

EJEMPLOS DE PRUEBA DE ACCESO.

EJERCICIO 1. CONOCIMIENTOS Y MADUREZ. (Tiempo máximo: 90 minutos)

Seleccione y desarrolle un tema de los siguientes. El tema debe incluir, por este orden:

- **Esquema.**
- **Desarrollo de los contenidos.**
- **Resumen final** en el que se destaquen las principales conclusiones o conceptos del tema desarrollado.

TEMAS:

HISTORIA DEL ARTE

1. La catedral gótica.
2. El modernismo en España.
3. La obra de Velázquez.
4. El surrealismo.

BIOLOGÍA

5. Los microorganismos en los ciclos biogeoquímicos.
6. El ADN: naturaleza, estructura y función.

QUÍMICA

7. Enlace iónico. Propiedades de los compuestos iónicos.
8. Equilibrio químico. Modificaciones del equilibrio.

FÍSICA

9. Modelos atómicos. Espectros discontinuos.
10. Reflexión, refracción y dispersión de la luz

Instrucciones:

- Ponga su **nombre y número de examen** en la primera hoja escrita, junto al título del tema elegido.
- No desgrape los folios. Mantenga en la mesa exclusivamente el documento identificativo, los papeles de examen, el bolígrafo y el corrector. Desconecte su móvil.
- Asegúrese de que el texto sea legible. Los ejercicios ilegibles no serán calificados.

Valoración:

El ejercicio tiene como objeto apreciar los conocimientos, formación general y madurez del aspirante, por lo que se valorará:

- La corrección, adecuación y extensión de los contenidos expuestos.
- La comprensión de conceptos.
- La relación de los contenidos con otros conocimientos generales o pluridisciplinarios.
- La formación general demostrada referida al ámbito de los bienes culturales
- La adecuada utilización del lenguaje. Las faltas de ortografía, puntuación o sintaxis serán penalizadas.
- La capacidad de síntesis y relación.

Puntuación:

Este ejercicio será puntuado de 0 a 10, expresando la calificación con dos decimales. El ejercicio se considerará aprobado cuando la nota obtenida sea igual o superior a 5. El valor global del ejercicio será del 40% sobre el total de la prueba.

EJERCICIO 2.1. APTITUD. (Tiempo máximo en estos ejemplo, dos horas)

Se presentan ejemplos de alguna de las diferentes posibilidades que se pueden presentar para la realización de esta prueba. Como puede apreciarse suele consistir en ejercicios en los que se desarrollan tareas como eliminar materia, cortar, encajar y pegar, todo ello con la mayor precisión posible:

Ejemplo 1:

Obtención de una pirámide de cuatro lados partiendo de un bloque de poliestireno (un cubo de 5 cm. de lado) mediante la eliminación de volumen con un bisturí suministrado por el tribunal.

Se valorará el grado de perfección de la figura, la calidad de la superficie resultante y la mínima eliminación de materia.

Ejemplo 2:

Con la ayuda de una tijera recorte las piezas negras de la figura 1, posteriormente adhiera con el pegamento en barra suministrado por el tribunal los fragmentos recortados, completando mediante simetría la figura 2.

Se valorará el grado de perfección de la figura obtenida y la limpieza del trabajo.



Ejemplo 3:

Elimine mediante raspado, con el bisturí entregado por el tribunal, las manchas que aparecen en la figura inferior, sin perforar el papel y manteniendo los trazos que corresponderían a la imagen.

Se valorará el grado de perfección de la figura obtenida, la calidad de la superficie resultante y la mínima eliminación de materia.



Puntuación:

Esta parte del segundo ejercicio será puntuada de 0 a 10. La calificación del segundo ejercicio será la media aritmética de las puntuaciones obtenidas en las partes, expresada con dos decimales. El ejercicio se considerará aprobado cuando la nota obtenida sea igual o superior a 5.

El valor global de esta parte es del 20% sobre el total de la prueba.

EJERCICIO 2.3. DIBUJO. (Tiempo máximo, 3 horas)

Instrucciones:

- Clave con las chinchetas el papel en su tablero. Escriba con letra legible su **nombre, apellidos y número de examen** en el ángulo superior derecho del papel.
- No cambie de puesto ni modifique la posición del caballete.
- Dibuje el modelo asignado con la **técnica monocromática en seco que desee.**
- Dispone de un total de 3 horas.
- Mantenga en todo momento su documento de identificación sobre el caballete, en lugar visible.
- Apague el móvil y manténgalo guardado durante toda la prueba.
- Está terminantemente prohibido sacar fotografías o calcos.



Valoración:

Se valorará la fidelidad en la representación, la calidad del grafismo, la precisión y el grado de terminación del dibujo (encaje, proporción, movimiento, claroscuro, textura y pulcritud).

Puntuación:

Esta parte del segundo ejercicio será puntuada de 0 a 10. La calificación del segundo ejercicio será la media aritmética de las puntuaciones obtenidas en las partes, expresada con dos decimales. El ejercicio se considerará aprobado cuando la nota obtenida sea igual o superior a 5.

El valor global de esta parte es del 20% sobre el total de la prueba.

EJERCICIO 2.2. COLOR (Tiempo máximo en este ejemplo, 2 horas)

Instrucciones:

- El ejercicio consiste en la reproducción mimética de color y forma en la zona en blanco de la muestra.
- Para la realización de este ejercicio sólo utilizará los cuatro lapiceros entregados (negro, cián, magenta y amarillo) y, en su caso, sacapuntas y goma de borrar.
- Dispone de 90 minutos.
- Mantenga en la mesa exclusivamente los materiales indicados y su documento de identificación.
- Al finalizar introduzca el ejercicio en el sobre y entregue los lapiceros de colores.
- Desconecte su móvil.



Valoración:

Se valorará la fidelidad de la reproducción con respecto al original, el ajuste cromático y formal (comprensión de los valores y cualidades del color), el grado de finalización y la limpieza.

Puntuación:

Esta parte del segundo ejercicio será puntuada de 0 a 10. La calificación del segundo ejercicio será la media aritmética de las puntuaciones obtenidas en las partes, expresada con dos decimales. El ejercicio se considerará aprobado cuando la nota obtenida sea igual o superior a 5.

El valor global de esta parte es del 20% sobre el total de la prueba.

PRUEBA DE ACCESO

CURSO 2011-2012

Apellidos y nombre:

Nº Examen: