|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Guía de trabajo “Ensayo PSU” | | | |
| Nombre: | | Curso:  4to medio | Fecha: |
| Puntaje ideal: | Puntaje real: | Nota: | |
| Instrucciones:   * Lee los siguientes textos y selecciona solo una respuesta correcta. * El tiempo de desarrollo no puede pasar de los 25 minutos. | | | |

(Preguntas 1 a 5)

TEXTO 1

“El discurso de la oligarquía chilena desde los inicios de su historia nos ha sugerido una impostura, a saber, que el rodeo sería le expresión más fidedigna de la forma de vida del campesinado chileno, de su historia y de sus tradiciones. Con un poco de ánimo crítico, lo que usted puede ver en la medialuna es que allí todavía se replican prácticas de un oscuro pasado. Hábitos que esculpieron ese sentimiento de inferioridad que Darwin creía que derivaba de la “desigualdad” existente ya en la sociedad chilena de inicios del siglo XIX. Dentro de la medialuna, todavía se celebran y atesoran, se cultivan y se subliman esas oscuras prácticas como un juego”.

Carlos Fuentes Bravo, Darwin y el huaso chileno (fragmento).

1. ¿Cuál es el sentido de la palabra FIDEDIGNA en el contexto del fragmento leído?
2. AUTENTICA, porque el rodeo es la expresión más fiel de la vida campesina de Chile.
3. REAL, porque el rodeo constituye la verdadera vida campesina de Chile.
4. CLARA, porque el rodeo transparenta la vida campesina que se vive en Chile.
5. RELEVANTE, porque el rodeo es el deporte más importante del campesino en Chile.
6. TRADICIONAL, porque el rodeo corresponde a la costumbre más antigua que realiza el campesino.
7. ¿Cuál es el sentido de la palabra REPLICAN en el contexto del fragmento leído?
8. EJECUTAN, porque en la medialuna se desarrollan prácticas ancestrales.
9. PRODUCEN, porque en la medialuna nacen prácticas arcaicas.
10. ADVIERTEN, porque en la medialuna pueden denunciarse prácticas del pasado.
11. PERFECCIONAN, porque en la medialuna se depuran prácticas ancestrales.
12. REITERAN, porque en la medialuna se repiten ciertas prácticas del pasado.
13. ¿Cuál es el sentido de la palabra ESCULPIERON en el contexto del fragmento leído?
14. TALLARON, porque los hábitos del pasado intervinieron sobre el sentimiento de inferioridad.
15. CONFORMARON, porque los hábitos del pasado dieron forma al sentimiento de inferioridad presente en la sociedad chilena.
16. CINCELARON, porque los hábitos del pasado grabaron la forma de ser chilena.
17. DESTACARON, porque los hábitos del pasado resaltaron el sentimiento de inferioridad de la sociedad chilena.
18. FUNDARON, porque los hábitos del pasado establecieron el modo de ser de la sociedad en Chile.
19. ¿Cuál es el sentido de la palabra CULTIVAN en el contexto del fragmento leído?
20. MANTIENEN, porque en la medialuna se conservan inalterables las prácticas del pasado como el rodeo.
21. DESTACAN, porque en la medialuna todavía se resaltan y premian las oscuras prácticas del pasado.
22. CREAN, porque en la medialuna pueden inventarse y perfeccionarse las prácticas del pasado chileno.
23. EJERCITAN, porque en la medialuna todavía se desarrollan oscuras prácticas del pasado.
24. IMPULSAN, porque en la medialuna hay un fomento de las prácticas del pasado.
25. ¿Cuál es el sentido de la palabra SUBLIMAN en el contexto del fragmento leído?
26. EXAGERAN, porque en el rodeo se traspasan los límites de prácticas inmemoriales.
27. DESARROLLAN, porque en el rodeo aún se fomentan prácticas inmemoriales.
28. ENGRANDECEN, porque en el rodeo todavía se alaban y exaltan las prácticas del pasado.
29. GENERAN, porque en el rodeo aún se producen prácticas de tiempos remotos.
30. SOBREPASAN, porque en el rodeo se intentan superar las prácticas del pasado.

(Preguntas 6 a 10)

TEXTO 2

“No cabe duda de que el juego se debe definir como una actividad libre y voluntaria, como fuente de alegría y de diversión. Un juego en que se estuviera obligado a participar dejaría al punto de ser un juego: se constituiría en coerción, en una carga de la que habría prisa por desembarazarse. Obligatorio o simplemente recomendado, perdería una de sus características fundamentales: el hecho de que el jugador se entrega a él espontáneamente, de buen grado y por su gusto, teniendo cada vez la total libertad de preferir el retiro, el silencio, la soledad ociosa o una actividad fecunda”.

Roger Caillois, El juego y los hombres (fragmento).

1. Probando
2. ESPONTÁNEA, porque el juego constituye una actividad que no tiene un origen claro.
3. OPTATIVA, porque el juego es una actividad en la que se participa por opción individual.
4. DEDICADA, porque el juego corresponde a una actividad en la que se requiere bastante esfuerzo.
5. NATURAL, porque el juego es una actividad innata en el ser humano.
6. VOLUBLE, porque e juego se puede comprender como una actividad flexible.
7. ¿Cuál es el sentido de la palabra COERCIÓN en el contexto del fragmento leído?
8. TRAMPA, porque obligar a una persona a formar parte de un juego constituye un engaño.
9. OBSTÁCULO, porque verse obligado a jugar genera dificultades e impedimentos en la persona.
10. PRISIÓN, porque cuando se obliga a una persona a jugar, el participante se siente enclaustrado.
11. VIOLENCIA, porque forzar a un individuo a ser partícipe de un juego es una agresión.
12. PRESIÓN, porque estar obligado a formar parte de un juego se concibe como un acto forzado.
13. ¿Cuál es el sentido de la palabra DESEMBARAZARSE en el contexto del fragmento leído?
14. DESENROLLARSE, porque el participante que es obligado a jugar querrá prolongar el tiempo del juego.
15. LIBERARSE, porque el participante que es obligado a jugar deseará en todo momento que acabe la imposición del juego.
16. AUSENTARSE, porque el participante que es obligado a jugar no asistirá al lugar del juego.
17. ALEJARSE, porque el participante que es obligado a jugar se distanciará del juego.
18. DESCOLGARSE, porque el participante que es obligado a jugar no se conectará con las reglas del juego.
19. ¿Cuál es el sentido de la palabra OCIOSA en el contexto del fragmento leído?
20. INCONDUCENTE, porque el jugador tiene la opción de realizar una actividad sin un fin establecido.
21. INUTIL, porque el jugador puede elegir una actividad que no produzca beneficios para el resto.
22. IMPRODUCTIVA, porque el jugador puede optar por una actividad que no implica trabajo o producto alguno.
23. DESOCUPADA, porque el jugador tiene la opción de estar quieto, sin movimiento alguno.
24. APÁTICA, porque el jugador puede preferir una actividad que genera rechazo en las personas.
25. ¿Cuál es el sentido de la palabra FECUNDA en el contexto del fragmento leído?
26. SATISFACTORIA, porque la persona prefiere una actividad que responda a las ansias de su espíritu.
27. REPARADORA, porque la persona escoge una actividad que restaura la salud y el ánimo.
28. PRODUCTIVA, porque la persona puede elegir una actividad provechosa.
29. PROFUNDA, porque la persona puede preferir una actividad que conlleve a la reflexión y la calma.
30. SILENCIOSA, porque la persona puede inclinarse por una actividad que no emite ruido.