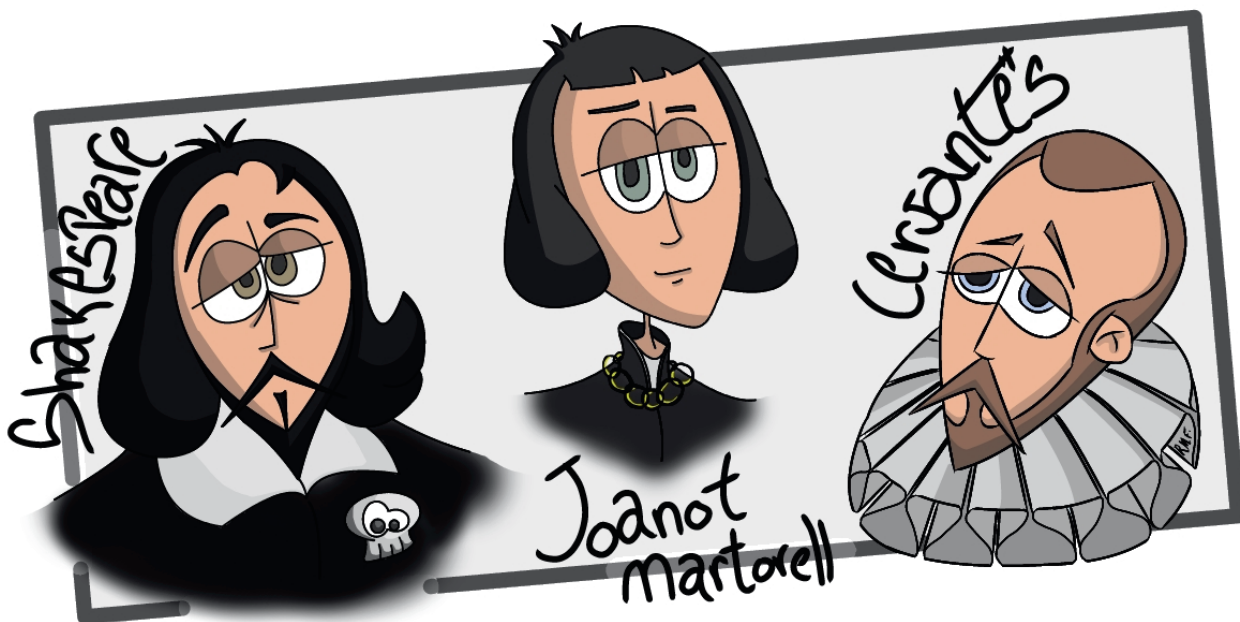


EVALUACIÓN DE DIAGNÓSTICO 2015
EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

PRUEBA DE COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA: CASTELLANO



Centro _____

Localidad _____

Código

--	--	--	--	--	--	--	--

Programa de
educación
bilingüe

PEV ☐ PIP ☐ Otros ☐

Grupo

2º	A	B	C	D	E	F	G	H	V	OTROS
----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	-------

Núm. de lista

--



INSTRUCCIONES

En este cuaderno aparecen unos textos y tendrás que responder a unas preguntas.

El primer texto, lo escucharás **dos veces** y después responderás. Podrás leer las preguntas antes de escucharlo.

Los otros textos los leerás en el cuaderno.

Hay diferentes tipos de preguntas:

Preguntas de cinco o más alternativas, donde hay varias respuestas correctas.

Preguntas de verdadero y falso, donde deberás rodear la respuesta correcta.

Preguntas de cuatro alternativas, donde sólo hay una respuesta válida que tienes que rodear.

Para corregir, tachas la respuesta equivocada y rodeas la correcta.

Ejemplo:

¿Cuántos meses tiene un año?

- a) 2 meses
- b) 17 meses
- ☒ c) 12 meses
- d) 11 meses

Corrección:

¿Cuántos meses tiene un año?

- ☒ a) 2 meses
- b) 17 meses
- ☒ c) 12 meses
- d) 11 meses

También encontrarás *preguntas de relacionar* el contenido de dos columnas.

