



**XUNTA  
DE GALICIA**

CONSELLERÍA DE CULTURA,  
EDUCACIÓN, FORMACIÓN  
PROFESIONAL E UNIVERSIDADES

**Avaliación de diagnóstico**  
**2.º curso de educación secundaria obrigatoria**  
**Curso 2023-2024**

**Caderno**

Espazo para pegar  
a etiqueta identificadora do/a alumno/a  
pola persoa que aplica a proba

**Competencia en comunicación lingüística**  
**Lingua Castelá e Literatura**

## Instrucciones



En esta prueba vas a escuchar y a leer una serie de textos sobre los que tendrás que responder a algunas preguntas. Pon mucha atención.

Algunas preguntas tendrán **cuatro posibles respuestas**, pero **solo una** es correcta. Rodea la letra que se encuentra junto a ella. Fíjate en el ejemplo:

### Ejemplo 1

¿Cuántos días tiene la semana?

- a) 6 días.
- ☒ b) 7 días.
- c) 8 días.
- d) 9 días.

Si te equivocas o decides cambiar de respuesta, tacha con una cruz (X) tu primera elección y rodea la respuesta que consideras correcta.

### Ejemplo 2

¿Cuántos días tiene la semana?

- a) 6 días.
- ☒ b) 7 días.
- c) 8 días.
- ~~d) 9 días.~~

A veces, tendrás que **poner una cruz (X)** en la casilla correspondiente.

### Ejemplo 3

Marca con una cruz (X) si las siguientes afirmaciones son verdaderas (V) o falsas (F):

	V	F
Una semana tiene 7 días.	X	
Una semana tiene 8 días.		X

En otras actividades se te pedirá que **redactes** la respuesta en un espacio señalado.

### Ejemplo 4

Continúa la historia que acabas de leer y dale un final.





Tienes **70 minutos** para hacer la prueba.



Debes utilizar un bolígrafo de tinta azul o negra no borrrable.



Lee cada pregunta atentamente y no contestes antes de leer todas las opciones.



Si no sabes contestar a alguna pregunta, no pierdas el tiempo y pasa a la siguiente.



Intenta completar toda la prueba.



En las tareas de redacción, emplea el espacio preparado para ellas.



Si al finalizar te sobra tiempo, puedes volver atrás.



Te avisarán dos veces: cuando falten 30 minutos y cuando falten 10 minutos.

Temporizador ([bit.ly/3OQbF3w](https://bit.ly/3OQbF3w)). Resto de iconos: Flaticon.com

**¡Tranquilo/a, lo harás muy bien!**



Escucha dos veces el siguiente audio y responde.

## El terror medieval de los peregrinos

J. V. Lado, "Vuelve el Vákner, terror medieval de los peregrinos". *La Voz de Galicia*. (<https://bit.ly/48JdNBB>) (Adaptación)



**P.1. ¿Qué quiere decir la expresión "la extremidad del mundo"?**

- a) La parte más peligrosa del mundo.
- b) El final del Camino de Santiago, en Compostela.
- c) Finisterre, lugar conocido como "fin del mundo".
- d) El Ayuntamiento de Dumbría, donde se prolonga el Camino.

**P.2. ¿Por qué los interlocutores del peregrino se sorprenden de que esté vivo?**

- a) Porque descubrió muchas bestias salvajes.
- b) Porque se encontraron con el peligroso Vákner.
- c) Porque perdió a veinte personas en su peregrinación.
- d) Porque desconocía dónde estaba y el edificio que allí encontró.

**P.3. ¿Cuándo peregrinó el obispo Mártir de Arzendján?**

- a) En el siglo XVI.
- b) Entre 1589 y 1596.
- c) Entre 1489 y 1496.
- d) Tras la inauguración del Camino de Santiago.

**P.4. Según el audio que acabas de escuchar, ¿cuál es la importancia del obispo Mártir de Arzendján en la creación de la leyenda del Vákner?**

- a) Es el autor de la noticia sobre la vuelta del Vákner.
- b) Es el catedrático universitario que investiga sobre el Vákner.
- c) Es el responsable del proyecto de recuperación de esta figura.
- d) Es el autor del único texto medieval en el que se hace referencia a esta figura.

