

Name:
Klasse:

Kompensationsprüfung zur
standardisierten kompetenzorientierten
schriftlichen Reifeprüfung

AHS

Juni 2016

Spanisch

2. Lebende Fremdsprache (4-jährig)

Kompensationsprüfung 1
Angabe für **Kandidatinnen/Kandidaten**

Hinweise zur Kompensationsprüfung

Diese Kompensationsprüfung besteht aus drei Aufgaben:

- zwei Aufgaben aus dem Bereich Leseverstehen
- einer monologischen Sprechaufgabe

Bei der Bearbeitung der drei Aufgaben sind keine Hilfsmittel erlaubt.

Die Vorbereitungszeit beträgt mind. 30 Minuten. Die Prüfungszeit beträgt maximal 25 Minuten:

Dauer Leseverstehen:

- Leseaufgabe 1: max. 10 Minuten
- Leseaufgabe 2: max. 10 Minuten

Dauer der Sprechaufgabe:

- erste lebende Fremdsprache B2: 5–7 Minuten
- zweite lebende Fremdsprache B1: 3–5 Minuten

Leseverstehen:

Es sind zwei Leseaufgaben zu lösen, die jeweils aus zwei Teilen bestehen:

Lesetext 1: Teil 1 – Detailfragen zum Text
Teil 2 – Globalfrage zum Text

Lesetext 2: Teil 1 – Detailfragen zum Text
Teil 2 – Globalfrage zum Text

zu Teil 1 – Detailfragen zum Text:

Schreiben Sie Ihre Antworten auf das dafür vorgesehene Antwortblatt.

Jede richtige Antwort wird mit einem Punkt bewertet. Bei jeder Leseaufgabe finden Sie eine Angabe zu den maximal erreichbaren Punkten.

zu Teil 2 – Globalfrage zum Text:

Bereiten Sie Ihre Antwort zur Globalfrage innerhalb der Vorbereitungszeit (ggf. schriftlich) vor und geben Sie den Inhalt des Texts im Prüfungsgespräch mündlich wieder. Sie können bei der Globalfrage maximal 3 Punkte erreichen.

Sprechen:

Ihr Monolog wird nach den folgenden Kriterien beurteilt:

- Erfüllung der Aufgabenstellung
- Spektrum sprachlicher Mittel
- Sprachrichtigkeit

Sie können für den Sprechauftrag maximal 10 Punkte erreichen.

Die Beurteilung der mündlichen Kompensationsprüfung ergibt sich aus der gemeinsamen Beurteilung der beiden Kompetenzbereiche **Leseverstehen** und **Sprechen**. Für eine positive Beurteilung dieser Kompensationsprüfung müssen insgesamt 16 Punkte von 27 Punkten erreicht werden.

Maximalpunkteanzahl: 27

Notendefinition:

16–18: Genügend
19–21: Befriedigend
22–24: Gut
25–27: Sehr gut

Über die Gesamtbeurteilung entscheidet die Prüfungskommission; jedenfalls werden sowohl die von der Kandidatin/vom Kandidaten im Rahmen der Kompensationsprüfung erbrachte Leistung als auch das Ergebnis der Klausurarbeit dafür herangezogen.

Viel Erfolg!

NAME:

ANTWORTBLATT

Luis Suárez

0	1	2	3
<input checked="" type="checkbox"/> B	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	5	6	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Von der Lehrperson auszufüllen

richtig	falsch	richtig	falsch	richtig	falsch	richtig	falsch
		1		2		3	
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	4	5		6			
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		

1

___ / 6 P.

Los videojuegos ofrecen más que diversión

0	A	<input type="checkbox"/>	B	<input type="checkbox"/>	C	<input type="checkbox"/>	D	<input checked="" type="checkbox"/>
1	A	<input type="checkbox"/>	B	<input type="checkbox"/>	C	<input type="checkbox"/>	D	<input type="checkbox"/>
2	A	<input type="checkbox"/>	B	<input type="checkbox"/>	C	<input type="checkbox"/>	D	<input type="checkbox"/>
3	A	<input type="checkbox"/>	B	<input type="checkbox"/>	C	<input type="checkbox"/>	D	<input type="checkbox"/>
4	A	<input type="checkbox"/>	B	<input type="checkbox"/>	C	<input type="checkbox"/>	D	<input type="checkbox"/>
5	A	<input type="checkbox"/>	B	<input type="checkbox"/>	C	<input type="checkbox"/>	D	<input type="checkbox"/>

