



GOBIERNO DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE ORDENACIÓN, EVALUACIÓN Y EQUIDAD EDUCATIVA

**PRUEBA DE ACCESO A CICLOS FORMATIVOS
DE GRADO MEDIO DE LA FORMACIÓN
PROFESIONAL**

Escriba con letras mayúsculas los datos
que se le piden en esta portada

Junio de 2020

Centro donde se realiza la prueba:

IES/CIFP

Localidad del centro:

DATOS DE LA PERSONA ASPIRANTE

Apellidos:

Nombre:

DNI/NIE/Otro:

**ÁMBITO DE COMUNICACIÓN
Ejercicio de lengua castellana y literatura**

Puntuación de esta parte	/8
Puntuación de la prueba de lengua extranjera	/2
Puntuación total del ámbito	/10

El/la interesado/a

El/la corrector/a del ejercicio

INSTRUCCIONES GENERALES PARA EL USO DEL CUADERNILLO DE EXAMEN

- Para las respuestas, use los espacios en blanco existentes previstos al efecto.
- La prueba debe realizarse con bolígrafo, rotulador o pluma de color azul o negro.
- Escriba las respuestas con letra clara y de forma ordenada.
- Lea con atención los enunciados antes de responder.
- Si se equivoca, tache el error con una línea: ~~ésta respuesta es un ejemplo~~. En las preguntas tipo test tache el cuadro de la opción que se quiere anular (■), y rodee con un círculo la opción correcta.
- Las personas encargadas de la aplicación de la prueba les advertirán del tiempo de finalización de la misma 5 minutos antes del final.
- Dispone de 1 hora para la realización de todos los ejercicios de esta parte.
- Al finalizar la prueba se firmará la entrega.

ESTRUCTURA DE LA PRUEBA

La prueba se compone de 20 ejercicios. Los 10 primeros están relacionados con un texto e imágenes de una página web; los 10 restantes con un texto relacionado con el tema general de la prueba (videojuegos) y con la imagen que lo acompaña. En ellos se plantean preguntas de diferentes tipos:

- Preguntas en las que debe elegir la opción correcta de entre tres posibilidades.
- Preguntas a las que debe dar una respuesta breve en el espacio reservado para ello.
- Preguntas en las que debe indicar si las afirmaciones que se proponen son verdaderas o falsas.
- Preguntas en las que debe desarrollar la respuesta atendiendo a las instrucciones especificadas en su enunciado.
- Preguntas en las que debe relacionar dos conceptos.
- Preguntas en las que debe reordenar la información.
- Preguntas en las que debe relacionar imágenes con textos.

CALIFICACIÓN Y PUNTUACIÓN

Criterios generales de calificación

- La prueba valorará los siguientes aspectos:
 - La presentación y pulcritud de las respuestas (letra legible, márgenes, limpieza).
 - La capacidad de comprender textos escritos de los diversos contextos sociales y culturales.
 - La capacidad de buscar, seleccionar y procesar información.
 - La adecuación de la respuesta a lo exigido en el enunciado del ejercicio.
 - La capacidad para elaborar esquemas y resúmenes de forma autónoma y creativa.
 - La aplicación de los conocimientos sobre la lengua para escribir textos de diferentes tipos con adecuación, coherencia, cohesión y corrección sintáctica y ortográfica (por cada falta de ortografía se descontará 0,10 puntos hasta un máximo de 1 punto en la nota final de la prueba).
 - La precisión y riqueza léxica.
 - La capacidad de expresar ideas propias de forma clara y ordenada.
- En las cuestiones que requieran rodear la opción correcta solo podrá aparecer una marca, de lo contrario la respuesta será invalidada en su totalidad.
- Los ejercicios de “V/F” y de “SÍ/NO” deben estar correctos al completo para ser puntuados.

Puntuación: la prueba se valorará de **0 a 8** puntos, con arreglo a la siguiente distribución:

Ejercicio	Puntuación máxima	Criterios
1	0,20 puntos	0,20 puntos por la respuesta correcta.
2	0,20 puntos	0,20 puntos por la respuesta correcta.
3	0,20 puntos	0,20 puntos por la respuesta correcta.
4	0,20 puntos	0,20 puntos por la respuesta correcta.
5	0,20 puntos	0,20 puntos por la respuesta correcta.
6	0,20 puntos	0,20 puntos por la respuesta correcta.
7	0,20 puntos	0,20 puntos por la respuesta correcta.
8	0,20 puntos	0,20 puntos por la respuesta correcta.
9	0,20 puntos	0,20 puntos por la respuesta correcta.
10	0,20 puntos	0,20 puntos por la respuesta correcta.
11	0,60 puntos	0,60 puntos por la respuesta totalmente correcta. Podrán darse puntuaciones parciales.
12	0,25 puntos	0,25 puntos por la respuesta correcta.
13	0,25 puntos	0,25 puntos por la respuesta correcta.
14	0,50 puntos	0,50 puntos por la respuesta correcta.
15	0,50 puntos	0,50 puntos por la respuesta correcta.
16	0,50 puntos	0,50 puntos por la respuesta correcta.
17	0,40 puntos	0,40 puntos por la respuesta correcta.
18	0,50 puntos	0,50 puntos por la respuesta totalmente correcta. Podrán darse puntuaciones parciales.
19	0,50 puntos	0,50 puntos por la respuesta totalmente correcta.
20	2 puntos	Se valorará la presentación, la precisión de la información, la coherencia y cohesión de la respuesta, la corrección sintáctica y ortográfica, la precisión léxica y la claridad expositiva. Se descontará hasta un máximo de 0,30 puntos por faltas de ortografía.

MATERIALES PARA LA PRUEBA

Para esta parte de la prueba puede solicitar una única hoja de papel sellada en la que realizar anotaciones, esquemas, etc. Esta hoja deberá ser entregada junto con el cuadernillo y no se corregirá.

VIDEOJUEGOS. LOS DOS LADOS DE LA PANTALLA.

Documento 1. Página web de la Fundación Telefónica.

MAD | B. AIRES | S. CHILE | LIMA | QUITO ENG

ESP/ACIO ☰ Q Telefónica FUNDACIÓN

LOS DOS LADOS DE LA PANTALLA

📍 Espacio Fundación Telefónica C/ Fuencarral, 3, Madrid
📄 4 planta
#VideojuegosLaExpo
📱
📺

25 · 12
M X J V S D
📅

SEP 2019 ENE 2020

✉
📄
▶ ESCUCHAR ▶

Explora los límites entre el mundo físico y el virtual en un viaje a través de la industria del videojuego, en el que nos adentramos en sus implicaciones económicas, socioculturales, científicas e incluso su vertiente más artística.

🗨
👤
Visitas comentadas:
 *Libres sin reserva previa [A partir del miércoles 2 de octubre]
 Miércoles 10:30, 12:00, 16:00 y 17:00.

Fuente: <https://espacio.fundaciontelefonica.com/evento/videojuegos-los-dos-lados-de-la-pantalla/>. Consultada el 02/01/2020. Documento modificado.

Lea y observe atentamente la página web (documento 1) y conteste a las siguientes preguntas sobre ella:

- 1) Explique con sus propias palabras a qué hace referencia la expresión "Los dos lados de la pantalla" en el título de la exposición. (0,20 puntos)**

2) ¿Quién organiza esta exposición? (0,20 puntos)

Respuesta:

3) ¿En qué ciudad se expone? (0,20 puntos)

Respuesta:

4) ¿Cuál es la dirección? (0,20 puntos)

Respuesta:

5) ¿En qué planta del edificio se puede visitar? (0,20 puntos)

Respuesta:

6) ¿Qué día comenzó la exposición? (0,20 puntos)

Respuesta:

7) ¿Qué día se clausura? (0,20 puntos)

Respuesta:

8) ¿Qué día de la semana la exposición está cerrada al público? (0,20 puntos)

Respuesta:

9) ¿En qué otras ciudades tiene sede la organización de este evento? (0,20 puntos)

Respuesta:

10) ¿Qué tipo de implicaciones presenta la industria del videojuego? (0,20 puntos)

Respuesta:

VIDEOJUEGOS Y CONTEMPORANEIDAD. EURÍDICE CABAÑES.

Documento 2. Entrevista a Eurídice Cabañes.



La comisaria de #VideojuegosLaExpo es una filósofa muy del siglo XXI. Su terreno de juego: la intersección entre la filosofía, la tecnología y el arte. En sus palabras, “un espacio en el que muchísimas cosas pueden pasar... y pasan”.

P-¿Por qué es relevante a día de hoy el videojuego?

R- La respuesta más fácil siempre son las cifras. Se podría decir que es **relevante** por los más de 148 000 millones de dólares de ingresos que genera al año -superando a la industria del cine y de la televisión juntas-, por más de sus 1 200 millones de jugadores y jugadoras en el mundo... Pero no me gustan las respuestas fáciles, porque no dan cuenta de la complejidad del fenómeno.

