

PROVA GUIDATA

1ª PARTE: COMPRESIÓN E INTERPRETACIÓN

Lee el texto siguiente y responde a las preguntas que vienen a continuación.

Junot se había obsesionado con aquel juego que le habían regalado a finales del curso pasado. Se llamaba *El rostro de la princesa* y en la carátula ofrecía un panorama nocturno de la ciudad de las torres. La contratapa informaba de que aquella aventura había cautivado a millones de adolescentes en todo el mundo. Con prosa enferma aludía a los avatares por los que tendría que pasar el jugador antes de alcanzar la meta: rescatar a la princesa de rostro tan hermoso que nadie que la hubiese contemplado una vez podría olvidar jamás. Nada más despertar por la mañana Junot se incorporaba en la cama y encendía el aparato dispuesto a descubrir por fin el enigmático rostro de la princesa secuestrada. Se enfrentaba a las serpientes ígneas de la montaña, a las paredes infatigables del laberinto, a las embarcaciones que minaban el océano. Llegaba al desierto, diezmado de fuerzas y posibilidades, y empezaba a tragar millas hasta quedarse sin carburante, planeaba sobre las dunas envenenadas buscando el surtidor más próximo sobre el que abatirse para recargar energías, y a veces lo conseguía y otras quedaba a expensas de los botones asesinos que estallaban contra su nave y lo dejaban fuera de combate. Se concedía un descanso en el que se dedicaba a maldecir a los conductores de aquellos vehículos azules que le impedían llegar a la ciudad de las torres. Solo una vez logró internarse por las calles de la ciudad. El héroe era un muchacho rubio que podía obtener armas si vencía a impíos enemigos que le surgían en cualquier esquina, en cualquier portal. Si derrotaba al primero de ellos, conseguía un puñal. Con el puñal se deshacía de unos enmascarados que se le encaraban en un callejón lleno de desperdicios. Una flecha roja le indicaba el camino a seguir. Buscando entre la basura daba con un pequeño arsenal que podría utilizar para enfrentarse a la cohorte de enemigos que le aguardaba. Pero la última fase resultaba casi imposible de pasar, porque el menor descuido significaba la eliminación. No se le concedían tres oportunidades como en el desierto o en cualquiera de las fases precedentes. Así que nunca pudo vislumbrar siquiera la torre final en la que mantenían escondida a la princesa cuyo rostro nadie que viera una sola vez podría olvidar ya nunca. Junot, para mejor dirigirse y no repetir los mismos errores, llegó a recoger en un cuaderno la situación exacta de cada uno de sus contrincantes. Era un plano bastante fiable al que dedicó muchas horas de trabajo.

El padre, cada vez que iba a visitarlo a su habitación, trataba de convencerle de que dispendiar el tiempo en aquella aventura no le podía resultar beneficioso. Él se encogía de hombros y ansiaba que su padre se marchase para que lo dejara en paz. Su madre, sin embargo, nunca le reprochaba que se le fueran las jornadas en aquel videojuego. Se interesaba por sus evoluciones. Hasta se arriesgaba a competir, pero su poca destreza le impedía avanzar demasiado. Nunca superaba la segunda fase, en el laberinto de piedra siempre tropezaba con algún soldado más poderoso que ella. Yo, por mi parte, cuando Junot me permitía que lo reemplazase ante la pantalla, perdía el interés enseguida. No ansiaba conocer el rostro de la princesa porque ya suponía cuáles eran sus rasgos: no podían ser otros que los de Andrea. Junot me confesó que siempre que trataba de imaginar el rostro de la princesa, convocaba en la pantalla negra de su cerebro la cara de Andrea, pero necesitaba llegar hasta la mazmorra donde la custodiaban para comprobar que en efecto la princesa no era otra que nuestro inabordable amor.

Juan Bonilla (1966), *Yo soy, yo eres, yo es*, Barcelona, 1998

Contesta a las siguientes preguntas señalando VERDADERO (V) / FALSO (F) / NO DICHO (ND).

1 A Junot le gusta jugar a un videojuego que tiene mucho éxito.

V F ND



Attenzione al significato della parola *éxito*: la possiamo considerare un falso amico, dal momento che non lo si traduce con la parola *esito*, bensì con la parola *successo*. Il *successo* riscontrato dal videogioco in questione viene esplicitato già nel primo paragrafo (righe 3-4), dove si afferma che sul retro della confezione del gioco (*contratapa*) è segnalato che il videogioco ha affascinato e catturato l'attenzione (*cautivar*) di milioni di adolescenti in tutto il mondo.

