



Rewarding Learning

ADVANCED
General Certificate of Education
2024

Spanish

Assessment Unit A2 2
(Section A)

assessing

Listening

[AEP21]

FRIDAY 7 JUNE, MORNING

TRANSCRIPT

GCE Recording Instructions

Indicates track break

Each piece heard once only

Read each question carefully. Listen to the recording and write your answer in the space provided.

Make sure that you have clearly understood the instructions given on the front page of the question paper before you begin the examination.□

1 El problema de la adicción al juego en línea□

La popularidad de los juegos de apuestas en línea es un problema social que afecta no solo a España sino también al resto de Europa. Además, numerosos estudios han señalado que la prevalencia entre los adolescentes de estas conductas de juego problemático es, por lo menos, el doble que en adultos.□

Apostar dinero en juegos no es legal en España hasta cumplir los 18 años. Sin embargo, cualquier menor puede falsificar la identidad, por ejemplo, con los datos de una tarjeta de crédito de uno de sus padres.□

Los signos de alerta de que existe algún problema de adicción incluyen cuando el usuario intenta volver otro día para tratar de ganar después de perder dinero o cuando una relación importante o un empleo profesional resultan perjudicados a causa del juego.□

Expertos aseguran que en la adolescencia hay mucha presión del grupo paritario a participar en estas actividades. Estos expertos dicen que el efecto estimulante del juego puede aliviar temporalmente estados de ansiedad y tristeza en los jóvenes y que el reconocimiento social del grupo de iguales es muy importante para ellos.□

Cuando un joven se convierte en adicto al juego, no se puede culpar a los padres. Los psicólogos opinan que existe una responsabilidad compartida entre la familia y el Gobierno. Los padres no pueden luchar por sus hijos contra la legislación del Gobierno. Lo único que pueden hacer es informar a sus hijos de los riesgos que supone iniciarse en este tipo de prácticas que están diseñadas precisamente para ser adictivas.□

En este sentido, y para evitar que estas cifras aumenten, es necesario que se considere el juego en línea como un problema de salud pública, y que se introduzca una regulación de la publicidad y se adopten medidas de prevención.□

Source: Adapted from “España cuenta con la tasa más alta de Europa de ludópatas entre 14 y 21 años”, 11 September 2019 © DIARIO ABC, S.L.

2 Los “influencers” y su papel en la sociedad latinoamericana □

Un “influencer” es una persona que cuenta con cierta credibilidad sobre un tema concreto, y, por su presencia e influencia en redes sociales, puede llegar a convertirse en famoso o rico, o ambas cosas.

Este concepto ha ido en ascenso en los últimos años, y en especial en los años de la pandemia, cuando las redes sociales se convirtieron en la manera perfecta de comunicación y entretenimiento. Además, el concepto creció a causa de los distanciamientos físicos que se impusieron. No obstante, creer que los “influencers” solo pueden actuar en la promoción de marcas o productos de consumo es desconocer la realidad. A diario tienen el poder de inspirar a jóvenes latinoamericanos y otros a nivel global.

Un buen ejemplo es Mariand Castrejón Castañeda, conocida como Yuya, quien se hizo famosa a través de YouTube a partir de 2009, presentando vídeos sobre maquillaje, a la edad de 16 años. Ahora tiene su propia línea de maquillaje con presencia en varios países de América Latina. También cuenta con más de 50 millones de seguidores en sus varias redes sociales. En 2018, sus ganancias totales se estimaron en 3 millones de dólares. A causa de esta riqueza esta vlogger mexicana tiene un equipo de seguridad más grande que el del mismo presidente de México.

En el mismo año, se le concedió una estrella en el Paseo de las Estrellas de Las Vegas por su brillante carrera profesional y prominente presencia internacional, promocionando nobles campañas que benefician la Comunidad Hispana en todo el mundo. Asimismo, el honor reconoció su papel en promover la paz con su trabajo.

Mariand fue además una de las siete jóvenes youtubers que se unieron al Programa para el Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas, con el objetivo de fomentar la igualdad de género y empoderar a mujeres y

niñas. Ya queda por ver si continuará con campañas parecidas.□

Este tipo de fama en línea se acepta en todo el mundo, sobre todo en el mundo de los jóvenes. Lo interesante será observar cómo evoluciona su carrera en los próximos años y si este lado filantrópico continúa o no.□

Source: Adapted from <https://es.wikipedia.org/wiki/Yuya> © Creative Commons Licence https://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Texto_de_la_Licencia_Creative_Commons_Atribuci%C3%B3n-CompartirIgual_4.0_Internacional

This is the end of the recording.