



**2
0
1
1
/
1
2**

EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA

2º DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

COMPETENCIA LECTORA

Nombre y apellidos:

Centro escolar:

Grupo/Aula:

Localidad:

Fecha:

Instrucciones

En esta prueba vas a leer una serie de textos y a responder a preguntas sobre lo que has leído.

Te encontrarás con distintos tipos de preguntas. Algunas tendrán cuatro posibles respuestas y, en ellas, has de elegir la correcta y rodear la letra que se encuentre junto a ella. Por ejemplo:

¿Cuántos habitantes tiene Pamplona?

- A Tantos como Barcelona.
- B Unos 200.000.
- C Un millón.
- D Varios millones.

Si decides cambiar la respuesta, tacha con una X tu primera elección y rodea la respuesta correcta, tal como se muestra en el ejemplo:

¿Cuántos habitantes tiene Pamplona?

- A Tantos como Barcelona.
- B Unos 200.000.
- C Un millón.
- D Varios millones.

En otras preguntas te pedirán que contestes si es verdadero (V) o falso (F) o bien que escribas la respuesta en el espacio señalado con puntos:

¿Qué es lo más conocido de Pamplona?

.....

Unas preguntas son más sencillas y otras son más difíciles. Si no entiendes alguna pregunta puedes continuar y luego volver a intentarlo.



Tienes 60 minutos para hacer esta prueba.

Las Meninas (1656) de Diego Velázquez



Los personajes

La escena transcurre en una de las estancias del Alcázar de Madrid.

La infanta Margarita se encuentra en el centro de la composición, un factor que, junto a la luminosidad que le ha dado el pintor, la convierte en el personaje más relevante del cuadro.

A sus lados, Isabel Velasco y Agustina Sarmiento son las "meninas", junto a las que se encuentran los enanos de la corte, en actitud lúdica con el perro que hay a sus pies.

En un segundo plano, en la penumbra, vemos a Marcela de Ulloa y a un hombre anónimo.

A la izquierda aparece el autorretrato de Velázquez, realizando su labor como pintor de la Corte y, al fondo de la estancia, se encuentra José Nieto, aposentador de la reina, en una posición que destaca por ser el centro de la perspectiva del cuadro.

Finalmente, podemos ver a dos personajes más de máxima importancia: en la pared del fondo, junto a la puerta, se reflejan en el espejo las figuras de Felipe IV y Mariana de Austria. Si no fuera por el toque de luz que el pintor da al espejo, no repararíamos en ellos, e incluso parece que sea un cuadro más dentro de la estancia. Este juego visual, un tanto enigmático, nos permite obtener más información de las personas que hay en el espacio representado.

La instantaneidad del momento se puede ver en los gestos de los personajes, que parecen haber sido alertados por la llamada de alguien exterior a la escena.

La mirada: Velázquez nos mira fijamente.

Velázquez se representa pintando a los reyes, cuya imagen se refleja en un pequeño espejo, en el fondo de la escena. Su mirada es atenta y meticulosa porque quiere atrapar cada detalle de sus majestades.

Como espectadores, tenemos la sensación de que Velázquez nos está mirando. Nos sentimos observados porque nuestra visión de la escena es la misma que la que tienen los reyes que están siendo retratados.

Este gesto de Velázquez confirma la importancia que en aquel momento adquiere la figura del pintor en la Corte (protagonista de un retrato real). Además, da un paso importante en la representación del mundo real a través del arte, ya que consigue integrar el espacio del espectador (nuestra mirada) en el espacio representado (la mirada de los reyes).

Lo más original de Las Meninas es el juego de miradas y espejos que contiene, un efecto habitual en el arte Barroco.