Ejemplo:

Relaciona las opciones correctas.

- | | | |
|-----------------|------------|--------------------------------|
| 1) Nombre: | a) bonita. | <input type="text" value="3"/> |
| 2) Verbo: | b) casa. | <input type="text" value="1"/> |
| 3) Adjetivo: | c) salir. | <input type="text" value="2"/> |
| 4) Preposición: | d) de. | <input type="text" value="4"/> |

Corrección:

Relaciona las opciones correctas.

- | | | | |
|-----------------|------------|-------------------------------------|---|
| 1) Nombre: | a) bonita. | <input type="text" value="3"/> | |
| 2) Verbo: | b) casa. | <input type="text" value="1"/> | |
| 3) Adjetivo: | c) salir. | ☒ | 2 |
| 4) Preposición: | d) de. | ☒ | 4 |

Preguntas de ordenar numerando palabras, oraciones, párrafos..., de clasificar palabras, de completar la respuesta en el espacio señalado en tu cuaderno, etc.

Ordena alfabéticamente las siguientes palabras. Escribe en la casilla un número del 1 al 4.

- | | |
|--------------------------------|-------------|
| <input type="text" value="2"/> | Hormigueo. |
| <input type="text" value="3"/> | Irritación. |
| <input type="text" value="1"/> | Cosquillas. |
| <input type="text" value="4"/> | Picor. |

En otras preguntas tendrás que *escribir* la respuesta. Al escribir, presta mucha atención a las faltas de ortografía. Si te equivocas, no puedes utilizar corrector. Para corregir tu respuesta, sólo debes tacharla con una línea y a continuación escribir la correcta.

Lee detenidamente cada pregunta para comprender bien lo que dice y responde lo mejor que sepas. Deberás utilizar un bolígrafo azul o negro.

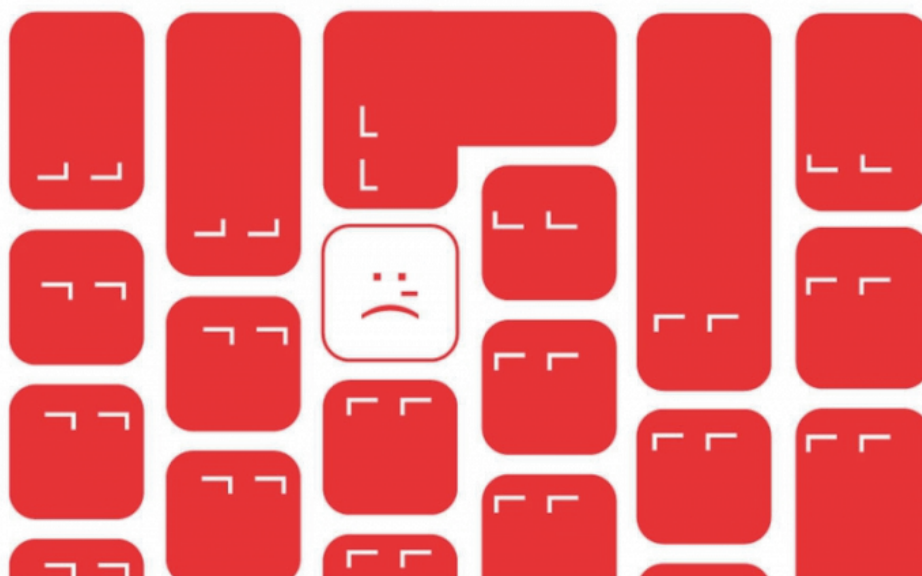
Recuerda que, cuando termines, puedes aprovechar para repasar los ejercicios hasta que te avisen que ha finalizado el tiempo.

Lee en silencio las preguntas que encontrarás al principio de tu cuaderno, correspondientes al texto que vas a escuchar y después cierra el cuaderno. No pierdas tiempo leyendo el resto del cuaderno, luego tendrás tiempo para hacerlo.

Tienes 45 minutos. ¡Ya puedes comenzar!

