

Name:

Klasse:

Standardisierte kompetenzorientierte
schriftliche Reifeprüfung

AHS

28. September 2022

Spanisch

Lesen B2

Hinweise zum Bearbeiten der Aufgaben

Sehr geehrte Kandidatin, sehr geehrter Kandidat!

Dieses Aufgabenheft enthält vier Aufgaben.

Verwenden Sie für Ihre Arbeit einen schwarzen oder blauen Stift.

Bevor Sie mit den Aufgaben beginnen, nehmen Sie das Antwortblatt heraus.

Schreiben Sie Ihre Antworten ausschließlich auf das dafür vorgesehene Antwortblatt. Beachten Sie dazu die Anweisungen der jeweiligen Aufgabenstellung. Sie können im Aufgabenheft Notizen machen. Diese werden bei der Beurteilung nicht berücksichtigt.

Schreiben Sie bitte Ihren Namen in das vorgesehene Feld auf dem Antwortblatt.

Bei der Bearbeitung der Aufgaben sind keine Hilfsmittel erlaubt.

Kreuzen Sie bei Aufgaben, die Kästchen vorgeben, jeweils nur ein Kästchen an. Haben Sie versehentlich ein falsches Kästchen angekreuzt, malen Sie dieses vollständig aus und kreuzen Sie das richtige Kästchen an.

A	☐	B	☒	C	☒	D	☐
---	--------------------------	---	-------------------------------------	---	-------------------------------------	---	--------------------------

Möchten Sie ein bereits von Ihnen ausgemaltes Kästchen als Antwort wählen, kreisen Sie dieses Kästchen ein.

A	☐	B	☒	C	☒	D	☐
---	--------------------------	---	-------------------------------------	---	-------------------------------------	---	--------------------------

Schreiben Sie Ihre Antworten bei Aufgaben, die das Eintragen von einzelnen Buchstaben verlangen, leserlich und in Blockbuchstaben. Falls Sie eine Antwort korrigieren möchten, malen Sie das Kästchen aus und schreiben Sie den richtigen Buchstaben rechts neben das Kästchen.

B	☒	G	F
---	-------------------------------------	---	---

Falls Sie bei den Aufgaben, die Sie mit einem bzw. bis zu maximal vier Wörtern beantworten können, eine Antwort korrigieren möchten, streichen Sie bitte die falsche Antwort durch und schreiben Sie die richtige daneben oder darunter. Alles, was nicht durchgestrichen ist, zählt zur Antwort.

falsche Antwort	richtige Antwort
----------------------------	------------------

Beachten Sie, dass bei der Testmethode *Richtig/Falsch/Begründung* beide Teile (*Richtig/Falsch* und *Die ersten vier Wörter*) korrekt sein müssen, um mit einem Punkt bewertet werden zu können.

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

Viel Erfolg!

ANTWORTBLATT

Una mujer sin límites

0	A	☐	B	☒	C	☐	D	☐
1	A	☐	B	☐	C	☐	D	☐
2	A	☐	B	☐	C	☐	D	☐
3	A	☐	B	☐	C	☐	D	☐
4	A	☐	B	☐	C	☐	D	☐
5	A	☐	B	☐	C	☐	D	☐
6	A	☐	B	☐	C	☐	D	☐
7	A	☐	B	☐	C	☐	D	☐
8	A	☐	B	☐	C	☐	D	☐

Von der Lehrperson auszufüllen

richtig

falsch

☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐

1

___ / 8 P.

La historia del Monopoly

0	era archimillonario
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	

Von der Lehrperson auszufüllen

richtig

falsch

☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐

2

___ / 8 P.

ANTWORTBLATT

3

Un joven descubre una nueva ciudad maya

0	1	2	3
B			
4	5	6	7

Von der Lehrperson auszufüllen

richtig falsch	richtig falsch	richtig falsch	richtig falsch
	1	2	3
	5	6	7
4			

___ / 7 P.

4

El deporte que triunfa

	V	F	Las primeras cuatro palabras
0	X		<i>Las competiciones profesionales de</i>
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			

Von der
Lehrperson
auszufüllen

richtig falsch

___ / 8 P.

Lea el texto sobre Alexandra David-Néel, una de las primeras viajeras de la historia. Elija la respuesta correcta (A, B, C o D) para cada pregunta (1-8). Ponga una cruz (☒) en la casilla correcta en la hoja de respuestas. La primera respuesta (0) ya está hecha y sirve como modelo.