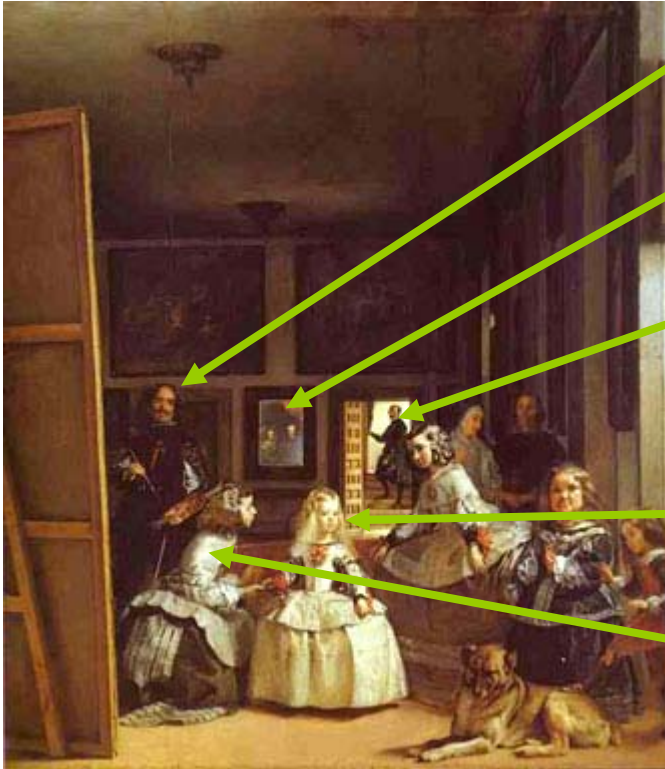
El espacio

Velázquez nos presenta en esta obra la intimidad del Alcázar y con su maestría nos hace penetrar en una tercera dimensión. Con la escena que muestra inmortaliza un solo instante de la vida cotidiana de sus personajes.

La luz y la atmósfera del cuadro son la consecuencia del dominio y el genio artístico del pintor sevillano.

Patricia Ordóñez, *Eureka* 18. Abril 2010, p. 34-35 (adaptado).

1. Identifica los personajes del cuadro y escribe los nombres en los recuadros.



2. En el cuadro aparece un personaje que, en realidad, no podría estar ahí. ¿De quién se trata?

- A. El perro, porque realmente no es un personaje.
- B. El enano, que juega con el perro.
- C. Velázquez, porque es el pintor de *Las Meninas*.
- D. El rey, porque aparece reflejado en un espejo.

3. ¿Con quién compartimos el punto de vista los espectadores del cuadro?

.....

4. **¿Qué quiere decir la expresión “con su maestría nos hace penetrar en una tercera dimensión”?**

- A. Que el pintor consigue un estado de felicidad en quien ve el cuadro.
- B. Que Velázquez consigue un efecto de profundidad en el cuadro.
- C. Que hay que apreciar en el cuadro su longitud y su altura.
- D. Que la maestría de Velázquez supera lo pintado hasta la fecha.

5. **¿Qué factores destacan al personaje más relevante del cuadro?**

- A. La mirada y la posición.
- B. La luz y la atmósfera.
- C. La instantaneidad y la actitud del personaje.
- D. La posición central y la luminosidad.

6. **¿De quién era hija la infanta Margarita?**

.....

La médula ósea

La médula ósea es un tejido esponjoso que se encuentra en el interior de algunos de los huesos del cuerpo como las crestas ilíacas (hueso de la cadera), el esternón o los huesos del cráneo. En el lenguaje coloquial se le llama tuétano.

Muchas veces se confunde con la médula espinal. Sin embargo, no tienen absolutamente nada que ver. Sus funciones son totalmente distintas. La médula espinal se encuentra en la columna vertebral y transmite los impulsos nerviosos desde el cerebro hacia todo el cuerpo y viceversa.

Hay 2 tipos de médula ósea:

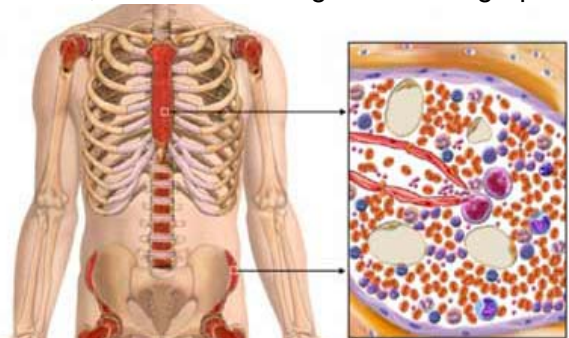
- La médula ósea roja, que ocupa el tejido esponjoso de los huesos planos, como el esternón, las vértebras, la pelvis y las costillas.
- La médula ósea amarilla, que es tejido adiposo y se localiza en los canales medulares de los huesos largos.