Lo que realmente hace relevante al videojuego es que es la primera toma de contacto de la sociedad con la tecnología. Los primeros ordenadores personales en entrar en las casas fueron las consolas de videojuegos. Fueron las que movieron y promovieron las mejoras tecnológicas que disfrutamos. Pero no sólo la tecnología ha cambiado de la mano de los videojuegos, nosotros también lo hemos hecho. Juguemos o no a videojuegos, formamos parte de una sociedad videoludificada. Los elementos del juego están presentes en nuestras interacciones en las redes sociales, en nuestra búsqueda de pareja, en la selección de empleo y en prácticamente todos los aspectos de nuestra vida. Estudiar el videojuego hoy en día es estudiar nuestra contemporaneidad.

P-¿De qué forma crees que el imaginario simbólico de los videojuegos configura la realidad y la personalidad de los gamers?

R- Los videojuegos, al igual que otras formas culturales, recogen el universo simbólico de la sociedad en la que se producen, perpetuándolo y legitimándolo. Esto no afecta sólo a quienes consumen los productos culturales, sino a la sociedad en su conjunto, ya que se produce **simultáneamente** a través de diferentes medios. Por ejemplo, la representación del mundo árabe como terroristas en el cine, la televisión y los videojuegos **legitima** discursos racistas e incluso guerras preventivas. Aunque, del mismo modo que los productos culturales pueden perpetuar estereotipos, también pueden ayudar a combatirlos.

Hablar de una “personalidad *gamer*” no tiene mucho sentido. Las personas que juegan a videojuegos son múltiples y muy variadas, desde niños a mujeres mayores. No es algo marcado por el género, la edad, el nivel de ingresos o de estudios, ni tampoco por un tipo de personalidad concreta. La idea del *gamer* como una persona con características unívocas no deja de ser un estereotipo más que debemos combatir.

P-¿Crees que a través de los videojuegos podemos conocer (más, o algo más) la sociedad del ahora?

R- Evidentemente. Sin estudiar los videojuegos no podemos entender la sociedad actual en profundidad. Formamos parte de una sociedad videoludificada en la que el videojuego invade y modifica todas las esferas de la vida, seamos o no conscientes de ello. Como forma cultural predominante del siglo XXI, no podemos obviarla a la hora de llevar a cabo un estudio sociológico en profundidad.

P-¿Cómo describirías el panorama actual de los videojuegos? ¿Ha cambiado mucho en los últimos años? ¿Cómo?

R- Ningún medio es **estático**, y quizá el videojuego es uno de los que más rápido está cambiando. En los últimos años hemos presenciado una *madurez* del medio que -más allá de las mejoras tecnológicas, las innovaciones en la interfaz o la complejidad narrativa que ha adquirido-, es consciente de su *propio* lenguaje y de su potencial. En los últimos años, el videojuego ha roto su cuarta pared, y no sólo para dirigirse a los espectadores y a las espectadoras y llevar a cabo meta-juegos o videojuegos con fines más allá del lúdico. Ha salido de sus límites para mezclarse con otras formas de arte y otras disciplinas como la educación, el urbanismo o la producción científica.

Eurídice Cabañes

Cofundadora y presidenta de *ArsGames*, una organización internacional centrada en el videojuego como herramienta de transformación social. Doctora en Filosofía por la Universidad Autónoma de Madrid. Entre sus publicaciones cabe destacar el libro *El aprendizaje en juego*. Diseña videojuegos que experimentan con la interfaz como *'Audiogames'*, videojuegos experimentales como *'Homozapping'* -que ha formado parte de exposiciones en Colombia, España y México- y videojuegos independientes como *'Grotto'*, ganador del primer premio del Programa por la Innovación del Desarrollo del Videojuego en España.

Fuente:<https://espacio.fundaciontelefonica.com/noticia/videojuegos-y-contemporaneidad-un-todo-para-euridice-cabanes/?ide=64838>. (Consultada el 02/01/2020.) Texto adaptado.

Lea atentamente el documento 2 y conteste luego a las siguientes preguntas sobre el mismo:

11) Relacione las palabras que aparecen subrayadas y en negrita en el texto del documento 2, o que son de su familia léxica, con sus correspondientes definiciones. (0,60 puntos)

PALABRA		DEFINICIÓN	
A.	Estático	1.	Importante, significativo.
B.	Legítimo	2.	Que se encuentra ausente.
C.	Relevante	3.	Cierto, genuino y verdadero.
D.	Simultáneo	4.	Cosa que se hace u ocurre al mismo tiempo que otra.
		5.	Que permanece en un mismo estado sin experimentar cambios.