Una mujer sin límites

Nació en París, pero sus padres se mudaron a Bélgica con la subida al trono de Napoleón III. Su padre era profesor y un republicano que había participado en las revueltas de 1848. Era también amigo del geógrafo anarquista Élisée Reclus, quien influyó en ella con ideas anarquistas y feministas. Estuvo vinculada un tiempo a estos movimientos, como colaboradora en el periódico *La Fronde* de Marguerite Durand y en las reuniones del Consejo Nacional de Mujeres Francesas, de las que se alejó porque consideraba que su objetivo –el voto femenino– no era el más acuciante para mejorar la situación de la mujer, sino su independencia económica.



Durante su adolescencia ya había ido contra lo establecido en numerosas ocasiones. Viajó por su cuenta sin avisar a sus padres, se metió en sociedades secretas, comenzó con ejercicios de ayuno y demás austeridades y se convirtió al budismo, además de iniciar sus estudios como orientalista. Además, gracias a su voz, estudió canto y trabajó en la Ópera de Hanoi (Vietnam) para ayudar a la familia con sus apuros económicos.

El matrimonio le llegó tarde por ser una mujer europea de aquella época. Como no era de extrañar, se casó con quien ella eligió, Philippe Néel, ingeniero jefe de los ferrocarriles en Túnez, y fue después de varios años como amantes. Él, además de marido, era su amigo y respetó su necesidad de viajar y su decisión de no tener hijos, ya que no estaba dispuesta a sacrificar el sentido de su vida y sus viajes por el exigente trabajo de madre. Suya es la frase «marcharme o marchitarme», que ilustra a la perfección sus inquietudes.

Alternó largos viajes que la llevaron a seguir estudiando budismo en diferentes monasterios, hacerse amiga de dirigentes y embajadores, meditar en una cueva a 4000 m con el adolescente Aphur Yongden –a quien adoptó como a su hijo y que pasaría con ella el resto de su vida–, conocer al Dalai Lama y recibir su bendición o viajar por India, China, Japón, Corea, Mongolia y el Tibet.

La hazaña que la hizo célebre en Europa fue conseguir entrar en la ciudad prohibida de Lhasa, vetada a los extranjeros, tras una dura travesía prevista para tres meses y que acabó durando tres años. Ella y Yongden entraron disfrazados de mendigo y monje, con una pistola, una brújula y dinero escondidos. Consiguieron permanecer allí dos meses hasta que fue descubierta por un exceso de higiene, ya que bajaba cada día a lavarse al río. Cuando después volvió a París, ya era famosa. La atención por ello la agobiaba aún más, por lo que se retiró a Digne a escribir las aventuras de sus viajes. Otra historia destacable, narrada en su libro más famoso, es aquella en la que aseguraba, aún advertida por los monjes de que era peligroso, haber sido capaz de crear una tulpa, una especie de forma de vida creada por poder espiritual o mental, que adquirió voluntad propia y tuvo que destruir.

Tuvo varios interludios en Europa entre sus largos viajes y, si bien esquivó ambas guerras mundiales, se vio sorprendida en Asia por la segunda guerra chino-japonesa y vivió sus miserias.

En 1941 murió su esposo, cosa que le afectó mucho a pesar de llevar tanto tiempo separados. Su hijo adoptivo también murió casi 14 años antes que ella, y cuyas cenizas guardó para ser lanzadas al Ganges junto a las suyas cuando ella muriera. Eso sucedió el 8 de septiembre de 1969, a poco de cumplir los 101 años. Había renovado su pasaporte unos meses antes “por si acaso”. Le había dicho a su secretaria por esas fechas que, a esas alturas, aún no sabía nada y estaba empezando a aprender.

