

Apellidos: Nombre:

DNI / NIE:

LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA I y II (1^{er} y 2^o curso)

CALIFICACIÓN:

Instrucciones:

- **Lee atentamente las preguntas antes de contestar y responde en los folios que se te proporcionarán.**
- **La puntuación máxima de cada pregunta está indicada en su enunciado.**
- **Revisa detenidamente la prueba antes de entregarla.**
- **Al finalizar, debes entregar las pruebas y todas las hojas utilizadas para las respuestas.**

A. EJERCICIOS DE COMPRENSIÓN DE UN TEXTO. (20 puntos)

Ludopatía juvenil

El uso compulsivo de Internet y las ludopatías relacionadas con las apuestas en línea se están convirtiendo en las nuevas adicciones emergentes en España, con la agravante de que afectan cada vez en mayor proporción a jóvenes y adolescentes. La última encuesta del Ministerio de Sanidad sobre alcohol y otras drogas en España (Edades) indica que el 6,7% de la población de 15 a 64 años ha jugado con dinero en apuestas en línea en el último año, casi el doble de lo que registraba (3,5%) la encuesta de 2017/2018. Pero lo preocupante es que este porcentaje sube hasta el 11% entre los 15 y los 24 años. Una parte de los jugadores habituales acaba desarrollando una ludopatía. La encuesta estima que unas 670.000 personas presentan conductas de riesgo. También ha crecido el uso compulsivo de Internet, un problema que afecta al 3,7% de la población de 15 a 64 años —alrededor de 1,1 millones de personas— y ha crecido un 25% respecto a la anterior encuesta (2,9%).

Lo nuevo de este comportamiento es que suma a la pulsión por el juego la atracción de las nuevas tecnologías, que permiten jugar en solitario y buscar una recompensa inmediata, dos factores que favorecen la dependencia. Es un nuevo problema social que hay que atajar antes de que vaya a más. Y no se ha hecho. El aumento de este fenómeno relacionado con las apuestas por Internet tiene que ver con la dejadez en el desarrollo de la ley del juego de 2011, que preveía regular por decreto la publicidad y no se ha hecho hasta nueve años después. Durante este tiempo, coincidiendo con el auge de las apuestas deportivas, ha proliferado un tipo de propaganda muy agresiva y engañosa que no solo promovía el juego en programas de máxima audiencia, sino que incluso ofrecía dinero para hacer las primeras apuestas. En noviembre de 2020 se publicó el real decreto que limita esta publicidad y habrá que esperar a la siguiente encuesta sobre adicciones para observar el efecto que tiene.

La ludopatía relacionada con el juego en línea es ya el segundo motivo de consulta por este comportamiento patológico en los centros de rehabilitación y tratamiento. El primero sigue siendo, con diferencia, la relacionada con las tragaperras, pero los perfiles son muy distintos. El juego presencial provoca dependencia en personas más mayores, mientras que las apuestas en línea crean problemas especialmente en jóvenes. Los especialistas advierten desde hace tiempo de la especial vulnerabilidad de los adolescentes por el menor control de los impulsos y la mayor necesidad de experimentación que tienen a esa edad. Limitar la publicidad no será suficiente. Habrá que complementar esta medida con campañas de prevención que incidan específicamente sobre los jóvenes. Y es una tarea que no admite más demoras.

El País, 21/12/2020.

1. Explica el subgénero periodístico al que pertenece el texto. Justifica tu respuesta destacando algunas de sus características distintivas y su intención comunicativa.
(5 puntos)
2. Describe la estructura del texto y la organización de las ideas.
(10 puntos)



3. Indica si las siguientes afirmaciones son verdaderas (V) o falsas (F). Corrige las falsas.

(5 puntos, 1 por apartado)

[] El Ministerio de Sanidad en su última encuesta informa de que las adicciones por ludopatía se están acercando a las adicciones relacionadas con el alcohol y las drogas.

.....

[] La ley del juego de 2011 prohibió la publicidad en este tipo de juegos.

