



**PRUEBAS DE COMPETENCIAS CLAVE
PARA EL ACCESO A FORMACIÓN DE CERTIFICADOS DE
PROFESIONALIDAD**

TIPO DE PRUEBA		CALIFICACIÓN
COMPETENCIA CLAVE	NIVEL	
LENGUA CASTELLANA	N2	
CENTRO QUE REALIZA LA PRUEBA	FECHA	
CEPA PLUS ULTRA	20/03/2017	

APELLIDOS, NOMBRE	DNI / NIE

INSTRUCCIONES PARA LA REALIZACIÓN DE LA PRUEBA

- 1º) Escuche atentamente las instrucciones que le dé el examinador.
- 2º) Antes de empezar, rellene los datos personales (apellidos, nombre y DNI/NIE) que figuran en esta página.
- 3º) Lea con atención las preguntas y no se apresure en empezar a escribir.
- 4º) Emplee bolígrafo de tinta azul o negra para responder las preguntas.
- 5º) Conteste las preguntas a continuación de cada enunciado.
- 6º) Dispone de una hoja en blanco que puede utilizar para anotaciones, etc.; deberá entregarla al finalizar la prueba junto con las hojas restantes.
- 7º) No está permitido el uso de dispositivos móviles ni informáticos.
- 8º) La puntuación o valor de la pregunta se detalla en cada una de ellas. Deben aparecer los cálculos realizados para puntuar la pregunta.
- 9º) Las respuestas incorrectas no puntúan negativamente.
- 10º) Puede utilizarse calculadora, pero no puede compartirse.
- 11º) Para superar la prueba es preciso obtener 5 puntos.
- 12º) Los resultados se harán públicos en: el Tablón de anuncios virtual del Gobierno de La Rioja; en su web, www.larioja.org, en el apartado de Empleo y Formación – Cualificaciones Profesionales; y en los tabloneros de anuncios del Departamento de Cualificaciones, del Centro asignado para las pruebas y del lugar donde se realizan.
- 13º) Dispone de una hora y cuarto (75 minutos) para realizar la prueba.
- 14º) No se podrá abandonar el aula hasta pasados quince minutos desde el comienzo de la prueba.

1. COMPRENSIÓN. (2,5 PUNTOS)

REALIDAD VIRTUAL

El objetivo de la realidad virtual es crear una experiencia que haga sentir al usuario que se encuentra **inmerso** en un mundo virtual, aparentemente real; para ello, se sirve de gráficos 3D así como del sonido que envuelve las escenas mostradas. La realidad virtual utiliza la visión de un observador, el usuario, quien se mueve dentro del mundo virtual utilizando dispositivos adecuados, como gafas o guantes electrónicos.

En la actualidad, la realidad virtual está haciendo uso de guantes y trajes como medio para interactuar en un ambiente virtual. Para lograrlo, estos dispositivos se comportan inicialmente como **dispositivos** de entrada que permiten al ordenador conocer las actuaciones del usuario. Cuando actúan como dispositivos de salida, pueden utilizarse para hacer llegar al usuario, por ejemplo, la sensación de estar sosteniendo un objeto que se ha cogido dentro del ambiente virtual. Esto se logra gracias a unas almohadillas que se inflan en el guante y dan la sensación de peso. También se puede llegar a **percibir** la rugosidad y forma propia de objetos virtuales.

La realidad virtual es una tecnología que puede ser aplicada en cualquier campo, como la educación, gestión, telecomunicaciones, juegos, entrenamiento militar, procesos industriales, medicina, trabajo a distancia, consulta de información, marketing, turismo, etc.

V.V.A.A.: Aplicación de la realidad virtual en la enseñanza a través de internet, en <http://www.ucm.es>.

A. Diga si las siguientes afirmaciones son verdaderas (V) o falsas (F): (1,25 puntos)

La realidad virtual impone una realidad al usuario, que no puede participar en ella.	
La realidad virtual utiliza dispositivos (guantes y trajes) con los que el usuario puede interactuar en un ambiente virtual.	
La tecnología que ha desarrollado la realidad virtual todavía no permite percibir los objetos como reales.	
El uso de esta tecnología está limitado al ámbito científico y médico.	
El objetivo de este artículo es analizar el funcionamiento y las aplicaciones de la realidad virtual.	

