

## SOLUCIONES DILO 2025

### DRŽAVNO TEKMOVANJE

#### 3. LETO UČENJA

#### COMPRESIÓN AUDITIVA (8 puntos)

##### N2. LA ADICCIÓN AL SOL (8 puntos)

1. V
2. V
3. F
4. F
5. F
6. V
7. V
8. F

**La audición se escucha dos veces.**

##### **TRANSCRIPCIÓN** (4'32'')

El sol tiene un papel fundamental en la vida sobre este planeta. De hecho, la vida no existiría tal y como la conocemos sin la presencia de esta estrella en torno a la que damos vueltas.

Multitud de religiones deificaron al sol en todos los continentes habitados y las que no lo han convertido en un dios, lo emplean como metáfora del valor de sus propios dioses.

Pero la relación que algunos humanos mantienen con el sol puede convertirse en muy peligrosa. De hecho, puede convertirse en una adicción, con la pérdida de libertad que suponen todas las adicciones y con los daños añadidos que supone una sobreexposición a los rayos solares y a las cámaras de rayos UVA.

Tomar el sol estimula la producción de determinadas endorfinas que generan bienestar y hasta euforia. Toda conducta que, de forma rápida y con poco esfuerzo, sea capaz de generarnos placer es plausible de generar una relación obsesiva y hasta de dependencia. Es cierto que la exposición al sol nos permite metabolizar la vitamina D, que es fundamental para nuestra salud. Además, se estimulan las defensas y puede tener efectos positivos en estados de ánimo depresivos. Una justa exposición al sol genera salud. El problema es cuando esa exposición es abusiva. La dependencia con el sol se establece a través de una obsesión con el bronceado de la piel y se denomina tanorexia, un término que proviene del inglés y que quiere decir bronceado y del griego orexia, que significa apetito, una raíz que también empleamos en adicciones como la anorexia o la vigorexia.

La persona que padece tanorexia está obsesionada con conseguir un bronceado perfecto y termina pasando muchas horas al sol o, en su defecto, en cabinas de bronceado.

Los cánones de belleza cambian, dependiendo de la cultura y del momento histórico. De hecho, durante siglos una piel blanca era señal de prestigio porque demostraba que esa persona no necesitaba trabajar al sol, luego era de una clase social elevada. Sigue habiendo culturas en las que la piel blanca es la más admirada y se emplean polvos o cremas para blanquear la piel de forma artificial.

Pero desde hace décadas la piel bronceada se ha convertido en señal de belleza, salud y hasta de poderío. En occidente desde la segunda mitad del siglo XX tener la piel bronceada significaba poder disfrutar de vacaciones, viajar y, por lo tanto, gozar de un estilo de vida cómodo. Pero en la tanorexia hablamos de una relación obsesiva hasta el nivel de una adicción con consecuencias graves para la salud física y mental. Las personas que lo padecen tienen tendencia a una baja autoestima, con una compulsión por aumentar y mantener el bronceado, lo que lleva a estados ansiosos y cambios en el estado de ánimo. Estas personas compiten por tener la piel de un moreno más intenso, teniendo una percepción falsa de su bronceado, dado que perciben su piel mucho más blanca de lo que en realidad está. No poder tomar el sol o estar en una cabina de rayos UVA les preocupa y les llega a conducir a perder el apetito. Aún cuando son conocedoras de los riesgos para la salud de su conducta no consiguen controlarla y reinciden en esa exposición excesiva a los rayos UVA, un indicador claro del proceso adictivo. Pero no solo es un problema de autoconcepto y autoestima. Las endorfinas que liberamos al tomar el sol suponen un estímulo químico que facilita el proceso adictivo, especialmente en personas predispuestas. La tanorexia suele afectar más a mujeres de entre 15 y 35 años. Pero esto no quiere decir que no se pueda dar entre varones y también en otras franjas de edad.

(Fuente: <https://www.rtve.es/play/audios/adicciones>)

### **COMPRENSIÓN LECTORA (8 puntos)**

#### **N3. EL GENIAL GUATEMALTECO LUIS VON AHN (8 puntos)**

1. c
2. b
3. c
4. a
5. c
6. b
7. c
8. b

### **LENGUA (31 puntos)**

#### **N4. FLORES EN EL DESIERTO DE ATACAMA (6 puntos)**

1. secos
2. variedad / variación
3. desarrollado
4. anuales
5. lluvia
6. chileno

#### **N5. SERRA DA ARRÁBIDA (7 puntos)**

1. encontrar
2. atravesar
3. disfrutar
4. escoger
5. descender
6. existir

7. impedir

De más: estar, conducir

**N6. JANJA GARNBRET (8 puntos)**

1. las
2. sino
3. desde / en / durante
4. más
5. para / entre
6. a
7. se
8. con

**N7. EL LEÓN Y EL RATÓN (10 puntos)**

1. se echaba
2. sintió
3. divirtiendo
4. dar
5. volverá / va a volver
6. perdone / perdóneme
7. oyeron
8. he venido / vine / vengo
9. se rompió
10. se saludaron

**N8. CULTURA Y CIVILIZACIÓN (13 puntos)**

**EXPLOSIÓN DE LOS ESPORTS EN LATINOAMÉRICA: ¿CÓMO LOS VIDEOJUEGOS SE CONVIRTIERON EN DEPORTE?**

1. Se han convertido de un pasatiempo para algunos a un fenómeno cultural y deportivo de masas en la región.
2. Porque los eSports se ganaron un lugar en el corazón de los aficionados y lograron atraer la atención de empresas y patrocinadores.
3. Los jugadores pueden relacionarse con otros jugadores a través de plataformas en línea y redes sociales. Esta comunidad virtual creó un sentido de pertenencia y camaradería entre los aficionados de toda esta parte del mundo.  
(La respuesta vale 2 puntos.)
4. Los eSports demostraron ser una industria económicamente rentable en Latinoamérica. Grandes empresas y marcas reconocieron el potencial de este mercado en expansión e invirtieron en patrocinios y promociones en estos eventos. Los torneos y competencias de videojuegos atraen a miles de espectadores en línea y de manera presencial. Esto genera grandes ingresos por concepto de entradas, publicidad y merchandising. Los jugadores profesionales también se transformaron en estrellas, con contratos de patrocinio y salarios competitivos, lo que impulsó el crecimiento de la escena de los eSports en el continente.  
(La respuesta vale 2 puntos.)

5. Estos jugadores demostraron su habilidad y éxito en sus respectivos juegos, presentaciones que atrajeron la atención tanto de los aficionados como de la comunidad de eSports en Latinoamérica.
6. Estos eventos locales contribuyen a fortalecer la escena de los eSports en cada país y a generar oportunidades para los jugadores y equipos locales.
7. Béisbol / natación / ciclismo.  
(El/La concursante debe enumerar dos deportes para sacar 1 punto.)
8. El lugar donde se juega la pelota vasca se llama el frontón; tienes que atarte la cesta a la mano, lanzar la pelota, atrapar la pelota y volver a lanzarla; para jugar se necesita la cesta, la pelota, el casco; los jugadores se llaman los pelotaris.  
(La respuesta vale 2 puntos.)
9. El tejo es considerado el deporte tradicional nacional de Colombia y tiene un profundo arraigo cultural, especialmente en las zonas rurales. Esta práctica deportiva, que combina habilidad, estrategia y tradición, consiste en lanzar un disco metálico (llamado tejo) hacia un objetivo lleno de pólvora, conocido como "mecha".  
(La respuesta vale 2 puntos.)