GUÍA CONTRA EL CIBERACOSO

Fuente: <http://www.youtube.com/watch?v=EZvwkuPssCQ>



Escucha el texto y elige las respuestas correctas:

1. Según el texto que has escuchado, ¿cuáles son las manifestaciones más comunes del ciberacoso?

- a) Recibir halagos de los compañeros.
- b) Quedar excluido de un grupo.
- c) Conocer nuevos amigos.
- d) Tener nuevas relaciones personales.

2. ¿Qué es SOS contra el ciberacoso?

- a) Una guía que ofrece directrices de cómo actuar ante el ciberacoso.
- b) Una conferencia que informa sobre los jóvenes y el ciberacoso.
- c) Una película sobre el ciberacoso que sufren los jóvenes.
- d) Un teléfono donde puedes llamar para denunciar el ciberacoso.

3. Relaciona cada concepto con la definición a la que hace referencia. Escribe el número de cada concepto en el cuadro correspondiente a cada definición.

1) El grooming es...

2) El ciberacoso es...

3) Un portal es...

4) Un internauta es...

a) Un sitio o página web.

b) Un acoso a un menor ejercido por un adulto con fines sexuales.

c) Una persona que navega por la red, por Internet.

d) El hostigamiento a través de medios electrónicos.

4. ¿Por qué este texto es calificado como guía?

- a) Porque describe el ciberacoso entre menores de edad.
- b) Porque ofrece una serie de indicaciones para evitar casos de ciberacoso.
- c) Porque define el ciberacoso como un acto de hostigamiento.
- d) Porque informa sobre el grooming.

5. Según el texto que has escuchado, ¿consideras que el ciberacoso es un tipo de violencia?

- a) No, porque la víctima no puede ser agredida ni física ni psicológicamente.
- b) Sí, porque la víctima puede defenderse utilizando la violencia física o psicológica.
- c) Sí, porque la víctima puede llegar a ser agredida tanto física como psicológicamente.
- d) No, porque la víctima no puede ser agredida a través del ordenador o del móvil.

¡PAPÁ, QUIERO UN PERRO!

El sentido de la responsabilidad en los juegos de mascotas virtuales

En los últimos tiempos, son numerosas las noticias que alertan sobre la adicción de los niños a los videojuegos. Al respecto, cabe recordar que no siempre son negativos, únicamente lo son cuando se abusa de ellos.

Hoy te presentamos un juego que probablemente cambiará la idea que tienes sobre los videojuegos puesto que, además de divertir, enseña a nuestros niños y jóvenes a hacerse cargo de una mascota.

Si a tu chaval le encantan los animales y te pide una y otra vez que le regales (si es posible, una vez te decidas, adopta) un perro, un gato, un pájaro o una tortuga, y no lo ves muy claro, puedes probar primero con una mascota virtual.

¿Qué es una mascota virtual?

Una mascota virtual es una aplicación o juego informático que representa virtualmente la crianza y cuidado de una mascota o e-mascota. Internet y también muchas consolas permiten la descarga e instalación de programas que posibilitan su tenencia. De este modo, el niño puede encargarse de cuidar conejos, caballos, perros o cocodrilos, responsabilizándose así de un pequeño animalito virtual que depende de él para prosperar, crecer y salir adelante.



Las reglas de juego suelen ser similares para todos los dispositivos. En primer lugar, el usuario debe comprar, adquirir o adoptar una cría digital de cualquier especie. Tras haber elegido la raza, el tamaño y el color, le pone nombre y ya es suya. El niño tiene que cuidar al animalito muy bien: darle comida, bebida y vitaminas, sacarlo a pasear e incluso darle cariño acariciándolo. Como ves, se trata de imitar la vida real y aumentar la sensación de pertenencia y responsabilidad en el usuario.

La clave: para cuidar una mascota virtual hay que entrar periódicamente en la aplicación para comprobar que está en condiciones óptimas. La pueden encontrar con sed, con hambre o enferma. En algunos juegos, si se desentienden de ella, puede llegar a morir. En ese momento la puntuación desaparece y solo queda la posibilidad de comenzar de cero con una nueva cría.

