

Standardisierte kompetenzorientierte
schriftliche Reifeprüfung

AHS

28. September 2022

Spanisch
Korrekturheft

Lesen B2

Hinweise zur Korrektur

Bei der Korrektur werden **ausschließlich die Antworten auf dem Antwortblatt** berücksichtigt.

Korrektur der Aufgaben

Bitte kreuzen Sie bei jeder Frage im Bereich mit dem Hinweis „*von der Lehrperson auszufüllen*“ an, ob die Kandidatin/der Kandidat die Frage richtig oder falsch beantwortet hat.

Falls Sie versehentlich das falsche Kästchen markieren, malen Sie es bitte vollständig aus (■) und kreuzen das richtige an (☒).

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

Gibt eine Kandidatin/ein Kandidat bei einer Frage zwei Antworten an und ist eine davon falsch, so ist die gesamte Antwort als falsch zu werten. Bei der Testmethode *Kurzantworten* und *Richtig/Falsch mit Begründung* zählen alle Wörter, die nicht durchgestrichen sind, zur Antwort.

Bei der Beurteilung werden nur ganze Punkte vergeben. Die Vergabe von halben Punkten ist unzulässig.

Akzeptierte Antworten bei der Testmethode Richtig/Falsch mit Begründung

Die Testmethode *Richtig/Falsch mit Begründung* sieht vor, dass für die Erreichung eines Punktes zwei Bedingungen erfüllt sein müssen:

1. Die Entscheidung, ob die jeweilige Aussage richtig oder falsch ist, muss korrekt sein.
2. Als „Begründung“ sind die ersten 4 Wörter jenes Satzes zu zitieren, der die Entscheidung belegt.

Das BMBWF empfiehlt im Sinne der Kandidatinnen und Kandidaten, Abweichungen von der Regel der ersten vier Wörter zu akzeptieren, wenn zweifelsfrei erkennbar ist, dass auf den die Entscheidung begründenden Satz Bezug genommen wurde (etwa, wenn 4 Wörter innerhalb des Satzes oder der ganze Satz zitiert werden).

Akzeptierte Antworten bei der Testmethode Kurzantworten

Das Ziel der Aufgaben ist es, das Hör- bzw. Leseverständnis der Kandidatinnen und Kandidaten zu überprüfen. Grammatik- und Rechtschreibfehler werden bei der Korrektur nicht berücksichtigt, sofern sie die Kommunikation nicht verhindern. Es sind nur Antworten mit maximal 4 Wörtern zu akzeptieren.

Standardisierte Korrektur

Um die Verlässlichkeit der Testergebnisse österreichweit garantieren zu können, ist eine Standardisierung der Korrektur unerlässlich.

Die Antworten Ihrer Kandidatinnen und Kandidaten sind vielleicht auch dann richtig, wenn sie nicht im Lösungsschlüssel aufscheinen. Falls Ihre Kandidatinnen und Kandidaten Antworten geben, die nicht eindeutig als richtig oder falsch einzuordnen sind, wenden Sie sich bitte an unser Team aus Muttersprachlerinnen und Muttersprachlern sowie Testexpertinnen und Testexperten, das Sie über den Online-Helpdesk erreichen. Die Rückmeldungen der Fachteams haben ausschließlich beratende und unterstützende Funktion. Die Letztentscheidung bezüglich der Korrektheit einer Antwort liegt bei der beurteilenden Lehrkraft.

Online-Helpdesk

Ab dem Zeitpunkt der Veröffentlichung der Lösungen können Sie unter der Webadresse <https://helpdesk.srdp.at/> Anfragen an den Online-Helpdesk des BMBWF stellen. Beim Online-Helpdesk handelt es sich um ein Formular, mit dessen Hilfe Sie Antworten von Kandidatinnen und Kandidaten, die nicht im Lösungsschlüssel enthalten sind, an das BMBWF senden können. Sie brauchen zur Benutzung des Helpdesks kein Passwort.

Sie erhalten von uns zeitnah eine Empfehlung darüber, ob die Antworten als richtig oder falsch zu werten sind. Sie können den Helpdesk bis zum Eingabeschluss jederzeit und beliebig oft in Anspruch nehmen, wobei Sie nach jeder Anfrage eine Bestätigung per E-Mail erhalten. Jede Anfrage wird garantiert von uns beantwortet. Die Antwort-E-Mails werden zeitgleich an alle Lehrerinnen und Lehrer versendet.