2 Junot dedica todo su tiempo a intentar llegar al final del juego.

V F ND



Il testo afferma che Junot era così ossessionato dal videogioco (riga 1) che, non appena sveglia, si alzava dal letto e accendeva il dispositivo con l'unico obiettivo di scoprire il volto della principessa rapita (riga 7). Un altro frammento che suggerisce questa idea è quando si dice che la madre non gli rimproverava il fatto che passasse intere giornate a giocare al videogioco (righe 28-29).

3 El protagonista del videojuego se mueve a pie en los diferentes niveles.

V F ND



Attenzione a *planear*, *surtidor* e *nave*. L'affermazione è falsa dal momento che nel testo si capisce che alcuni scenari vengono percorsi con un velivolo a motore che necessita rifornimento di carburante. Intuiamo che si tratta di un velivolo quando si utilizza il verbo *planear* (riga 10), che può ingannare dal momento che il primo significato che potrebbe venire in mente è quello di pianificare, progettare. Tuttavia, in questo contesto si capisce che significa *planare*, azione che il velivolo compie sopra le dune del deserto alla ricerca di una stazione di servizio (*surtidor*) per fare rifornimento. Sebbene non cambi il senso della risposta, anche la parola *nave* potrebbe fuorviare, dal momento che significa sia barca sia aeronave.

4 El videojuego se desarrolla por completo en el desierto.

V F ND



L'affermazione è falsa. Devi fare attenzione all'espressione *por completo*, che non lascia spazio ad alcuna alternativa. Invece il testo menziona altri scenari come montagne, labirinti, oceani, e strade cittadine (righe 8-9, 14).

5 A la madre de Junot le gusta que su hijo pase las horas jugando a ese videojuego.

V F ND



Il testo non specifica se alla madre piace o meno che suo figlio giochi tutto il giorno al videogioco. È vero che la madre mostra un certo interesse per i suoi progressi e addirittura prova a giocare anche lei. Tuttavia, rispetto alla quantità di ore che suo figlio trascorre di fronte allo schermo, sappiamo solo che non lo rimprovera, ma non possiamo affermare che le piaccia questo fatto. Risulta quindi azzardato sostenere che l'affermazione sia vera o falsa.

Responde a las siguientes cuestiones con oraciones completas, sin copiar literalmente del texto.

6 ¿Cómo es la relación que tienen Junot y su padre?



La risposta si può trovare all'inizio dell'ultimo paragrafo (righe 26-28), unica parte dove viene menzionato il padre di Junot. Non copiare letteralmente dal testo, cerca anzi sinonimi che possano funzionare all'interno del contesto. Per questo ti sarà molto utile il dizionario monolingue.

Ecco alcuni esempi di sinonimi di parole presenti alle righe 26-28:

trataba de convencerle → intentaba persuadirle

no le podía resultar beneficioso → no podía serle útil/provechoso

dispendiar el tiempo → gastar su tiempo

encogía de hombros → se mostraba indiferente/no le hacía caso

ansiaba → deseaba fuertemente

se marchara → se fuera, se largara

La relación entre Junot y su padre, según se deduce del texto, parece fría. El padre intenta persuadir a su hijo de que no le puede ser de ningún provecho gastar tanto tiempo en un videojuego. Sin embargo, la reacción de Junot es de completa indiferencia. De hecho, se encoge de hombros como señal de que no le importa lo que su padre le pueda decir, y solo está deseando fuertemente que se largue de su habitación y que le deje seguir jugando en paz. Este comportamiento denota por tanto una relación problemática entre padre e hijo.

7 ¿Qué relación parecen tener Junot y el narrador del relato?



L'unica parte in cui il narratore parla in prima persona del suo rapporto con Junot si trova alla fine del testo. Ciò suggerisce che il narratore è anche un personaggio del testo, e non si tratta quindi di una narrazione onnisciente in terza persona. Dalla descrizione dettagliata di Junot possiamo dedurre comunque che i due ragazzi si conoscono molto bene. Il fattore più evidente del loro rapporto consiste ad ogni modo nell'essere innamorati della stessa persona, Andrea.

Junot y el narrador del relato parecen tener una estrecha relación, como si fueran amigos o incluso hermanos, aunque el texto no nos dice nada acerca de esto. Toda la descripción que tenemos de Junot y de su afición por el videojuego hace pensar que el narrador conoce muy bien a Junot.

Asimismo, hay dos elementos explícitos que podemos usar para interpretar el tipo de vínculo entre los dos: el primero es que a veces Junot deja al narrador jugar a su videojuego, y que este no tiene mucho interés por él, y entonces entendemos que los dos pasan algo de tiempo juntos (líneas 31-32). El segundo es que se dice que los dos comparten el amor por la misma persona, lo que sí podría tener matices relacionales interesantes, y es otro elemento que sugiere una relación fuerte entre los dos (línea 36).