Con esta aplicación se pretende concienciar y, de alguna manera, comprobar la responsabilidad de los niños que quieren tener una mascota. Así, sin afectar a ningún animal de carne y hueso, aprenderán las

necesidades y atenciones que exige su tenencia: darle de comer, sacarlo a pasear, mostrarle cariño, etc.

La eficacia de esta medida es innegable y debemos aplaudirla. Si un niño no es capaz de pasear a su mascota virtual durante diez minutos, ¿cómo va a hacerse cargo de un paseo de media hora cada mañana?

La clave: rétele a cuidar una mascota virtual, teniendo en cuenta que su cuidado no puede convertirse en una actividad tediosa y aburrida. Si esto ocurre, tu chaval no está listo para tener un animal en la vida real.

Adaptación de ¡Papá, quiero un perro!. www.chaval.es

6. **Ordena las instrucciones o acciones que deben seguirse para poder jugar al videojuego. Escribe en la casilla correspondiente a cada secuencia un número del 1 (primero) al 4 (último).**

- ☐ A. Ponerle nombre a la mascota.
- ☐ B. Atender sus necesidades básicas y darle cariño.
- ☐ C. Adoptar o comprar una mascota virtual.
- ☐ D. Elegir raza, color y tamaño.

7. **¿Qué función tiene el apartado "*¿Qué es una mascota virtual?*" en el texto?**

- a) Introducir información sobre el funcionamiento de los videojuegos.
- b) Introducir información sobre el funcionamiento de las consolas.
- c) Introducir información sobre las características de las realidades virtuales.
- d) Introducir información sobre las características de una mascota virtual.

8. **¿Cuál es la conclusión que se extrae de la información expuesta en el texto?**

- a) Que hay que ser responsable para poder tener una mascota en la vida real.
- b) Que los videojuegos de animales son negativos para los jóvenes.
- c) Que se debe ser responsable para poder comprar un videojuego de animales.
- d) Que las mascotas necesitan pocos cuidados en la vida real.

9. **Según el texto, ¿qué significado tiene la expresión "*comenzar de cero*"? (línea 36)**

- a) Empezar el juego con cero animales.
- b) Acabar el juego tras haber obtenido cero puntos.
- c) Empezar una nueva partida desde el principio.
- d) Acabar el juego con cero animales.

10. ¿A qué o a quién se refieren los pronombres subrayados en las siguientes oraciones?

1) Si a tu chaval le encantan las mascotas, adopta una.

2) El niño tiene que cuidar al animalito muy bien: darle le comida, bebida y vitaminas.
.....

3) Para cuidar una mascota virtual hay que entrar en la aplicación. La pueden encontrar con sed.

4) La eficaz medida es innegable y debemos aplaudirla.

11. ¿Cuál de las siguientes palabras muestra la simpatía del autor del texto hacia los animales?

a) Animalito.

b) Cría.

c) Responsabilidad.

