiza cuando contaba meses de edad, ninguna resultó un éxito.

Tras estudiar tres FP de grado superior (Estenotipia en una escuela privada, “que me pagué vendiendo el cupón en verano”, aclara; Administración de Sistemas Informáticos y Desarrollo de Aplicaciones Informáticas), Robin Dee se gana la vida trabajando de estenotipista en Ilunion desde 2008. “Comencé subtitulando en directo los informativos de Telemadrid”, recuerda, y en la actualidad “subtitulo para sordos la diversa programación de canales de televisión autonómicos, tales como Canal Sur, RTVE o Castilla-La Mancha TV”.

### **Crear en mí**

Pero su sueño es poder vivir algún día de la música y dedicarse por completo a ella. “Para mí, eso es lo que se definiría como felicidad plena. Es tan increíble poder conectar con el público y llegarles a emocionar... Creo que para ellos es una buenísima terapia contra el estrés diario, y para mí... creo que lo es todo, es algo que me incrementa aún más las ganas de luchar”, afirma.

Como también han crecido sus ganas de luchar tras su paso por el programa televisivo *Got Talent*, donde quedó finalista. El empeño de Robin Dee por abrirse camino en el mundo de la música la ha llevado a apuntarse “a todo lo que fuese necesario para conseguirlo”, con la diferencia de que, en esta ocasión, fue una de las elegidas y pudo demostrar de lo que era capaz. “He aprendido a creer en mí, *Got Talent* me ha demostrado que soy buena en lo que hago, ya que he conseguido llegar a diversas generaciones de público, algo difícil hoy en día, y más cuando cantas en inglés”, nos dice.

Además, su paso por este programa de televisión le ha abierto las puertas a poder actuar en cualquier sala. “La televisión me ha dado credibilidad ante los demás, a la vez que consiguen olvidar los prejuicios que mi discapacidad les pueda ocasionar”, asegura Robin Dee, que reconoce abiertamente que su discapacidad le ha supuesto problemas y trabas para conseguir lo que se ha propuesto a lo largo de su vida, tanto en el terreno personal como en el profesional y el musical.

## **Olvidar tu discapacidad**

“Solo cuando lo que haces les obnubila y lo creen tan difícil de igualar, entonces es cuando pueden olvidarse de tu discapacidad. He soportado muchísimas negativas y, lo que es peor, de las peores formas posibles. Pero aquí sigo y seguiré, porque creo en defender lo que hago y, además, creo en la constancia, que bien administrada siempre vence a la ignorancia”.

Así de tajante es Robin Dee, que anima a los jóvenes con discapacidad a “que se acepten y peleen por que los demás lo hagan también; que luchen con todas sus fuerzas por lo que esperan de la vida, que sigan perfeccionándose siempre para ser los mejores, porque a las personas diferentes siempre nos tocará demostrar más que a los demás”.

Y eso es lo que hace todos los días Robin Dee: luchar con todas sus fuerzas. Se levanta hacia las siete de la mañana para ir a trabajar a llunion de ocho de la mañana a cuatro de la tarde. Come algo rápido, “por falta de tiempo”, aclara, y asiste a ensayos con varias formaciones de *jazz* y *blues* de las que forma parte o a clase de saxo tenor, “instrumento que me enamora por su gran expresividad”, nos dice. Hacia las diez regresa a su casa y estudia los repertorios que prepara hasta que la vence la necesidad de descanso, algo que suele ocurrir más bien tarde, ya que se declara “bastante noctámbula”.

Además de la música, a Robin Dee, afiliada a la ONCE desde 1988, le gusta mucho leer, el cine y conocer a diferentes personas y culturas. Pero tiene otra gran pasión: “Amo a los animales; creo que deberíamos aprender de ellos tantas y tantas cosas que nos demuestran sin poder hablar...”. Por ello, dice de sus perros-guía, Jeb y Alpina, que son como sus hijos. “Tan bebés y vulnerables, pero tan inteligentes y valientes a la vez... Significan casi todo para mí”, afirma, y reconoce que ellos también son responsables de haber roto algunas barreras debidas a su discapacidad.

Y no queremos terminar la charla con esta “talento” de la música *soul* sin preguntarle ¿por qué Robin Dee? “Me gusta mi nombre artístico porque lo he creado yo”, responde, y explica que “Robin es un nombre unisex, que no etiqueta. Además, es un petirrojo europeo que vuela, vive, sueña, es libre, al igual que yo al cantar. Y Dee es una fonética inventada de la inicial de mi segundo apellido, Díaz. Robin Dee es un nombre rebuscado, pero al mismo tiempo muy mío. Suena bien”, concluye.

## **NOTICIAS**

### **Juegos de entrenamiento cerebral accesibles para las personas ciegas**

Abrimos esta sección de la revista con una muy buena noticia: La ONCE y la Fundación Vodafone España han presentado una serie de juegos accesibles de entrenamiento cerebral para las personas con discapacidad visual grave a través de los diferentes dispositivos móviles.

Esta aplicación, desarrollada en colaboración con la empresa Unobrain, es la primera accesible que permite a las personas ciegas divertirse con los juegos, a la vez que ejercitan la mente, y, además, pueden compartirlos entre amigos o entre padres e hijos, alguno de ellos o ambos con una discapacidad visual.

“Entrenamiento cerebral ONCE-VODAFONE”, que es como se llama este proyecto, va dirigido a todas las edades y se compone de nueve juegos gratuitos (de momento solo hay cinco, los otros cuatro se irán incorporando en las próximas semanas). A través de tu Smartphone o tu Tablet, te divertirás al mismo tiempo que entrenarás áreas de tu cerebro como la atención, la memoria, la percepción, el cálculo, la capacidad de respuesta...

Los juegos están pensados para todos los gustos y posibilidades, desde propuestas de operaciones matemáticas, como “Super Ahorro” o “MayorMente”; combinación de letras, como “Esta Palabra me suena”; o de habilidad y destreza, como “De pesca”, “Ositos”, “Semáforo” o “Sónar”; entre otros.

Los juegos, recopilados en la aplicación Unobrain, están disponibles para ser descargados de forma gratuita en las tiendas online de aplicaciones móviles, Apple Store para iOS y Google Play en Android. Para poder acceder a ellas, es necesario tener instalada la aplicación en los dispositivos móviles. Para ello, lo primero que debes hacer es activar las soluciones de accesibilidad, como VoiceOver o TalkBack, dentro de los ajustes generales de tu terminal. Después, accede a la tienda online y descarga la aplicación gratuita Unobrain.

Una vez dentro, debes registrarte entrando en “Crear cuenta nueva” y, a partir de ahí, puedes comenzar a jugar. De forma automática, la aplicación te ofrecerá una sesión diaria de entrenamiento compuesta de los tres juegos que más se adecúen a las capacidades cognitivas en las que muestres menos destreza, en función del historial registrado.

Además, el usuario tiene la opción de acceder al menú general y complementar su sesión diaria de entrenamiento con los juegos que él mismo elija y tantas veces como quiera en cada momento. También se incluye la posibilidad de acceder a estadísticas de la evolución de cada usuario en las facetas cognitivas que trabajan los distintos juegos.

Ya sabes, ahora que vas a tener más tiempo libre de lo habitual por las vacaciones de Navidad, atrévete con estos juegos y entrena tu cerebro. Te vendrá muy bien para tus estudios y tu vida en general.

### **Una tercera parte de los españoles no lee libros nunca o casi nunca**

Es una pena, pero así es. El Centro de Investigaciones Sociológicas (CIS) introdujo en uno de sus últimos barómetros, la encuesta que realiza todos los meses para medir el estado de la opinión pública española sobre temas económicos, políticos y sociales, un apartado sobre los hábitos de lectura que tenemos que arroja unos datos demoledores.

Según estos datos, el 18,3 por ciento de los españoles no lee nunca libros y el 17,8 por ciento casi nunca, lo que significa que un 36,1 por ciento de la población (más de uno de cada tres españoles) no lee libros nunca o casi nunca.