8 ¿Quién es Andrea?



A questa domanda non è possibile rispondere con certezza. Gli unici indizi sull'identità di Andrea li possiamo trovare nelle ultime righe del testo. Scopriamo infatti che si tratta di una ragazza o di una donna (forse una compagna o un'amica) dal parallelismo che c'è fra il volto della principessa del videogioco e il volto di Andrea, oggetto dell'amore (impossibile) di entrambi i personaggi.

Sabemos muy poco de Andrea, un personaje que solo aparece mencionado en las últimas líneas del texto, pero sabemos que es un personaje de mucha relevancia. De hecho Andrea parece ser una chica de la cual tanto Junot como el narrador están enamorados, compartiendo así un sentimiento muy fuerte por esta persona. Incluso la búsqueda del hermoso rostro de la princesa del videojuego llega a convertirse para Junot en la búsqueda del rostro de Andrea, es decir de un amor difícil de conseguir, hecho confirmado por el narrador que al final admite que para ambos este amor resulta inaccesible.

2ª PARTE: EXPRESIÓN ESCRITA

Creo que uno de los más importantes objetivos de la educación es que los niños conozcan las alternativas que existen a los prejuicios de sus padres. Sobre todo en el campo de los valores cívicos: educamos para vivir en sociedad, no solo en familia. En democracia, las leyes liberan y las tradiciones y costumbres esclavizan.

Fernando Savater (1947), "No, papá", El País, 12 de julio de 2018

A partir de la cita anterior redacta un texto argumentativo de unas 300 palabras en el que desarrolles y expliques los objetivos que, en tu opinión, debería contemplar un buen sistema educativo. Estructura el texto en párrafos y presta atención al uso de conectores.

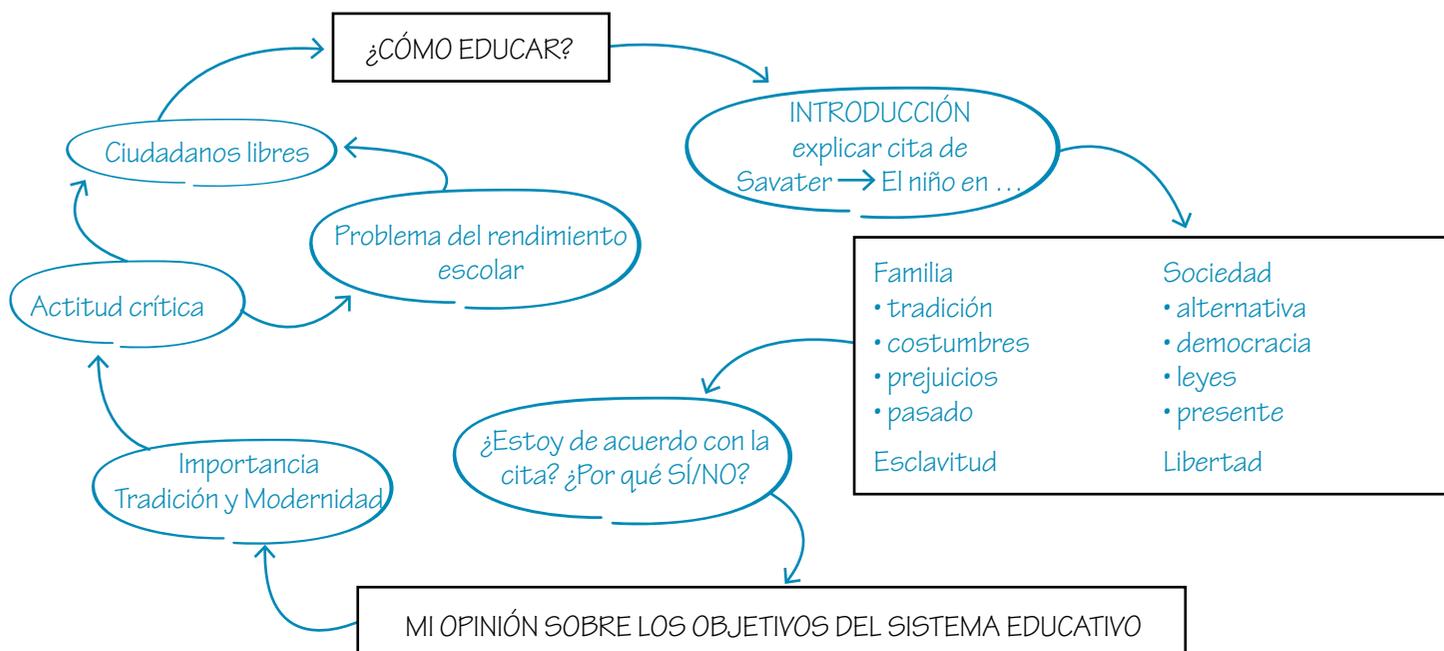


Fase di preparazione

1. Leggi con attenzione la traccia per capire che cosa ti viene richiesto: in questo caso, ti viene fornita una citazione di Fernando Savater che devi commentare. **Sottolineare le parole chiave** ti può essere d'aiuto. Guardare **l'anno** e il **titolo** del testo può essere un ulteriore aiuto per comprendere il contesto della citazione.