0 Un conocido de la familia de Alexandra

- A la llevaba a varias protestas políticas.
- B la ayudó en la formación de sus ideales.**
- C estaba en contra de sus ideales.
- D terminó su carrera política.

- 1 **Alexandra se distanció de cierto grupo político porque**
 - A quería actuar en contra del sistema.
 - B quería empezar a viajar por el mundo.
 - C pensaba que una idea era más importante que otra.
 - D pensaba que las ideas del grupo eran poco radicales.
- 2 **En su juventud Alexandra**
 - A financiaba instituciones culturales.
 - B ahorraba para poder vivir sus pasiones.
 - C recibió apoyo financiero de sus parientes.
 - D dio apoyo financiero a sus parientes.
- 3 **Antes de casarse con Philippe Néel, Alexandra**
 - A tenía una relación informal con él.
 - B quería casarse con otro hombre.
 - C ya había tenido varias aventuras amorosas.
 - D nunca había tenido la intención de casarse.
- 4 **Durante sus estancias en el extranjero Alexandra**
 - A tenía problemas para adaptarse a la cultura.
 - B se educaba en centros religiosos.
 - C enseñaba en centros espirituales.
 - D consiguió varias donaciones.
- 5 **Alexandra llegó a ser conocida por haber**
 - A conocido a mucha gente famosa.
 - B logrado visitar un sitio cerrado para turistas.
 - C logrado subir una montaña muy alta.
 - D sido la primer mujer que viajaba sola.
- 6 **Para llegar a un destino deseado Alexandra**
 - A adoptó otra identidad.
 - B organizó un compañero de viaje.
 - C utilizó herramientas prestadas.
 - D utilizó sus buenos contactos.
- 7 **De vuelta a su país Alexandra**
 - A pasó tiempo con su familia.
 - B atendió conferencias.
 - C disfrutó de su fama.
 - D sintió molestias por su fama.
- 8 **Cuando un ser querido perdió la vida, Alexandra**
 - A perdió las ganas de vivir.
 - B hizo un viaje a la India.
 - C deseó un funeral compartido.
 - D decidió no viajar más.

Lea el texto sobre un juego de mesa muy conocido. Complete las frases (1-8) con un máximo de 4 palabras. Escriba sus respuestas en los espacios adecuados en la hoja de respuestas. La primera respuesta (0) ya está hecha y sirve como modelo.



La historia del Monopoly

La propia historia del Monopoly es apasionante en sí misma y, solo en cierta manera, una alegoría del espíritu del propio juego. En 1933, un ingeniero estadounidense en paro, Charles Darrow, patentó este juego y algunos años después ya era archimillonario.

El origen real del juego, sin embargo, se sitúa a finales del siglo XIX, cuando los juegos de propiedades comenzaron a ser populares. Por aquel entonces, Elizabeth Magie patentó The landlord's game, una versión un tanto casera que fue extendiéndose a partir de conocidos y amigos. Este prototipo era una forma de propaganda anticapitalista: Elizabeth Magie intentaba mostrar cómo los propietarios poco escrupulosos podían conseguir rentas injustas.

La versión de Charles Darrow dio un giro de 180 grados a esta propuesta y convirtió el Monopoly en uno de los máximos símbolos del capitalismo, con los jugadores peleando para conseguir propiedades y riquezas, y para sumir en la bancarrota a los demás jugadores.

Charles Darrow intentó al principio vender su idea al gran fabricante de juegos, Parker Brothers, que solo la aceptó después de muchas reticencias y de un largo período en el que Darrow se encargó en persona de la comercialización del juego. Cuando tomó el relevo Parker Brothers, empresa que se había visto económicamente muy maltratada por la gran depresión, se encontró con una demanda desbordante y con un éxito sin precedentes.

Al cabo de un tiempo descubrió que había dos patentes más del mismo juego: la de Elizabeth Magie y la de otro juego llamado Finance (que también debía muchísimo al prototipo de Magie). Parker Brothers lo resolvió comprando ambas patentes; la de Magie, la verdadera inventora, por solo 500 dólares, en el más puro estilo capitalista. En los años ochenta, esta maniobra vio la luz pública y se originó un gran escándalo.

