



**SPANISH LANGUAGE**

**8685/21**

Paper 2 Reading and Writing

**October/November 2010**

**1 hour 45 minutes**

Additional Materials: Answer Booklet/Paper

**READ THESE INSTRUCTIONS FIRST**

If you have been given an Answer Booklet, follow the instructions on the front cover of the Booklet.

Write your Centre number, candidate number and name on all the work you hand in.

Write in dark blue or black pen.

Do not use staples, paper clips, highlighters, glue or correction fluid.

Answer **all** questions in **Spanish**.

Dictionaries are **not** permitted.

You should keep to any word limit given in the questions.

At the end of the examination, fasten all your work securely together.

The number of marks is given in brackets [ ] at the end of each question or part question.

**EN PRIMER LUGAR, LEE ESTAS INSTRUCCIONES**

Si se te ha dado un Cuadernillo de Respuestas, sigue las instrucciones de la tapa del Cuadernillo.

Escribe el número del Centro, el número de estudiante que se te ha adjudicado y tu nombre en todo el trabajo que vayas a entregar.

Usa tinta negra o azul oscuro.

No uses ni grapadora, ni clips, ni rotulador, ni goma de pegar, ni corrector líquido.

Contesta **todas** las preguntas en **español**.

**No** se permite el uso de diccionario.

Debes ceñirte al límite de palabras indicado en cada pregunta.

Al terminar el examen, sujeta bien todo tu trabajo.

El puntaje se da entre corchetes [ ] al final de cada pregunta o parte de la misma.

This document consists of **5** printed pages and **3** blank pages.



## SECCIÓN PRIMERA

Lee el texto que sigue y contesta las preguntas:

### La tecnología, los jóvenes y la salud

Cuando un joven de un país desarrollado termina su escolarización ha estado sentado frente a una pantalla de televisión una media de tres años; esta es la actividad a la que más tiempo habrá dedicado por detrás del sueño, más que al colegio. Le habrán bombardeado al joven con unos 10 000 anuncios de comida hipercalórica. No comer de forma equilibrada o no hacer ejercicio son factores decisivos para que acabe siendo un obeso. 5

A todo esto habrá que añadir el aumento del consumo de avances tecnológicos como Internet, videoconsolas o teléfonos móviles. Esto ha coincidido con la presión de la vida moderna que conduce al aumento de los alimentos precocinados, puesto que los padres ya no tienen tiempo para preparar la comida. Las pantallas y la comida basura se convierten en un círculo vicioso para los jóvenes. 10

Es evidente que vivimos en un ambiente que fomenta el sedentarismo. Sin embargo, el problema no se percibe con la gravedad que debería. “Nadie usa las escaleras, los niños no van a clase andando. Para empeorar todo, los padres suelen premiar a sus hijos con una televisión para su habitación”, indica Carmen Briz, investigadora del hospital Santa Rosa. “La situación en España aún no está a la altura de otros países, pero las últimas cifras giran en torno a un tercio de jóvenes con problemas de sobrepeso”. 15

Briz resalta la importancia de una buena actitud: “Los padres desconocen la dimensión del problema. Permitir a sus hijos comer viendo la televisión es malísimo. Comen más porque se produce una desconcentración que inhibe la sensación de haber comido lo suficiente. Además, a los niños los padres les permiten caprichos alimenticios que están provocando un estilo de alimentación alejado del tradicional de España, sin frutas, verduras o pescados”. 20

Según Briz, se hacen necesarias medidas políticas tales como prohibir la venta de bebidas y alimentos hipercalóricos en los institutos, introducir programas de educación nutricional, obligar a los restaurantes a publicar las calorías que llevan sus menús o limitar los anuncios de comida basura. “Sin embargo, la única solución es la educación”, concluye Briz. 25

- 1 Busca en la columna de la derecha la definición de la columna izquierda que corresponde exactamente a las palabras del texto. ¡Cuidado! Hay más definiciones que palabras.

TEXTO	DEFINICIÓN
<i>Ejemplo:</i> termina [línea 1]	<i>Respuesta:</i> finaliza
(a) bombardeado [línea 3]	asaltado
(b) aumento [líneas 6, 8]	cantidad
(c) se percibe [línea 12]	cargado
(d) giran en torno [líneas 15–16]	envuelven
(e) dimensión [línea 17]	seriedad
	incremento
	longitud
	se aprecia
	se aproximan
	se recibe

[Total: 5 puntos]

- 2 Cambia cada una de las siguientes frases, expresando las mismas ideas, pero usando la forma exacta de la palabra o las palabras que aparecen entre paréntesis ( ).

<p><i>Ejemplo:</i> Los padres desconocen la dimensión del problema [líneas 17–18] (es)  <i>Respuesta:</i> La dimensión del problema es desconocida por los padres</p>
---

- (a) Le habrán bombardeado al joven con unos 10 000 anuncios [líneas 3–4] (habrá) [1]
- (b) Los padres suelen premiar a sus hijos [línea 13] (costumbre) [1]
- (c) La situación en España aún no está a la altura de otros países [líneas 14–15] (grave) [1]
- (d) Obligar a los restaurantes a publicar [línea 24] (hacer que) [1]
- (e) La única solución es la educación [línea 25] (no hay) [1]

[Total: 5 puntos]

- 3 Contesta **en español** las siguientes preguntas, **sin copiar frases completas (más de 4 palabras consecutivas) del texto**.

