

Nivel: 3 LLE

Prueba de español del segundo trimestre

Los niños de hoy no solo dedican menos tiempo a jugar sino que, cuando juegan, la mayoría no lo hace con otros niños en el parque o en la calle, sino en casa y muchas veces solos. Y ya no juegan tanto con juguetes, sino con instrumentos electrónicos. Es cierto que estos juegos potencian las habilidades motoras y la rapidez mental, pero no deja de ser un modo de jugar solitario que apenas contribuye a la maduración de la personalidad. Cuando un niño juega con otros niños entra en contacto con la realidad y tiene que enfrentarse a situaciones a veces difíciles, como una disputa con otro niño, a veces gratificantes¹, como hacer un nuevo amigo. Todo ello le obliga a interactuar con los demás y le ofrece la posibilidad de experimentar situaciones que son un excelente aprendizaje.

Un niño que juega solo en casa aspira a chatear con los amigos de la Red. No es poco. Pero no es suficiente. Este tipo de relaciones a distancias pueden hacer vibrar y sufrir tanto como las presenciales, pero también permiten escapar de las situaciones no deseadas con un simple clic y desarrollar conductas de evitación que no ayudan a madurar. Quizá por esta falta de relaciones reales, los niños de ahora tienden a tener más fantasías². Y entre esas fantasías está la de qué querrán ser de mayor, algo en lo que también se observa cambios. Si hace 25 años querían ser maestros o astronautas, ahora quieren ser ricos y famosos. Sus modelos son los deportistas de élite, cantantes y famosos que aparecen en la tele como grandes triunfados. Son sueños destinados a chocar con la realidad, porque no puede haber tantos Messi ni tantos Ronaldo como niños sueñan con serlo.

Texto adaptado. Milagro Pérez Oliva. El Pais, 21 nov 2015

1.Gratificantes: agradables, satisfactorios.

2.Fantasías: imaginaciones

I. Comprensión del texto: 07puntos

1. ¿Dónde y cómo pasan los niños de hoy su tiempo libre?
2. ¿Por qué es mejor jugar con niños que con instrumentos electrónicos?
3. Cita las consecuencias de las relaciones a distancia.
4. Explica la última frase: “Son sueños destinados a chocar con la realidad, porque no puede haber tantos Messi ni tantos Ronaldo como niños sueñan con serlo”

II. Competencia lingüística: 07 puntos

a)Léxico: 03puntos

1.Saca del texto el sinónimo de:

“Ganador” – “comunicar”

2.Da el sustantivo de: “sufrir”

3. Rellena los huecos con las palabras siguientes:

Fenómeno – prudencia – uso – rendimiento – fracaso

Elabusivo del móvil influye negativamente en suescolar y por tanto sobre los resultados, entonces los padres deben tener muchapara protegerles de este

b)Gramática: 04puntos

1.Introduce la negación en esta frase:

Es cierto que estos juegos impiden los buenos resultados del niño

2.Expresas la concesión irreal:

A pesar de que los padres saben el peligro de los juegos electrónicos, sus niños los usan diariamente.

3. Expresa la obligación personal:

Hay que usar la tecnología con moderación

Los jóvenes

4. los niños usaban los juegos electrónicos para divertirse.

Empieza la frase por:

Los juegos

III. Producción escrita: 06 puntos

Elige uno de los dos temas.

Tema 1:

Tus derechos son varios y múltiples : derecho a una vida social, a estudiar, a disfrutar de tu ocio.....

¿Qué haces para organizar y armonizarlo todo?

Tema 2:

Los padres se quejan de que sus hijos estén siempre encerrados en su habitación y conectados a Internet.

-¿Qué ofrece Internet a los jóvenes?

-¿Qué deben hacer los padres para ayudarles a desenganchar de la Red?

-¿Qué tareas pueden cumplir los jóvenes para evitar el uso abusivo de la pantalla?

-¿Cómo imaginas tu vida sin conexión?

¡Ánimo!

Corrección de la prueba

I. Comprensión del texto:

1. Los niños pasan solo **su tiempo libre en casa jugando con instrumentos electrónicos**
2. Es mejor jugar con niños que con instrumentos electrónicos porque **esta permite entrar en contacto con la realidad, interactuar con los demás y experimentar situaciones que son un excelente aprendizaje.**

3. Las consecuencias de las relaciones a distancia son:

- **Hacer vibrar y sufrir**
- **Desarrollar conductas de evitación**
- **Escapar de las situaciones no deseadas**
- **Tener mas fantasías**

4. el comentario:

La realidad es muy diferente de las imaginaciones de los jóvenes, lo que causa un choque para ellos al enfrentarse a esa realidad, todos sueñan con ser famosos y ricos pero muy pocos son los que lo pueden alcanzar.

Competencia lingüística:

a) Léxico: 03 puntos

1. Saca del texto el sinónimo de:

“Ganador” = **triunfadores**

“comunicar” = **interactuar**

2. Da el sustantivo de: “sufrir” = **sufrimiento**

3. Rellena los huecos con las palabras siguientes:

Fenómeno – prudencia – uso – rendimiento – fracaso

El **uso** abusivo del móvil influye negativamente en su **rendimiento** escolar y por tanto sobre los resultados, entonces los padres deben tener mucha **prudencia** para protegerles de este **fenómeno**.

b) Gramática: 04 puntos

1. Introduce la negación en esta frase:

No Es cierto que estos juegos **impidan** los buenos resultados del niño

2. Expresa la concesión irreal:

A pesar de que los padres **sepan** el peligro de los juegos electrónicos, sus niños los **usarán** diariamente.

3. Expresa la obligación personal:

Hay que usar la tecnología con moderación

Los jóvenes **tienen que usar**

4. los niños usaban los juegos electrónicos para divertirse.

Empieza la frase por:

Los juegos electrónicos **eran usados por los niños** para divertirse

III. Producción escrita:

forma: 02 puntos

fondo: 04