

# PRUEBA LIBRE PARA LA OBTENCIÓN DEL CERTIFICADO DE SUPERACIÓN DE COMPETENCIAS CLAVE NIVEL 3 FEBRERO 2014

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

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

Centro donde se realiza la prueba: \_\_\_\_\_

Fecha de realización de la prueba: \_\_\_\_\_

Tiempo para la realización de la prueba: 60 minutos por módulo, máximo 3 horas.

Señale marcando el círculo de la izquierda los módulos que va a realizar

- Lengua Castellana
- Matemáticas
- Inglés
- Francés

## **INSTRUCCIONES PARA CUMPLIMENTAR EL CUADERNILLO**

- 1º) Escuche atentamente las instrucciones que le dé el examinador.
  
- 2º) Antes de empezar, rellene los datos personales que figuran en la portada, y recuerde indicar el nombre y los dos apellidos en el encabezado de cada una de las páginas que cumplimente.
  
- 3º) Lea con atención las preguntas y no se apresure en empezar a escribir.
  
- 4º) Conteste a continuación las preguntas debajo de cada enunciado.
  
- 5º) Dispone de 60 minutos para realizar cada módulo, máximo 3 horas.
  
- 6º) La puntuación o valor de la pregunta se detalla en cada una de ellas.
  
- 7º) Conteste cuidando la presentación y la ortografía. Cada cinco faltas de ortografía se descontará un punto en el módulo correspondiente.
  
- 8º) Puede usar la calculadora en Matemáticas. No se permite el uso de otro aparato electrónico en ninguno de los módulos.
  
- 9º) Las operaciones matemáticas se expresarán de forma indicada. En el resultado de cada operación deberá figurar el concepto al que hace referencia.

# LENGUA CASTELLANA

**Lea atentamente el siguiente texto y conteste las cuestiones que se le plantean a continuación.**

## LA MAGIA EN LA EUROPA MEDIEVAL

Los hombres del Medievo confiaban en pócimas y sortilegios para hacer frente a sus problemas cotidianos.

En la Edad Media, lo mágico, como lo religioso, invadía prácticamente todos los aspectos de la vida diaria. Sumidos en un universo plagado de misterios, los hombres y mujeres del Medievo buscaban en la magia una explicación y un remedio para todo aquello que los sobrepasaba y les atemorizaba.

La magia en la Edad Media podía ser de dos tipos: blanca o negra. La distinción entre ambas se basaba en su finalidad: maléfica y demoníaca la primera, bienhechora y protectora la segunda. En realidad, la magia negra, asociada a cultos demoníacos, maleficios, brebajes extraños y aquelarres, fue a menudo una invención de las autoridades, en unos tiempos en que se dieron los primeros síntomas de las persecuciones contra nigromantes o brujas típicas de los siglos XVI y XVII. También se explica por un clima de superstición, temor e ignorancia que hacía que las gentes viesan satanismo en los fenómenos magnéticos, en la alquimia o en cábala judía.

### Sanadores y conjuros

En cuanto a la magia blanca, perseguía un objetivo similar al de ciencias propiamente dichas, como la medicina, pero mediante métodos diferentes. Un médico medieval estudiaba los síntomas de un enfermo para encontrar las causas de su dolencia, y aplicaba remedios basados en las propiedades de determinadas sustancias, hierbas en la mayor parte de los casos.

Un sanador, en cambio, partía exclusivamente de la experiencia, propia o heredada, e introducía en las recetas de las pócimas que elaboraba elementos de carácter esotérico que se relacionaban más con la superstición que con la lógica.

Veamos un ejemplo concreto: un unguento curativo hecho con manteca mezclada con cincuenta y cinco hierbas medicinales. En principio, parece algo normal. Pero luego se dice que la manteca debía sacarse de la leche de una vaca totalmente roja o totalmente blanca, y la mezcla debía agitarse con un palo con los nombres en latín de los cuatro evangelistas, mientras se recitaba el siguiente encantamiento: "Acre arcre arnem nona aernem beodor aernem nidrem acrun cunad ele arrasan fidine", probablemente la latinización de una expresión de una lengua desconocida, y que no significa nada.