*(El número de puntos está indicado al final de cada pregunta. Hay 5 puntos adicionales por la calidad del lenguaje usado. Puntuación total: 15 + 5 = 20.)*

- (a) Aparte de dormir, ¿a qué dedica más tiempo el joven? **y** ¿por qué puede ser esto perjudicial? (párrafo 1) [3]
- (b) ¿Cuáles son los factores que hacen que el estilo de vida de los jóvenes no sea muy saludable? (párrafo 2) [3]
- (c) Según Carmen Briz, ¿qué hábitos contribuyen a que los jóvenes tengan problemas de sobrepeso? (párrafo 3) [3]
- (d) ¿Qué papel tienen la televisión y los padres con respecto a las costumbres alimenticias de los jóvenes? (párrafo 4) [3]
- (e) Menciona **tres** de las estrategias que plantea Briz para ayudar a los jóvenes. (párrafo 5) [3]

[Total: 20 puntos]

**SECCIÓN SEGUNDA**

Ahora lee este segundo texto y contesta las preguntas:

**Jóvenes enganchados a juegos de rol**

El número de jóvenes adictos a los juegos de rol *online* aumenta. Así lo confirma la Unidad de Conductas Adictivas del Hospital Clínico de Barcelona. El perfil es el de un varón de entre 14 y 16 años, con problemas de conducta, que dedica más de seis horas al día a jugar, siempre de noche. Son juegos en red que tienen lugar en tiempo real, se practican en grupo y le exigen un compromiso prácticamente diario. Estos hábitos provocan conflictos en casa y agresividad hacia su familia.

Muchos de estos chicos dedican más de 25 horas a la semana al uso personal del ordenador y en algunos casos se presentan conductas típicas de una adicción tales como la negación del problema o la creación de un mundo de mentiras. Hay quien se dedica a robar o se apropia de los datos bancarios de algún familiar para poder mantener la suscripción al juego.

Uno de los juegos más populares es *Tibia*, con 11 millones de suscriptores de pago. “Los chavales se comprometen a jugar con el grupo. Al subir de niveles, aumenta su autoestima. Lo que les encanta es crear un mundo donde pueden tomar sus propias decisiones. El problema es que son chicos adolescentes, en muchos casos con una falta de madurez. Desgraciadamente se encuentran en una realidad ficticia, a menudo violenta, que a veces trasladan a la vida real,” explica Josep Bonmatí, psicólogo del Hospital Clínico.

“El tratamiento principal en estos casos es una terapia individualizada”, continúa Bonmatí. “La intención es que logren jugar de forma responsable. Tras reconocer la existencia del problema, el joven deberá someterse a un periodo obligatorio de abstinencia completa, durante el cual no tocará el ordenador. La familia desempeñará un papel clave para que el adicto supere la situación”.

Sin embargo, hay otra cara de la moneda. “Estos juegos sirven a algunos chicos para desarrollar amistades a larga distancia y mejorar en cierta manera sus habilidades intelectuales”, aclara Rosa Blanco, psiquiatra del Clínico, “pero siempre hay un pequeño porcentaje que puede adquirir adicción. El objetivo de nuestra terapia es enseñar a esos jugadores un uso controlado de las tecnologías que están ahí y son útiles”.

- 4 Contesta **en español** las siguientes preguntas, **sin copiar frases completas (más de 4 palabras consecutivas) del texto**.

*(El número de puntos está indicado al final de cada pregunta. Hay 5 puntos adicionales por la calidad del lenguaje usado. Puntuación total: 15 + 5 = 20.)*

- (a) Explica por qué los juegos de rol en Internet podrían causar problemas en casa. *(párrafo 1)* [3]
- (b) ¿Qué tipo de comportamiento tienen los jóvenes adictos? *(párrafo 2)* [4]
- (c) Según Josep Bonmatí, ¿cómo se sienten los jóvenes al jugar los juegos de rol? *(párrafo 3)* [2]
- (d) ¿En qué consiste la terapia individualizada? **y** ¿qué es necesario para que tenga éxito? *(párrafo 4)* [3]
- (e) Según Rosa Blanco, ¿qué aspectos positivos pueden tener los juegos de rol? **y** ¿cómo deben jugar los jóvenes para no caer en la adicción? *(párrafo 5)* [3]

[Total: 20 puntos]

- 5 Escribe **en español un máximo de 140 palabras** para completar las **dos** tareas siguientes.

- (a) Escribe un resumen de lo que se dice en los dos textos sobre los problemas que pueden traer la televisión y los ordenadores para los jóvenes. [10]
- (b) En tu país, ¿ha llegado a ser un problema el uso de ordenadores entre los jóvenes? Da tu opinión. [5]

**(NOTA: Escribe un máximo de 140 palabras)**

[Calidad del lenguaje: 5]

[Total: 20 puntos]





---

*Copyright Acknowledgements:*

Section 1 © Cristina Castro Carbón; *Tanta 'tele' engorda*; El País; 15/5/09.

Section 2 © Ana Pantaleoni; *Aumenta el número de adolescentes enganchados a juegos de rol por Internet*; El País; 23/4/09.

Permission to reproduce items where third-party owned material protected by copyright is included has been sought and cleared where possible. Every reasonable effort has been made by the publisher (UCLES) to trace copyright holders, but if any items requiring clearance have unwittingly been included, the publisher will be pleased to make amends at the earliest possible opportunity.

University of Cambridge International Examinations is part of the Cambridge Assessment Group. Cambridge Assessment is the brand name of University of Cambridge Local Examinations Syndicate (UCLES), which is itself a department of the University of Cambridge.