En el lado opuesto, los que leen libros todos o casi todos los días son un 28,6 por ciento de los españoles. Además, un 14,6 por ciento lee libros una o dos veces por semana, un 12,8 por ciento alguna vez al mes y un 7,8 por ciento alguna vez al trimestre.

¿Entre quienes te encuentras tú? Si estás leyendo PÁSALO está claro que no estás entre los que no leen nunca. Desde esta revista te animamos a leer un montón, porque, además de divertirse y aprender muchas cosas, es muy saludable para tu cerebro.

Pero volvamos a los datos del CIS, que nos muestran también las razones por las que más de una tercera parte de los españoles no lee libros nunca o casi nunca: Un 42,3 por ciento porque no les gusta/no les interesa, un 22,3 por falta de tiempo, un 16,5 por ciento porque prefiere emplear su tiempo en otro tipo de entretenimientos y un 13,2 por ciento por problemas de salud, mala visión, etcétera.

El formato preferido por los españoles a la hora de leer libros sigue siendo el papel, para un 78,6 por ciento de los lectores, mientras que un 11,2 por ciento se inclina por el formato digital y el 10,2 por ciento por papel y formato digital por igual.

En cuanto a los motivos por los que los españoles dedican algo o parte de su tiempo a leer libros, la respuesta mayoritaria es para disfrutar y distraerse, casi un 60 por ciento, mientras que un 14,1 por ciento lee para estar informado y otro 12,3 por ciento para aprender cosas nuevas y mejorar su cultura.

El género literario que más gusta a los lectores españoles es la novela histórica, que es la predilecta para más de uno de cada cuatro lectores (el 23,8 por ciento), mientras que el 19,5 por ciento elige la novela en general, un 7,1 por ciento la novela negra, un 5,8 por ciento la literatura de ciencia ficción y un 4,7 los libros de divulgación e información.

### **Encontrado un antecesor de la ropa vaquera de 6.200 años de antigüedad**

Se trata de una tela de color azul índigo que ha sido hallada en Huaca Prieta, en Perú, y es uno de los tejidos de algodón más antiguo en el mundo y el más antiguo de los descubiertos hasta la fecha en usar el añil como tinte, base de la ropa vaquera de nuestros tiempos. Se calcula que la tela tiene 6.200 años de edad, 1.800 años más que la que se consideraba como la más antigua de este tipo hasta ahora.

La tela ha sido descubierta por un grupo de investigadores de la Universidad George Washington y el estudio se ha publicado en la revista científica "Science Advances". Para Selon Jeffrey Splitstoser, autor principal de un

artículo sobre el descubrimiento y profesor de Antropología de la citada universidad, el hallazgo pone de manifiesto la sofisticada tecnología textil que las culturas andinas desarrollaron hace 6.200 años.

Según este profesor, algunos de los más importantes logros tecnológicos del mundo se desarrollaron por primera vez en el Nuevo Mundo, pero muchas de sus contribuciones tecnológicas se desconocen porque posiblemente fueron reemplazadas por sistemas europeos durante la conquista. “Sin embargo”, señala, “las fibras finas y las prácticas de teñido, hilado y tejido sofisticados desarrollados por antiguos sudamericanos fueron rápidamente asimiladas por los europeos”.

El tejido teñido de azul que data de hace 6.200 años fue descubierto durante una excavación llevada a cabo hace algunos años en Huaca Prieta, un yacimiento arqueológico situado en una zona desértica en la costa norte de Perú. Los expertos creen que antiguamente fue un templo donde se colocaron textiles y otras ofrendas, posiblemente como parte de rituales.

¿Quién sabe?, sin la sofisticada tecnología textil que desarrollaron los nativos americanos a lo mejor nos hubiéramos quedado sin la tan imprescindible ropa vaquera de nuestros días, que no falta en ningún ropero del mundo.

