

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

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)

El texto pertenece al género periodístico de opinión; concretamente se trata de un editorial publicado en el periódico *El País*. En el editorial se expone la opinión colectiva de todas las personas que participan en el periódico sobre un tema de actualidad y responde a la línea ideológica de ese medio. Por esta razón, aparece siempre sin firma. Se encuentra siempre colocado, evidentemente, dentro de la sección de opinión, en un lugar destacado, puesto que es uno de los más leídos. Uno de los temas que más ocupan estos artículos es la política, ya que genera mucha controversia.

Desde el punto de vista de la intención comunicativa, es un texto con predominio de la tipología argumentativa aunque se apoya en una importante base expositiva.

Entre sus características diferenciadoras pueden citarse: predominio de oraciones compuestas; eliminación del determinante en el titular (*Ludopatía juvenil*); uso de adjetivos valorativos (*agresiva, engañosa, compulsivo*); presencia de marcadores discursivos (*Pero* a mitad del primer párrafo); estilo culto pero claro, sin las pretensiones literarias propias de la columna; tono aseverativo, que se manifiesta por ejemplo en el uso de las perífrasis de obligación (*"Habrá que complementar"*) y en las afirmaciones categóricas con verbos en presente de indicativo (*"Y es una tarea que no admite más demoras."*); combinación de exposición (con aportación de datos, como todos los porcentajes del principio) con la argumentación; etc.



2. Describe la estructura del texto y la organización de las ideas.

(10 puntos)

El texto consta de un título y tres párrafos (estructura externa). En cuanto al contenido se observa la organización propia de un editorial:

- Introducción (primer párrafo): Se presenta el tema, las ludopatías relacionadas con Internet (especialmente las apuestas en línea) y se ofrecen datos porcentuales preocupantes basados en la última encuesta realizada por el Ministerio de Sanidad. Se introduce el dato de la afectación en el sector juvenil. La tipología textual dominante es expositiva.
- Desarrollo (segundo párrafo): ampliación de la información con las novedades relacionadas con este tema:
 1. Agravamiento del problema por la atracción de las nuevas tecnologías, que permiten jugar en solitario.
 2. Necesidad urgente de atajarlo.
 3. Otros factores que dificultan una solución: ausencia de legislación desde 2011 (hasta el recién publicado decreto de 2020) y proliferación en estos juegos de una publicidad muy agresiva.

En esta parte, la tipología expositiva se mezcla con la argumentativa, puesto que el texto muestra ya una actitud claramente crítica hacia el tratamiento del problema por parte de los gobiernos.

- Conclusión (último párrafo): centra el tema en la población juvenil y presenta la tesis:
 1. Gravedad del problema (ludopatía en relación con las apuestas en línea).
 2. Diferencia entre el juego presencial (población de mayor edad) y *online* (población juvenil).
 3. Vulnerabilidad de los adolescentes ante este problema.
 4. Tesis: se presenta como una propuesta, la necesidad urgente de medidas preventivas puesto que la prohibición de la publicidad es insuficiente.

El texto sigue una estructura inductiva porque se desarrolla desde lo particular (datos) a lo general (presentación de la tesis o idea principal).

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.

F. En ninguna parte del texto se hace una comparación entre tipo de adicciones.

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

F. Preveía regularlo por decreto pero no se ha hecho hasta 2020.

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

V.

- [] 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.

V.

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

F. Afecta principalmente a personas más mayores.

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.

Oración subordinada sustantiva de CD.