A.	
-----------	--

B.	
-----------	--

C.	
-----------	--

D.	
-----------	--

12) ¿Qué premio ha ganado un videojuego de Eurídice Cabañes? (0,25 puntos)

Respuesta:

13) Conforme con el contenido del documento 2, ¿cuáles de las siguientes afirmaciones sobre los videojuegos que diseña Eurídice Cabañes son verdaderas (V) y cuáles son falsas (F)? (0,25 puntos)

		V	F
A.	Muchos de los videojuegos de Eurídice Cabañes han formado parte de exposiciones en los países del Lejano Oriente.		
B.	Los videojuegos de esta autora se caracterizan por buscar elementos y criterios novedosos en su forma y en su desarrollo.		
C.	Los videojuegos que produce Eurídice Cabañes tratan de imitar criterios creativos estándares, por lo que son muy tradicionales.		

14) Señale cuál de las siguientes proposiciones explica el significado de esta frase: “La idea del *gamer* como una persona con características unívocas no deja de ser un estereotipo más que debemos combatir”. (0,50 puntos)

- A. Deberíamos acabar con la idea de que las personas que juegan a videojuegos son todas iguales.
- B. Hay que luchar por visibilizar más la figura de las jugadoras de videojuegos en la sociedad contemporánea.
- C. Es necesario que se vea a los jugadores y a las jugadoras de videojuegos como personas con cualidades similares.

15) ¿Qué es lo que hace verdaderamente relevante al videojuego en la actualidad? (0,50 puntos)

16) Explique con sus propias palabras qué significa “romper la cuarta pared”: (0,50 puntos)

17) Observe la imagen que encabeza la entrevista del documento 2 y señale cuál de las siguientes proposiciones explicaría mejor la pose de la entrevistada: (0,40 puntos)

- A. La coincidencia entre la pose de la entrevistada y la del cartel es pura casualidad.
- B. Eurídice Cabañes imita a la heroína del videojuego para verse tan guapa como ella.
- C. La doctora Cabañes pone esta pose para que parezca que esta figura es su avatar.

18) Relacione las siguientes palabras, iguales o con variación de género o número respecto a las que aparecen subrayadas y en cursiva en el texto, con sus correspondientes antónimos. (0,50 puntos)

PALABRA

A.	Propio
B.	Concreto
C.	Madurez
D.	Presente
E.	Complejidad

ANTÓNIMO

1.	Vejez
2.	Ajeno
3.	Ausente
4.	Sencillez
5.	Juventud
6.	Abstracto

A.	
-----------	--

B.	
-----------	--

C.	
-----------	--

D.	
-----------	--

E.	
-----------	--

19) Conforme con el contenido del documento 2, ¿cuáles de las siguientes afirmaciones sobre el videojuego son verdaderas (V) y cuáles son falsas (F)? (0,50 puntos)

		V	F
A.	Formamos parte de una sociedad videoludificada en la que el videojuego invade y modifica todas las esferas de la vida.		
B.	Los productos culturales como los videojuegos pueden perpetuar estereotipos y son incapaces de ayudar a combatirlos.		
C.	Como forma cultural del siglo XVIII, hay que tenerla en cuenta de forma obligada a la hora de llevar a cabo un estudio histórico en profundidad.		

20) Describa un personaje o avatar de su videojuego favorito o de uno inventado por usted. Para ello, cree un texto de 4 párrafos que recoja los contenidos que a continuación se indican. Debe utilizar en cada párrafo enlaces textuales que ayuden a cohesionar el texto, que ha de tener una extensión aproximada de 20 líneas, es decir, unas 5 líneas por párrafo. (2 puntos)

Párrafo 1

a) Breve descripción del juego.

Párrafo 2

b) Descripción física del avatar o personaje.

Párrafo 3

c) Descripción psicológica del avatar o personaje.

Párrafo 4

d) Misión del personaje en el videojuego.

¡Enhorabuena por haber terminado la prueba!

EDICIÓN: Consejería de Educación. Dirección General de Ordenación, Evaluación y Equidad Educativa.

IMPRESIÓN: Goymar SL D.L.: AS-00335- 2020.

Copyright: 2020 Consejería de Educación. Dirección General de Ordenación, Evaluación y Equidad Educativa. Todos los derechos reservados. La reproducción de fragmentos de los documentos que se utilizan en las diferentes pruebas de acceso a los ciclos formativos de grado medio y de grado superior de formación profesional correspondientes al año 2020, se acoge a lo establecido en el artículo 32 (citas y reseñas) del Real Decreto Legislativo 1/1996 de 12 de abril, modificado por la Ley 23/2006, de 7 de julio, "Cita e ilustración de la enseñanza", puesto que "se trata de obras de naturaleza escrita, sonora o audiovisual que han sido extraídas de documentos ya divulgados por vía comercial o por Internet, se hace a título de cita, análisis o comentario crítico y se utilizan solamente con fines docentes". Estos materiales tienen fines exclusivamente educativos, se realizan sin ánimo de lucro y se distribuyen gratuitamente a todas las sedes de realización de las pruebas de acceso en el Principado de Asturias.