## **TRUCOS Y CONSEJOS**

### **Vender lo que ya no necesitas: tiendas de segunda mano en Internet y en tu móvil**

Por Javier Cuenca

**Con el nuevo año, como es habitual, llegan los regalos de Reyes y los nuevos proyectos, pero también ese fenómeno conocido como “cuesta de enero”, consecuencia tal vez de los excesos de las Navidades y el elevado consumo que se hace en fechas tan señaladas. A continuación te facilitamos tiendas donde vender lo que te sobra o no utilizas.**

Cuando te compras un móvil nuevo, un ordenador o algún otro aparato, a veces guardas el antiguo por si acaso se rompe el nuevo. Hay miles de cosas que vas acumulando cuando en realidad nunca las vas a volver a utilizar.

Por eso, a continuación te hablamos de algunas tiendas de segunda mano que puedes encontrar en Internet y en aplicaciones móviles, a través de las cuales es posible vender todos esos productos que ocupan un espacio innecesario en tu casa. Quizá es buen momento para pensar en cómo deshacerse de determinadas cosas que ya no usas y que, aunque a ti no te sean útiles, sí pueden servirles a otros.

## **Electrónica y mucho más**

Cash Converters, cuya página web es [www.cashconverters.es](http://www.cashconverters.es), es una red nacional de tiendas a través de las cuales puedes vender o comprar productos de segunda mano de diferentes categorías, como joyería, material deportivo, instrumentos musicales, HI-FI, electrónica, moda y fotografía, entre otras.

Para poder vender en Cash Converters hay que ser mayor de edad, por lo que, si no lo eres, deberás pedir ayuda a un adulto. Si prefieres acercarte a una tienda física, puedes acudir a la más cercana, negocias el precio de venta con los compradores y te llevas el dinero en el acto.

Cash Converters te ofrece también la opción llamada “venta recomprable”, que consiste en vender los productos y, pasados 30 días, volver a recomprarlos si así lo deseas. Basta con que avises a los responsables de la tienda cuando vayas a vender el producto de que quieres utilizar esta opción y ellos no lo pondrán a la venta hasta pasados 30 días.

El producto queda guardado con todas las garantías, asegurado y en caja fuerte si se trata de joyas. Si pasado ese tiempo quieres seguir guardando el artículo, en la tienda te lo renuevan por otros 30 días. Puedes utilizar esta opción hasta en tres ocasiones.

## **Una app para vender ropa y otra para vender de todo**

Si lo que quieres es deshacerte de ropa que ya no utilizas, Chicfy, con la dirección web [www.chicfy.com](http://www.chicfy.com), se autodefine como “el mercadillo de ropa más grande de España”. Cuenta también con una aplicación para el móvil y el usuario fija el precio de la prenda que quiere vender, subiendo para ello una foto de la misma.

Wallapop, cuya dirección web es [www.wallapop.com](http://www.wallapop.com), es una app disponible para iOS y Android que te permite vender productos de segunda mano. Empezó a funcionar en octubre de 2013 y es muy fácil de utilizar. Para vender un producto solo tienes que crear una ficha del mismo con su foto, el nombre la descripción y su precio.

## **El gigante eBay**

Por último, también puedes utilizar eBay, el mayor centro de compra y venta en Internet, en el que cabe cualquier artículo del que quieras deshacerte. Solo tienes que poner a la venta el producto, desde libros a artículos deportivos y un largo etcétera, pudiendo utilizar la opción de puja, es decir, como en una subasta en la que varios compradores ofrecen una determinada cantidad de dinero y el vendedor se lo da al mejor postor; o la de precio fijo, llamada “¡Cómpralo ya!”, para hacer la venta inmediatamente.

En la modalidad de subasta, la puja se abre con el precio que el vendedor pone y permanece en eBay durante un número determinado de días. Los compradores pujan por el artículo y, cuando finaliza el anuncio, gana el

comprador con la puja más alta. En la segunda opción, el primer comprador dispuesto a pagar el precio del vendedor consigue el artículo.

