



Prova d'accés a la Universitat (2006)

Selectivitat

Llengua Castellana i Literatura

Criteris específics de correcció

Model 3

Las respuestas serán valoradas tanto por su forma como por su contenido. En particular se valorarán los siguientes aspectos que pueden aumentar o disminuir la nota final de la prueba en un 20%, es decir, hasta dos puntos:

- claridad y limpieza en la presentación de las respuestas
- ortografía, expresión y puntuación adecuadas
- capacidad de análisis o de síntesis en las respuestas que así lo requieran
- coherencia en la organización de los contenidos
- argumentación clara y suficiente de las ideas expuestas
- madurez y relevancia de los elementos de juicio expuestos o aportados

En cada una de las preguntas se especifica el cómputo final de manera que la distribución es como sigue:

1. Comentario crítico: 4 puntos

Disecionado en tres cuestiones valoradas respectivamente en 0,50+1+2,5

2. Cuestiones de Lengua : 3 puntos

Disecionadas en dos cuestiones valoradas respectivamente en 1+2

3. Cuestiones de Literatura: 3 puntos

Con dos preguntas de entre tres temas, valoradas respectivamente en 1,5+1,5



Prova d'accés a la Universitat (2006)

Selectivitat

Llengua Castellana i Literatura

Model 3

Escoge una de las dos opciones (A o B).

Lee detenidamente el texto y contesta a las preguntas que le siguen.

Cada pregunta tiene indicado al final su valor en puntos.

Las respuestas serán valoradas tanto por su forma como por su contenido. En particular se valorarán los siguientes aspectos (+/- 20%):

- claridad y limpieza en la presentación de las respuestas
- ortografía , expresión y puntuación adecuadas
- capacidad de análisis o de síntesis en las respuestas que así lo requieran
- coherencia en la organización de los contenidos
- argumentación clara y suficiente de las ideas expuestas
- madurez y relevancia de los elementos de juicio expuestos o aportados

OPCIÓN A

Texto

¿Habrà quíen quiera escucharme con otros oídos que no sean los de la fría razón? Ya sé, ya sé. Por dignidad debí despreciar los halagos de quienes provocaron directa o indirectamente la muerte de Pajarito de Soto. Pero yo no podía pagar el precio de la dignidad. Cuando se vive en una ciudad desbordada y hostil; cuando no se tienen amigos ni medios para obtenerlos; cuando se es pobre y se vive atemorizado e inseguro, harto de hablar con la propia sombra; cuando se come y se cena en cinco minutos y en silencio, haciendo bolitas con la miga de pan y se abandona el restaurante apenas se ha ingerido el último bocado; cuando se desea que transcurra de una vez el domingo y vuelvan las jornadas de trabajo y las caras conocidas; cuando se sonríe a los cobradores y se les entretiene unos segundos con un improvisado comentario intrascendente y fútil; en estos casos uno se vende por un plato de lentejas adobado con media hora de conversación. Los catalanes tienen espíritu de clan, Barcelona es una comunidad cerrada, Leppince y yo éramos extranjeros, en mayor o menor grado, y ambos jóvenes. Además con él me sentía protegido por su inteligencia, por su experiencia, por su dinero y por su situación privilegiada. No hubo entre nosotros lo que pudiera llamarse camaradería. Yo tardé unos años en apear el tratamiento y cuando pasé a tutearle, lo hice por orden suya, y porque los acontecimientos así lo requerían, como se verá.

Eduardo Mendoza. *La verdad sobre el caso Savolta*



Comentario crítico (4 puntos)

1. Otorga al texto un título que de la manera más breve posible refleje el contenido del mismo. (0,5 puntos)
2. Con tus propias palabras, escribe en cuatro o cinco líneas un resumen del texto. (1 punto)
3. Analiza el texto comentando razonadamente los aspectos que aparecen a continuación. (2,5 puntos)
 - a. tema principal y estructura organizativa.
 - b. tipo de texto (científico, humanístico, literario...)
 - c. modalidad textual (narrativa, descriptiva, expositiva, argumentativa...)
 - d. Desarrolla brevemente el siguiente tema: la inmigración en *La verdad sobre el caso Savolta*

Cuestiones de Lengua (3 puntos)

4. Analiza sintácticamente el siguiente fragmento. (2 puntos)

Yo tardé unos años en apear el tratamiento y cuando pasé a tutearle, lo hice por orden suya, y porque los acontecimientos así lo requerían, como se verá.