A pesar de todo, desde mediados de los años treinta, han sido vendidos más de 125 millones de Monopoly en más de 40 países, y traducido y adaptado el juego a 20 lenguas diferentes.

Entre las grandes curiosidades que acompañan a un juego tan formidable existe una anécdota que merece la pena contar: durante la Segunda Guerra Mundial se enviaron numerosas colecciones de juegos del Monopoly a los prisioneros en los campos de guerra. Se trataba de "ediciones especiales" que contenían un plano secreto para escapar, oculto en un lado del tablero y en las que el dinero de juguete había sido sustituido por moneda vigente alemana, italiana o austríaca, según la destinación.

El Monopoly, sin duda, refleja lo mejor y lo peor del capitalismo. El objetivo del juego no deja de ser conseguir la bancarrota de los demás y aumentar la fortuna personal al máximo consiguiendo el monopolio. Es un juego que provoca grandes enfrentamientos y que mantiene como ninguno a los jugadores frente al tablero durante horas y horas. Apasiona y engancha de tal manera que, algunas veces, los jugadores añaden normas adicionales que les permiten ampliar el crédito y prolongar de esta manera el juego, entrando en franca contradicción con los propios impulsores del Monopoly, que preocupados por su dilatada duración, crearon normas para que no se extendiera más de dos horas.

En este juego tiene un peso relativamente importante la suerte, ya que el avance del jugador depende de los dados. Es un juego eminentemente de comercio, de habilidad y de recreo.

0	En el siglo XX, por haber registrado su idea, una persona desempleada ____.
1	Unas décadas antes una persona ya ____.
2	La primera versión del juego quería indicar de qué manera ciertos dueños ____.
3	En la nueva edición del juego, los participantes jugaban con el fin de ____.
4	Una empresa que estaba poco convencida de la oferta de una persona, luego ____.
5	Cuando la empresa notó que había más versiones con derecho exclusivo ____.
6	Cuando la gente llegó a saber lo que hizo la empresa ____.
7	Además de billetes de banco, para ayudar a unos arrestados unas versiones particulares del juego ____.
8	Hoy en día los participantes inventan más reglas para ____. (Dé <u>una</u> respuesta.)

Lea el texto sobre un investigador adolescente. Faltan algunos elementos. Encuentre los elementos correctos (A-J) para cada uno de los espacios (1-7). 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.



Un joven descubre una nueva ciudad maya

William Gadoury, de 15 años, sostiene que esta antigua civilización ubicó las poblaciones siguiendo las constelaciones y que, en la península del Yucatán, en México, debe de existir una más. Imágenes tomadas por satélite le dan, al parecer, la razón.

Un adolescente de Quebec (Canadá) ha descubierto una nueva ciudad maya hasta ahora desconocida gracias a su teoría según la cual esta civilización (0) ____ siguiendo las constelaciones. William Gadoury se ha convertido en una pequeña estrella para la NASA, la Agencia Espacial Canadiense y la Agencia Espacial Japonesa JAXA, según informa *Le Journal de Montreal*, por este hallazgo que a tenor de esta publicación está a punto de ser difundido en una revista científica.

Este canadiense de 15 años, apasionado por el mundo maya, (1) ____ en el *Códex Maya* de Madrid y al colocar estas sobre el mapa de Google Earth, se dio cuenta de que las estrellas se corresponden con la ubicación de las 117 ciudades mayas y las más brillantes coinciden con las más importantes. Ningún científico se había percatado hasta ahora de esta correlación entre las estrellas y el emplazamiento de las poblaciones mayas.

William reparó que una de las constelaciones, la número 23 formada por tres estrellas, no tenía su correlación exacta en el mapa de las ciudades mayas ya que solo existían dos. Según su teoría, tendría que (2) ____, la 118, en un lugar recóndito e inaccesible en la península de Yucatán, en México.

