

**MINISTERUL EDUCAȚIEI,  
CULTURII ȘI CERCETĂRII  
AL REPUBLICII MOLDOVA**

**AGENȚIA NAȚIONALĂ  
PENTRU CURRICULUM ȘI  
EVALUARE**

Raionul

Localitatea

Instituția de învățământ

Numele, prenumele elevului

**TESTUL Nr. 2**

**LIMBA SPANIOLĂ**  
TEST PENTRU EXERSARE  
CICLUL LICEAL  
Profil real, umanist, arte, sport  
februarie 2018  
Timp alocat: 180 de minute

Rechizite și materiale permise: *pix cu cerneală albastră.*

**Instrucțiuni pentru candidat:**

- Citește cu atenție fiecare item și efectuează operațiile solicitate.
- Lucrează independent.

***Îți dorim mult succes!***

Punctaj acumulat \_\_\_\_\_

## **Prueba I. Evaluación de la competencia comunicativa (30 puntos)**

### **a) Lee atentamente el siguiente texto.**

#### **Una herramienta útil pero muy adictiva**

La nueva generación de jóvenes está “enchufada” a Internet, lo primero que hacen cuando se levantan por la mañana es enviar o chequear mensajes de texto en la computadora, publican fotos, historias con la naturalidad o necesidad de quien escribe un recado impotante e incorporan rarezas tecnológicas con mucha facilidad.

Son la generación digital, adolescentes y jóvenes hiperconectados, que viven la virtud y lo digital como un estilo de vida y un modo de relacionarse en lo social y personal.

Leen, estudian, juegan, escuchan música, se vinculan con alguien nuevo, se hacen amigos y hasta se encuentran a través de Internet. Para cientos de miles de jóvenes la web, la tecnología y los entornos digitales son mucho más que un ingrediente en su vida diaria, son sobre todo un rasgo distintivo en su identidad, de su personalidad.

Ellos ven esta tecnología como una forma de vincularse, está totalmente incorporada a su vida cotidiana. El fenómeno, de acuerdo a las posibilidades de acceso, atraviesa toda la sociedad.

Cada vez se conectan más los menores de 14 años. Los adolescentess son el consumidor por excelencia no sólo de Internet sino de los productos tecnológicos multimediales. Los jóvenes navegan y chatean desde el celular ya que tienen una gran adaptibilidad tecnológica y se manejan casi intuitivamente con los nuevos dispositivos, tienen gran capacidad para trasladarse de una tecnología a otra porque tienen lógica. Nacieron con la nueva tecnología y entonces les resulta familiar.

El lugar de encuentro ya no es la plaza, la esquina o el club, es internet. La gente se refugia en el ciberespacio porque es una manera de no estar solos y de estar comunicados con un grupo.

Lo que ocurre es que a veces esta tecnología se vuelve adicta. Los códigos y reglas de esas relaciones son diferentes y por lo mismo atrapanes.

Pueden fingir ser otros, abandonar conversaciones sin despedirse o entrar al chat como invisibles, pero también se generan lazos y vínculos que no existirían de otra manera. Diarios íntimos pero públicos, fotos personales al alcance de todos, correos electrónicos, canales de chateo, listas de mails temáticos, blogs, fotologs, todo un mundo, el que viven los adolescentes de hoy.

Aunque a veces se vuelve una adicción, no es bueno que Internet ocupe demasiado tiempo en la vida de los chicos. Interenet es muy útil para ciertas cosas, pero no es bueno estar “pegados” a él todo el día, hay que poner límites, ya que de otra forma no es productiva.

( Fuentes: <https://www.diariopopular.com>)

**b) Realiza las siguientes tareas.**

Nr.	Ítem	Puntaje	
1.	<p><b>Contesta a las preguntas, según el texto. (total – 6 puntos)</b></p> <p>1. ¿A qué está enchufada la nueva generación?</p> <hr/> <hr/> <hr/> <p>2. ¿Qué actividades diarias hacen los jóvenes a través del Internet?</p> <hr/> <hr/> <hr/> <p>3. ¿En qué se ha transformado la tecnología y los entornos digitales para cientos de miles de jóvenes?</p> <hr/> <hr/> <hr/>	<p>F 0 1 2</p> <p>F 0 1 2</p> <p>F 0 1 2</p>	<p>F 0 1 2</p> <p>F 0 1 2</p> <p>F 0 1 2</p>
2.	<p><b>Lee atentamente las cuatro alternativas propuestas para cada una de las afirmaciones siguientes. Marca con un círculo la letra que corresponde a la opción correcta según el texto (a, b, c, d). (total - 4 puntos)</b></p> <p>1. Los jóvenes tienen gran capacidad para</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. redactar diarios íntimos, pero públicos.</li> <li>b. trasladarse de una tecnología a otra.</li> <li>c. relacionarse en las plazas y clubs.</li> <li>d. usar las páginas web.</li> </ul> <p>2. La gente se refugia en el ciberespacio porque</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. esto es más cómodo y no necesita salir de casa.</li> <li>b. es un modo de superar los complejos.</li> <li>c. es una manera de no estar solos y de estar comunicados con un grupo.</li> <li>d. pueden fingir ser otros.</li> </ul>	<p>F 0 2</p> <p>F 0 2</p>	<p>F 0 2</p> <p>F 0 2</p>

