



Principado de
Asturias

Consejería
de Educación

DIRECCIÓN GENERAL DE ORDENACIÓN, EVALUACIÓN Y EQUIDAD EDUCATIVA

PRUEBA PARA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE GRADUADO O GRADUADA EN EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

CONVOCATORIA ENERO 2023

Escriba con letras mayúsculas la información que se pide en esta portada

Centro donde se realiza la prueba:

CEPA

Localidad del centro:

Datos de la persona aspirante

Apellidos:

Nombre:

DNI/NIE/Otro:

ÁMBITO DE COMUNICACIÓN

LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

Puntuación de la prueba	/40
Puntuación prueba de idioma	/10
Puntuación total del ámbito	/50
CALIFICACIÓN FINAL DEL ÁMBITO	

El/La interesado/a

El/La corrector/a del ejercicio

INSTRUCCIONES GENERALES PARA EL USO DEL CUADERNILLO DE EXAMEN.

- Lea con atención los enunciados de las preguntas antes de responder.
- Para las respuestas, use los espacios en blanco existentes previstos al efecto.
- Cuide la presentación de los ejercicios.
- Escriba las respuestas con letra clara y de forma ordenada.
- Realice la prueba con bolígrafo azul o negro.
- Si se equivoca, tache el error con una línea: ~~esta respuesta es un ejemplo.~~
- En las preguntas de opción múltiple rodee la respuesta correcta con un círculo; si se equivoca, tache la respuesta equivocada (X) y rodee de nuevo la que crea correcta.
- Dispone de dos horas para la realización de todos los ejercicios del ámbito.
- Las personas encargadas del aula les advertirán del tiempo de finalización de la prueba 15 minutos antes del final.
- Al finalizar la prueba debe firmar su entrega.

PUNTUACIÓN Y CALIFICACIÓN.

- El ámbito de comunicación se puntúa desde 0 a 50 puntos, de los que 40 puntos corresponderán a Lengua Castellana y Literatura y 10 puntos al idioma elegido.
- Para superar el ámbito y obtener una calificación de SUFICIENTE es preciso obtener una puntuación mínima de 25 puntos.
- Las calificaciones se expresan en los términos siguientes de acuerdo a la puntuación obtenida:

Puntos	Calificación	
Entre 48 y 50 puntos	10	Sobresaliente
Entre 43 y 47 puntos	9	Sobresaliente
Entre 38 y 42 puntos	8	Notable
Entre 33 y 37 puntos	7	Notable
Entre 28 y 32 puntos	6	Bien
Entre 25 y 27 puntos	5	Suficiente
Entre 20 y 24 puntos	4	Insuficiente
Entre 15 y 19 puntos	3	Insuficiente
Entre 10 y 14 puntos	2	Insuficiente
Entre 0 y 9 puntos	1	Insuficiente

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN (COMUNICACIÓN LENGUA).

- La puntuación máxima de cada ejercicio se indica en su enunciado.
- Los ejercicios de “V/F” tendrán que estar correctos completamente para ser puntuados.
- En las preguntas que requieran rodear con un círculo o marcar una de las opciones debe usted vigilar especialmente la pulcritud. Una cuestión donde aparezcan más marcas de las debidas señalando más de una opción será invalidada en su totalidad.
- En las preguntas de relacionar, vigile que los números o letras estén correctamente escritos y no dé lugar a confusión.
- En las preguntas de expresión escrita, elaboración de un texto de opinión y resumen, se valorarán la extensión indicada, la legibilidad y limpieza del texto escrito, así como la corrección ortográfica, la cohesión y coherencia gramatical y la relevancia, adecuación, orden y pertinencia de las ideas expuestas.
- Ortografía: en las preguntas con criterios de corrección propias (caso del resumen y del texto de opinión), se descontará puntuación por faltas de ortografía de acuerdo con su rúbrica. Además, en el resto de las respuestas de la prueba, se descontarán 0,25 puntos por cada 2 faltas, hasta un máximo de 3 puntos del total de la puntuación de la prueba.

A PARTIR DE ESTE MOMENTO COMIENZA LA PRUEBA

JUEGO RESPONSABLE

DOCUMENTO 1.