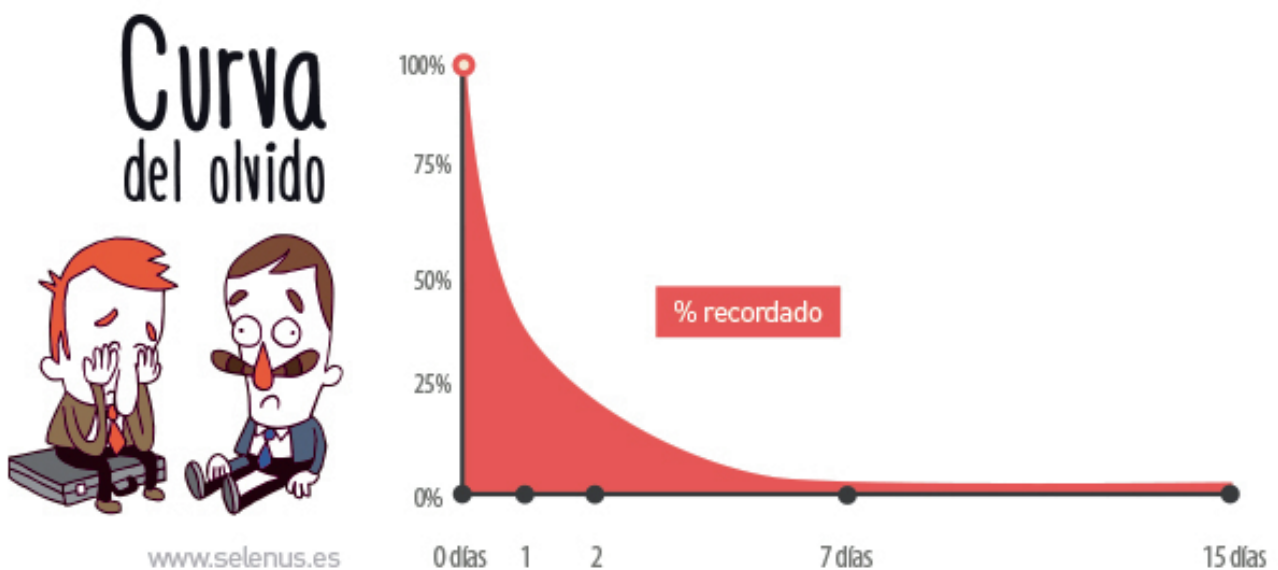
d) Tedioso.

Lee en silencio este texto. Después responde las preguntas.
Puedes consultar el texto tantas veces como quieras.

¡CUIDADO CON LA CURVA DEL OLVIDO!

La capacidad de nuestro cerebro para almacenar datos es impresionante, sin embargo, que los recordemos es otra cuestión. ¡Y vaya que esto puede ponernos en serios aprietos!

Según los estudios, lo que aprendemos podemos olvidarlo en cuestión de días de manera alarmante. En teoría solo recordamos el 50% un día después, un 30% al segundo día y qué decir cuando ya ha pasado una semana y solo recordamos el 3%, si bien nos va.

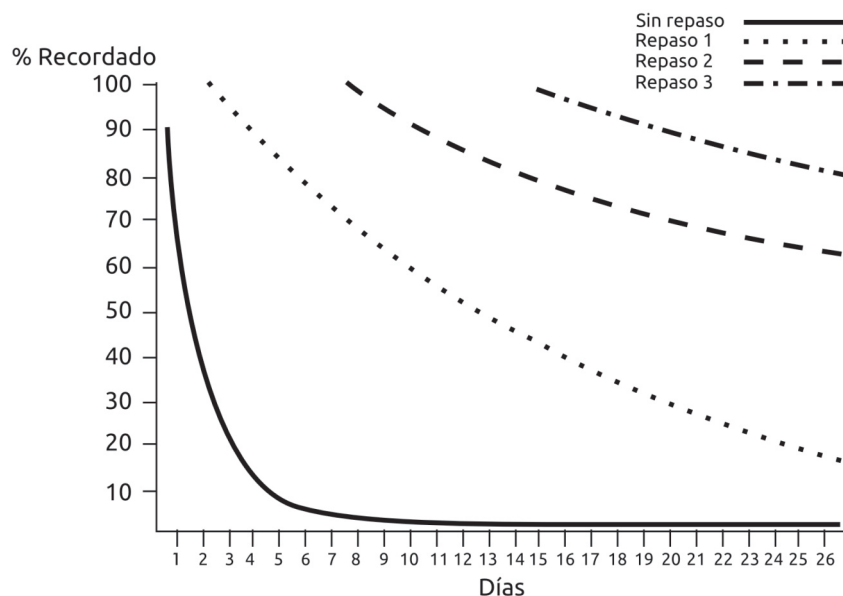


Esto se llama: la curva del olvido. Expuesta por el filósofo alemán Hermann Ebbinghaus, esta gráfica ilustra lo que pasa con nuestra memoria. Pero no te asustes, hay manera de combatirla y no es estudiando a diario.