**P.5. Según alguna de las teorías expuestas, ¿cuál es una posible definición del Vákner?**

- a) Una figura demoníaca próxima al lobishome.
- b) Un animal salvaje pequeño, pero muy temido.
- c) Un dragón pacífico que vivía cerca de Santiago.
- d) Un peregrino que padeció muchos trabajos y fatigas.

**P.6. La idea expresada en este audio sobre la importancia de recuperar la figura del Vákner para dar valor al patrimonio cultural inmaterial del Camino se formula...**

- a) en el título.
- b) en la conclusión.
- c) en la introducción.
- d) en la introducción y la conclusión.

**P.7. En el audio se pueden apreciar dos tipologías textuales. Señala la principal:**

- a) Diálogo, porque empieza con un personaje hablando en estilo directo.
- b) Descripción, porque se detiene bastante en describir cómo es el Vákner.
- c) Exposición, porque explica un tema con el objetivo de transmitir una información.
- d) Narración, porque hay un narrador que relata unos hechos que le sucedieron a un personaje.

**P.8. Señala si las siguientes afirmaciones sobre las citas, aclaraciones, enumeraciones, etc. son verdaderas (V) o falsas (F) poniendo una cruz (X):**

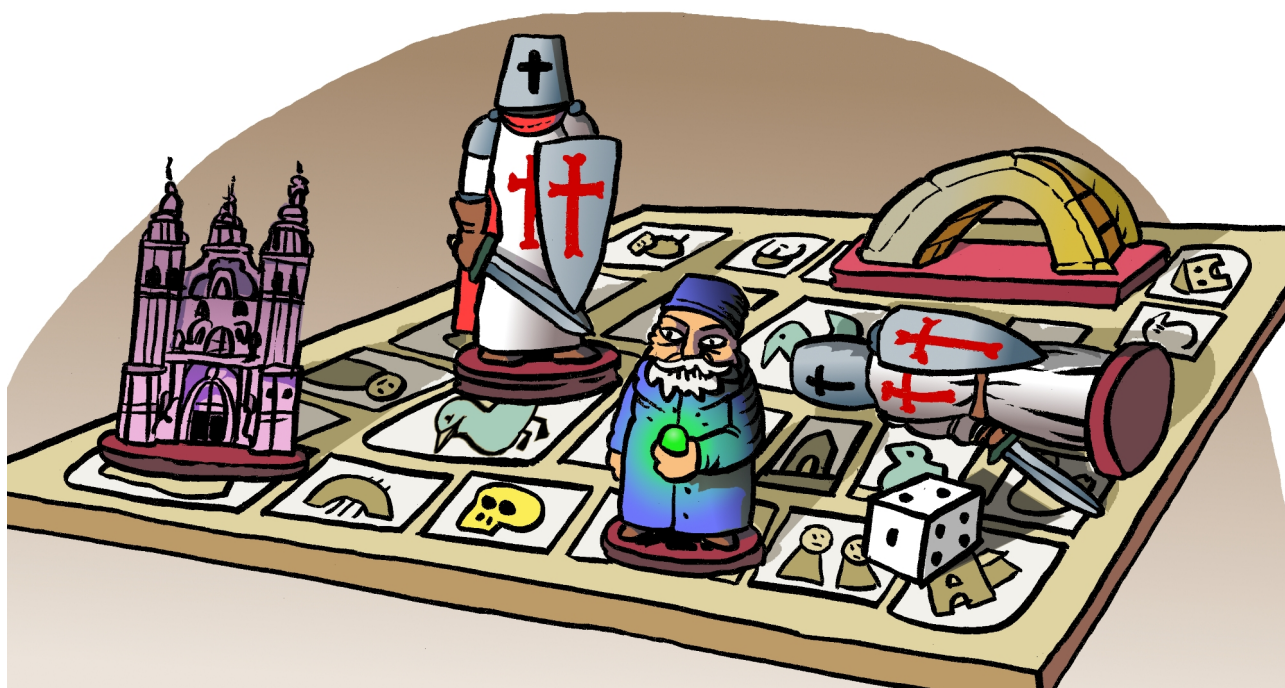
	V	F
a) La aclaración sobre el monte O Pindo, "al pie del Camino de Fisterra", ofrece una información que puede ser desconocida para el lector, haciendo el lugar más reconocible para él.		
b) La cita final de Antón Pombo, historiador y estudioso del Camino, tiene como finalidad aportar ejemplos de seres de la mitología galaica.		
c) La enumeración de las hipótesis sobre la naturaleza del Vákner, "un oso, un toro salvaje, un lince...", proporciona autoridad al relato al estar basada en fuentes fiables.		
d) La mención de las teorías del catedrático Fernando Alonso y de la doctora María Aurora Lestón hace que la información sea fiable.		