B. A partir de la siguiente viñeta de Forges conteste a las siguientes cuestiones: (1,25 puntos)



Observe la situación comunicativa que se presenta en la viñeta y conteste:

- ¿Quiénes son los emisores? ¿Cuál es su actitud?
- ¿Quiénes son los receptores? ¿Cuál es su actitud?
- ¿Qué medios de comunicación aparecen reflejados en la viñeta?
- ¿Cuál es el mensaje que los emisores quieren transmitir a los receptores?

- ¿Qué conclusión extrae usted al analizar la viñeta?

2. EXPRESIÓN ESCRITA.(2,5 puntos)

C. Elabore un texto de al menos 10 líneas en el que conteste a la siguiente pregunta: ¿Cree que las nuevas tecnologías han supuesto un adelanto o un problema para la sociedad actual?

Se valorará orden, corrección, presentación y claridad.

3. VOCABULARIO. (1,5 puntos)

D. La definición que mejor se ajusta a la palabra “**inmerso**” es:

- Oculto, enterrado.
- En contacto superficial con una realidad.
- Sumergido en algo o rodeado por algo.

E. La definición que mejor se ajusta a la palabra “**dispositivo**” es:

- Utensilio usado para producir energía.
- Aparato que sirve para conectar al usuario con la realidad virtual.
- Elemento que genera la realidad virtual.

F. La opción que contiene tres sinónimos para la palabra “**percibir**” es:

- Sentir, recordar y captar.
- Sentir, valorar y captar.
- Sentir, captar y conocer.

4. ORTOGRAFÍA. (1,5 puntos)

G. En la oración: “**Él** tiene las llaves de casa”. La palabra “**él**” lleva tilde porque:

- Es monosílabo y por tanto, lleva tilde dado que es una palabra aguda.
- Es un determinante con tilde diacrítica que le permite diferenciarse de “el” cuando funciona como pronombre.
- Es un pronombre con tilde diacrítica que le permite diferenciarse de “el” cuando funciona como determinante.

H. Elige la opción correcta para completar esta oración: “No ___ habido ninguna novedad desde hace días, pero va _____ un cambio pronto”.

- ha/ a ver.
- a/a haber.
- ha/ a haber.

I. Elige los grafemas (letras) correctos para completar la siguiente oración: “Ad__ertimos a los __iandantes del peligro de infrin__ir las normas con a__iones consideradas negli__entes”.

- v/b/j/c/j
- v/v/g/cc/g

- b/v/g/cc/j

5. CONOCIMIENTO DE LA LENGUA (2 puntos)

J. En la oración: “Se puede llegar a percibir la **rugosidad**” la palabra “rugosidad” es:

- Un adjetivo, porque expresa una sensación relacionada con el tacto.
- Un sustantivo, porque nombra una sensación y aparece acompañada del determinante “la”.
- Un pronombre, ya que concuerda en género y número con el determinante “la”.

K. El verbo “**actúan**” es:

- La tercera persona del singular del presente de indicativo del verbo actuar.
- La tercera persona del plural del presente de subjuntivo del verbo actuar.
- La tercera persona del plural del presente de indicativo del verbo actuar.

L. En la oración: “Estos dispositivos se comportan **inicialmente** como dispositivos de entrada” la palabra “**inicialmente**” es:

- Un adjetivo, porque expresa una cualidad asociada al verbo.
- Un adverbio, ya que es invariable en género y número.
- Un determinante indefinido que expresa la distancia del hablante con respecto al sustantivo “dispositivo”.

M. La palabra “**marketing**” es un préstamo lingüístico que puede definirse como:

- Una palabra tomada de otro idioma sin apenas adaptación lingüística.
- Una palabra que hace referencia a una realidad prohibida o socialmente censurada.
- Una palabra tomada de otro idioma que ha adaptado su forma al castellano y apenas recuerda a una palabra extranjera.