



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

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

22 de mayo de 2024

Centro donde se realiza la prueba:

IES

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	/10

El/La interesado/a

El/La corrector/a del ejercicio

INSTRUCCIONES GENERALES PARA EL USO DEL CUADERNILLO DE EXAMEN

- Lea con atención los enunciados 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 tipo test tache la opción que se quiere anular y rodee con un círculo la opción correcta].
- Dispone de 1 hora y 30 minutos para la realización de todos los ejercicios de esta parte.
- Se le advertirá del tiempo de finalización de la prueba 15 minutos antes del final.
- Al finalizar la prueba debe firmar su entrega.

ESTRUCTURA DE LA PRUEBA

La prueba se compone de tres unidades de evaluación que giran alrededor de los retos a los que se enfrenta la educación hoy en día. La primera versa sobre la mejora de la convivencia y contiene un ejercicio con 9 preguntas. La segunda unidad es un ejercicio en el que se aborda la necesidad de proporcionar referentes atractivos y solidarios a la infancia y juventud y contiene 7 preguntas. Por último, la tercera unidad trata el impulso que hay que dar a la Formación Profesional y está compuesta de dos ejercicios: el primero contiene cuatro preguntas; y el segundo una. Las preguntas se pueden responder de forma independiente y son de distinto tipo:

- Preguntas en las que se debe relacionar y/u ordenar ideas.
- Preguntas en que se debe elegir la opción correcta entre tres opciones.
- Preguntas en las que se debe dar una respuesta breve en el espacio reservado para ello.
- Preguntas en las que se debe indicar si las afirmaciones que se proponen son verdaderas o falsas.
- Preguntas en las que se debe desarrollar la respuesta atendiendo a las instrucciones específicas en su enunciado.

CALIFICACIÓN Y PUNTUACIÓN

Criterios generales de calificación

Los ejercicios de “V/F” y de “SÍ/NO” deben estar correctos al completo para ser puntuados.

En las cuestiones que requieran rodear la opción correcta 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 cuestiones que se indique el número máximo de casillas que hay que marcar, la respuesta se invalidará si se marcan más casillas de las señaladas.

En las preguntas de ordenar y en las de relacionar, si se repite una letra o un número, quedarán anuladas las respuestas con la misma letra o mismo número.

En las cuestiones abiertas la máxima valoración se otorgará cuando la respuesta esté debidamente justificada y razonada.

Las respuestas deberán ceñirse a las cuestiones que se pregunten. En ningún caso puntuarán positivamente contenidos sobre aspectos no preguntados.

En la pregunta con criterios de corrección propios (ejercicio 4, correo electrónico) se descontará puntuación por faltas de ortografía de acuerdo con su rúbrica, hasta un máximo de 0,3 puntos. En el resto de las respuestas de la prueba se descontarán 0,1 puntos por cada falta de ortografía, hasta un máximo de 0,7 puntos.

Criterios propios de calificación

En la prueba se valorarán 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 y cohesión.
- La precisión y riqueza léxica.
- La capacidad de expresar ideas propias de forma clara y ordenada.

Puntuación

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

EJERCICIO	PUNTUACIÓN MÁXIMA	CRITERIOS
1	2,80 puntos	Pregunta a: 0,20 puntos por la respuesta correcta.
		Pregunta b: 0,20 puntos por la respuesta correcta.
		Pregunta c: 0,20 puntos por la respuesta correcta.
		Pregunta d: 0,20 puntos por la respuesta correcta.
		Pregunta e: 0,40 puntos por la respuesta correcta.
		Pregunta f: 0,40 puntos por la respuesta correcta.
		Pregunta g: 0,40 puntos por la respuesta correcta. Podrán darse puntuaciones parciales.
		Pregunta h: 0,20 puntos por la respuesta correcta.
		Pregunta i: 0,40 puntos por la respuesta correcta.
		Pregunta j: 0,20 puntos por la respuesta correcta.
2	2,00 puntos	Pregunta a: 0,20 puntos por la respuesta correcta.
		Pregunta b: 0,20 puntos por la respuesta correcta.
		Pregunta c: 0,40 puntos por la respuesta correcta. Podrán darse puntuaciones parciales.
		Pregunta d: 0,20 puntos por la respuesta correcta.
		Pregunta e: 0,40 puntos por la respuesta correcta.
		Pregunta f: 0,40 puntos por la respuesta correcta. Podrán darse puntuaciones parciales.
		Pregunta g: 0,20 puntos por la respuesta correcta.
3	1,20 puntos	Pregunta a: 0,40 puntos por la respuesta correcta.
		Pregunta b: 0,40 puntos por la respuesta correcta.
		Pregunta c: 0,40 puntos por la respuesta correcta.
4	2,00 puntos	2 puntos por la respuesta correcta. Podrán darse puntuaciones parciales.

MATERIALES PARA LA PRUEBA

Podrá solicitar para esta parte de la prueba una única hoja de papel sellada en la que realizar operaciones, anotaciones, esquemas. Esta hoja será entregada junto con el cuadernillo del examen **y no se corregirá**

OCIO Y DIVERSIÓN

DÍA MUNDIAL DE LOS VÍDEOJUEGOS

Documento 1: Día mundial de los videojuegos, necesidad de transformación



Ayer, 29 de agosto, se celebró el día mundial del videojuego. Los videojuegos, como otros **sectores** en la industria tecnológica, siguen teniendo una mayoría de creadores hombres. Sin embargo, lejos de lo que se pueda pensar o de la imagen **estereotípica** de los y las “gamers”, un 48% de personas que los consumen son mujeres.

En los últimos años existen muchas asociaciones y organizaciones que **buscan promover una mayor inclusión de las mujeres en los videojuegos**, no solo en quienes los juegan sino también en quienes los crean, ya que se **estima** que solo un 16% son mujeres. También hay movimientos que luchan para que los videojuegos, especialmente los que se juegan en línea y son interactivos, estén libres de acoso sexual.

Garazi López de Aguilera

Fuente: Día mundial de los videojuegos, necesidad de transformación | DF Diario Feminista (eldiariofeminista.info). Consultada el 27/12/2022
<https://eldiariofeminista.info/2023/08/30/dia-mundial-de-los-videojuegos-necesidad-de-transformacion/>

1.- Lea y observe atentamente el documento 1 y conteste luego a las siguientes preguntas sobre el mismo. (2,80 puntos)

a. ¿Cuál es la intención principal del documento 1? (0,20 puntos)

- A. Informar
- B. Publicitar
- C. Entretener

b. ¿Qué tipo de texto periodístico es? (0,20 puntos)

- A. Crítica
- B. Crónica
- C. Noticia

c. El texto aparece acompañado por una imagen. ¿Qué finalidad tiene? (0,20 puntos)

- A. Ilustrar que se celebra el día mundial del videojuego.
- B. Mostrar que a los adolescentes les gustan los videojuegos.
- C. Visibilizar que hay muchas chicas que consumen videojuegos

d. La palabra videojuego es una palabra... (0,20 puntos)

- A. Simple
- B. Compuesta
- C. Parasintética

e. Conforme con la información del documento 1, ¿cuáles de las siguientes afirmaciones son verdaderas (V) y cuáles son falsas (F)? (0,40 puntos)

		V	F
A.	El número de creadoras de videojuegos es inferior al de jugadoras.		
B.	Las personas que juegan en línea a videojuegos no pueden sufrir acoso sexual.		
C.	Un sector importante de la sociedad es consciente de que la presencia de las mujeres en los videojuegos tiene que ser mayor.		

f. Relacione cada palabra que aparece remarcada en negrita y subrayada en el texto del documento 1, o que es de su familia léxica, con su definición correspondiente. (0,40 puntos)

Palabra o familia léxica	
A.	Sector
B.	Incluir
C.	Estimar
D.	Promover
E.	Estereotipo

Definición	
1.	Impulsar el desarrollo o la realización de algo.
2.	Regularizar o poner en orden lo que no estaba.
3.	Creer o considerar algo a partir de los datos que se tienen.
4.	Imagen o idea aceptada comúnmente por un grupo o sociedad con carácter inmutable.
5.	Poner algo o a alguien dentro de una cosa o de un conjunto, o dentro de sus límites.
6.	Cada una de las partes de una colectividad, grupo o conjunto que tiene caracteres peculiares y diferenciados.