**¡No pases de página hasta que se indique!**

**A partir de ahora gestionas tú el tiempo. Lee atentamente y responde.**

## **De la piedra filosofal al juego de la oca: misterios del Camino** **Alquimistas, caballeros y peregrinos en el tablero del juego de la oca**

En verdad, algunos de los piadosos viajeros que se acercaron a Compostela a lo largo de los siglos buscaban algo más que el perdón de sus pecados. Este fue el caso del famoso alquimista Nicolas Flamel, que peregrinó para pedirle al Apóstol que lo ayudase a descifrar un misterioso libro que contenía el secreto de la auténtica piedra filosofal. Muchos aseguran que tal piedra no existe ni jamás existió, pero el bueno de Nicolas regresó de su viaje más rico de lo que era antes de partir y, en agradecimiento por la sabiduría adquirida, restauró la Tour Saint-Jacques de París con parte de su oro. No en balde, los alquimistas llamaban Camino de Santiago al proceso de consecución de la Gran Obra.



Por el Camino, ruta cargada de misterios y enigmas por resolver, anduvieron los caballeros templarios y los hospitalarios protegiendo a los peregrinos. Por eso mismo no nos resulta extraño que por estas tierras anduviese también el Santo Grial, el mítico vaso de la Última Cena que guardó José de Arimatea y que San Pedro llevó a Roma. [...]

Todo el mundo sabe que el *Códice Calixtino* conserva la más antigua guía turística conocida. En el último libro de los que componen el *Liber Sancti Iacobi* se describen, punto por punto, todas las etapas que debía hacer el peregrino, advirtiéndole de cuantos peligros lo acechaban en su viaje. Pero es muy posible que en nuestras casas tengamos un mapa del Camino que no reconocemos porque tiene la apariencia de un inocente juego de mesa: hablamos del tablero del juego de la oca, que para numerosos estudiosos no es otra cosa que un juego templario lleno de símbolos y pistas para

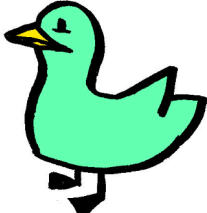
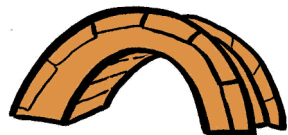




recorrer el Camino. El ganso, considerado desde tiempos remotos como mensajero del cielo, aparece de una u otra manera a lo largo del itinerario que conduce al *Finis Terrae*, a veces de un modo tan evidente como en los Montes de Oca, otras de un modo más sutil, como en caso de la localidad berciana de O Ganso. Por el medio atravesamos puentes emblemáticos, como en Puente la Reina, veremos laberintos, posadas, una iglesia en la que los peregrinos que se encontraban al borde de la muerte podían recibir el perdón sin que fuese necesario llegar a Compostela —de ahí el símbolo de la calavera o la Muerte que veremos poco antes del final— y concluimos el juego al llegar a la casilla 63, la que representa el Jardín de la Oca. ¿Y qué puede ser este jardín misterioso? Daremos solo una pista: según el *Códice Calixtino*, la catedral de Santiago tenía 63 vidrieras y 63 columnas. [...]

No se sabe muy bien quién fue el que calificó el Camino de Santiago como “la calle Mayor de Europa” pero, fuese quien fuese su misterioso autor, hay que reconocer que no pudo estar más acertado. Durante siglos los habitantes de las aldeas y ciudades de todas las tierras de Europa se encontraron en las diferentes sendas que conducían al fin del mundo conocido y en ellas compartieron conocimiento. La primera red asistencial de la historia nació al borde de los Caminos para atender a los fatigados y enfermos peregrinos jacobeos.