Eine Anleitung zur Verwendung des Helpdesks finden Sie unter:

- https://helpdesk.srdp.at/Anleitung_Helpdesk.pdf

Die Zeiten des Online-Helpdesks entnehmen Sie bitte <https://ablauf.srdp.at>. Falls eine telefonische Korrekturhotline angeboten wird, sind die Zeiten ebenfalls dort ersichtlich.

1 Una mujer sin límites

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

Begründungen

0

El texto dice: "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." Entonces un conocido de la familia de Alexandra la ayudó en la formación de sus ideales.

1

El texto dice: "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." Entonces Alexandra se distanció de cierto grupo político porque pensaba que una idea era más importante que otra.

2

El texto dice: "Además, gracias a su voz, estudió canto y trabajó en la Ópera de Hanoi (Vietnam) para ayudar a la familia con sus apuros económicos." Entonces en su juventud Alexandra dio apoyo financiero a sus parientes.

3

El texto dice: "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." Entonces, antes de casarse con Philippe Néel, Alexandra tenía una relación informal con él.

4

El texto dice: "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." Entonces durante sus estancias en el extranjero Alejandra se educaba en centros religiosos.

5

El texto dice: "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." Entonces Alexandra llegó a ser conocida por haber logrado visitar un sitio cerrado para turistas.

6

El texto dice: "Ella y Yongden entraron disfrazados de mendigo y monje, con una pistola, una brújula y dinero escondidos." Entonces para llegar a un destino deseado Alexandra adoptó otra identidad.

7

El texto dice: "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." Entonces de vuelta a su país Alexandra sintió molestias por su fama.

8

El texto dice: "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." Entonces, cuando un ser querido perdió la vida, Alexandra deseó un funeral compartido.

2 La historia del Monopoly

	akzeptiert	nicht akzeptiert
0	<i>era archimillonario</i>	
1	había patentado una versión había inventado el juego había patentado otra versión patentó el juego patentó The landlord's game patentó un prototipo patentó una versión anterior patentó una versión casera	comenzaron a ser populares versión un tanto casera
2	podían conseguir rentas injustas conseguían rentas injustas eran poco escrupulosos podían conseguir las rentas	
3	conseguir propiedades y riquezas conseguir bancarrota de demás conseguir bancarrota de jugadores conseguir propiedades conseguir riquezas sumir demás en bancarrota sumir en bancarrota jugadores sumir en bancarrota otros	
4	la aceptó aceptó comprar la idea aceptó después de reticencias aceptó la idea aceptó la propuesta encontró demanda desbordante encontró éxito sin precedentes se encontró con demanda tomó el relevo tuvo éxito	se había visto maltratada
5	lo resolvió comprando ambas compró ambas patentes compró las patentes las compró las compró ambas lo resolvió lo resolvió comprar ambas lo resolvió comprar patentes resolvió el problema	ambas patentes
6	se originó un escándalo había un gran escándalo hubo un escándalo se originó gran escándalo	vio la luz pública
7	contenían un plano secreto contenían planos contenían planos para escapar	oculto en lado tablero se enviaron a prisioneros trataban de ediciones especiales

	<p>contenían planos secretos contenían un plano oculto</p>	
8	<p>ampliar el crédito prolongar el juego</p> <p>permitir ampliar crédito permitir prolongar juego</p>	<p>añadir normas adicionales entrar en contradicción</p>

Begründungen

0

El texto dice: “En 1933, un ingeniero estadounidense en paro, Charles Darrow, patentó este juego y algunos años después ya era archimillonario.” Entonces en el siglo XX, por haber registrado su idea, una persona desempleada era archimillonario.

1

El texto dice: “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, [...]” Entonces unas décadas antes una persona ya había patentado una versión.

2

El texto dice: “Este prototipo era una forma de propaganda anticapitalista: Elizabeth Magie intentaba mostrar cómo los propietarios poco escrupulosos podían conseguir rentas injustas.” Entonces la primera versión del juego quería indicar de qué manera ciertos dueños podían conseguir rentas injustas.

3

El texto dice: “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.” Entonces en la nueva edición del juego, los participantes jugaban con el fin de conseguir propiedades y riquezas.

4

El texto dice: “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.” Entonces una empresa que estaba poco convencida de la oferta de una persona, luego la aceptó.

5

El texto dice: “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.” Entonces cuando la empresa notó que había más versiones con derecho exclusivo lo resolvió comprando ambas.

6

El texto dice: “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.” Entonces cuando la gente llegó a saber lo que hizo la empresa se originó un escándalo.