A.	
----	--

B.	
----	--

C.	
----	--

D.	
----	--

E.	
----	--

- g. Este texto se titula “Día mundial de los videojuegos, necesidad de transformación”, explique con sus propias palabras el significado de “necesidad de transformación”. (0,40 puntos)

Respuesta:

- h. Teniendo en cuenta que un anglicismo es un préstamo lingüístico del inglés a otro idioma, localice en el texto una palabra que lo sea. (0, 20 puntos)

Respuesta:

- i. Explique con sus propias palabras el significado del enunciado subrayado y destacado en negrita en el texto del documento 1: “**buscan promover una mayor inclusión de las mujeres en los videojuegos**”. (0,40 puntos)

Respuesta:

- j. Cada vez hay más mujeres que juegan con videojuegos, ¿en qué otro ámbito se necesita incrementar el número de mujeres, según el texto? (0,20 puntos)

Respuesta:

¡NOS VAMOS DE RUTA!

Documento 2: El Camín Encantáu.

RUTA POR EL CAMÍN ENCANTÁU: SENDERISMO EN FAMILIA LLENO DE MAGIA.

Si te gusta la magia y la fantasía, tenemos un plan estupendo para ti. Ven al lugar donde habitan los trasgos y los duendes. Deja volar tu imaginación y sumérgete en el Camín Encantáu, una ruta circular preciosa y perfecta para disfrutarla de **un viaje de leyenda** en familia. Descubre seres mágicos a la vez que aprendes sobre la cultura y la naturaleza de Asturias.

Así es la ruta por el Camín Encantáu

Esta ruta se encuentra en el valle de Ardisana, en el concejo de Llanes. Para llegar desde la ciudad de Llanes, dirígete en coche hacia la localidad de la Venta los Probes, a 18 km de Llanes. Al lado hay un aparcamiento gratuito en el que podrás dejar el coche para realizar la ruta.

Consejos para hacer senderismo en familia

Aunque la ruta está pensada para recorrerla en familia, te recomendamos tomar las medidas necesarias e ir bien equipado para finalizarla con **éxito**:

- Viste, como mínimo, unas deportivas con buenas suelas. No vayas con sandalias, zapatos de vestir o chanclas, ya que en el terreno hay piedras y tierra y puedes resbalar si ha llovido.
- Permanece atento a las señales de color verde que encontrarás en el camino y síguelas sin desviarte del sendero.
- Hay algunos tramos por carretera. Es una buena idea llevar chalecos reflectantes.

Paseando entre mitología astur; ¿qué encontraremos?

Encontraremos un **nutrido** repertorio de **entrañables** personajes. A continuación, citamos algunos:

- Los trasgos, duendes que se cuelan en las casas al atardecer para aprovechar el calor del fuego.
- El pataricu, un gigante de un solo ojo que habita en las costas del Eo y el Navia.
- El diañu burlón, un diablillo travieso que suele tener forma de carnero o caballo, a veces de persona. Suele gastar bromas pesadas.
- El nuberu, un anciano que controla el tiempo, de modo que puede provocar tormentas.
- El cuélebre, un ser con forma de serpiente alada que guarda un tesoro.
- La lavadera, mensajera de malas noticias.
- La castañera, una anciana que asa castañas a la sombra de los castaños y junto a hórreos.
- El busgosu, señor del bosque y de todo lo que habita en él.

¡El valle de Ardisana te espera!

Fuente: <https://www.trotajoches.com/2020/02/camin-encantau-llanes-ruta-consejos.html>. Consultada el 27/12/2022



Fuente: EL CAMÍN ENCANTÁU – Issuu. Consultada el 11/01/2024
https://issuu.com/raquelfdez/docs/revista_mitos_21_29.7_cm_4_/s/21422713

2.- Lea y observe atentamente el documento 2 y conteste a las siguientes preguntas sobre él. (2 puntos)

a. ¿Cuál es la intención principal del documento 2? (0,20 puntos)

- A. Informar
- B. Publicitar
- C. Entretener

b. ¿Qué quiere decir que esta ruta es un “viaje de leyenda”? Señale el enunciado que explique mejor dicha afirmación. (0,20 puntos)

- A. Que podremos disfrutar de paisajes épicos.
- B. Que el Busgosu nos ayudará a conocer muchas leyendas asturianas.
- C. Que a lo largo del recorrido veremos varios personajes legendarios.