Así que ya sabes: no dejes pasar la oportunidad de deshacerte de aquellas cosas que ya no utilizas y que otros pueden seguir disfrutando como tú lo has hecho antes. Es importante reciclar y permitir que lo que a ti ya no te sirve, les pueda servir a otros. Después de haber leído este reportaje, ya no tienes excusa para no hacerlo. Y no lo olvides: si eres menor de edad, pide ayuda a algún adulto de tu familia para que esté contigo en todo el proceso. ¡Feliz venta!

## **EL TEST DE LA ONCE**

**Ponte a prueba, ¿qué sabes de la ONCE? Contesta este test y ponte nota tú mismo. Cada una de las preguntas tiene una única respuesta. Por cada respuesta correcta, obtendrás 2 puntos. Si la respuesta es errónea, no consigues ningún punto. Recuerda que, si no eres capaz de contestar a alguna de las preguntas, puedes visitar la web de la ONCE ([www.once.es](http://www.once.es)), donde encontrarás la información que necesitas.**

**1)** ¿Qué organismo internacional se ocupa del ciclismo en tándem?

- a) La Federación Internacional de Baloncesto de Alicante (FIBA).
- b) La Unión Ciclista Internacional (UCI).
- c) Bicicletas Nicomedes & Cia.

**Solución: b) La Unión Ciclista Internacional (UCI).**

**2)** ¿Cuánto tiempo dura cada parte de un partido de goalball?

- a) 10 minutos.
- b) Seis horas.
- c) Un día, con posibilidad de prorrogarlo una semana.

**Solución: a) 10 minutos.**

**3)** ¿Cuáles son las categorías de los premios Tiflos?

- a) Esquí alpino y tenis de mesa.
- b) Poesía, cuento, novela y periodismo.
- c) Ciencias naturales, sociología y diseño gráfico.

**Solución: b) Poesía, cuento, novela y periodismo.**

**4)** ¿En qué infraestructura de la ONCE se pueden conocer maquetas de monumentos, obras de artistas con discapacidad visual, material tifológico y libros en braille?

- a) En la Imprenta del Cupón.
- b) En el Museo Tifológico.

c) En el gimnasio.

**Solución: b) En el Museo Tiflológico.**

5) ¿Cuál es la característica esencial del balón con el que juegan al fútbol sala las personas ciegas?

d) Emite destellos naranja y fucsia.

e) Es sonoro.

f) Está impregnado con un pegamento especial que mantiene el balón pegado al pie del futbolista.

**Solución: b) Es sonoro.**

### **RESULTADOS:**

10 puntos – Experto en la ONCE.

8 puntos – Rozando la perfección.

6 puntos – Aprobado por los pelos.

4 puntos – Muy cerca de pasar el corte, pero no fue suficiente.

2 puntos – La casualidad te ha premiado con una respuesta correcta.

0 puntos – No desesperes, la próxima vez lo harás mejor.

## **PASATIEMPOS**

**Para terminar, vamos a ponerte a prueba con varios juegos de lógica. Pon a funcionar tu cerebro porque tienen cierta complicación y algunos no son tan fáciles como pueden parecer.**

### **La contraseña**

Un grupo de policías investiga el cuartel general de un grupo de delincuentes. Quieren infiltrarse, pero necesitan la contraseña, así que vigilan para intentar averiguarla. Un tipo se acerca a la puerta. Desde el interior le dicen: “18”. Contesta: “9”. La puerta se abre y le dejan pasar. Llega otro. Le dicen: “8” y contesta: “4”. También le dejan entrar. Llega un tercero. Al número “14”, contesta: “7”, y le abren la puerta igualmente.

Los policías creen haber dado con la clave y piensan que solo hay que dividir entre dos el número que digan. Así pues, deciden enviar a un agente de incógnito. Al llegar a la puerta le dicen “0”. Contesta: “0”. La puerta no solo no se abre, sino que lo disparan y lo matan. Vuelven a probar con otro agente. Desde dentro se oye: “6”. Contesta: “3”. Lo matan de nuevo.

¿Cuál es el error que cometieron los policías?