7

El texto dice: “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.” Entonces, además de billetes de banco, para ayudar a unos arrestados unas versiones particulares del juego contenían un plano secreto.

8

El texto dice: “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.” Entonces hoy en día los participantes inventan más reglas para ampliar el crédito o prolongar el juego.

3 Un joven descubre una nueva ciudad maya

0	1	2	3
B	J	C	F
4	5	6	7
H	E	D	G

Begründungen

0

En esta parte del texto se habla de que la civilización maya observaba las constelaciones de las estrellas para decidir dónde fundar sus ciudades. El texto dice: “Un adolescente de Quebec (Canadá) ha descubierto una nueva ciudad maya hasta ahora desconocida gracias a su teoría según la cual esta civilización elegía el emplazamiento de sus ciudades siguiendo las constelaciones.”

1

En esta parte del texto se habla del descubrimiento del joven canadiense en el *Códex Maya* de Madrid. El texto dice: “Este canadiense de 15 años, apasionado por el mundo maya, encontró 22 constelaciones mayas en el *Códex Maya* de Madrid y al colocar estas sobre el mapa de Google Earth, [...]”

2

En esta parte del texto se habla de la teoría del joven según la cual existe una ciudad maya adicional en un lugar inaccesible en Yucatán. El texto dice: “Según su teoría, tendría que haber una ciudad maya más, la 118, en un lugar recóndito e inaccesible en la península de Yucatán, en México.”

3

En esta parte del texto se habla del tamaño de la ciudad descubierta por el joven canadiense. El texto dice: “Puede ser una de las de mayor tamaño, según *Le Journal de Montreal*.”

4

En esta parte del texto se habla de los lugares raros en los que los mayas construyeron sus ciudades. El texto dice: “No comprendía por qué los mayas habían construido sus ciudades lejos de los ríos, en terrenos poco fértiles y en las montañas.”

5

En esta parte del texto se habla de la sorpresa del joven al descubrir la correspondencia de las estrellas más brillantes con la ubicación de las ciudades más importantes de los mayas. El texto dice: “‘Me vi sorprendido y entusiasmado al darme cuenta de que las estrellas más brillantes de las constelaciones correspondían a las mayores ciudades mayas, [...]’”

6

En esta parte del texto se habla de que nadie aún ha pisado esta parte de la selva para encontrar Boca de Fuego, la ciudad descubierta. El texto dice: “De momento, nadie se ha aventurado en la jungla en busca de la Boca de Fuego.”

7

En esta parte del texto se habla de la promesa de los arqueólogos de llevar a William en su expedición: El texto dice: "Los arqueólogos han prometido a William que le llevarían en su expedición."

4 El deporte que triunfa

	R	F	akzeptiert	nicht akzeptiert
0	X		<i>Las competiciones profesionales de</i>	
1		X	Hoy en día son Actualmente, cerca de 300	
2	X		Cada vez surgen más	
3	X		Por ello muchos mantienen	No solo deben prepararse
4	X		A pesar de todo	
5		X	Un estudio realizado por	
6	X		xPeke es altamente respetado	El español Enrique Cerdeño El campeón del mundo
7	X		El campeón del mundo	
8		X	Desde sus inicios los	

Begründungen

0

El texto dice: "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." Entonces los eventos de *e-sport* ocupan instalaciones deportivas enteras.

1

El texto dice: "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." Entonces los eventos de *e-sport* no tienen todavía pocos espectadores en el planeta.

2

El texto dice: "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." Entonces según investigaciones, los profesionales de *e-sport* se cansan como en otros deportes.

3

El texto dice: "Por ello muchos mantienen regímenes de alimentación saludables y van al gimnasio." Entonces los jugadores de *e-sports* tienen que ser estrictos con la comida.

4

El texto dice: "A pesar de todo esto, todavía hay estereotipos que relacionan al jugador de videojuegos con conductas antisociales." Entonces se cree que los jugadores de *e-sports* tienen pocos amigos.

5

El texto dice: "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." Entonces los jugadores de *e-sport* no viven apenas en matrimonio.

6

El texto dice: "xPeke es altamente respetado a nivel mundial, con fans en todo el planeta, es una referencia de superación y dedicación." Entonces en España hay un jugador famoso que tiene muchos seguidores.

7

El texto dice: “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.” Entonces en algunos países los jugadores de *e-sports* son los los deportistas más seguidos.

8

El texto dice: “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.” Entonces la mayoría de gente aún no sabe qué son los *e-sports*.

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).