



Competencia en lengua castellana Serie 1

SOLUCIONES,
CRITERIOS DE PUNTUACIÓN
Y CORRECCIÓN

INSTRUCCIONES

- Los errores ortográficos, gramaticales y léxicos cometidos en los apartados 1-3 de la prueba se penalizarán con un descuento de 0,05 puntos, hasta un máximo de 1 punto. No se incluyen aquí los errores del apartado 4 («Expresión escrita»), ya que se valorarán conjuntamente con otros aspectos que deben tenerse en cuenta en la redacción correspondiente

Lea atentamente este texto y responda a las cuestiones siguientes.

Con el recién lanzado *Fantasy VII Rebirth*, la veterana franquicia de la productora Square Enix busca mantener su idilio con la comunidad *gamer* con este juego de rol. Es por ello que la aparición de una *demo* jugable generó semanas antes de su lanzamiento a finales de febrero una considerable expectación que para algunos se tornó en indignación. ¿Las responsables? Unas marcas de pintura amarilla situadas en áreas concretas.

Final Fantasy VII Rebirth es un videojuego de mundo abierto en el que los jugadores se aventuran por enormes escenarios en busca de aventuras que siguen una línea argumental. Con el actual desarrollo tecnológico, los entornos en los que se mueven los personajes son cada vez más inmersivos, detallados y realistas, pero sigue resultando costoso y poco práctico que todos ellos sean practicables. Así, un videojuego como este puede, por ejemplo, recrear con detalle un acantilado alrededor de una playa, pero este solo contará con una zona practicable para que los personajes puedan escalarlo. Ante la perspectiva de que haya jugadores que se aburren de pasar horas buscando esas piedras escalables en un inmenso pedregal digital, los desarrolladores decidieron marcar con pintura amarilla este tipo de elementos en aras de una experiencia de juego más fluida. Para los más «jugones», la pintura amarilla, cuyo uso es cada vez más habitual en videojuegos, estropea la experiencia inmersiva y supone una concesión que atenta contra la esencia del juego en sí. Damion Schubert, director creativo de Capcom, defendía así el uso de estas señales: «Probar a abrir 30 puertas para encontrar la única que podemos atravesar rompe la inmersión porque lo aburrido de la experiencia hace que la simulación resulte fallida».

Se calcula que el número de jugadores de videojuegos ha aumentado en diez años alcanzando los 3320 millones en todo el mundo. Esto quiere decir que los grandes éxitos hace tiempo que dejaron de ser coto privado de los *gamers* más acérrimos, y están abiertos a un público diverso que antepone el entretenimiento a poner a prueba sus habilidades de manera demasiado exigente.

Elena Flores es directora editorial y directora de producción en videojuegos y apunta otro factor: los nuevos jugadores son cada vez más jóvenes; la mayoría pertenecen a las generaciones Z y Alfa, con unos hábitos de juego y plataformas completamente diferentes. Eso hace que, para adaptarse, el sector realice un ejercicio de empatía. «El videojuego se ha convertido en una herramienta cultural transversal, la generación Z ya pasa más tiempo jugando que en redes sociales, es el espacio donde se relacionan virtualmente». Esto exige entender y adaptarse a unos códigos nuevos. «Nosotros hemos vivido el crecimiento de la industria buscando la excelencia técnica, pero ellos no consideran esto en su experiencia de juego», destaca Flores, quien estima que el potencial de poder de gasto es de 360 000 millones de dólares para la generación Z, lo que obliga al sector del videojuego a tener muy en cuenta esta joven audiencia. «Por cada persona a la que le molesta que haya pintura amarilla, hay otras 500 que no lo piensan», destaca, y concluye que, en su opinión, «el videojuego tradicional no va a desaparecer, pero va a haber un cambio de paradigma necesario».

Adaptación realizada a partir de un texto de
Álex SERRANO. «El color amarillo que divide a los gamers».
El País semanal (15 de marzo de 2024)

1. COMPRENSIÓN LECTORA

1.1 Explique por qué a algunos jugadores les ha indignado la primera versión del juego *Final Fantasy VII Rebirth*.

[0,5 puntos]

A algunos jugadores les ha indignado que se señale con unas rayas amarillas en áreas concretas que indican la zona por la que se puede continuar el juego y acceder a nuevos escenarios.