Juegos de azar

La afición al juego es uno de los rasgos más característicos de las primeras etapas de desarrollo de los individuos de todas las culturas y también de muchas especies. Entre los seres humanos, esta afición por lo lúdico conlleva un componente de fantasía predominante en los niños y otro de aprendizaje predominante en los adolescentes. La edad juvenil abre un tiempo indefinido en el que el afán por el juego o su simple práctica parece conservar algo de esa fantasía y de ese aprendizaje y ser, al mismo tiempo, una actividad de distracción, esparcimiento u ocio en la que con frecuencia se concita también al azar como un invitado especial. Esta evolución, que es también histórica, antropológica y cultural, nos ha conducido hoy a la existencia de dos tipos de juego no siempre nítidamente separados. Por un lado, el juego definido principalmente por su interactividad, basado en las habilidades del jugador y en indicadores de progreso y éxito. Frente a él, existe otro juego definido por la mecánica de las apuestas, en el que predominan los resultados determinados por el azar y en el que con frecuencia aparece una monetización que implica riesgo y pago para el jugador. Desde una perspectiva cultural o sociológica, cabe afirmar que coexisten en la sociedad dos visiones del juego; para unos, el juego es percibido como un mero entretenimiento que permite articular relaciones sociales positivas y dar cauce al desarrollo de habilidades personales de diversa índole. Pero, hay una segunda visión que entiende el juego en los adultos como una práctica inútil y generadora de muchos desasosiegos y problemas y de poca o ninguna satisfacción duradera. Estas dos visiones se corresponden con dos realidades en el ámbito del juego; las separa la misma línea que diferencia el juego responsable del que no lo es y también la que separa el juego saludable del juego problemático y patológico.

El juego responsable es una tarea de todos, del conjunto de la sociedad, y en particular de los reguladores y de los operadores del sector del juego. El reto conjunto es el de conseguir establecer los mecanismos más efectivos de protección para toda la población española en riesgo, independientemente del juego en el que participen, de si lo hacen de forma presencial u online, o de la provincia o Comunidad en que vivan. Ningún tratamiento o terapia supera en eficacia a la prevención. Una estrategia compartida permitirá ofrecer una verdadera protección a los colectivos más vulnerables y a los ciudadanos en general.

Juventud y juegos de azar. Una visión general del juego en los jóvenes. INJUVE 2018

A partir de la información del documento 1 conteste a las siguientes preguntas. (18 puntos)

1.- ¿Qué tipología textual predomina en el texto? (1 punto)

- A. Narración
- B. Exposición
- C. Descripción

2.- Relacione cada palabra con la categoría gramatical correspondiente. (2 puntos)

PALABRAS

A.	Azar
B.	Ofrecer
C.	Positivas
D.	Siempre
E.	Principalmente

CATEGORIAS GRAMATICALES

1.	Sustantivos
2.	Adjetivos
3.	Verbos
4.	Adverbios

A.		B.		C.		D.		E.	
----	--	----	--	----	--	----	--	----	--

3.- Señale si son verdaderas o falsas las siguientes afirmaciones. (1 punto)

		V	F
A.	La monetización del juego no implica un riesgo para el jugador		
B.	La afición al juego conlleva un componente de fantasía y otro de aprendizaje		
C.	En la edad juvenil el juego es una actividad de distracción, esparcimiento u ocio		

4.- Explique con sus propias palabras el significado de los siguientes términos o expresiones. (2 puntos)

- Se concita también al azar

Respuesta:

- Juego problemático y patológico

Respuesta:

- Los colectivos más vulnerables

Respuesta:

5.- Tras la lectura del texto podemos afirmar que es una tarea de la sociedad conseguir que el juego sea una actividad responsable. ¿Cuál se considera la medida más eficaz para llevar a cabo esta labor? (1 punto)

Respuesta:

6.- Justifique adecuadamente el uso de la conjunción “u” utilizada en el texto entre las palabras “esparcimiento u ocio”. (1 punto)

Respuesta:

7.- ¿Qué relación semántica mantienen las palabras “tratamiento o terapia”? (1 punto)

- A. Son antónimas
- B. Son sinónimas
- C. Son polisémicas

8.- Ordene alfabéticamente las siguientes palabras de esta tabla. (1 punto)

A.	Juego	D.	Aprendizaje
B.	Afición	E.	Adolescentes
C.	Fantasía		

1.	
----	--

2.	
----	--

3.	
----	--

4.	
----	--

5.	
----	--

9.- Señale si son verdaderas o falsas las siguientes afirmaciones. (1 punto)

		V	F
A.	“Inútil” es una palabra llana.		
B.	No todas las palabras esdrújulas llevan tilde.		
C.	La palabra “afán” lleva tilde porque es aguda y acaba en n.		

10.- Señale el prefijo en cada una de estas palabras y explique cómo modifica su significado. (1 punto)**Indefinido / Inútil**

Respuesta:

11.- Resuma el contenido del texto; recuerde que un buen resumen ha de ser BREVE (prescinda de lo irrelevante), COMPLETO (recoja la idea importante), PERSONAL (con un lenguaje propio que evite expresiones literales del texto), COHERENTE y OBJETIVO. Extensión: 40-50 palabras. (6-8 líneas aproximadamente) (6 puntos)

DOCUMENTO 2



Imagen: <https://www.fad.es/>

A partir de la información del documento 2 conteste a las siguientes preguntas. (13 puntos)

12.- ¿Qué tipo de texto aparece en el documento 2? (1 punto)

- A. Texto periodístico
- B. Texto publicitario
- C. Texto administrativo

13.- Explique de manera breve (una o dos líneas) cuál es el propósito o la finalidad de esta campaña. (1 punto)