- c. Relacione cada ser mitológico de la columna de la izquierda con una de las características de la columna de la derecha. (0,40 puntos)

Ser mitológico

A.	Nuberu
B.	Busgosu
C.	Cuélebre
D.	Pataricu
E.	Castañera

Características

1.	Posee un solo ojo.
2.	Custodia bienes preciados.
3.	Protege los espacios forestales.
4.	Produce incendios en los bosques.
5.	Tiene predilección por los hórreos.
6.	Controla algunos fenómenos atmosféricos.

A.	
----	--

B.	
----	--

C.	
----	--

D.	
----	--

E.	
----	--

- d. Explique con sus propias palabras qué significa que la ruta es circular. (0,20 puntos)

Respuesta:

- e. Conforme con la información del documento 2, ¿cuáles de las siguientes afirmaciones son verdaderas (V) y cuáles son falsas (F)? (0,40 puntos)

		V	F
A.	Esta ruta te permitirá aprender.		
B.	Durante el camino puedes encontrar piedras o barro.		
C.	Toda la ruta transcurre por caminos y senderos peatonales.		

- f. Escriba un antónimo de cada una de las siguientes palabras remarcadas en negrita y subrayadas en el texto: **éxito**, **nutrido** y **entrañables**. (0,40 puntos)

Éxito:
Nutrido:
Entrañables:

- g. Teniendo en cuenta la descripción de los seres mitológicos que se hace en el texto, ¿a cuál de ellos representa la foto que ilustra el texto? (0,20 puntos)

Respuesta: _____

Y SIEMPRE, SIEMPRE, CON BUENAS AMISTADES

Documento 3: Amistades saludables



Fuente: Creación propia con CANVA

3.- Lea y observe atentamente el documento 3 y conteste a las siguientes preguntas sobre él. (1,20 puntos)

- a. Conforme con la información del documento 3, ¿cuáles de las siguientes afirmaciones son verdaderas (V) y cuáles son falsas (F)? (0,40 puntos)

		V	F
A.	Puedes tener amistades de diferentes edades.		
B.	Las amistades de calidad solo aportan beneficios cuando las personas son adultas.		
C.	Mantener relaciones valiosas de amistad mejoran la calidad de vida de las personas.		

- b. Señale cuál de las siguientes proposiciones explica mejor la tesis defendida en el documento 3: (0,40 puntos)

A.	La dopamina y la oxitocina son las hormonas de la felicidad.
B.	Tener amistades de calidad nos va a ayudar a ser más felices.
C.	Es imprescindible tener buenos hábitos de vida para tener amistades de calidad.

- c. Explique con sus propias palabras qué significa “amistades tóxicas”. (0,40 puntos)

Respuesta:

Documento 4: Correo electrónico de la tutora.

Querido grupo:

¿Qué tal estáis? Espero que estas vacaciones hayáis podido descansar y volváis con las pilas cargadas.

Esta tercera evaluación haremos una excursión con la finalidad de fomentar hábitos de vida saludables. La única condición es el horario: saldremos del centro a las 9:00 y tenemos que estar de vuelta a las 18:00 horas.

Estamos barajando distintas posibilidades, ya que en Asturias tenemos la fortuna de contar con múltiples opciones, pero me gustaría saber si tenéis interés por alguna en concreto.

Espero vuestros correos con mucha ilusión porque estoy segura de que vais a hacer unas propuestas estupendas.

Un abrazo.

Nawar

Fuente: Elaboración propia

4.- Suponga que usted es la persona que recibe ese mensaje de su tutora (documento 4). Léalo atentamente y luego, siguiendo las indicaciones, redacte un correo electrónico contestándole, siguiendo las instrucciones que se detallan a continuación. (2 puntos)

- El texto deberá estructurarse en las partes especificadas. Escriba lo que corresponda en cada parte del correo.
- Debe utilizar un registro adecuado, coherente y cohesionado.
- Debe tener entre 80 y 100 palabras. No se calificará un texto con menos de 40 palabras.
- Puede utilizar, si le resulta de ayuda, la información del documento 2.

Saludo
Cuerpo (primer párrafo)
Cuerpo (segundo párrafo)
Despedida y firma

COORDINACIÓN: Servicio de Ordenación Académica y Evaluación Educativa.

EDICIÓN: Consejería de Educación. Dirección General de Inclusión Educativa y Ordenación.

IMPRESIÓN: DL. AS-00112-2024

COPYRIGHT: 2024 Consejería de Educación. Dirección General de Inclusión Educativa y Ordenación. 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 curso 2023- 2024, 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.