La respuesta debe corregirse teniendo en cuenta la calidad del conjunto, y pueden otorgarse puntuaciones intermedias entre las propuestas:

Respuesta completa y bien redactada	0,5 puntos
Respuesta válida, pero con alguna imprecisión o falta de claridad	0,25 puntos
Respuesta claramente deficiente	0 puntos

1.2 Explique con sus propias palabras cuál es la razón técnica por la que no todas las zonas del escenario de un videojuego son practicables. Y por qué Damion Shubert cree que es necesario señalar algunas zonas del videojuego.

[1 punto]

La razón técnica por la que no todas las zonas son practicables tiene que ver con la mejora en los entornos y escenarios de los videojuegos. Estos son cada vez más detallados y realistas; eso hace imposible que todas las zonas sean practicables. Por ello los diseñadores sólo desarrollan algunas zonas que dan acceso a los nuevos escenarios que permiten continuar el juego. Esto provoca que algunos jugadores se puedan pasar mucho tiempo probando hasta dar con el camino adecuado. Por eso, Damion Schubert cree que es mejor marcar estas zonas: para que los jugadores no se aburran y tengan una experiencia más inmersiva y satisfactoria.

La respuesta debe corregirse teniendo en cuenta la calidad del conjunto, y pueden otorgarse puntuaciones intermedias entre las propuestas:

La respuesta recoge las ideas esenciales del texto, de forma clara, ordenada y precisa	1 punto
La respuesta recoge la mayoría de las ideas esenciales del texto.....	0,75 puntos
La respuesta tiene deficiencias graves en las ideas esenciales	0,5 puntos
La respuesta recoge las ideas esenciales del texto, lo malinterpreta o presenta una expresión claramente desordenada y confusa, sin precisión	0 puntos

1.3 Según el texto, ¿cuál es la consecuencia de que haya aumentado el número de jugadores de videojuegos?

[0,5 puntos]

La consecuencia es que los videojuegos más exitosos llegan a mayor cantidad de jugadores que antes. Y no todos esos jugadores quieren juegos demasiado exigentes con sus habilidades y prefieren una experiencia de juego más fácil.

La respuesta debe corregirse teniendo en cuenta la calidad del conjunto, y pueden otorgarse puntuaciones intermedias entre las propuestas:

Respuesta clara y completa	0,5 puntos
Respuesta válida, pero con alguna imprecisión o falta de claridad	0,25 puntos
Respuesta claramente deficiente	0 puntos

1.4 Según el texto, se oponen dos generaciones de jugadores de videojuegos. Explique cuáles son y qué las diferencia en la experiencia del juego.

[1 punto]

El texto explica, a través de las palabras de Elena Flores, que hay dos generaciones diferentes: los jugadores más mayores que buscan una experiencia de juego más exigente que les permita demostrar sus habilidades técnicas y cómo han ido mejorando técnicamente los videojuegos; y las generaciones Z y Alfa, mucho más jóvenes, que cada vez son más, y que quieren una experiencia de juego más sencilla.

La respuesta debe corregirse teniendo en cuenta la calidad del conjunto, y pueden otorgarse puntuaciones intermedias entre las propuestas:

La respuesta recoge las ideas esenciales del texto, de forma clara, ordenada y precisa 1 punto

La respuesta recoge la mayoría de las ideas esenciales del texto..... 0,75 puntos

La respuesta tiene deficiencias graves en las ideas esenciales 0,5 puntos

La respuesta recoge las ideas esenciales del texto, lo malinterpreta o presenta una expresión claramente desordenada y confusa, sin precisión 0 puntos

2. LÉXICO

2.1 Escriba un sinónimo de las siguientes palabras subrayadas en el texto. Preste atención a la adecuación de la palabra al contexto en el que se encuentra.

[0,5 puntos]

a) «costoso» (línea 11): **difícil, laborioso, etc.**

b) «ha aumentado» (línea 23): **ha crecido, se ha acrecentado, etc.**

Cada respuesta correcta se valora con 0,25 puntos.

2.2 Escriba un antónimo de las siguientes palabras subrayadas en el texto.

[0,5 puntos]

a) «diferentes» (línea 31): **iguales, idénticos, etc.**

b) «molesta» (línea 39): **gustar, agradar, complacer, etc.**

Cada respuesta correcta se valora con 0,25 puntos.