Jesús Curros Neira, *Escenas, imaxes e sons do Camiño*. Galaxia. (Adaptación y traducción)





**P.9. Apoyándote en la imagen del texto y en las que se ofrecen a continuación, indica cuál es el símbolo más reconocible de los caballeros templarios:**

a) 	b) 	c) 	d) 
---	---	--	---

**P.10. Este fragmento que acabas de leer combina la exposición y la opinión. Señala con una cruz (X) con qué variedad del discurso se relaciona cada una de las siguientes afirmaciones:**

	Exposición	Opinión
a) “Nicolas Flamel [...] restauró la Tour Saint-Jacques de París”.		
b) “El <i>Códice Calixtino</i> conserva la más antigua guía turística conocida”.		
c) “No nos resulta extraño que por estas tierras anduviese también el Santo Grial”.		
d) “Hay que reconocer que no pudo estar más acertado” [el misterioso autor de la frase “la calle Mayor de Europa”].		

**P.11. Según el texto que acabas de leer, hay una construcción en la que los peregrinos que se encuentran al borde de la muerte pueden recibir el perdón sin tener que llegar a Santiago de Compostela. ¿Cuál de las siguientes imágenes ilustra mejor ese lugar?**

<p>a)</p>  <p>CC-BY-SA-4.0 (bit.ly/3tu6kru)</p> <p>Puente romano de Cangas de Onís</p>	<p>b)</p>  <p>CC-BY-2.0 (bit.ly/3Txheak)</p> <p>Iglesia de Santiago de Villafranca del Bierzo</p>	<p>c)</p>  <p>CC BY-NC-ND 4.0 Deed (bit.ly/3TzIHse)</p> <p>Laberinto de Villapresente</p>	<p>d)</p>  <p>CC-BY-SA-4.0 (bit.ly/483S7jZ)</p> <p>Puente de la Reina</p>
---	--	---	--

**P.12. ¿Qué intenta transmitir el autor del texto al decir que “la primera red asistencial nació al borde del Camino”?**

- a) Que se crearon grupos de peregrinos para hacer juntos el Camino.
- b) Que existían tiendas de *souvenirs* a lo largo del Camino para llevar objetos de recuerdo.
- c) Que había organizaciones de personas que atracaban a los peregrinos durante el Camino.
- d) Que se crearon hospitales y lugares de ayuda a lo largo del Camino para atender a los peregrinos.

**P.13. En el texto se dice que alguien calificó el Camino de Santiago como “la calle Mayor de Europa”. ¿Qué significa esa metáfora?**



- a) Que recibió ese nombre para distinguirla de las demás calles de Europa.
- b) Que fue un camino ancho y muy transitado que pasaba por muchos países de Europa: Francia, Italia, Portugal...
- c) Que el Camino favoreció una mezcla de personas procedentes de distintos países de Europa estableciendo entre ellos conexiones culturales.
- d) Que era la calle que estaba mejor conservada de toda Europa, ya que la protegían los caballeros templarios que custodiaban el Santo Grial.




P.14. Si te pidiesen que hicieses un trabajo de investigación sobre la piedra filosofal, ¿cuál de estas fuentes de información sería la más adecuada para encontrar la información necesaria?

piedra filosofal

×



a)




Química.es

<https://www.quimica.es> › enciclopedia › Piedra\_filosofal

Piedra filosofal

La **piedra filosofal** es una sustancia que según la **alquimia** tendría propiedades extraordinarias, como la capacidad de transmutar los metales vulgares en oro.

b)




Diccionario de la lengua española

<https://dle.rae.es> › alquimia

alquimia | Definición | Diccionario de la lengua española | RAE

1. f. Conjunto de especulaciones y experiencias, generalmente de carácter esotérico, relativas a las transmutaciones de la materia, que influyó en el **origen** ...

c)




XL Semanal

<https://www.xlsemanal.com> › conocer › ciencia › exist...

¿Existe de verdad la 'piedra filosofal'?

1 jun 2018 — El objetivo de la **alquimia** ha sido la transmutación del plomo y otros metales en oro con ayuda de un 'polvo' llamado '**piedra filosofal**'

d)



ILEON

<https://ileon.eldiario.es> › Actualidad

Las claves del experto César García Álvarez para afirmar ...