Von der Lehrperson auszufüllen

richtig	falsch
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2

___ / 5 P.

1. Lea el texto. Faltan algunos elementos. Encuentre los elementos correctos (A-I) para cada uno de los espacios (1-6). Hay dos elementos que no se usan. Escriba sus respuestas en las casillas adecuadas en la hoja de respuestas. La primera respuesta (0) ya está hecha y sirve como modelo.
2. ¿De qué habla el texto? Presente los puntos más importantes del texto.



Luis Suárez

1. De joven, por mal camino.

Entre los 12 y los 15 años, Luis Suárez acusó muchísimo la separación de sus padres. No se portaba bien en la escuela y, para (0) ____, trabajaba cuidando coches y barriendo las calles de Montevideo. A pesar de que seguía jugando al fútbol, cada vez se sentía más desmotivado y se dio a la bebida y a la juerga nocturna aún siendo muy joven.

2. Sofía, la chica que creyó en él.

A los 15 años conoció a Sofía Balbí, una chica que le hizo ver que no tenía por qué ser un bala perdida. Sofía, con sus 13 años de edad, animaba a Luis a estudiar y a (1) ____ y le hizo ver quiénes eran realmente sus amigos y quiénes no. Entre ellos dos surgió un intenso amor adolescente que les haría inseparables.

3. La despedida más amarga.

Tras algo más de un año de noviazgo, Sofía tuvo que (2) ____ con sus padres. Una despedida que tenía pinta de ser para siempre. La noche antes de irse, Sofía y Luis lloraron juntos toda la noche. A la mañana siguiente, Luis tenía partido pero no podía salir de la cama. Solo lloraba y hojeaba los cuadernos que Sofía le había dejado. Tuvo que ser su hermano mayor el que le diera ánimos para levantarse e ir a jugar.

4. La decisión más importante de Luis.

A sabiendas de sus escasos recursos económicos y su poco interés por los estudios, Luis supo que jamás (3) ____, a no ser que se hiciera futbolista profesional y jugara en una liga europea. En ese momento, Luis (4) ____ por convertirse en un futbolista profesional, firmó una temporada increíble en las categorías inferiores del Nacional y fue progresando hasta que llegó su gran momento, a los 19 años.

(Fortsetzung 1)

5. El reencuentro con Sofía.

A los 19 años la vida dio un vuelco para Luis Suárez. Los agentes del FC Gröningen se volvieron locos al verlo jugar con el primer equipo del Nacional e inmediatamente lo ficharon. Luis ya tenía un futuro en Europa y lo primero que hizo fue volar a Barcelona para reencontrarse con Sofía y pedirle que se fuera a (5) ___ con él. Ella, obviamente, aceptó.

6. Gran delantero, mejor padre.

Desde entonces, la vida profesional y personal de Luis Suárez no ha parado de mejorar (a pesar de sus mordiscos e insultos racistas). Pasó por el Ajax, donde llegó a ser capitán, (6) ___ en su etapa en el Liverpool y se ha consagrado como uno de los mejores arietes del mundo en el FC Barcelona. Mientras tanto, Luis y Sofía han formado una estupenda familia con su hija Delfina, de 5 años, y su hijo Benjamín, de 2 años.

A	volvería a ver a Sofía
B	ayudar en casa
C	decidió luchar
D	dejó pasar una gran oportunidad
E	llamó la atención del mundo entero
F	hacer los deberes
G	discutir de nuevo
H	vivir a Holanda
I	marcharse a vivir a Barcelona

1. Lea el texto. Elija la respuesta correcta (A, B, C o D) para cada pregunta (1–5). Ponga una cruz (☒) en la casilla correcta en la hoja de respuestas. La primera respuesta (0) ya está hecha y sirve como modelo.
2. ¿De qué habla el texto? Presente los puntos más importantes del texto.



Los videojuegos ofrecen más que diversión

La industria de los videojuegos crece en México y no solo entre los adultos, que son aquellos que tienen el poder adquisitivo, sino también entre los menores de edad.