2.3 Explique el significado de estas expresiones subrayadas en el texto.

[1 punto]

a) «dejaron de ser un coto privado» (línea 25): **se refiere al hecho de que los videojuegos han dejado de ser un espacio reservado solo para unos pocos jugadores.**

b) «un ejercicio de empatía» (líneas 31 y 32): **se refiere al hecho de que los creadores de videojuegos han hecho un intento de ponerse en el lugar de los jugadores más jóvenes.**

Cada respuesta correcta se valora con 0,5 puntos. Si es aceptable, pero hay alguna imprecisión, se valora con 0,25 puntos.

3. GRAMÁTICA

3.1 Indique a qué categoría gramatical (sustantivo, adjetivo, verbo, preposición, etc.) pertenecen las siguientes palabras subrayadas en el texto.

[1 punto]

- a) «idilio» (línea 2): **sustantivo**
- b) «contará» (línea 13): **verbo**
- c) «escalables» (línea 15): **adjetivo**
- d) «Para» (línea 17): **preposición**

Cada respuesta correcta se valora con 0,25 puntos.

3.2 Indique la función sintáctica (sujeto, complemento directo, complemento indirecto, etc.) que desempeñan los sintagmas subrayados en las siguientes oraciones.

[0,5 puntos]

- a) ...el número de jugadores de videojuegos ha aumentado en diez años. (línea 23): **sujeto**
- b) El videojuego se ha convertido en una herramienta cultural transversal. (línea 32): **complemento de régimen verbal o término de la preposición.**

Cada respuesta correcta se valora con 0,25 puntos.

3.3 Escriba la forma verbal que corresponde a esta descripción.

[0,5 puntos]

Tercera persona del plural del pretérito perfecto simple de Indicativo del verbo pensar (línea 40). **(ellos/ellas) pensaron.**

Cada respuesta correcta se valora con 0,5 puntos. Si es aceptable, pero hay alguna imprecisión, se valora con 0,25 puntos.

4. EXPRESIÓN ESCRITA

4.1 Redacte un texto de unas cien palabras sobre UNO de los dos siguientes temas.

[3 puntos]

A. Escriba un texto de opinión personal sobre la adicción a los videojuegos entre los jóvenes.

B. Escriba un texto narrativo sobre un recuerdo de la infancia relacionado con los videojuegos.

- La valoración del texto se efectúa sumando la puntuación otorgada en cada uno de los apartados que se indican a continuación. También debe realizarse una valoración cualitativa global, a partir de la cual se puede redondear y modificar al alza o a la baja la puntuación total de esta cuestión.
- Si el texto no se adapta al enunciado elegido, se valora con 0 puntos.
- Si el texto es muy breve, cada apartado se puntúa de manera proporcional a la extensión. Si tiene menos de cincuenta palabras, se valora con 0 puntos.

a) Coherencia

Selección y ordenación correctas de la información	0,5 puntos
Algún problema en la ordenación o selección de la información	0,25 puntos
Texto desordenado y confuso	0 puntos

b) Cohesión (puntuación, concordancia, construcción de las oraciones)

0-2 errores	0,75 puntos
3-4 errores	0,5 puntos
5-6 errores	0,25 puntos
Más de 6 errores	0 puntos

c) Corrección (ortografía, morfosintaxis, léxico)

0-3 errores	1 punto
4-5 errores	0,8 puntos
6-7 errores	0,6 puntos
8-9 errores	0,4 puntos
10-11 errores	0,2 puntos
Más de 11 errores	0 puntos

d) Variación

El texto utiliza recursos sintácticos variados y un léxico preciso y no contiene repeticiones; se admite alguna deficiencia leve.....	0,25 puntos
Se demuestran pocos recursos léxicos y sintácticos, y algunas palabras o estructuras se repiten a menudo.....	0 puntos

e) Registro

La lengua del texto se ajusta al grado de formalidad y al canal adecuados. Se acepta algún error leve.....	0,25 puntos
El texto contiene errores graves respecto al canal o al grado de formalidad.....	0 puntos

f) Disposición

El texto respeta los márgenes, las líneas están correctamente dispuestas y la letra es legible.....	0,25 puntos
Falta alguno de los elementos anteriores	0 puntos