

DATOS DEL ASPIRANTE	CALIFICACIÓN
Apellidos:	Númerica de 0 a 10, con dos decimales
Nombre: DNI:	

PRUEBA DE MADUREZ SUSTITUTIVA DE LOS REQUISITOS ACADÉMICOS ESTABLECIDOS PARA EL ACCESO A LAS ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES.

Orden de 29 de marzo de 2017. BOA 02/05/2017.

LENGUA CASTELLANA

TEXTO

Frente a tantos y tantos libros sólo entretenidos, ingeniosos, eruditos, o muy doctos, pero de un solo encuentro, frente a tantos papeles de usar y tirar, como la prensa periódica y los folletos informativos, los textos literarios se definen por admitir más de una apasionada lectura. Y, entre estos, los clásicos son los que admiten e invitan a relecturas incontables.

Son esos textos a los que uno puede una y otra vez volver con confianza y alegría, como uno retoma la charla con viejos amigos, porque conservan siempre algo más para decirnos algo que vale la pena rescatar en nuevas reflexiones. Tienen la virtud de suscitar en el lector íntimos ecos, es como si nos ofrecieran la posibilidad de un diálogo infinito. Por eso, pensamos, perduran en el fervor de tantos y tan distintos lectores. Son insondables, inagotables, y en eso se parecen a los mitos más fascinantes, en mostrarse abiertos a nuestras preguntas y reinterpretaciones.

Podríamos clasificar a los clásicos como "la literatura permanente"- según frase de Shopenhauer -, en contraste con las lecturas de uso cotidiano y efímero, en contraste con los best sellers y los libros de moda y de más rabiosa actualidad. Suelen llegarnos rodeados de un prestigio y de una dorada pátina añeja; pero son mucho más que libros antiguos, aureolados por siglos de polvo. Conservan su agudeza y su frescura por encima del tiempo. Son los que han pervivido en los incesantes naufragios de la cultura, imponiéndose al olvido, la censura y la desidia. Algo tienen que los hace resistentes, necesarios, insumergibles. Son los mejores libros "con clase", como sugiere la etimología latina del adjetivo "classicus".

Los autores clásicos son quienes han dejado en sus libros, en sus textos de larga tradición, los mensajes más perdurables y las palabras de mayor fuerza poética. Son los intérpretes privilegiados de la fantasía y la condición humana, cuyas voces lejanas podemos escuchar gracias a sus escritos. Mediante el lenguaje el ser humano puede ejercitar la imaginación y la memoria en viajar al pasado y en la previsión del futuro. La escritura facilita enormemente esos viajes sobre el tiempo. Con la imaginación y la memoria podemos evadirnos del presente inmediato, saltar por encima de las circunstancias y situarnos junto a esos escritores antiguos. Gracias al lenguaje, gracias a la escritura y al arte de leer

CUESTIONES:

1. Realice una redacción en torno al contenido del texto (unas 20 líneas). (3p.)
2. Responda a estas cinco preguntas de carácter gramatical: (Total 7p)
 - a. Definición, clases y estructura del sintagma. Utilice ejemplos. (1p.)
 - b. Las perífrasis verbales. Definición y clasificación. (2p.)
 - c. La oración compuesta por coordinación: definición y clasificación. Especial atención a los ejemplos. (1p.)
 - d. Oraciones compuestas por subordinación adjetiva: definición, clases y tipos de nexos (2p.)
 - e. El lexema y los morfemas: clases de morfemas (1p.)

Se valorará el uso de vocabulario y la notación científica.

Por los errores ortográficos, el desorden, la falta de limpieza en la presentación y la mala redacción, podrá bajarse la calificación del ejercicio hasta un punto.

DATOS DEL ASPIRANTE	CALIFICACIÓN
Apellidos: Nombre: DNI:	<hr/> <i>Númerica de 0 a 10, con dos decimales</i>

PRUEBA DE MADUREZ SUSTITUTIVA DE LOS REQUISITOS ACADÉMICOS ESTABLECIDOS PARA EL ACCESO A LAS ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES.

Orden de 29 de marzo de 2017. BOA 02/05/2017.

HISTORIA DE ESPAÑA

DESARROLLE LOS DOS TEMAS SIGUIENTES:

1. Las Cortes de Cádiz y la Constitución de 1812. (3 puntos)
2. Crisis de la Restauración (1898-1923) (3 puntos)

DESARROLLE **DOS** CUESTIONES ELEGIDAS DE ENTRE LAS CUATRO SIGUIENTES: (2 puntos cada una)

1. Desamortización de Mendizábal.
2. Frente Popular.
3. Dictadura de Primo de Rivera: Directorio militar (1923-1925)
4. Revolución de Octubre de 1934.