3.	<p><b>Indica si las afirmaciones propuestas son verdaderas (V) o falsas (F). Justifica la elección mediante una oración del texto. (total – 6 puntos)</b></p> <p>1. <i>Lo que ocurre es que a veces esta tecnología se vuelve adicta.</i> _____</p> <p>Justificación</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>2. <i>Aunque a veces se vuelve una adicción, es bueno que Internet ocupe demasiado tiempo en la vida de los chicos.</i> _____</p> <p>Justificación</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>F 0 1 3</p> <p>F 0 1 3</p>	<p>F 0 1 3</p> <p>F 0 1 3</p>
4.	<p><b>Busca en el texto los sinónimos de las siguientes palabras. (total – 4 puntos)</b></p> <p>1. Simular - _____</p> <p>2. Desplazarse - _____</p>	<p>F 0 2 4</p>	<p>F 0 2 4</p>
5.	<p><b>Propón otro título para el texto leído (total - 2 puntos)</b></p> <p>_____</p>	<p>F 0 1 2</p>	<p>F 0 1 2</p>
6.	<p><b>Expresa en 30 – 40 palabras el mensaje del texto. (total – 8 puntos)</b></p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>F 0 2 4 6</p> <p>F 0 1 2</p>	<p>F 0 2 4 6</p> <p>F 0 1 2</p>

**Prueba II. Evaluación de la competencia lingüística (20 puntos)**

**Completa las frases con las formas gramaticales correspondientes.**

Nr.	Ítem	Puntaje	
1-10	Era un mago del arpa. En (los/ las/ lo) _____ llanos de Colombia, no (haber) _____ fiesta sin él. Para que la fiesta fuera fiesta, Mesé Figueredo tenía que (estaba, estar, estado) _____ allí, con (sus, sus, suyos) _____ dedos bailaderos que alegraban los aires. (Una, unos, un) _____ noche, en algún sendero, lo asaltaron los ladrones. (Iba, va, iban) _____ Mesé camino de una boda, a lomo de una mula. En una mula él, en la otra (puso, ponía, ha puesto) _____ el arpa, cuando se le echaron encima y le dieron golpes. (Al, a el, a) _____ día siguiente, alguien lo encontró. Estaba (tirando, tirado, tirar) _____ en el camino, un trapo sucio de barro y sangre, más muerto que vivo. Y entonces un amigo le dijo: - Se (llevar) _____ las mulas y el arpa. Mesé tomó el aliento y se rió: - Pero no se llevaron la música.	F 0 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20	F 0 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20

**Prueba III. Evaluación de las competencias cultural y pragmática (20 puntos)**

**Redacta un texto de 70 – 80 palabras según la situación indicada.**

Nr.	Ítem	Puntaje	
1.	Imagínate que en el marco de una conferencia tienes que presentar razones por qué España es fascinante. ¿Qué argumentos elegirías? ¿Por qué? ¿Cuáles son las principales atracciones turísticas? ¿Qué sabes sobre ellas? _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____	F 0 1  0 1 2  0 1  0 1 2 3	F 0 1  0 1 2  0 1  0 1 2 3

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

**Prueba IV. Evaluación de la competencia cívica y pragmática (30 puntos)**

**Redacta un texto coherente de 180 -200 palabras según la situación indicada, expresando la actitud propia hacia el tema propuesto.**

Nr.	Ítem	Puntaje	
1.	<p><b>“Las mascotas son una parte de la familia”.</b> (¿Crees que es importante tener un animal de compañía en el hogar? ¿Qué mascota tienes o preferirías tener? ¿Cómo se debe convivir con la mascota?) Justifica tu opinión por dos ejemplos basados en tus lecturas o en las experiencias vividas.</p> <p>El texto debe contener:</p> <p>1. Introducción</p> <p>2. Desarrollo</p> <p>3. Conclusiones</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	F 0 1 2  0 1 2  0 1 2	F 0 1 2  0 1 2  0 1 2

		0	0
		1	1
		2	2
		3	3
		4	4
		0	0
		1	1
		2	2
		3	3
		0	0
		1	1
		2	2
		0	0
		1	1
		0	0
		1	1
		2	2
		3	3
		0	0
		1	1
		2	2
		3	3
		4	4
		F	F
		0	0
		1	1
		2	2
		3	3
		4	4
		5	5
		6	6
		7	7