La médula ósea roja, a la que se refiere habitualmente el término médula ósea, contiene células inmaduras llamadas células madre hematopoyéticas, que son las células madre que forman la sangre. Éstas se dividen para crear más células que darán lugar a todas las células de la sangre, y se transforman en una de las tres clases de células sanguíneas: los glóbulos blancos, que nos defienden de las infecciones; los glóbulos rojos, que transportan el oxígeno en el cuerpo; o las plaquetas, que ayudan a que coagule la sangre.

La médula ósea puede trasplantarse, ya que puede extraerse de un hueso de donante vivo, generalmente de la cadera,

mediante una punción y aspiración y transfundirse al sistema circulatorio del receptor si existe compatibilidad del sistema HLA (compatibilidad entre donante y receptor). Las células madre transfundidas anidarán en la médula ósea de los huesos del receptor. Es lo que se llama trasplante de médula ósea.

Con el fin de minimizar los posibles efectos secundarios, los médicos intentan trasplantar las células madre más compatibles con las del paciente. Cada persona tiene un conjunto distinto de proteínas, llamadas antígenos del grupo



leucocitario humano A (HLA) en la superficie de las células. Este conjunto de proteínas, llamado tipo HLA, se identifica por medio de un análisis especial de sangre.

Cuanto mayor sea el número de antígenos HLA compatibles, mayor será la posibilidad de que el cuerpo del paciente acepte las células madre del donante.

Es más probable que sean compatibles los HLA del paciente con los de sus parientes cercanos, especialmente sus hermanos, que con los HLA de personas no emparentadas. Sin embargo, sólo 1 de cada 4 pacientes tiene un familiar compatible. Los demás han de recurrir a registros de donantes de médula ósea como el REDMO, en España, que gestiona la Fundación Josep Carreras.

7. Según el texto, la médula ósea roja se encuentra en...

- A. La sangre que circula por el cuerpo humano.
- B. En el centro de la columna vertebral.
- C. En el interior de todos los huesos del esqueleto.
- D. En el interior de algunos huesos del cuerpo.

8. Solo una de las siguientes afirmaciones es correcta. Márcala.

- A. Los glóbulos blancos proceden de la médula ósea amarilla.
- B. Si el donante de médula ósea es un familiar cercano, la compatibilidad está garantizada.
- C. Los glóbulos blancos, los rojos y las plaquetas surgen a partir de la médula ósea roja.
- D. La presencia de glóbulos blancos en la sangre es indicadora de que hay una infección.

9. Según el texto, ¿puede haber efectos secundarios en los casos de trasplante de médula ósea?

- A. No, porque solo se hace cuando hay compatibilidad entre donante y receptor.
- B. Sí, en el texto se habla de "minimizar los posibles efectos secundarios".
- C. Hay problemas de compatibilidad en una de cada cuatro operaciones.
- D. No, porque las proteínas tipo HLA se identifican por medio de un análisis especial de sangre.

10. La intención principal del autor de este texto es...

- A. Conseguir que haya donantes de médula ósea para los enfermos de leucemia.
- B. Informar con claridad acerca de la médula ósea, sus tipos, función y posibilidades de trasplante.
- C. Contar las experiencias y los problemas de los enfermos que necesitan trasplante de médula ósea.
- D. Explicar con claridad las diferencias entre la médula ósea y la médula espinal.

11. De acuerdo con la información que nos da el texto, ¿hay médula ósea roja en el fémur? Razona la respuesta.

.....
.....
.....

12. Deduce, con la ayuda del contexto, el significado de la sigla REDMO, que aparece en el último párrafo.

.....
.....
.....

13. Sabemos que algunas instituciones tratan de convencernos para que seamos donantes de médula. Trata de explicar el porqué.

