



Castilla-La Mancha

Consejería de
Educación, Cultura
y Deportes

CALIFICACIÓN: _____

**PRUEBAS DE ACCESO A CICLOS FORMATIVOS DE GRADO SUPERIOR DE
FORMACIÓN PROFESIONAL
SEPTIEMBRE 2016**

Apellidos _____ **Nombre** _____

DNI / NIE _____

Centro de examen _____

PARTE COMÚN
MATERIA: LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

Instrucciones Generales

- *Duración del ejercicio: Hora y media.*
- *Mantenga su DNI en lugar visible durante la realización de la prueba.*
- *Realice el ejercicio en las hojas de respuestas entregadas al final de este documento y entregue este cuadernillo completo al finalizar la prueba.*
- *Lea detenidamente los textos, cuestiones o enunciados.*
- *Cuide la presentación y la ortografía.*
- *Revise la prueba antes de entregarla.*

Criterios de calificación:

Esta materia de la prueba se calificará numéricamente entre 0 y 10 puntos, en función de los siguientes criterios:

- *Bloque de comprensión lectora (1,5 puntos)*
- *Bloque de caracterización textual (2 puntos)*
- *Análisis morfosintáctico y cuestiones morfológicas (3 puntos)*
- *Bloque de comunicación (1 punto)*
- *Definición y cuestiones breves (2,5 puntos)*

Se valorará la redacción del ejercicio: la exposición ordenada y la claridad de ideas; la correcta construcción sintáctica y la riqueza léxica. La ortografía será juzgada como parte de la capacidad de expresión y valorada siguiendo las normas siguientes: por cada falta de ortografía (no repetida) se deducirá 0,1 puntos de la calificación del ejercicio hasta un máximo de 1 punto y por la reiteración de errores de puntuación y acentuación se podrá restar hasta un punto de la calificación del ejercicio.

La nota de la parte común, será la media aritmética de las calificaciones obtenidas en cada una de las materias de las que consta, siempre que se obtenga, al menos, una calificación de cuatro puntos en cada una de ellas. Esta nota media deberá ser igual o superior a cuatro puntos para que haga media con la parte específica.



Castilla-La Mancha

Consejería de
Educación, Cultura
y Deportes

Apellidos _____

Nombre _____

DNI / NIE _____

EJERCICIOS

TEXTO

De todos los poderes que el ser humano podría aspirar a obtener, el de crear vida de la nada es sin duda el más cotizado. Son muchas las obras literarias y las películas que han tratado este tema. Y los videojuegos no han sido una excepción. De hecho, se ha creado todo un género en el que podemos crear vida. Se trata de los denominados videojuegos de simulación de vida.

Un videojuego de simulación de vida es todo aquel en el que el objetivo de los jugadores es mantener y hacer crecer una población. Hay cuatro subgéneros:

El primero es el de mascotas digitales, el objetivo es cuidar a tu mascota, entrenarla y hacerla crecer sana y salva. El segundo es el de simulación biológica; se trata de controlar toda una población de seres a lo largo de varias generaciones. El tercer subgénero se conoce con el nombre de *god game* y en él el usuario asume el papel de un dios con poderes ilimitados. Por último, tenemos los juegos de simulación social que exploran las interacciones sociales entre múltiples vidas artificiales.

(Elsa Punset. *El mundo en tus manos*)



Castilla-La Mancha

Consejería de
Educación, Cultura
y Deportes

Apellidos _____

Nombre _____

DNI / NIE _____

EJERCICIOS

BLOQUE DE COMPRENSIÓN LECTORA

- 1.- Escriba un resumen del texto sintetizando sus ideas principales en un máximo de cinco líneas (1 punto)
- 2.- Enuncie el tema del texto (0,5 puntos)

BLOQUE DE CARACTERIZACIÓN TEXTUAL

- 3.- Señale la variedad del discurso a la que pertenece el texto (narración, descripción, exposición y argumentación) y comente las principales características con ejemplos (1,5 puntos)
- 4.- Explique el significado de “El segundo es el de simulación biológica; se trata de controlar toda una población de seres a lo largo de varias generaciones” (0,5 puntos)

BLOQUE MORFOSINTÁCTICO

- 5.- Analice morfosintácticamente y clasifique las siguientes oraciones: (2 puntos)
 - El usuario asume el papel de un dios.
 - El poder de crear es el más cotizado en nuestra sociedad.
- 6.- Indique la categoría gramatical, estructura morfológica (lexemas, morfemas) y clase de palabra de los siguientes ejemplos: (1 punto)
Videojuegos.
Artificiales

BLOQUE DE COMUNICACIÓN

- 7.- Explique qué son los géneros literarios, así como sus tipos y características (1 punto)

DEFINICIONES Y CUESTIONES BREVES

- 8.- Defina signo lingüístico (1 punto)
- 9.- Defina el concepto de dialecto y ponga ejemplos (1 punto)
- 10.- Defina el concepto de hipébaton y ponga un ejemplo (0,5 puntos)



Castilla-La Mancha

Consejería de
Educación, Cultura
y Deportes

Apellidos _____ **Nombre** _____

DNI / NIE _____

HOJA DE RESPUESTAS