**Solución: La contraseña consistía en decir el número de letras correspondiente al número que le decían:**

**Dieciocho tiene nueve letras.**

**Ocho tiene cuatro letras.  
Catorce tiene siete.  
Cero tiene cuatro.  
Y seis tiene otras cuatro.  
De esa manera no hubiera muerto ninguno de los agentes.**

### **Los sombreros**

En una mesa hay tres sombreros negros y dos blancos. Tres personas se ponen un sombrero al azar sin mirar el color y se colocan en fila india.

El tercero ve el color de los dos que tiene delante y se le pregunta si sabría decir cuál es el color de su sombrero. Contesta que no.

El segundo solo puede ver el sombrero del primero. Se le hace la misma pregunta y contesta que no.

El primero no ve ningún sombrero, pero sabe perfectamente de qué color es el suyo. ¿Qué lógica siguió?

**Solución: Si el último no sabe de qué color es su sombrero, eso significa que los otros dos no son blancos, porque si así fuera sabría que el suyo es negro. Así que o bien hay uno blanco o los dos son negros.**

**El segundo ha deducido esto mismo al oír lo que dice el primero, así que si no sabe de qué color es su sombrero es porque el primero es negro. Si el del primero fuera blanco, sabría que el suyo es negro porque los dos no pueden ser blancos.**

**Por tanto, el primero sabe que su sombrero es negro.**

### **Los tres interruptores**

En el sótano de una casa hay tres interruptores en posición de “apagado”. Uno de estos controla la bombilla que hay situada en el desván de la casa.

Desde el sótano, ¿cómo puede saber qué interruptor es el del desván, entrando solo una vez en esa estancia?

¡Ah!, y una última cosa; no puedes pedir ayuda a nadie ni hay forma de ver el desván desde el sótano.

**Solución: Enciende el interruptor número 1 y espera dos minutos antes de apagarlo. Después, enciende el interruptor número 2 y sube al desván:**  
- Si la bombilla está encendida, el interruptor número 2 es el que la controla. - Si la bombilla está apagada pero caliente, se trata del interruptor número 1. – Si la bombilla está apagada y fría, es el interruptor número 3.

## Los huevos de las gallinas

800 gallinas ponen como mínimo 800 huevos en ocho días.

¿Cuántos huevos pondrán 400 gallinas en cuatro días?

**Solución: 400 gallinas pondrán 200 huevos en cuatro días. Y 400 gallinas pondrán 400 huevos en ocho días.**

## NUESTRAS REVISTAS

La ONCE pone a tu disposición revistas en diversos formatos y con temáticas muy diversas. Si no las conoces, aquí te ofrecemos información sobre ellas, así como los temas que abordan, su periodicidad y los formatos en los que están disponibles.

Así podrás elegir las publicaciones que más te interesen y suscribirte a ellas. La forma de hacerlo es sencilla: deberás escribir un correo electrónico a la dirección [sbo.clientes@once.es](mailto:sbo.clientes@once.es), o bien, si lo prefieres, puedes llamar al teléfono de atención al usuario, que es el 910 109 111. Una vez que te suscribas, empezarás a recibir en tu domicilio la publicación o publicaciones que hayas elegido.

Existe otro modo de acceder a estas revistas, y es descargándolas desde la web de la ONCE. Teclea [www.once.es](http://www.once.es) y luego entra en el Club ONCE. Una vez allí, elige el apartado de “Publicaciones” y, dentro de este, selecciona la opción “Cultura y Ocio”. Se desplegará el listado de publicaciones, y solo tendrás que marcar la que te interese. A continuación, podrás elegir el soporte, para ello podrás moverte, usando la tecla de la letra H, hasta llegar al encabezado de la página web en el que se muestra el soporte: PDF, sonido, braille o word.

Enumeramos las revistas a las que puedes suscribirte:

**CONOCER.** Esta publicación ofrece noticias, reportajes y entrevistas que tienen por objeto la actualidad social e internacional, así como la cultura y la historia. Sale cada mes y está disponible en formato braille, pdf y sonido.