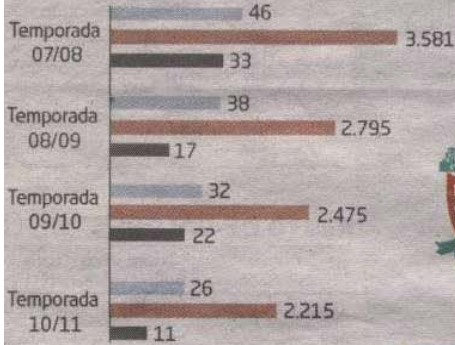
.....
.....
.....

14. De acuerdo con el texto sólo una de las siguientes afirmaciones es correcta. Márcala.

- A. Hay tres clases de médula ósea: la roja, la amarilla y la espinal.
- B. La compatibilidad en los trasplantes de médula está garantizada cuando el donante es una hermana o un hermano del paciente.
- C. El trasplante de médula ósea consiste en sustituir un trozo de hueso del enfermo por otro del donante.
- D. El trasplante de médula ósea se lleva a cabo mediante una transfusión al sistema circulatorio.

Fernando Torres

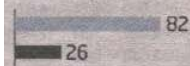
Con el Liverpool



CLAVE:
 Partidos
 Minutos jugados
 Goles



Con la selección

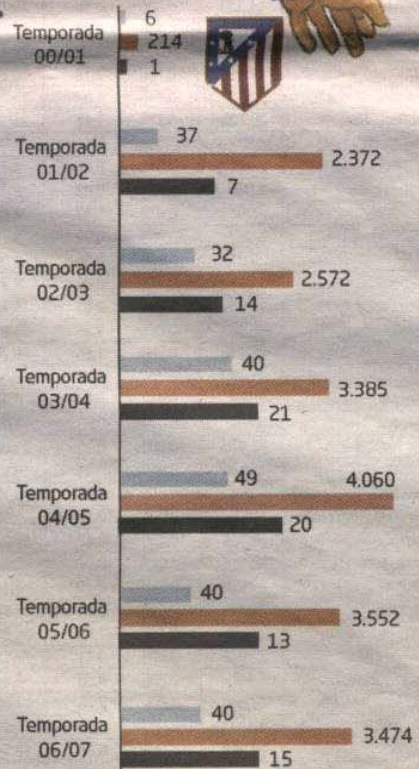


Fichajes más caros de la historia

- 1.- Cristiano Ronaldo (2009)
Del Manchester al R. Madrid
94 millones
- 2.- Ibrahimović (2009)
Del Inter al Barcelona
87 millones (47 más Eto'o)
- 3.- Zidane (2001)
Del Juventus al R. Madrid
69 millones
- 4.- Kaka (2009)
Del Milan al R. Madrid
67,2 millones
- 5.- Figo (2000)
Del Barcelona al R. Madrid
60 millones
- 6.- Torres (2011)
Del Liverpool al Chelsea
58 millones



Con el At. Madrid



FUENTE: Elaboración propia. Ilustración: Juan de Dios Tentorio.

EL MUNDO

15. ¿Cuál es la temporada en la que Fernando Torres ha marcado más goles?

- A. 2007/2008
- B. 2008/2009
- C. 2009/2010
- D. 2010/2011

16. Fernando Torres, en su etapa en el Atlético de Madrid, jugó el mismo número de partidos en tres temporadas. ¿En cuál de ellas marcó más goles?

- A. 2003/2004
- B. 2004/2005
- C. 2005/2006
- D. 2006/2007

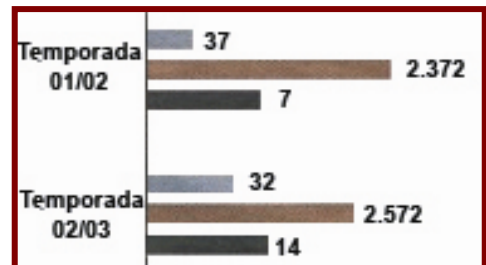
17. ¿En cuánto se valoró el traspaso de Eto'o del Barcelona al Inter?

.....

18. ¿En qué país jugaban la mayoría de los jugadores cuando protagonizaron los fichajes más caros de la historia?

- A. Italia
- B. Francia
- C. España
- D. Gran Bretaña

19. ¿Te parecen coherentes entre sí las barras que reflejan los datos de las temporadas 2001/2002 y 2002/2003? Justifica tu respuesta.



.....

.....

El legado

Un hombre murió lejos de su país, y en su testamento dejó escritas estas palabras: “Que se permita a la comunidad donde las tierras están situadas tomar lo que deseen para sí, y dar lo que ellos deseen a *Arif el Humilde*”.



Ahora bien, Arif, en aquel tiempo, era un hombre joven, que contaba con mucha menor autoridad aparente que cualquier otro miembro de la comunidad. Fue así como los mayores se apoderaron de cuanto quisieron de las tierras legadas, y asignaron a Arif una fruslería que nadie quería.

Muchos años después, con su fuerza y sabiduría desarrolladas, Arif se presentó ante la comunidad reclamando su patrimonio. “Estos son los objetos que te hemos asignado de acuerdo con el testamento”, dijeron los mayores. No se sentían usurpadores, ya que se les había dicho que tomaran lo que desearan.

Mas, en medio de la discusión, un hombre desconocido, de grave semblante y presencia imponente, apareció ante ellos. Dijo: “La intención del testamento era que vosotros dierais a Arif aquello que deseabais *para vosotros mismos*, pues él puede hacer el mejor uso de ello”.

En el instante de lucidez que esta declaración dio a los mayores, estos pudieron ver el verdadero significado de la frase “Permítaseles dar lo que ellos deseen a Arif”.

“Sabed, continuó la aparición, que el testador murió imposibilitado de proteger su propiedad, que habría sido usurpada por esta Comunidad si él hubiese hecho a Arif su heredero en forma directa. En el mejor de los casos, habría causado discordias. De manera que os la confió a vosotros sabiendo que, considerándola vuestra propiedad, cuidaríais bien de ella. Entonces, dispuso sabiamente para la preservación y transmisión de esta riqueza. Ahora ha llegado el momento en que debe ser devuelta para su uso correcto”.

Fue así como la propiedad fue devuelta; los mayores pudieron ver la verdad.

Cuento sufí

20. Señala si las siguientes afirmaciones son verdaderas (V) o falsas (F).

	V	F
El hombre que murió lejos de su país e hizo testamento se llamaba Arif el Humilde.		
Los mayores de la Comunidad se sentían usurpadores.		
Los mayores no aceptaron la interpretación que el “hombre desconocido” dio al testamento.		
El hombre desconocido amenazó a los miembros de la comunidad si no renunciaban a sus tierras.		

21. El testamento que dejó escrito el hombre que murió lejos de su país era ambiguo porque...

- A. Al morir lejos de su país, no tenía abogados que conocieran su lengua.
- B. Le ayudó en la redacción el “hombre desconocido” que más tarde apoya a Arif.
- C. Realmente no tenía intención de dejar a Arif todas sus tierras.
- D. Desconfiaba de las intenciones de los mayores de la comunidad.

22. Los mayores se apoderaron de cuanto quisieron de las tierras legadas porque...

- A. Arif era un joven sin autoridad, al que le gustaban las fruslerías.
- B. El hombre que hizo el testamento había muerto lejos de su país.
- C. La lectura literal del testamento permitía interpretar que podían hacerlo así.
- D. Arif el Humilde no estaba interesado en el cultivo de las tierras, sino en desarrollar su sabiduría.

23. En el texto, la expresión PATRIMONIO significa...

- A. Las posesiones que sus padres habían dejado a Arif.
- B. Las tierras que, en su opinión, le corresponden, según el testamento.
- C. Todo aquello que le corresponde a un joven cuando alcanza la mayoría de edad.
- D. Las tierras que la comunidad asignaba a los que iban a contraer matrimonio.

24. Di con tus palabras el significado de la expresión “...que habría sido usurpada por esta Comunidad si él hubiese hecho a Arif su heredero de forma directa”:

.....
.....

25. En el cuento no aparece ningún personaje femenino. ¿A qué crees que se debe?

.....
.....
.....
.....

