



PEGAR
ETIQUETA

Nivel 3

Competencia lengua castellana

<i>Sinatura</i> <i>Firma</i>	
---------------------------------	--

Objetivo	Evaluar las capacidades vinculadas a la competencia lingüística, lengua castellana.
Duración	1 hora
Estructura de la prueba	La prueba está integrada por 15 preguntas, la mayoría de respuestas cerradas y 2 de ellas de respuesta abierta.
Materiales que puede utilizar	Bolígrafo de color azul o negro
Criterios de calificación de la prueba	Cada pregunta se valora con 1 punto, excepto las de respuesta abierta que se valoran con 6 puntos. La puntuación máxima es de 25 puntos.

TEXTO 1

LOS SEISES

Los Seises es un juego muy sencillo cuyo resultado depende fundamentalmente de la suerte que se tenga en el reparto.

Objetivo del juego

Ser el primero en desprenderse de todas las cartas de la mano.

Baraja de cartas

Puede jugarse con una baraja española de 40 o 48 cartas.

Número de jugadores

Como se distribuyen todas las cartas entre los jugadores, es preciso que el número de cartas que se emplee sea divisible entre el número de aquellos. Para que el juego sea entretenido, es recomendable no jugar menos de cuatro ni más de ocho personas.

Orden y valor de las cartas

Para este juego, las cartas no tienen ningún orden ni valor. Lo único que se tendrá en cuenta, será el orden correlativo, ascendente y descendente de las mismas, a la hora de hacer la escalera correspondiente a cada palo.

Distribución de las cartas

En el primer juego, es indiferente quién ha de dar las cartas, puesto que será “mano” el jugador que tenga el seis de oros. Este será el que reparta las cartas en el siguiente juego y para los sucesivos, el sentido que se seguirá para el reparto de las cartas será contrario a las agujas del reloj.

Inicio y marcha del juego

Empezará el jugador que tenga el seis de oros, estando obligado a salir de dicha carta, que colocará descubierta sobre la mesa. El jugador siguiente deberá colocar el siete o el cinco de oros, formando hilera vertical con el seis que hay sobre la mesa. Si no tuviera ninguna de estas cartas, podrá poner junto al seis de oros, otro seis de un palo cualquiera, pasando el turno al siguiente jugador de su derecha. Por tanto, un jugador, al llegarle su turno, podrá optar por colocar cualquier carta que ligue en orden correlativo del mismo palo con las descubiertas que haya sobre la mesa o descubrir otro seis que tuviera en su mano.

De esta forma, cada jugador procurará ir desprendiéndose de todas sus cartas, para quedarse el primero sin ninguna y ganar con ello el juego. Cuando un jugador, al llegarle su turno, no pudiera desprenderse de ninguna de sus cartas, por no ligar con las de la mesa y no tener tampoco ningún seis, pondrá en el platillo el tanto que hubieren convenido antes de comenzar el juego y pasará el turno al siguiente jugador.

El primer jugador que logra desprenderse de todas sus cartas gana el juego y se lleva el plato.

<https://www.nhfournier.es/como-jugar/seises/>

1. ¿Cuál es el tema central del texto 1?

- A. Explicar las normas del juego de los Seises.
- B. Demostrar que los Seises es un juego muy sencillo.
- C. Describir el objetivo del juego de los Seises.

2. Si usted ha sido quien ha repartido las cartas en la tercera partida, ¿a quién le corresponde repartirlas en la cuarta partida según el texto 1?

- A. Al jugador o a la jugadora que haya ganado la tercera partida.
- B. Al jugador o a la jugadora que se encuentre a su derecha.
- C. Al jugador o a la jugadora que se encuentre a su izquierda.

3. Seleccione el número de jugadores más recomendable para jugar a los Seises de las tres opciones posibles.

- A. Dos.
- B. Tres.
- C. Seis.

4. ¿Qué significa “correlativo” (línea 14)?