Los análisis realizados con satélites por diferentes agencias espaciales internacionales han revelado que al parecer existe una pirámide y una treintena de edificios en el lugar indicado por el adolescente, según informa *Le Journal de Montreal*, que ha tenido acceso a las imágenes obtenidas vía satélite en las que se aprecian diferentes estructuras que bien podrían ser una antigua ciudad.

«Formas geométricas, cuadradas o rectangulares, aparecen en estas imágenes, formas que difícilmente pueden ser atribuidas a fenómenos naturales», afirma el especialista en teledetección de la Universidad de Nouveau-Brunswick, Armand LaRocque.

El joven William no solo habría descubierto una nueva ciudad maya. Puede (3) ____, según *Le Journal de Montreal*. Ha llamado a esta ciudad perdida como K'aak' Chi', «boca de fuego».

«No comprendía por qué los mayas (4) ____, en terrenos poco fértiles y en las montañas. Tenía que haber otra razón, y como adoraban a las estrellas, se me ocurrió verificar mi hipótesis. Me vi sorprendido y entusiasmado al darme cuenta de que las estrellas más brillantes de las constelaciones (5) ____», indicó Gadoury al diario canadiense.

Falta la confirmación en el lugar

De momento, nadie (6) ____ en busca de la Boca de Fuego. William ha presentado sus trabajos a dos arqueólogos mexicanos, pero aún no se han desplazado hasta el lugar. «Es una cuestión de dinero. Organizar una expedición resulta horriblemente caro», explica Armand LaRocque.

Los arqueólogos han prometido a William que le (7) _____. Es lo que más desea el adolescente. «Sería la culminación a tres años de trabajo y el sueño de mi vida», dice.

A	ser famoso por su descubrimiento
B	elegía el emplazamiento de sus ciudades
C	haber una ciudad maya más
D	se ha aventurado en la jungla
E	correspondían a las mayores ciudades mayas
F	ser una de las de mayor tamaño
G	llevarían en su expedición
H	habían construido sus ciudades lejos de los ríos
I	pagarían 100 dólares
J	encontró 22 constelaciones mayas

Lea el texto sobre el fenómeno de *e-sports*. Primero decida si las afirmaciones (1-8) son verdaderas (V) o falsas (F) y ponga una cruz (☒) en la casilla correcta en la hoja de respuestas. A continuación identifique la frase en el texto que explica su decisión. Escriba las primeras 4 palabras de la frase en el espacio adecuado. Puede haber más de una posibilidad; escriba solo una. La primera (0) ya está hecha y sirve como modelo.



El deporte que triunfa

publicado el 6 de abril de 2017

Es probable que si eres un amante de los *e-sports* ya conozcas su magnitud. Las competiciones profesionales de videojuegos no solo atraen a los jugadores sino que también son seguidas en todo el mundo, llenando estadios desde Seúl hasta Berlín, pasando por Nueva York o Madrid. Hoy en día son unos de los mayores eventos mundiales en audiencia.

Actualmente, cerca de 300 millones de personas siguen de forma habitual los deportes electrónicos. La final de League of Legends alcanzó los 36, más que la final de la NBA o del mundial de *rugby*.

El debate sobre si son deporte o no es un tanto polémico pero para los expertos está claro, lo son. Gobiernos como el estadounidense o alemán reconocen a los jugadores profesionales de videojuegos como atletas y el Comité Olímpico Coreano ha concedido el rango de deporte olímpico a los *e-sports*.

La concepción de que es necesario un esfuerzo físico para que algo sea considerado deporte es un malentendido común. El ajedrez y el póker son reconocidos como deporte. Pero no hace falta irse tan lejos; existen los ejemplos del tiro olímpico o el billar, donde el factor mental es lo que marca la diferencia.

Cada vez surgen más estudios que demuestran que los atletas de *e-sports* se ven sometidos a un desgaste similar al de los atletas tradicionales. El último, realizado por la Universidad Alemana del Deporte en Colonia, revelaba que en intensas partidas profesionales los jugadores de *e-sports* generan niveles de estrés similares a los que generan profesionales del motor en rápidas carreras. El estudio concluía que "Los *e-sports* son tan exigentes como muchos otros tipos de deporte, incluso más."