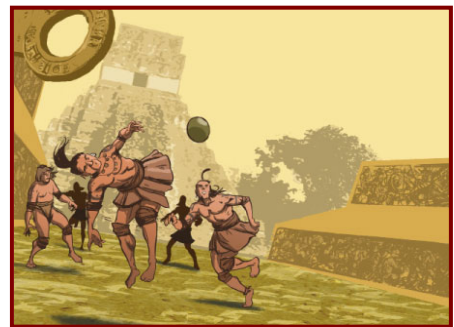
EL CUJU: EL ANTECEDENTE MÁS REMOTO DEL FÚTBOL

Hoy en día estamos acostumbrados a ver a las grandes estrellas del fútbol por televisión, convertidos en ídolos de masas y cobrando unos sueldos astronómicos. Pero no siempre ha sido así. Hay constancia de un deporte aparentemente muy similar al fútbol actual en China hace más de 2.000 años: el cuju. Aunque no había estrellas ni fichajes multimillonarios, el cuju tenía muchas similitudes con el fútbol moderno: competían dos equipos con el mismo número de jugadores, la pelota se jugaba con el pie y había que introducirla en una portería, e incluso había un árbitro. Parece que inicialmente se trataba de un ejercicio para los soldados que se hizo muy popular entre todos los sectores de la población. El emperador y muchos nobles tenían unas pistas privadas donde podían jugar o ver los partidos. Con el tiempo, el cuju evolucionó hacia una profesionalización y comercialización, y los mejores jugadores se hacían famosos.



UN PARTIDO A VIDA O MUERTE

El juego de pelota mesoamericano tiene una antigüedad de más de 3.000 años y era característico de diversas culturas precolombinas de la región de Mesoamérica (Centroamérica y México), entre las que estaban la maya, la azteca y la olmeca. En el juego participaban dos equipos en un terreno rectangular, con paredes de piedras verticales o inclinadas en los dos lados largos del campo. La pelota tenía el tamaño de una de voleibol, y pesaba entre tres y cuatro kg. Se trata de un juego similar al voleibol, pero sin red, en el que los jugadores debían evitar que la pelota cayera al suelo. Según la modalidad, la pelota se podía golpear con las caderas, los muslos, los codos o los antebrazos. Una versión de este juego consistía en hacer pasar la pelota a través de una anilla perpendicular al suelo. Más que un deporte, el juego de pelota era un ritual que representaba la lucha entre la luz y las tinieblas, en el cual la pelota era el Sol y los jugadores representaban a los dioses. Este sentido ritual fue ganando importancia con el paso de los años y, por ejemplo, en la cultura maya, el juego de pelota se asoció a los sacrificios humanos, de manera que a los miembros del equipo que perdía el partido se les cortaba la cabeza...



EL HARPASTUM: EL JUEGO DE PELOTA DE LOS ROMANOS

El harpastum fue un deporte muy popular en el Imperio Romano. Se trataba de una especie de rugby que se jugaba con una pelota pequeña, similar a las usadas en el tenis. Este deporte se practicaba en un terreno de juego rectangular. Muy pronto se hizo tan popular que muchas familias nobles de Roma hicieron construir pistas de harpastum en sus propiedades. A las familias nobles les gustaba ver los partidos como espectadores, solo como entretenimiento. Lo que hacían era alquilar jugadores de harpastum, organizar el partido en una finca de su propiedad y traer invitados para que disfrutaran del espectáculo.



Eureka 18. Abril 2010, p. 30-31 (adaptado).

26. Indica cuál de estas afirmaciones es verdadera:

- A. Los perdedores de los antiguos juegos de pelota eran sacrificados.
- B. Los mejores jugadores de cuju llegaban a ser famosos.
- C. En los antiguos juegos solo se golpeaba la pelota con el pie.
- D. Los antiguos juegos de pelota no interesaban a la alta sociedad.

27. ¿Cuál de los antiguos juegos de pelota adquirió mayor valor simbólico? Justifica tu respuesta.

.....

.....

.....

28. Identifica los antiguos juegos de pelota con deportes actuales:

Juego antiguo	Deporte actual
Cuju
Harpastum
Juego de pelota mesoamericano

29. ¿Cuál de los tres juegos se puede considerar más antiguo?

.....