- A. Que tienen entre sí sucesión inmediata.
- B. Que siguen un orden ascendente.
- C. Que siguen un orden descendente.

5. Podemos decir que el texto 1 es coherente porque...

- A. sus enunciados se relacionan correctamente desde el punto de vista gramatical.
- B. utiliza recursos morfosintácticos adecuados y números conectores textuales.
- C. los enunciados que lo forman transmiten un sentido completo único.

6. ¿Qué valor aporta el conector “por tanto” (línea 25)?

- A. Adición.
- B. Causa.
- C. Consecuencia.

7. Exponga las normas de un juego de forma clara y ordenada. Extensión: 100-125 palabras.

TEXTO 2

BRUJAS

Autora: LOZANO, BRENDA

EAN: 9788420456515

ISBN: 978-84-204-5651-5

Editorial: Alfaguara

Año de la edición: 2021

Encuadernación: Rústica

Medidas: 154 x 240 cm.

Páginas: 264

Materias: narrativa

Una historia de tradiciones, sanaciones, violencia y, sobre todo, de la importancia del lenguaje, por una de las autoras más destacadas de México.

Paloma está muerta. Ha sido asesinada. Pero antes de ser Paloma, su nombre fue Gaspar. Gaspar hacía ceremonias para curar a la gente, pero desde que se convirtió en Paloma, se dedicó a la vida nocturna con los hombres. Prefirió el amor a la purificación. Fue ella quien enseñó a Feliciano todo lo que sabe sobre la curandería. Con este aprendizaje, Feliciano descubre que, además de curar el cuerpo, también puede curar el alma. Pronto sus poderes serán conocidos en todas partes y se convertirá en la curandera de El Lenguaje. Por otro lado, la periodista Zoé decide visitar a Feliciano al pueblo de San Felipe para descubrir no solo la verdad sobre el asesinato, sino también la vida de la curandera. Y en ese mismo tenor, construirá su propio relato. *Brujas* es una historia de tradiciones, sanaciones, violencia y, sobre todo, de la importancia del lenguaje; una novela maravillosamente escrita.

<https://www.tiposinfames.com/libros/bruja/61002/>

8. ¿Qué es el texto 2?

- A. La presentación de una obra teatral.
- B. El resumen de un guion cinematográfico.
- C. La sinopsis de una novela.

9. ¿Cuál es el nombre de la escritora de la obra *Brujas*?

- A. Paloma.
- B. Brenda.
- C. Zoé.

10. ¿Qué es el ISBN (línea 4)?

- A. Es un código numérico internacional que sirve para identificar cada libro.
- B. Es un código europeo obligatorio en cualquier producto que se quiera comercializar.
- C. Es una secuencia de números que se pone a un libro para indicar su colocación en una biblioteca.

11. Seleccione la acepción correcta de “rústica” (línea 7) en este contexto.

- A. Perteneciente al campo.
- B. Tosca, de escasa delicadeza.
- C. Con cubierta de papel.

12. ¿Qué relación existe entre “curar” (línea 14), “curandería” (línea 16) y “curandera” (línea 18)?

- A. Pertenecen a la misma familia léxica.
- B. Forman parte del mismo campo semántico.
- C. Son palabras sinónimas.

13. En la secuencia “Pero antes de ser Paloma, su nombre fue Gaspar” la palabra “pero” es...

- A. un adverbio de tiempo que funciona como conector textual de causa.
- B. una conjunción adversativa que funciona como conector textual de oposición.
- C. una preposición que funciona como conector textual de adición.

14. ¿Para qué se utilizan las comas en “una historia de tradiciones, sanaciones, violencia [...]”?

- A. Para separar los elementos de una enumeración.
- B. Para enmarcar un inciso explicativo.
- C. Para separar el vocativo del resto de componentes de la oración.

15. Teniendo en cuenta la información facilitada en el texto 2, invente un comienzo para la novela *Brujas*. Extensión 100-125 palabras.