1 mar 2020 — Las claves del experto César García Álvarez para afirmar que "la Catedral de León es la **piedra filosofal**" de la **alquimia**. El profesor de la ...

Fuente: Google

## De oca a oca

### Reino de Aragón. Siglo XII

*El gremio de herreros acusa al joven herrero Yago Lavalle de incumplir las costumbres ancestrales de la profesión, por lo que le impone como castigo peregrinar a Santiago para que aprenda a valorar las tradiciones de sus antepasados. Antes de partir, Yago acude a despedirse de su anciana abuela, que le da unos valiosos consejos.*

Se levantó con trabajo y se acercó con paso torpe a un arcón colocado a los pies de la cama. Alzó la tapa y buscó un momento hasta encontrar una pequeña tabla cuadrada, que a continuación llevó hasta el muchacho. Era una tabla de madera muy pulida, con un dibujo en espiral formando un sendero que terminaba en el centro en una especie de jardín. Tenía una serie de casillas numeradas con distintos dibujos; en la primera, un monje conducía un grupo de ocas hacia el sendero.

—¿Qué es esto, abuela? Parece una tabla de juegos.

—¿No lo recuerdas? Es el juego de la oca. Alguna vez os enseñé a jugar a ti y a tus hermanos cuando erais niños.

—¡Ah, sí! De oca a oca...

—Y saltas a la oca siguiente —terminó la anciana—. La oca ayuda a avanzar en el juego. Es como el sendero de la vida y el conocimiento, que termina en la sabiduría, en el jardín de la oca. Es el juego de los maestros constructores. Juegan en las largas veladas junto al fuego. Pero este es algo más que un tablero de juego. Mira —volvió la tabla y enseñó a Yago una marca grabada—, lo hizo mi padre; esta es la marca de maestro cantero de Diego de Padrón, de mi padre; este es el signo que ponía en sus construcciones y en sus contratos; mi padre era un *jars*, un ganso, es decir, un maestro; los compañeros constructores dicen que las ocas enseñaron a los antiguos los secretos de las proporciones. Consideraban a la oca o a los gansos como pájaros sabios, y al mejor maestro le daban el título de «Maestro Ganso». [...] El obispo de Jaca te dará la credencial de peregrino para que te identifique durante el Camino, pero toma, llévate el juego, que te será mejor credencial. Todo el Camino está lleno de lugares que llevan el nombre de la oca o el ganso. Son los antiguos establecimientos de los canteros. En cualquiera de ellos, pregunta por el maestro, enseña el tablero, y por la memoria de tu bisabuelo, por su signo aquí grabado, encontrarás ayuda y cobijo. Que Dios te bendiga, Yago. Vete en paz y vuelve antes de que me muera.



**P.15. ¿Cuál es la idea principal de este fragmento?**

- a) Yago empieza el Camino en los próximos días.
- b) Los antepasados de Yago eran canteros, no herreros.
- c) La abuela le entrega a Yago una credencial para el Camino.
- d) El juego de la oca era un entretenimiento de los maestros canteros.

**P.16. De estas cuatro ideas, ¿cuál es la más relevante del texto?**

- a) La abuela desea volver a ver a Yago antes de morir.
- b) El tablero servirá para que Yago sea bien recibido en el Camino.
- c) La abuela escondía el juego en un arcón que tenía en su habitación.
- d) Los maestros constructores pasaban las noches con el juego de la oca.

**P.17. En la penúltima línea del texto, ¿a qué hace referencia la palabra "aquí"?**

- a) Al tablero de juego.
- b) Al lugar en el que están.
- c) A la credencial de peregrino.
- d) Al signo de maestro cantero.

**P.18. Atendiendo a sus características, ¿a qué subgénero literario pertenece el texto?**

- a) A la novela fantástica, porque los gansos aparecen como pájaros sabios.
- b) A la novela didáctica, porque tiene como finalidad transmitir una enseñanza.
- c) A la novela de aventuras, porque un personaje se va a enfrentar a varios problemas en un viaje.
- d) Al drama histórico, porque se centra en asuntos reales que sucedieron en el siglo XII.