Si quieres retener más información bastará con hacer repasos de forma estratégica:

- 1^{er} Repaso: 2 días después del día de aprendizaje.
- 2^o Repaso: Día 7.
- 3^{er} Repaso: Día 14.

Con estos simples pasos retendrás el 90% de la información en tu memoria aunque hayan pasado 20 días desde que adquiriste algún conocimiento, un nivel muy por encima del 3% que recordarías si no repasas.



Cabe destacar que en ocasiones los datos varían de persona a persona. Pero es un alivio saber que no es necesario matarte quemando pestañas todas las noches, ¿no crees?

Fuente: <http://www.planetacurioso.com/2014/02/13/cuidado-con-la-curva-del-olvido/#more-32098>

12. Indica cuáles de las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas. Rodea V (si es verdadera) o F (si es falsa).

- | | | |
|--|---|---|
| 1) Para recordar mejor tenemos que repasar al cabo de 20 días. | V | F |
| 2) La capacidad de recordar aumenta un 3% al cabo de 20 días. | V | F |
| 3) Hay que hacer 3 repasos para recordar mejor al cabo de 20 días. | V | F |

13. ¿Con qué palabras del primer párrafo sabemos que el autor no está seguro de que recordemos todos los datos?

- a) La capacidad de nuestro cerebro para almacenar datos es impresionante.
- b) Sin embargo, que los recordemos es otra cuestión.
- c) Y vaya que esto puede ponernos en serios aprietos.
- d) Para almacenar datos es impresionante.

14. Según el texto, a medida que pasan más días...

- a) recordamos más.
- b) aprendemos más cosas.
- c) sabemos lo mismo.
- d) olvidamos más.

15. Según el texto, ¿qué significa la expresión “*matarte quemando pestañas*”?

- a) Estudiar mucho.
- b) Calentar las pestañas.
- c) Estudiar con poca luz.
- d) Dedicar pocas horas.

16. El registro del texto es...

- a) formal.
- b) informal.
- c) literario.
- d) médico.

17. Y tú, ¿qué haces para recordar las cosas que estudias?

Lee en silencio este texto. Después responde las preguntas.
Puedes consultar el texto tantas veces como quieras.

JÓVENES EMPRENDEDORES: crear una empresa social

“Un amigo que es invidente me dijo que quería un aparato que le tradujese el texto a voz”, explica Belén Rubio, quien, junto a Diogo Santos, creó “My Voicer”, un dispositivo de tecnología asistida, adaptado para ciegos y que con un escáner unido a un ordenador traduce el texto a voz.

Rubio y Santos coincidieron en Barcelona en el “Máster de Sistemas Cognitivos y Medios Interactivos” de la Universidad Pompeu Fabra; con esta aplicación tecnológica ganaron el premio a la mejor iniciativa de emprendedores “Universitat Emprén”.



BELÉN RUBIO y DIOGO SANTOS PATA, 28 y 26 años, emprendedores

“Este premio ha sido una gran motivación para nosotros” explica Santos. “Ahora, el trabajo consiste en ir actualizando el prototipo y adaptarlo al mercado para su comercialización. Una vez finalizado el escáner, el reto es crear una empresa para gestionar el proyecto. Hemos encontrado el apoyo de instituciones como Business Factory y hemos comprobado que lo más complicado es trabajar en equipo”.

Los dos jóvenes continúan estudios de especialización mientras buscan cómo comercializar su producto. “Nuestra idea es crear un negocio que busque satisfacer una necesidad social antes que obtener grandes beneficios económicos”, añaden. “Es muy difícil avanzar en este tipo de empresas sociales, ¡falta espíritu emprendedor! Los jóvenes decaen antes de intentarlo. No hay que quedarse esperando a encontrar tu camino, sino que debes ser tú quien abra nuevos campos”.

Los dos desbordan motivación y esfuerzo, están llenos de esperanza y ganas; comparten la idea de crecer poco a poco y disfrutar viendo cómo su proyecto evoluciona. “Es que creemos en esto y somos felices haciéndolo”, dicen.

Adaptación de Ana Rodríguez Acosta. *Es difícil crear una empresa social*, revista Magazine, 22 de diciembre de 2013.

