

LINGUA CASTELÁ E LITERATURA II

OPCIÓN A

Es muy hogareño, doctor”, explican complacidos los padres. “Los fines de semana no se va de copas con los amigos, ni a hacer el gamberro por ahí, él prefiere quedarse en casa”, añaden orgullosos. “¿Y qué hace en casa?”, pregunto extrañado. Y la respuesta siempre es la misma: “Está a gusto en su habitación, con su televisor, su ordenador, sus videojuegos...”. ¡Ah, mira qué bien! Acuña el término botellón electrónico en el 2001, en plena epidemia de chavales pegados a las redes y a las maquinitas. Lo comparé con el botellón alcohólico, porque por aquellos años también estaba en auge la ingesta grupal y masiva de productos alcohólicos (y de otras sustancias) para solaz del colectivo juvenil en los fines de semana.

Mi preocupación por el desmesurado apego a las pantallas de los niños hogareños, no consumidores del clásico botellón, surgió al observar que presentaban unas conductas que no eran muy distintas a las manifestadas por los que le daban preferentemente a la botella. Los enganchados a las pantallas exhibían síntomas de embriaguez (embotamiento mental, amnesias, desorientación, etcétera), similares a los que tenían sus congéneres por los excesos de calimocho y demás licores de garrafa. El paradigma del consumidor compulsivo de botellón electrónico es la hiperactividad cognitiva. Término bien acuñado por mi amigo y eficaz pedagogo José Antonio Marina para definir al usuario que vive colgado en las pantallas (ocho horas de media al día) y que, como resultado del brutal bombardeo audiovisual a que somete su mente, es incapaz, entre otras cosas, de leer un párrafo de unas pocas líneas sin distraerse...

El gran peligro del botellón electrónico es que empieza sigilosamente. Él o ella va haciendo acopio en su habitación de diversos aparatos: televisión, ordenador, tabletas, videojuegos, móviles, etcétera, para su uso estrictamente personal. Cada vez comparte menos tiempo con sus familiares y amigos de carne y hueso: prefiere el mundo virtual de las pantallas, que le es más gratificante. La prevención de estas situaciones empieza por fomentar la comunicación en la familia y controlar que no haya pantallas fijas en la habitación del crío: ningún televisor para uso personal, las maquinitas con tiempo de manejo dosificado y el ordenador en un rincón de la sala de estar, bien a la vista de todos.

(Paulino Castells, La Vanguardia, 22 de enero de 2015, adaptación)

CUESTIONES

PRIMERA PARTE (2.5 PUNTOS)

1. Explica el significado de las siguientes palabras o expresiones destacadas en el texto: desmesurado, embotamiento, congéneres, sigilosamente, virtual (1.0 puntos)
2. Resume el contenido del texto; hazlo entre 5 y 10 líneas. Si lo prefieres, puedes optar por elaborar un esquema ordenado que ponga de relieve las ideas principales. (1.5 puntos)

SEGUNDA PARTE (1.5 PUNTOS)

3. Redacta un comentario crítico sobre el texto, manifestando tu acuerdo o desacuerdo con las ideas contenidas en él. Recuerda que debes elaborar un texto propio, argumentativo, bien organizado, redactado con corrección y adecuación.

TERCERA PARTE: CONTESTA A LAS DOS PREGUNTAS SIGUIENTES: (2.0 PUNTOS)

4. Indica la unidad y la función sintáctica de los tres segmentos subrayados en los párrafos 1 y 2: “qué”, “la ingesta grupal y masiva de productos alcohólicos”, “de leer un párrafo de unas pocas líneas sin distraerse”. (1.0 puntos)
5. Transforma las cuatro primeras líneas del texto (hasta “videojuegos”) en estilo indirecto y en tiempo pasado, suprimiendo o introduciendo los elementos necesarios para la coherencia gramatical y lógica del fragmento: signos de interrogación o conjunciones, por ejemplo. (1.0 puntos)

CUARTA PARTE (4 PUNTOS)

6. Tres personajes de la obra carecen de nombre propio y, en un mismo capítulo, el narrador los denomina “alguien”. Da los rasgos fundamentales del personaje al que se alude como “alguien” en el siguiente fragmento: (1.0 puntos)

Alguien recuerda los años lejanos en que fue un espía entre los otros, un estudiante con aspecto de becario pobre y voluntarioso, reservado pero atento y sin duda leal, (...) una voz falsa hecha con el metal de la voz verdadera, adiestrada para repetir nombres, conversaciones, números de teléfono, letras de escalera y de piso cuya puerta era reventada a las cuatro de la mañana por policías con gabardinas o con uniformes grises. (Plenilunio).

7. Argumento y temas fundamentales en La Fundación. (1.0 puntos)
8. Cita las características principales del Romanticismo y nombra sus autores más importantes. (1.0 puntos)
9. La generación del 98: Baroja, Unamuno y Azorín. (1.0 puntos)