**P.19. Después del fragmento se puede leer la siguiente información: "María Isabel Molina. *El herrero de la luna llena. Alfaguara juvenil*". ¿Se puede presentar el texto sin esos datos?**

- a) No, porque contienen información sobre el protagonista de la historia.
- b) Sí, solo se deben poner esos datos si hay dudas sobre el autor o la autora de la obra.
- c) Sí, se podrían omitir ya que no aportan datos relevantes sobre el argumento de la historia.
- d) No, porque cometeríamos un delito contra la propiedad intelectual al no hacer mención de la autora del texto.

**P.20. ¿Por qué crees que la abuela se despide de Yago con esas palabras tan solemnes?**

- a) Porque hacer el Camino suponía afrontar grandes peligros.
- b) Porque sabía que la credencial del obispo no era muy útil ni importante.
- c) Porque las personas mayores suelen preocuparse y se entristecen en las despedidas.
- d) Porque la abuela conocía misterios ocultos, como el del juego; pero no quiso alarmar a Yago.

## ¡Continuemos la historia!

**P.21.** ¿Te ha gustado el fragmento del libro *El herrero de la luna llena* que acabas de leer? Nosotros queremos saber cómo continuarías tú la historia de Yago Lavalle y el final que le darías:

- ¿Vivirá muchas aventuras a lo largo del Camino de Santiago?
- ¿Se encontrará con el Vákner o con cualquier otro ser mitológico de Galicia?
- ¿Conseguirá terminar el Camino?

- Dale una **continuación** a la aventura de Yago a partir de las últimas palabras de su abuela:

**"Que Dios te bendiga, Yago. Vete en paz y vuelve antes de que me muera."**

Escribe un mínimo de **100 palabras**.

No deberías dedicar más de **15 minutos** a esta tarea.

Recuerda cuidar la **ortografía** y la **presentación**.



**Escribe aquí tu historia:**

*-Que Dios te bendiga, Yago. Vete en paz y vuelve antes de que me muera.*



## Vamos de excursión... ¡AL TERRITORIO VÁKNER!

**P.22.** ¡Qué emoción! A vuestra clase ha llegado un estudiante de Noruega que os ha hablado del *fáfnir* nórdico y de otros seres mitológicos de su país. Como vosotros queréis demostrarle que la cultura gallega también está empapada de criaturas de este tipo, habéis pensado que sería una buena idea hacer una excursión a Dumbría para conocer un poco más sobre el Vákner. Investigando en la página web del ayuntamiento, habéis encontrado información sobre esta figura y queréis saber si hay alguna actividad organizada que os pueda resultar interesante.

**¡Emplea el formulario de contacto de la Oficina de Turismo e infórmate!**



Dumbría Turismo (<https://bit.ly/3SMngBS>)

**Escribe un mensaje** en el espacio disponible en la página siguiente **indicando el motivo** por el que te pones en contacto con esta oficina y **pidiendo información** que pueda resultar de vuestro interés: si hay alguna actividad organizada para conocer el el lugar, cuál es el mejor momento del año para hacer la excursión, si hay algún sitio para hacer un pícnic, etc.

No olvides emplear un **lenguaje formal** y respetar la **estructura** del correo electrónico:

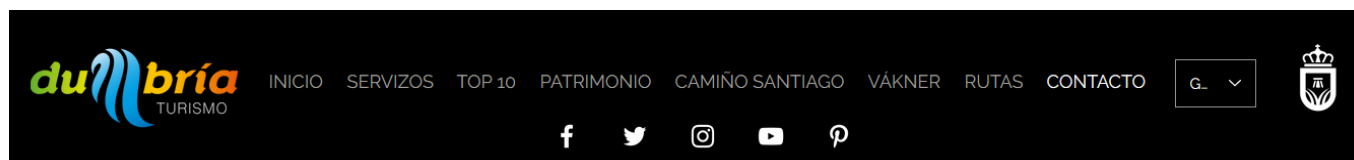
- ✓ Saludo.
- ✓ Presentación.
- ✓ Cuerpo del mensaje.
- ✓ Despedida.

Escribe un mínimo de **75 palabras**.

No deberías dedicar más de **10 minutos** a esta tarea.

Recuerda cuidar la **ortografía** y la **presentación**.



Dumbria Turismo (<https://bit.ly/3wxc4Sk>)

**E-mail** (puedes inventarlo):

**Mensaje:**

**¡Muchas gracias por tu esfuerzo!**