Otro ejemplo: se creía que las cenizas de un cuervo curaban la gota y la epilepsia, pero únicamente si el cuervo era cogido en su nido, transportado sin tocar el suelo y quemado sin entrar en ninguna casa, en una olla nueva. También se decía que las heces de gato curaban la calvicie, que para evitar los ataques de perros había que llevar consigo el corazón de uno de estos animales y que la mordedura de serpiente se curaba con mandrágora.

COVADONGA VALDALISO: *Historia National Geographic*, núm.44

**1 (2 puntos)** a) Resume el contenido del texto, máximo 5 líneas.

b) Determina el tema del mismo.

**2 (2 puntos)** Señale las partes en que se divide, explicándolas brevemente. Indique la clase de texto de que se trata.

**3 (3 puntos)** Cohesión: Identifique en el texto el léxico, su propósito comunicativo y cohesión.

**4 (3 puntos)** Exprese razonadamente su opinión personal, puede estar de acuerdo o no, pero argumente la respuesta. 15-20 líneas.  
Se tendrá en cuenta la presentación (márgenes, párrafos, claridad y limpieza), la ortografía, el vocabulario y la coherencia.

## MATEMÁTICAS

**1. (2 puntos)** - ¿Cuánto tiempo empleará una persona en recorrer 750 km andando 8 horas diarias, sabiendo que en 15 días ha recorrido 400 km, andando 9 horas diarias?

**2. (2 puntos)** - Marta tiene 15 años, que es la tercera parte de la edad de su madre. ¿Qué edad tiene la madre de Marta?

**3. (2 puntos)** - La tarifa de los taxis de una ciudad es de \$200 por bajada de bandera y por cada kilómetro recorrido \$80.

- Encuentra la función que relaciona los kilómetros recorridos ( $x$ ) y el precio del viaje ( $y$ ).
- Representa dicha función.

4. (2 puntos) - El número de faltas de ortografía que cometieron un grupo de estudiantes en un dictado fue:

0 3 1 2 0 2 1 3 0 4  
0 1 1 4 3 5 3 2 4 1  
5 0 2 1 0 0 0 2 1  
2 1 0 0 3 0 5 3 2 1

- Calcula la media
- calcula la desviación típica

5. (2 puntos) - Se lanzan 3 dados cúbicos con las caras numeradas del 1 al 6.

- Determina la probabilidad de obtener 3 cincos.
- Halla la probabilidad de obtener 3 números impares.

## IDIOMA EXTRANJERO: INGLÉS

Read the text and answer the questions that follow.

### PLAYERS AT RISK

More than 20 years ago, Daniele Tognaccini, athletic coach of AC Milan football club, wrote an essay at university about "The use of computing in modern physical training programming". It is therefore not surprising that in 2002, his team was the first to start using a new computer program designed to predict and reduce player injuries.

Working with the company Computer Associates, Milan have developed a program that analyses data about the team's 50 or so players: their injury history and recovery time; the performance, diet, biochemistry, skeleton structure and weight distribution. Additional information, such as the number of calories in players' meals, is entered into the program in real time, allowing it to predict which players are most at risk in any given game.

Today, when big sport is big business, the value of the program is obvious. Teams pay millions of euros for top players and do not want to see them sitting on the side due to injury. Players, too, benefit from the system: by knowing how their body systems are functioning, says the Milan team psychologist, they will be able to improve their attitude and performance.

The program has been very successful for Milan: muscle injuries declined from 41 to three in a period of two years, with overall player injury reduced by 91%. However, the system isn't foolproof; players may still get hurt with unpredictable injuries, such as a ball hitting the head. In addition, there is the issue of security; rivals could achieve a significant advantage if they gained access to club's statistics. To counter this threat, Milan have established strong online security, and the site housing the computers is protected by armed guards, with biometric checks at entry points. Finally, the system is expensive, although exact amounts have not been revealed.

Computer Associates expects interest in its computer technology to spread dramatically. Will such programs, however, come close to the success rate achieved by Paul the Octopus, who gained fame during the 2010 World Cup? Paul correctly predicted the outcome of all seven of the matches played by Germany (his home country), as well as choosing Spain as the eventual winner.