18. Identifica en el texto los siguientes datos:

- 1) Los emprendedores que han montado la empresa se llaman:
- 2) El nombre de su invento es:
- 3) El aparato sirve para:

19. ¿Qué objetivo motiva a estos jóvenes inventores?

- a) Ganar dinero rápido.
- b) Conseguir nuevos premios.
- c) Llegar a ser famosos.
- d) Ser útiles a la sociedad.

20. Indica, según la opinión de los dos jóvenes, cuáles de las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas. Rodea V (si es verdadera) o F (si es falsa).

- | | | |
|--|---|---|
| 1) El premio "Universitat Emprén" no ha sido importante. | V | F |
| 2) Es muy difícil trabajar en equipo. | V | F |
| 3) Para montar una nueva empresa es mejor esperar ayuda externa. | V | F |
| 4) Hay que ocuparse de adaptar el prototipo y venderlo. | V | F |

21. Según el texto, ¿qué mensaje lanzan los protagonistas a otros jóvenes para su futuro?

- a) Es demasiado complicado iniciar una empresa social.
- b) No hay que quedarse esperando, uno mismo tiene que abrir nuevos caminos.
- c) Hay que esperar a recibir ayuda de alguna empresa.
- d) Es necesario ganar premios o concursos para empezar una empresa.

22. ¿Cuáles son los valores y cualidades que la periodista destaca de los dos protagonistas de esta historia?

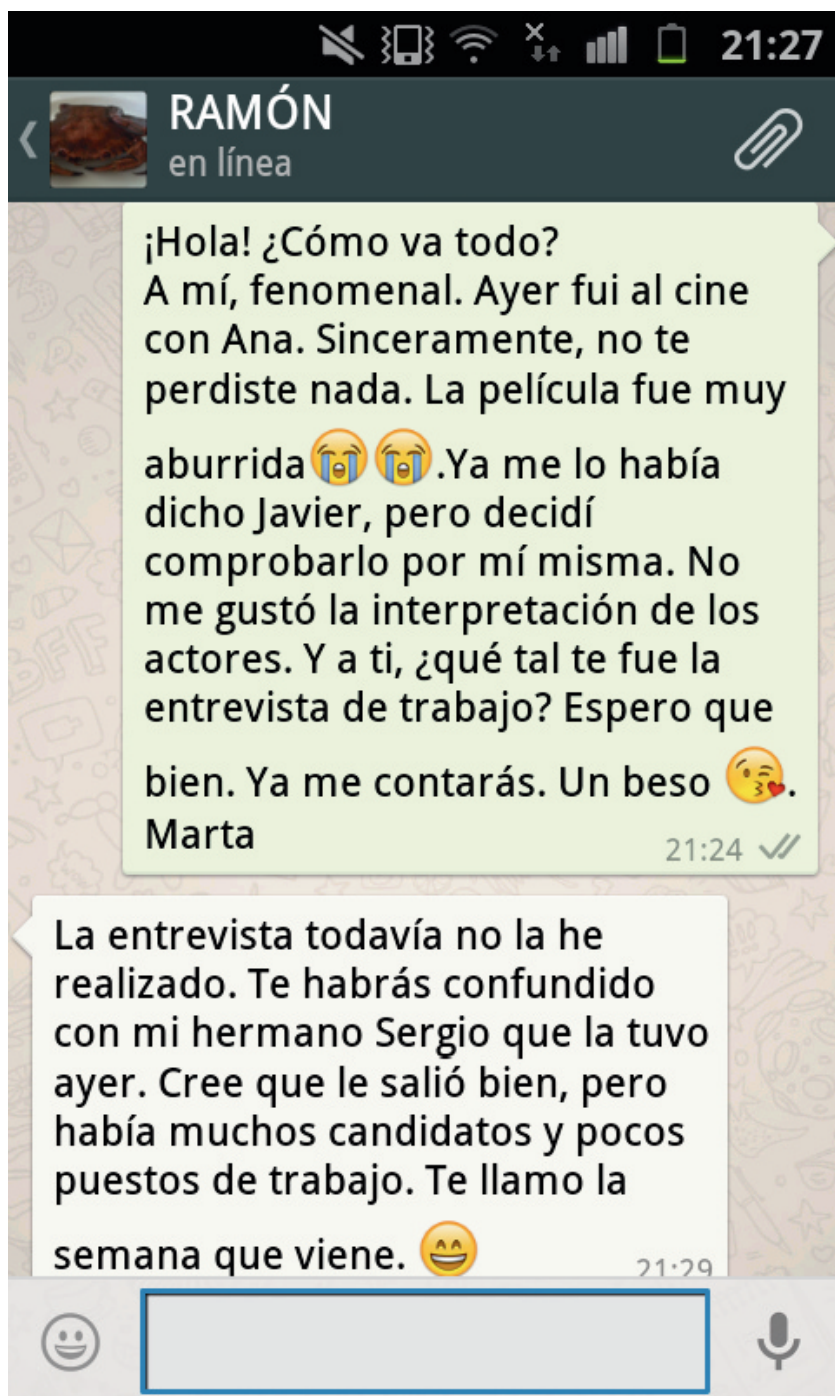
- a) Inteligencia para hacer buenos negocios.
- b) Motivación, esfuerzo y esperanza.
- c) Expediente con notas excelentes.
- d) Ambición por ganar nuevos premios.