Respuesta:

14.- Relacione las palabras señaladas en negrita con la función sintáctica que realizan. (2 puntos)

PALABRAS

A.	Es obvio
B.	Defiende lo obvio
C.	Las croquetas queman
D.	El año pasado apostaron
E.	Defiende una juventud libre

FUNCIONES SINTÁCTICAS

1.	Sujeto
2.	Atributo
3.	Complemento Directo
4.	Complemento Circunstancial

A. B. C. D. E.

15.- En las oraciones “Defiende lo obvio y defiende una juventud libre de apuestas” se utiliza el modo verbal característico del lenguaje publicitario. ¿Cuál es? (1 punto)

- A. Indicativo
- B. Imperativo
- C. Subjuntivo

16.- Escriba un texto de opinión en el que reflexione sobre los riesgos que conllevan los juegos de azar y las apuestas para los jóvenes, las medidas de prevención que se pueden llevar a cabo, etc. El texto deberá tener un mínimo de 150 palabras (15-18 líneas aproximadamente). (8 puntos)

Para redactar su texto tenga en cuenta las siguientes indicaciones:

PARTES DE LA REDACCIÓN	ORIENTACIONES
Título	Relacionado con el tema: corto, sugerente, llamativo...
Primer párrafo	Consistirá en una breve exposición del tema que va a desarrollar.
Segundo párrafo	En esta parte dará argumentos o ejemplos que ilustren su opinión sobre el tema, medidas de prevención que se pueden llevar a cabo...
Conclusión	Resumen – cierre.

DOCUMENTO 3**La vida en juego**

Donde pongo la vida pongo el fuego
de mi pasión volcada y sin salida.
Donde tengo el amor, toco la herida.
Donde pongo la fe, me pongo en juego.
Pongo en juego mi vida, y pierdo, y luego
vuelvo a empezar, sin vida, otra partida.
Perdida la de ayer, la de hoy perdida,
no me doy por vencido, y sigo, y juego
lo que me queda: un resto de esperanza.
Al siempre va, mantengo mi postura.
Si sale nunca, la esperanza es muerte.
Si sale amor, la primavera avanza.
Pero nunca o amor, mi fe segura:
Jamás o llanto, pero mi fe fuerte.

Ángel González

A partir de la lectura del documento 3 conteste a las siguientes preguntas. (9 puntos)

17.- ¿En qué sección de una biblioteca encontraría el libro al que pertenece esta composición? (1 punto)

- A. Sección de Poesía española
- B. Sección de Narrativa española
- C. Sección de Teatro español

18.- ¿Cuál es el tema de la composición? (1 punto)

Respuesta:

19.- Señale si son verdaderas o falsas las siguientes afirmaciones. (1 punto)

		V	F
A.	Hay 14 estrofas		
B.	La rima es consonante		
C.	Son versos endecasílabos		

20.- Relacione las siguientes expresiones del texto con las figuras literarias correspondientes. (2 puntos)

Expresiones		Figuras literarias	
A.	Donde pongo la vida pongo el fuego	1.	Polisíndeton
B.	Vuelvo a empezar (...) otra partida.	2.	Anáfora
C.	(...) y juego lo que me queda: un resto de esperanza	3.	Encabalgamiento
D.	No me doy por vencido, y sigo, y juego...	4.	Metáfora
E.	Donde pongo la vida pongo el fuego Donde tengo el amor (...) Donde pongo la fe (...)		

A.		B.		C.		D.		E.	
----	--	----	--	----	--	----	--	----	--

21.- En el poema aparecen palabras relacionadas con el campo léxico del juego. Escriba tres ejemplos. (1 punto)

Respuesta:

22.- ¿Qué tono tiene el poema: positivo y esperanzador o todo lo contrario? (1 punto)

Respuesta:

23.- Relacione cada autor o autora con la generación literaria a la que pertenece. (2 puntos)

Autores		Épocas	
A.	Ángel González	1.	Generación del 98
B.	Antonio Machado	2.	Generación del 50
C.	Juan Ramón Jiménez	3.	Generación del 27
D.	Carmen Martín Gaité	4.	Generación de 1914
E.	Federico García Lorca		

A.		B.		C.		D.		E.	
----	--	----	--	----	--	----	--	----	--

HA FINALIZADO LA PRUEBA.

COORDINACIÓN: Servicio de Ordenación Académica y Evaluación Educativa.

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

COPYRIGHT: 2022 Consejería de Educación. Dirección General de Ordenación, Evaluación y Equidad Educativa. Todos los derechos reservados.

DL. AS-02176-2022

La reproducción de fragmentos de los documentos que se emplean en los diferentes materiales de las pruebas para la obtención del título de Graduado o Graduada en Educación Secundaria Obligatoria para personas mayores de 18 años correspondientes a 2022-2023, 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 todos los centros educativos del Principado de Asturias.