1. (2 points) Choose the correct answer.

1. The data used by the program...
  - a. includes information about players' body shape
  - b. must all be re-entered before each game
  - c. is entered by approximately fifty different people
  
2. One advantage of the system is that...
  - a. teams will pay less money for their top players
  - b. team psychologists will have more work
  - c. the players' attitudes will be more positive



**2. (2 points)** Answer the questions.

1. Why is it not surprising that AC Milan were the first team to use the new computer program?

2. What are the disadvantages of this program?

**3. (2 points)** Decide if the following sentences are true (T) or false (F). Find evidence in the text to justify your answers.

1. Online access to the system is very secure..

2. Paul the Octopus indicated that Spain would win the World Cup.

**4. (4 points)** Write a composition of about 90-100 words. **Choose ONE option.**

1. If you were a team player, would you like to know your predicted success rate? Why or why not?
2. It is argued that football is the most popular sport in the world. In your opinion, what makes football so popular?

## IDIOMA EXTRANJERO: FRANCÉS

### Les stéréotypes

Les stéréotypes consistent essentiellement en des croyances ou des idées partagées<sup>1</sup> par un groupe à propos d'un autre groupe. Un stéréotype est un ensemble de caractéristiques qui résume un groupe, habituellement en termes de comportement, d'habitudes, etc. L'objectif des stéréotypes consiste à simplifier la réalité: "Ils sont comme ça". Les patrons sont tyranniques: ces personnes-ci sont fainéantes<sup>2</sup>, celles-là sont ponctuelles; les individus vivant dans ces quartiers de la ville sont dangereux – il se peut effectivement que l'un ou l'autre d'entre eux le soit, mais tous? Quelquefois<sup>3</sup>, nous faisons appel aux stéréotypes à propos du groupe auquel nous avons le sentiment d'appartenir, afin de nous sentir plus forts ou supérieurs aux autres (ou pour excuser certaines de nos faiblesses<sup>4</sup> – "Que puis-je y faire? Nous sommes tous comme ça!"). Les stéréotypes sont généralement basés sur certaines images acquises<sup>5</sup> à l'école, par le biais<sup>6</sup> des médias ou à la maison, qui se sont par la suite généralisées pour englober toutes les personnes qui pourraient y être associées.

"Tous différents, tous égaux, Kit pédagogique"  
Centre européen de la jeunesse, 1995

### VOCABULAIRE

1. compartidas 2. holgazanas 3. a veces 4. debilidades 5. adquiridas 6. a través

### QUESTIONS:

1. Résumez l'idée principale ou sujet du texte en deux lignes maximum. (1,5 points)
2. Répondez vrai ou faux, d'après le texte. (2 points)
  - a. Les stéréotypes consistent principalement en des faits objectifs et réels.
  - b. L'objectif des stéréotypes consiste à rendre plus simple la réalité.
  - c. On se sert des stéréotypes pour se faire sentir plus fort ou pour excuser certaines de ses faiblesses.
  - d. Ni l'école ni les médias ni la famille n'ont rien à voir avec les stéréotypes.

3. Questions sur le lexique (1,5 points):

a. Trouvez l'intrus dans cette série:

*Stéréotype - cliché - impartialité - lieu commun - préjugé.*

b. Trouvez dans le texte le mot qui signifie: *Qui respecte l'horaire prévu, qui arrive à l'heure fixée.*

c. Trouvez dans le texte un antonyme des adverbes: *jamais, souvent.*

4. Questions sur la grammaire.

a. Mettez la phrase suivante à la forme négative. (0,75 point): *Ils sont comme ça.*

b. Mettez ces phrases au masculin. (1 point): *Elles sont fainéantes, elles sont ponctuelles.*

c. Mettez cette phrase au singulier. (0,75 point): *Les individus vivant dans ces quartiers de la ville sont dangereux.*

5. Choisissez une seule option (de 9 à 10 lignes ou de 90 à 100 mots). (2,5 points)

a. Êtes-vous d'accord avec cette définition du stéréotype?

b. D'après vous, quel serait le stéréotype du français ou de l'espagnol?