Ante esto, surge la duda de si los videojuegos son beneficiosos. Recientemente un estudio de la Universidad de Oxford, dirigido por el Dr. Andrew Przybylski -psicólogo experimental- reveló que los niños que pasan una hora o menos jugando son más felices, sociables y menos hiperactivos. En la muestra se analizó a 5 mil niños británicos (de 10 a 15 años). Por otro lado, el estudio informa que quienes juegan de 1 a 3 horas no muestran efectos positivos ni negativos. Mientras que los que dedican más de tres horas están expuestos a contenido inapropiado y se pierden actividades enriquecedoras para su edad.

Aumento de materia gris e inteligencia

Un grupo de investigadores alemanes, liderado por Simone Kühn, pidieron a 23 adultos que jugaran al Super Mario 64 30 minutos al día durante dos meses; mientras otro grupo no jugó nada. Tras una resonancia magnética se encontró que el grupo de juego tuvo un aumento de la materia gris en el hipocampo derecho, la corteza prefrontal derecha y el cerebelo; áreas del cerebro responsables de la navegación espacial, la formación de la memoria, la estrategia, la planificación y la motricidad fina de las manos.

Por otro lado, investigadores británicos de la Universidad Queen Mary y la Universidad College de Londres, encontraron que los videojuegos de estrategia, como Starcraft, pueden aumentar la "flexibilidad del cerebro". Después de las pruebas a 72 voluntarios que jugaron durante 40 horas, de seis a ocho semanas, comprobaron que su rendimiento aumentó en las pruebas psicológicas y en las tareas cognitivas.

La Universidad de Iowa comprobó que jugar con videojuegos de habilidad mental ayuda a reducir el grado de deterioro mental asociado con el proceso natural de envejecimiento.

Como herramienta de rehabilitación

Los videojuegos pueden ayudar a niños con dislexia. Según la hipótesis de investigadores italianos, los juegos de acción ayudan a los menores a aumentar su capacidad de atención, habilidad crucial para la lectura.

(Fortsetzung 2)

Los juegos de disparos en primera persona pueden mejorar la vista. Así lo informa un estudio de la Universidad de Rochester, donde los jugadores de este tipo de videojuegos mostraron un aumento en su función de sensibilidad al contraste o la capacidad de discernir los cambios sutiles en el brillo de una imagen.

De igual forma los videojuegos ayudan a tratar otros padecimientos médicos como la depresión y la recuperación de accidentes cerebrovasculares.

Así que los videojuegos no solo cumplen la función de diversión o entretenimiento, también se pueden aplicar para aspectos que ayuden a mejorar la vida de las personas tanto a nivel psicológico como físico.

- 0 **Los resultados presentados por un experto en psicología se basan en**
- A una experiencia personal.
 - B una tesis publicada en México.
 - C un sondeo de opinión.
 - D una investigación británica.**
- 1 **Los jóvenes que dedican como máximo una hora al juego son**
- A más agresivos.
 - B menos sociales.
 - C más alegres.
 - D menos inteligentes.
- 2 **Se notan consecuencias negativas cuando un niño juega**
- A siempre a solas.
 - B durante la noche.
 - C al Super Mario 64.
 - D por lo menos 3 horas.
- 3 **El experimento en Inglaterra duró**
- A 40 semanas.
 - B casi 2 meses.
 - C menos de 6 semanas.
 - D más de 8 semanas.
- 4 **Según un equipo italiano ciertos videojuegos tienen ventajas para jóvenes**
- A que leen con dificultad.
 - B sin motivación escolar.
 - C con pocos amigos.
 - D hasta los 17 años.
- 5 **Jugar a videojuegos puede mejorar**
- A el comportamiento solidario.
 - B el estado de ánimo.
 - C la vida social.
 - D las notas escolares.

Viajar por Austria

Una amiga mexicana está de visita. Ella quiere viajar sola por Austria y usted la informa sobre los lugares más interesantes.



Quelle: Fotolia



Quelle: Fotolia

En su **monólogo** debe:

- describir los lugares de interés más importantes
- recomendar un evento cultural para el viaje de su amiga
- comentar los planes de su amiga de viajar sola

Tiene que hablar de **3 a 5 minutos**.