23. Indica cuáles de las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas. Rodea V (si es verdadera) o F (si es falsa).

- | | | |
|---|---|---|
| 1) La periodista expresa su opinión sobre este invento para ciegos. | V | F |
| 2) El texto se inicia y acaba con una cita textual. | V | F |
| 3) La periodista incluye datos objetivos, como el nombre de empresas e instituciones. | V | F |

Lee en silencio este texto. Después responde las preguntas.
Puedes consultar el texto tantas veces como quieras.

COMUNICACIÓN WHATSAPP



24. Indica cuáles de las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas. Rodea V (si es verdadera) o F (si es falsa).

- | | | |
|--|---|---|
| 1) Javier ha visto la película. | V | F |
| 2) Marta y Ana irán al cine mañana. | V | F |
| 3) Sergio es hermano de Javier. | V | F |
| 4) Había muchos puestos de trabajo y pocos candidatos. | V | F |

25. Ordena las siguientes secuencias temporalmente a partir de la información que aparece en el texto. Escribe en la casilla correspondiente a cada secuencia un número del 1 (primero) al 4 (último).

- ☐ a) Ramón contesta al wasap.
- ☐ b) Marta y Ana van al cine.
- ☐ c) Ramón llama a Marta.
- ☐ d) Marta escribe un wasap.

26. ¿En qué situación consideras apropiado utilizar este tipo de comunicación?

- a) En una situación formal.
- b) En una conversación telefónica.
- c) En una entrevista de trabajo.
- d) En una situación informal.

27. ¿Qué expresión utiliza Marta para iniciar la conversación?

28. El texto reproduce una conversación wasap. El término "wasap" es un...

- a) arcaísmo.
- b) extranjerismo.
- c) antónimo.
- d) verbo.

29. ¿Por qué en la oración "Había muchos candidatos" el sintagma subrayado realiza la función de complemento directo?

- a) Porque concuerda con el verbo en número.
- b) Porque puede sustituirse por el pronombre "los".
- c) Porque indica cantidad.
- d) Porque el verbo está en pasiva.

30. En la oración "La entrevista todavía no la he realizado" aparece en dos ocasiones la palabra la, ¿en qué se diferencian?

- a) En el primer caso es un artículo y en el segundo un pronombre.
- b) En ambos casos son artículos.
- c) En el primer caso es un adverbio y en el segundo un artículo.
- d) En el primer caso es un pronombre y en el segundo un artículo.

Propuesta de estímulos e ítems:

- M. García Monfort (Prof. Ed. Secundària)
- C. Carbó Marró (Prof. Ed. Secundària)
- J. M. Beneito Pérez (Prof. Ed. Secundària)