**UNIVERSO.** Si te interesa la ciencia, en sus diversos campos, y también algunos enigmas que quedan fuera del campo de la investigación científica, esta es tu revista. Tiene una periodicidad mensual y está disponible en braille, pdf y sonido.

**PARA TODOS – PER A TOTHOM.** Una publicación para todos los públicos que incluye información sobre la agenda deportiva de la ONCE y una guía muy completa de novedades culturales, con apartados para el cine, el teatro, la música, la literatura y las exposiciones. Además, ofrece noticias y sugerencias de viajes accesibles en su sección “Turismo para todos” y consejos muy útiles

en su sección “Vivir mejor”. Es mensual y se encuentra disponible en braille, pdf y sonido. Se edita una versión en castellano y otra en catalán.

**EXTRA PASATIEMPOS.** Este suplemento aparece en braille junto a la revista *Para Todos* cuatro veces al año, en los meses de marzo, julio, septiembre y diciembre. Ofrece crucigramas, sudokus, problemas y enigmas de lógica y matemáticas, así como otros pasatiempos que te acompañarán en tus ratos de ocio.

**RECREO / ESBARJO.** Esta revista tiene como lectores a los más pequeños de la casa, que se divertirán y aprenderán con sus noticias, consejos, experimentos, manualidades y pasatiempos. Sale cada mes en braille, pdf, y sonido, y está disponible en castellano y en catalán.

**PÁSALO.** Destinada a jóvenes y adolescentes, esta publicación reúne noticias, entrevistas y consejos sobre los temas que más les interesan, como la música, el cine, la literatura, las aspiraciones profesionales, las nuevas tecnologías o las relaciones sociales. Tiene periodicidad mensual y está disponible en braille, pdf y sonido.

**PAU CASALS.** Recopila informaciones, entrevistas y críticas de revistas especializadas en música. Está pensada para melómanos, amantes de la música clásica, la ópera, la zarzuela, el jazz, el flamenco y otros estilos. Se edita mensualmente y está disponible en formato braille y pdf.

**ARROBA SONORA.** En esta revista se tratan asuntos sobre la tiflotecnología, la tecnología y la informática con carácter divulgativo y dedicada a neófitos y expertos en estas materias. De periodicidad trimestral y disponible en formato audio.

**DISCURRE.BRA.** Pasatiempos y juegos de destreza mental. Una publicación que te reta a trabajar con el ingenio a través de problemas de lógica, acertijos, crucigramas, test de conocimiento o detección de gazapos lingüísticos. Podrás también acompañar a un misterioso detective a la búsqueda de la Historia y viajar por los más exóticos parajes y preparar ricas recetas culinarias. Su periodicidad es mensual y se edita en braille.

**NOTA DE NOVEDADES.** Si lo que quieres es conocer las obras que se adaptan en braille y Daisy así como disponer de recomendaciones bibliográficas de interés, la Nota de Novedades te resultará de gran ayuda. Un buen sitio a través del que acercarte a la lectura y disfrutar de todos sus beneficios. Su periodicidad es mensual, se edita en braille, word y sonido.

Por último, te animamos a que nos hagas llegar tus comentarios y sugerencias para mejorar los contenidos de todas y cada una de nuestras revistas, así como que nos aportes tus ideas sobre nuevas secciones o temas que te gustaría que trataran en el futuro.

## **HASTA EL PRÓXIMO NÚMERO...**

Aquí termina este número de PÁSALO. Ya estamos preparando el siguiente, en el que te pondremos al día de los temas que más te interesan. Y ya sabes que puedes proponernos temas que sean de tu interés, así como enviarnos tus comentarios, dudas y sugerencias.

### **PUEDES ESCRIBIRNOS:**

-A través de correo electrónico a la dirección: [publicaciones@servimedia.es](mailto:publicaciones@servimedia.es)

-En tinta o en braille, a la siguiente dirección postal:

Revista Pásalo  
Servimedia  
C/ Almansa, 66  
28039 Madrid