



**PRUEBA DE ACCESO A GRADO MEDIO**

**Convocatoria de 2025**

**Lengua Castellana\_NOA**

**INSTRUCCIONES DE LA PRUEBA**

- Dispone de **1 hora** para realizar la prueba.
- El examen se ha de presentar escrito **con tinta azul o negra**, no a lápiz.
- **No** se pueden usar **dispositivos con acceso a internet** o **aparatos electrónicos que puedan transmitir o almacenar información**.
- **No** se puede entrar al examen con **textos o documentos escritos**.
- Las **faltas** de ortografía **descontarán** hasta **2 puntos**.

**DATOS PERSONALES DEL ALUMNO/A**

Nombre: \_\_\_\_\_

Apellidos: \_\_\_\_\_

DNI / NIE:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

Calificación:

|  |
|--|
|  |
|--|

Firma del alumno/a:

|  |
|--|
|  |
|--|



### INSTRUCCIONES

En relación con la corrección ortográfica, se aplica el criterio de descuento ortográfico siguiente:

- Penaliza hasta 2 puntos. Faltas repetidas: solo cuentan una vez. Más de un error, en una palabra: solo se cuenta una falta.
- Baremo: 0'005 puntos por falta.

### TEXTO 1:

#### ¿Por qué los niños y jóvenes sí deberían jugar a videojuegos?

Entre los beneficios de los videojuegos se incluyen el desarrollo de habilidades como la atención, la creatividad, la memoria, los idiomas y el trabajo en equipo. Facilitan el aprendizaje de los contenidos educativos y el desarrollo de habilidades cognitivas.

Lara Croft no lo sabe, pero sus legendarias aventuras en la PlayStation han hecho más por la arqueología que muchos libros de texto. Además de la protagonista de la saga Tomb Raider, hay un sinfín de personajes de videojuegos que, aunque no lo parezca, despiertan vocaciones tempranas y enseñan historia, geografía o matemáticas a millones de escolares y adultos en todo el mundo. ¿Quién dijo que las videoconsolas no cultivan el intelecto?

### LA IMPORTANCIA DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA SOCIEDAD

Hace tiempo que la industria de los videojuegos está en auge. Hoy es un sector maduro y admirado por su músculo tecnológico, su capacidad innovadora y su visión empresarial privilegiada. Es un sector en continuo crecimiento económico y en constante investigación.

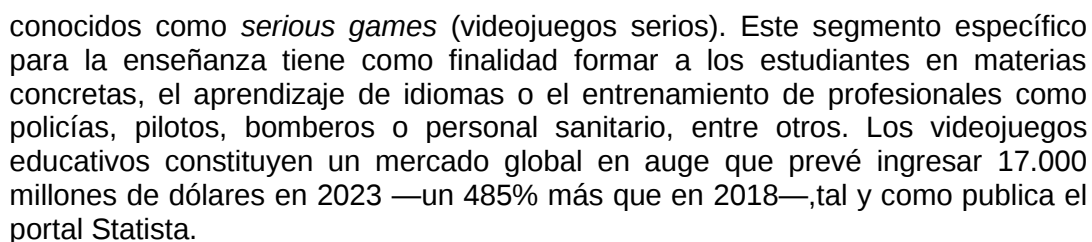
### LAS CLAVES DEL GAME-BASED LEARNING

Los beneficios de los videojuegos han llegado también a la enseñanza con el *game-based learning* o aprendizaje basado en los juegos electrónicos. Este método educativo utiliza lo bueno de los videojuegos para transmitir conocimientos a los estudiantes y se fundamenta en tres puntos clave:

- Dinamiza la educación: transforma el aprendizaje en un juego divertido, emocionante. Los alumnos asimilan y retienen los contenidos casi sin darse cuenta.
- Incrementa la motivación: convierten a los estudiantes en los protagonistas de la historia y premian su esfuerzo con medallas, vidas extra, bonus, etc. Así consiguen captar y mantener su interés por aprender.
- Facilita la práctica: permiten aplicar los conocimientos adquiridos sin crear situaciones de peligro. Este es el cometido, por ejemplo, de los simuladores de aviación y de navegación.

### VIDEOJUEGOS PARA EL APRENDIZAJE: LOS *SERIOUS GAMES*

Dentro del *game-based learning* hay unos videojuegos educativos



1. ¿Cuál es la intención principal del texto? (0,5 puntos)
  - a) Convencer
  - b) Instruir
  - c) Entretener
  - d) Informar
2. ¿Cuál cree que es el tema principal del texto? (0,5 puntos)
  - a) Los videojuegos pueden resultar beneficiosos para el desarrollo cognitivo y funcional.
  - b) Hay que introducir videojuegos en las aulas.
  - c) Los videojuegos.
  - d) Los beneficios de los videojuegos.
3. Elabore un resumen que recoja las ideas principales del texto. (2 puntos)
4. Observe la imagen que tiene a continuación y responda las preguntas.



Imagen extraída de <https://www.inoma.mx/>

- a) Indique en la casilla correspondiente si la afirmación es verdadera (V) o falsa (F). (0,5 puntos)

|                                                                              |  |
|------------------------------------------------------------------------------|--|
| La serotonina mitiga la ansiedad y estabiliza el estado de ánimo             |  |
| La dopamina disminuye la la creatividad                                      |  |
| La acetilcolina ayuda a mantener atención y estimula la memoria              |  |
| La dopamina, especialmente, ayuda al desarrollo físico                       |  |
| La encefalina y la endorfina propician estados adecuados para la creatividad |  |



- b) Explique con sus palabras qué significa que el juego “Permite iniciar, promover y mantener el aprendizaje de forma espontánea”. (0,5 puntos)
- c) ¿Cuál de los apartados de “¿POR QUÉ JUGAR?” se refiere a que los niños y jóvenes también aprenden a respetar normas y a comprender las limitaciones. Cópielo íntegramente. (0,5 puntos)

5. Observe este fragmento extraído del **texto 1** y responda:

*Dentro del game-based learning hay unos videojuegos educativos conocidos como serious games (videojuegos serios). Este segmento específico para la enseñanza tiene como finalidad formar a los estudiantes en materias concretas, el aprendizaje de idiomas o el entrenamiento de profesionales como policías, pilotos, bomberos o personal sanitario, entre otros. Los videojuegos educativos constituyen un mercado global en auge que prevé ingresar 17.000 millones de dólares en 2023 —un 485% más que en 2018—, tal y como publica el portal Statista.*

- a) Localice en el fragmento el antónimo de *decadencia*. (0,25 puntos)
- b) Copie del texto una palabra compuesta en castellano. (0,25 puntos)
- c) Indique un sinónimo para las palabras subrayadas en el texto (1 punto):
- Hay:
  - Específico:
  - Materias:
  - Constituyen:



6. Indique la categoría gramatical de las palabras de la siguiente oración:  
(1 punto)

*Actualmente, la gamificación es una herramienta interesante para la educación.*

Actualmente:

La:

Gamificación:

Es:

Una:

Herramienta:

Interesante:

Para:

La:

Educación:

7. Escriba una redacción de 125 palabras, aproximadamente, sobre uno de los temas siguientes: (3 puntos)

- a) Explique, según usted, qué actividades pueden ser motivadoras en el aula.
- b) Redacte un texto de opinión sobre cuáles son los posibles peligros de los videojuegos.

