

*Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca***ESAME DI STATO DI ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE****Indirizzi:** LI04, EA03 - LICEO LINGUISTICO**(Testo valevole anche per le corrispondenti sperimentazioni internazionali e quadriennali)****Tema di:** LINGUA E CULTURA STRANIERA 1 (SPAGNOLO) e  
LINGUA E CULTURA STRANIERA 3 (CINESE)**1ª PARTE: COMPRENSIÓN E INTERPRETACIÓN****Lee el texto siguiente y responde 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.

(610 palabras)

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



*Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca*  
**ESAME DI STATO DI ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE**

**Indirizzi:** LI04, EA03 - LICEO LINGUISTICO

(Testo valevole anche per le corrispondenti sperimentazioni internazionali e quadriennali)

**Tema di:** LINGUA E CULTURA STRANIERA 1 (SPAGNOLO) e  
LINGUA E CULTURA STRANIERA 3 (CINESE)

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

- a) A Junot le gusta jugar a un videojuego que tiene mucho éxito.  
V ☐ F ☐ ND ☐
- b) Junot dedica todo su tiempo a intentar llegar al final del juego.  
V ☐ F ☐ ND ☐
- c) El protagonista del videojuego se mueve a pie en los diferentes niveles.  
V ☐ F ☐ ND ☐
- d) El videojuego se desarrolla por completo en el desierto.  
V ☐ F ☐ ND ☐
- e) A la madre de Junot le gusta que su hijo pase las horas jugando a ese videojuego.  
V ☐ F ☐ ND ☐

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

- a) ¿Cómo es la relación que tienen Junot y su padre?
- b) ¿Qué relación parecen tener Junot y el narrador del relato?
- c) ¿Quién es Andrea?

**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.



*Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca*  
**ESAME DI STATO DI ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE**

**Indirizzi:** LI04, EA03 - LICEO LINGUISTICO

(Testo valevole anche per le corrispondenti sperimentazioni internazionali e quadriennali)

**Tema di:** LINGUA E CULTURA STRANIERA 1 (SPAGNOLO) e  
LINGUA E CULTURA STRANIERA 3 (CINESE)

请阅读以下短文

互联网发展改变留学生活

《中国互联网络发展状况统计报告》显示，互联网的快速发展改变了海外学生的学习和生活方式。

2012年，魏子然赴澳大利亚留学，虽然行李箱容量有限，他还是带了一本厚厚的《牛津高阶英汉双解词典》。“现在学习方式不一样了，随着国内翻译类APP的迅速发展，海外学子基本告别了纸质版词典。”魏子然说。

刘超在英国伦敦留学，最近在完成一项课程作业，就“手机用户日常情绪和调节方式”进行调查研究。她在国内在线问卷调查平台“问卷星”上制作了线上问卷，短短半天，她就完成了问卷回收，并在“问卷星”网站一键生成了统计结果，省去了不少时间。

陈柯宇回想起自己的留学生活感慨道：“几年前，租房多是通过询问租过房子的师兄学姐。现在出国留学的学生可以在网上找到很多相关攻略，还有大量网友分享自己的亲身经历。”



*Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca*  
**ESAME DI STATO DI ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE**

**Indirizzi:** LI04, EA03 - LICEO LINGUISTICO

(Testo valevole anche per le corrispondenti sperimentazioni internazionali e quadriennali)

**Tema di:** LINGUA E CULTURA STRANIERA 1 (SPAGNOLO) e

LINGUA E CULTURA STRANIERA 3 (CINESE)

李思敏在美国读硕士。每天北京时间上午10时，妈妈都会通过手机微信给女儿发视频邀请，因为这时是西雅图的傍晚，女儿刚好下课到家。即时通信技术让她和女儿的距离缩短了。

(字数：390个字，不包括标题、空格和标点符号)

**一、阅读理解与评述**

- 请选出唯一正确的答案

- 1 “海外学子基本告别了纸质版词典。” 这句话的意思是：
  - a 海外学子主要用纸质版词典
  - b 海外学子常用纸质版词典
  - c 海外学子很少用纸质版词典
  - d 海外学子不再用纸质版词典了
- 2 因为制作了线上问卷，所以刘超完成作业的时间
  - a 比较长
  - b 很长
  - c 不长
  - d 不长不短
- 3 陈柯宇觉得今天租房子比以前容易了，因为
  - a 可以自己在网上找到很多消息
  - b 有更多的朋友留学
  - c 可以和师兄学姐一起租房子
  - d 可以让网友帮助自己找到房子



*Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca*  
**ESAME DI STATO DI ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE**

**Indirizzi:** LI04, EA03 - LICEO LINGUISTICO

(Testo valevole anche per le corrispondenti sperimentazioni internazionali e quadriennali)

**Tema di:** LINGUA E CULTURA STRANIERA 1 (SPAGNOLO) e  
LINGUA E CULTURA STRANIERA 3 (CINESE)

- 请用你学过的词语以完整的句子回答以下问题

1. 为什么李思敏和她妈妈的距离缩短了?
2. 文章中“分享自己的亲身经历”有什么意义?

## 二、写作

请谈谈你自己或者你的朋友与电脑的关系(字数: 150-200个字左右)