DATOS DEL ASPIRANTE	CALIFICACIÓN
Apellidos:	<hr/> <i>Númerica de 0 a 10, con dos decimales</i>
Nombre: DNI:	

PRUEBA DE MADUREZ SUSTITUTIVA DE LOS REQUISITOS ACADÉMICOS ESTABLECIDOS PARA EL ACCESO A LAS ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES.

Orden de 29 de marzo de 2017. BOA 02/05/2017.

HISTORIA DE LA FILOSOFÍA.

1. Explica la teoría ética de Aristóteles. (2,5 puntos)
2. Explica brevemente los siguientes términos: (2,5 puntos)
 - a. Platón: Mundo de las Ideas y mundo sensible.
 - b. Pienso luego existo.
 - c. Kant : El problema de la metafísica.
 - d. Kant : Imperativo categórico.
 - e. Marx: Lucha de clases.
3. Elige cuatro de los siguientes términos. (5 puntos)
Explícalos brevemente:
 - a. Estoicismo.
 - b. Sofística.
 - c. Escolástica
 - d. Empirismo.
 - e. Nihilismo.
 - f. Existencialismo.
 - g. Positivismo lógico.
 - h. Estructuralismo.

DATOS DEL ASPIRANTE	CALIFICACIÓN
Apellidos:	<hr/> <i>Númerica de 0 a 10, con dos decimales</i>
Nombre: DNI:	

PRUEBA DE MADUREZ SUSTITUTIVA DE LOS REQUISITOS ACADÉMICOS ESTABLECIDOS PARA EL ACCESO A LAS ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES.

Orden de 29 de marzo de 2017. BOA 02/05/2017.

INGLÉS

Video Game Addiction

The signs are alarming: teenagers locking themselves up in their rooms, ignoring friends and family - even food and a shower-, while their school marks get worse and their aggressiveness gets higher. The cause isn't alcohol or drugs: it's video games, which for certain kids can be as powerfully addictive as heroin.

A group of doctors wants this behaviour to be officially classified as psychiatric disorder, in order to change society's perception of the problem and make it possible for victims to receive insurance coverage for treatment. However, video game makers ridicule the idea that their products can cause a psychiatric disorder, and some mental health experts even say that classifying the habit as a formal addiction is going too far.

Almost 90 percent of American youngsters play video games at least 15 percent of them – more than five million kids – may be addicted. Overuse is most frequently with on-line role-playing games that involve multiple players. If they are threatened with the prohibition to play, addicts sometimes become physically violent or behave with the symptoms of an alcoholic. Traditional therapy does not seem to work and some families send their children to therapeutic boarding schools, at an average of \$5,000 per month that medical insurance will not cover.

A support group called On-Line Gamers Anonymous (OLGA) has numerous messages on its website from gamers looking for help. Liz Woolley created the site after her 21-year-old son fatally shot himself in 2001 while playing an on-line game. Messages are sent by young addicts (some as young as 13) describing their suicidal feelings after playing video games for nearly 12 hours non-stop, but also by adults, mostly me, who say video game addiction cost them jobs, family life and self-esteem.

1. Add True or False, quoting the relevant information from the text to justify your answer. (2 points)

a) Some young people stop socializing because of their addiction to video games.

b) Liz Woolley created OLGA because she was an on-line gamer.

2. Answer the following questions according to the information given in the text. Use your own words. (2 points)

a) What benefits can be obtained if video games addiction is officially classified as a psychiatric disorder? Give two.

b) Considering the OLGA website's data, how does video game addiction affect young people and adults?

3. Find words or phrases in the text which mean the same as the following: (1 point)

a) ban.

c) pay for.

b) children.

d) illness.

4. Complete the second sentence in each pair. The meaning should be the same as that of the first sentence. (2 points)

a) "You shouldn't play video games all the time, Peter", the teacher said.
The teacher advised ...

b) You have never had an addiction. Therefore, you don't know how video game addicts feel.
If you ...

c) Almost 90 percent of American youngsters play video games every day.
Video games ...

d) Although social networking is addictive, most youngsters at least use one social media platform every day.
Social networking is addictive. ■ ,

5. Write a composition on the following: Advantages and disadvantages of Internet (80-120 words). (3 points)