B. Es un nuevo problema social que hay que atajar antes de que vaya a más.
Oración subordinada adverbial temporal.

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

- Denotación: significado que una palabra tiene aislada, fuera de contexto, por sí misma, tal como aparece definida en el diccionario. Ejemplos: *Internet, ludopatías, apuestas* (casi todos los términos del texto están utilizados con su significado denotativo).
- Polisemia: fenómeno semántico referente a aquellas palabras que tienen varios significados. Ejemplo: “tipo”: *modelo, símbolo, clase, porte de una persona, persona extraña...*

6. Localiza en el texto ejemplos de los siguientes conceptos lingüísticos:
(5 puntos, 1 por apartado)

- A.** Una palabra compuesta: *ludopatía, tragaperras*.
- B.** Una palabra invariable: *y, casi, que...*
- C.** Un deíctico: *este porcentaje, este comportamiento, este fenómeno...*
- D.** Un determinante numeral (último párrafo): *el segundo motivo...*
- E.** Un ejemplo de complemento de régimen: *en las nuevas adicciones emergentes en España* (primer párrafo), *con la dejadez en el desarrollo de la ley del juego de 2011* (segundo párrafo), *de la especial vulnerabilidad de los adolescentes* (tercer párrafo).

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 misero 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)

La queja de Segismundo por su situación (la privación de libertad) y su inquietud por conocer la causa de esa



situación, aparte del “delito” de haber nacido, delito que comparte con toda la humanidad.

8. Sitúa al autor y a su obra en el contexto histórico-literario al que pertenecen. (5 puntos)

El texto es el inicio del famoso drama *La vida es sueño*, de Pedro Calderón de la Barca (1600-1681); es una obra de género teatral escrita en el año 1635, cuyo protagonista, el príncipe Segismundo, se cuestiona sobre el sentido de la vida mientras se encuentra en cautiverio.

Es una obra barroca caracterizada por las ideas filosóficas sobre la vida, el uso de la escenografía para contrastar ideas antagónicas y la importancia que se da a la civilización sobre la barbarie.

El drama gira en torno a la privación de la libertad de Segismundo por parte de su padre, el rey Basilio de Polonia, quien lo encierra por miedo a que se cumplan las predicciones de un oráculo consultado.

Calderón de la Barca representa la síntesis barroca más característica del teatro del siglo XVII. Por eso, su arte es una fusión de elementos estéticos y de pensamiento; los mismos conflictos dramáticos dependen de unos revestimientos estilísticos y de pensamiento inseparables.

El de Calderón es un teatro de tensiones, de contrastes, de claroscuros. Las leyes barrocas establecen criterios jerarquizantes y leyes subordinantes, el pensamiento dogmático de la época refrena la pasión y los impulsos, y la sociedad del momento impone presiones inflexibles, a través de vivencias y conceptos, como el del honor y sus secuelas.

La obra teatral de Calderón de la Barca significa la consolidación del modelo prescrito por Lope de Vega. Según el mismo autor, su producción dramática consta de ciento diez comedias y ochenta autos sacramentales, loas, entremeses y otras obras menores.

Los dramas pueden analizarse con respecto a su tema en varias clases:

- Históricos.
- Bíblicos.
- Religiosos.
- Filosóficos.
- De honor.
- Mitológicos.

Y las comedias en:

- De capa y espada.
- Ejemplares.
- Novelescas.

Estas divisiones, como todo esquematismo rígido, son convencionales. De hecho, es imposible que una obra teatral determinada pueda pertenecer a un solo grupo, lo corriente es que participe, en mayor o menor grado, de diferentes características comunes a grupos distintos. *La vida es sueño* formaría parte de los dramas filosóficos.

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.

Al género dramático o teatral.

B. Salvo el primer verso, los otros veinte son dos ejemplos de una forma estrófica, nómbrala.

La décima.

C. Salvo el primer verso, todos los demás riman. Indica a qué tipo de rima corresponde: consonante o asonante.

Consonante.

D. Ejemplo de paralelismo presente en el texto.

¡Ay misero de mí! ¡Y ay infelice!

qué delito cometí.../ qué delito he cometido

E. Ejemplo de apóstrofe presente en el texto.

dejando a una parte, cielos,

el delito de nacer



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.

Respuesta libre. Se atenderá especialmente a la capacidad de síntesis, a una buena organización de los contenidos de las respuestas, a la correcta situación temporal de tendencias, obras o autores y a la ausencia de datos contradictorios o llamativamente incorrectos.

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.

Respuesta libre. Se prestará atención a la coherencia del discurso, el buen uso de la norma escrita y el valor de los argumentos empleados.