5. Busca sinónimos de las palabras subrayadas en el texto que tengan el mismo significado contextual. (1 punto)

Cuestiones de Literatura (3 puntos)

Importante: escoge dos de las tres preguntas que se proponen

6. *La casa de Bernarda Alba* de Federico García Lorca.
7. La poesía del Romanticismo
8. La novela realista.

OPCIÓN B

Texto

A través de la historia, la ciencia y la tecnología han producido una increíble acumulación de conocimientos, y se las reconoce como ámbitos representativos de las potencialidades de la creatividad. Podríamos decir que los videojuegos figuran como importantes elementos dentro de las últimas creaciones tecnológicas de nuestra era, demostrando el potencial de inventiva y creatividad del hombre contemporáneo.

Para que el hombre pueda relacionarse con el ordenador es necesario que exista entre ellos un canal comunicativo o de interacción, este eslabón va a ser proporcionado por medio de la interfaz. Pierre Lévy (1998), la define como la superficie de contacto, de traducción, de articulación entre dos espacios, dos especies, dos órdenes de realidades diferentes. Lo que nos lleva a pensar en la importancia de la interfaz como interacción entre la máquina y el hombre o entre el niño y el videojuego.

Las tecnologías son metáforas de la naturaleza y del cuerpo humano, y como tales son de modo concreto una manifestación de la creatividad humana. Dependiendo de la interfaz que aportan los videojuegos, serán positivos y benéficos al niño o producirán un efecto contrario, y esto genera una gran polémica sobre qué ventajas y desventajas aportan los videojuegos a sus jugadores y a la educación del niño.



La interfaz es la forma de interacción con el computador que no vemos, o sea, es la que se torna invisible. Es ideal porque nos permite realizar una tarea sin pensar en la máquina, nos pone en contacto directo con el mundo que queremos ver, sea el de las matemáticas, las artes o el ocio. En estos momentos no nos preocupamos por la tecnología, como tampoco lo hacemos cuando vemos una buena película en la televisión: nos absorbe tanto que no pensamos lo fascinante que es la tecnología que nos ha permitido seguirla. Esta es la meta hacia la cual se debe tender cuando se crea una aplicación computacional, como la interfaz que se utilizará para un determinado videojuego. Este diseño será capaz de absorber al jugador de tal forma que le permitirá entrar en el videojuego y olvidarse de todo cuanto le ha permitido estar ahí.

Así, los videojuegos se han convertido en las nuevas formas de entretenimiento y ocio. Pero, en la actual fase en la que se encuentran las nuevas tecnologías y la educación, tendremos que analizar las potencialidades de los videojuegos como un recurso de ocio alternativo, eficaz, inteligente y flexible, disponible dentro de las nuevas tecnologías de la comunicación, razón por la cual es oportuno buscar los pros y los contras de los considerados juguetes de la era tecnológica y entretenimiento del futuro.

Ana Licona y Dense Piccolotto. *Los videojuegos en el contexto de las nuevas tecnologías: Relaciones entre las actividades lúdicas actuales, la conducta y el aprendizaje* (Revista Pixel-Bit, 17, junio 2001)

Comentario crítico (4 puntos)

1. Otorga al texto un título que de la manera más breve posible refleje el contenido del mismo. (0,5 puntos)
2. Con tus propias palabras, escribe en cuatro o cinco líneas un resumen del texto. (1 punto)
3. Analiza el texto comentando razonadamente los aspectos que aparecen a continuación. (2,5 puntos)
 - a. tema principal y estructura organizativa
 - b. tipo de texto (científico, humanístico, literario...)
 - c. modalidad textual (narrativa, descriptiva, expositiva, argumentativa...)
 - d. Desarrolla uno de los siguientes temas:
 - los videojuegos: pros y contras
 - la importancia de la tecnología en el mundo actual

Cuestiones de Lengua (3 puntos)

4. Analiza sintácticamente el siguiente fragmento. (2 puntos)

Podríamos decir que los videojuegos figuran como importantes elementos dentro de las últimas creaciones tecnológicas de nuestra era, demostrando el potencial de inventiva y creatividad del hombre contemporáneo
5. Busca sinónimos de las palabras subrayadas en el texto (1 punto)

Cuestiones de Literatura (3 puntos)

Importante: escoge dos de entre las tres preguntas que se proponen

6. La visión de la ciudad y la inmigración en *La verdad sobre el caso Savolta* de Eduardo Mendoza.
7. La poesía romántica: características generales del periodo, temas y autores más representativos.
8. El teatro español de posguerra: tendencias generales, obras y autores más representativos.