.....

[] Alrededor de un millón de personas en España tienen un problema con el uso compulsivo de Internet.

.....

[] Las dos encuestas citadas en el primer párrafo muestran un aumento de un 3,2 % en la población de 15 a 64 años que juega en apuestas en línea.

.....

[] La ludopatía relacionada con juegos presenciales afecta por igual a toda la población.

.....

B. CONOCIMIENTO DE LA LENGUA. (20 puntos)

4. Clasifica desde el punto de vista sintáctico las oraciones subrayadas:

(10 puntos, 5 por apartado)

A. La encuesta estima que unas 670.000 personas presentan conductas de riesgo.

B. Es un nuevo problema social que hay que atajar antes de que vaya a más.

5. Define los conceptos de denotación y polisemia empleando ejemplos del texto.

(5 puntos)

6. Localiza en el texto ejemplos de los siguientes conceptos lingüísticos:

(5 puntos, 1 por apartado)

A. Una palabra compuesta:

B. Una palabra invariable:

C. Un deíctico:

D. Un determinante numeral (último párrafo):

E. Un ejemplo de complemento de régimen:



C. ANÁLISIS DE LAS CARACTERÍSTICAS LITERARIAS DE UN TEXTO. (20 puntos)

SEGISMUNDO

(Debido a una profecía hecha al nacer, el príncipe Segismundo ha pasado toda su vida encerrado en una prisión por orden del Rey, su padre).

¡Ay mísero de mí! ¡Y ay infelice!
 Apurar, cielos, pretendo
 ya que me tratáis así,
 qué delito cometí
 contra vosotros naciendo;
 aunque si nací, ya entiendo
 qué delito he cometido.
 Bastante causa ha tenido
 vuestra justicia y rigor;
 pues el delito mayor
 del hombre es haber nacido.
 Sólo quisiera saber,
 para apurar mis desvelos
 (dejando a una parte, cielos,
 el delito de nacer),
 qué más os pude ofender,
 para castigarme más.
 ¿No nacieron los demás?
 Pues si los demás nacieron,
 ¿qué privilegios tuvieron
 que yo no gocé jamás?

Calderón de la Barca, *La vida es sueño*.

7. Determina el tema central del fragmento. (5 puntos)
8. Sitúa al autor y a su obra en el contexto histórico-literario al que pertenecen. (5 puntos)
9. Contesta a las siguientes preguntas sobre el género, la métrica y la retórica del texto. (10 puntos, 2 por apartado)
 - A. Género literario al que pertenece el fragmento.
 - B. Salvo el primer verso, los otros veinte son dos ejemplos de una forma estrófica, nómbrala.
 - C. Salvo el primer verso, todos los demás riman. Indica a qué tipo de rima corresponde: consonante o asonante.
 - D. Ejemplo de paralelismo presente en el texto.
 - E. Ejemplo de apóstrofe presente en el texto.

D. DESARROLLO DE UN TEMA. (20 puntos)

10. Elige uno de estos dos temas para desarrollar, sin olvidar mencionar características esenciales y principales autores y obras, si procede. Emplea para ello una extensión máxima aproximada entre 380 y 400 palabras.
 - *El Lazarillo de Tormes* y el origen de la novela picaresca.
 - La poesía desde 1936 hasta la actualidad.

E. COMPOSICIÓN ESCRITA DE UN TEMA PROPUESTO SIGUIENDO UNAS PAUTAS. (20 puntos)

11. El texto advierte del peligro de las apuestas en línea especialmente para los jóvenes y argumenta sólidamente los motivos. Es uno de los peligros que el abuso de Internet ha traído consigo. ¿Por qué los jóvenes practican este tipo de aficiones? ¿Crees que es algo que tiene que ver con el tipo de sociedad en la que vivimos? ¿Qué propuestas se te ocurren para evitar una adicción tan peligrosa como la que se plantea? Escribe un texto de 280 a 300 palabras exponiendo tu postura sobre el tema.