Los e-deportistas siguen duras rutinas de entrenamiento. Tienen tras ellos una compleja infraestructura formada por entrenadores, analistas e incluso psicólogos deportivos. No solo deben prepararse mentalmente, mantener el cuerpo en forma también es crucial para alcanzar un rendimiento óptimo en la partida. Por ello muchos mantienen regímenes de alimentación saludables y van al gimnasio.

A pesar de todo esto, todavía hay estereotipos que relacionan al jugador de videojuegos con conductas antisociales. Sin embargo, esto no podría estar más lejos de la realidad. Un estudio realizado por Newzoo determinaba que los fans de este tipo de competiciones están más formados, tienen mejores trabajos y se casan más que la media de la población. La fama que alcanzan los grandes deportistas electrónicos se compara a algunos de los mayores deportistas tradicionales. Son ídolos de masas en todo el mundo.

El español Enrique Cedeño, más conocido como xPeke, es campeón del mundo y autor de la jugada más famosa de League of Legends. Su jugada fue tan brillante que muchos la comparan con el Gol del Siglo que marcó Maradona. xPeke es altamente respetado a nivel mundial, con fans en todo el planeta, es una referencia de superación y dedicación.

El campeón del mundo de Dota 2, Dendi, es la personalidad deportiva con más seguidores en Twitter de toda Ucrania, superando a cualquier jugador de baloncesto o futbolista de su país. Nadeshot, profesional en Call of Duty, tiene más seguidores en Twitter que Alberto Contador o Jorge Lorenzo.

No se trata de un simple movimiento deportivo. Forman parte de una revolución que lleva afectando a los medios desde la aparición de internet. Desde sus inicios los *e-sports* no han aparecido en los medios de comunicación tradicionales, no han estado presentes ni en la televisión ni en la radio, lo que explica porque gran parte del público aún desconoce de su existencia.

Los eventos de deportes electrónicos son seguidos principalmente a través de Twitch.tv, una plataforma de retransmisión a través de la red. Ahí podemos ver desde programas de cocina hasta el mejor póquer en directo.

0	Los eventos de <i>e-sports</i> ocupan instalaciones deportivas enteras.
1	Los eventos de <i>e-sports</i> tienen todavía pocos espectadores en el planeta.
2	Según investigaciones, los profesionales de <i>e-sports</i> se cansan como en otros deportes.
3	Los jugadores de <i>e-sports</i> tienen que ser estrictos con la comida.
4	Se cree que los jugadores de <i>e-sports</i> tienen pocos amigos.
5	Los jugadores de <i>e-sports</i> apenas viven en matrimonio.
6	En España hay un jugador famoso que tiene muchos seguidores.
7	En algunos países los jugadores de <i>e-sports</i> son los deportistas más seguidos.
8	La mayoría de gente ya sabe qué son los <i>e-sports</i> .

Bildquellen

Aufgabe 1: © stux / www.pixabay.com

Aufgabe 2: © lucasdj / www.pixabay.com

Aufgabe 4: © L.S. / www.fotolia.com

Textquellen

Aufgabe 1: Elías, Marta: Alexandra David-Néel, «marcharme o marchitarme».

<https://lamismahistoria.es/alexandra-david-neel/> [25.03.2022] (adaptiert).

Aufgabe 2: Autor/in nicht genannt: Monopoly Reglamentos: Juegos de tablero.

<http://www.acanomas.com/Reglamentos-Juegos-de-Tablero/073/Monopoly.htm> [25.03.2022] (adaptiert).

Aufgabe 3: Autor/in nicht bekannt: Un adolescente canadiense descubre una ciudad maya desconocida.

http://www.abc.es/ciencia/abci-adolescente-canadiense-descubre-ciudad-maya-desconocida-201605091012_noticia.html [25.03.2022] (adaptiert).

Aufgabe 4: Casanova, Juan: ¿Qué son los deportes electrónicos?

https://as.com/esports/2016/09/16/portada/1473981525_248613.html [25.03.2022] (adaptiert).