- Innanzitutto devi capire che cosa sostiene esattamente Savater. La parola chiave è **educación**: l'autore critica il sistema di valori fondato sui **pregiudizi** proposto in **famiglia**, e quindi trasmesso dai **genitori** ai **figli**, che sembra essere più legato alle **tradizioni** e alle **abitudini**. Infatti l'articolo da cui è tratta la citazione si intitola "No, papá". L'autore sostiene che il sistema di valori trasmesso in famiglia non è necessariamente valido anche per la vita nella **società civile**, e che è quindi importante che i giovani conoscano le alternative che si possono trovare nel sistema di **leggi** delle **democrazie** moderne (l'articolo è del 2018) che **liberano** l'uomo dalla **schiavitù** delle tradizioni e delle abitudini delle **vecchie generazioni**.
- Quindi si contrappongono le seguenti idee:
 - famiglia vs società;
 - genitori vs figli;
 - libertà vs schiavitù;
 - tradizioni/costumi familiari vs leggi democratiche;
 - alternative moderne vs pregiudizi familiari.
- Dopo aver analizzato la citazione, **devi capire quale tipo di commento ci si aspetta da te**: la traccia chiede espressamente la **tua opinione** rispetto agli **obiettivi** di un buon **sistema educativo**. Il testo è di carattere argomentativo, quindi dovrai **proporre una tesi** e spiegare le **ragioni** per le quali la ritieni valida e se possibile anche proporre una **antitesi** e cercare di **confutarla**.

2. Passa alla fase di *lluvia* de ideas (può esserti d'aiuto costruire una mappa concettuale), riprendendo le parole chiave della citazione per sviluppare la tua argomentazione.



Fase di stesura

Rapida introduzione: in una frase, anticipa di che cosa parlerai e perché.

Sviluppo: sviluppa, all'interno di un discorso organico, fluido e naturale, i concetti che hai annotato. La scaletta che hai scritto per raccogliere le idee dovrà "scompare" nel tuo svolgimento. Organizza il tuo saggio in paragrafi.

Conclusione: breve, ma efficace. Tira le fila del discorso che hai presentato e crea un'apertura verso ulteriori riflessioni.

Prácticamente desde siempre, un gran problema que el ser humano se ha planteado es cómo educar a las nuevas generaciones. Con respecto a este asunto, Fernando Savater, en su artículo publicado en « El País » en 2018, muestra la contraposición entre un sistema educativo basado en los prejuicios de los padres, todavía anclados a la tradición y a las costumbres, frente a una alternativa educativa que tiene como objetivo la formación de ciudadanos que viven libres en la sociedad civil gracias a leyes democráticas.

La afirmación de Savater hace hincapié en una visión moderna de los criterios de convivencia civil que rechazan un pasado incapaz de tener en consideración los problemas de aquellos ciudadanos que luchan hoy por el reconocimiento de sus supuestos derechos: a mi modo de ver, tanto rehusar el pasado como no darse cuenta de un presente cambiante, son errores cuya responsabilidad hay que atribuirle al fracaso del sistema educativo.

Un buen sistema educativo, compuesto en primer lugar por la escuela, debería tomar conciencia de que tanto tradiciones y costumbres como los modernos desafíos tienen un valor imprescindible para formar a los adultos del mañana. Por consiguiente, el objetivo principal de la enseñanza, y del sistema educativo en general, es ayudar a los jóvenes a llegar al fondo de los asuntos fomentando en ellos la creación de una actitud crítica que les dé la posibilidad de observar todo lo que tienen a su alrededor, valorarlo y luego decidir si descartarlo o conservarlo. Lamentablemente hoy en día el sistema pide a los jóvenes solo un alto rendimiento, donde lo único que importa es el resultado y no el recorrido personal que cada alumno debe hacer en consideración de sus posibilidades y de sus capacidades.

Para concluir, el sistema educativo podrá progresar y formar realmente a ciudadanos libres solo si maestros y profesores a la hora de transmitir contenidos, proporcionarán también las herramientas para poder interpretar la información y si incentivarán un comportamiento crítico que favorezca la formación de la conciencia personal de cada alumno. (344 palabras)