



Consignes : 1. L'usage de la calculatrice programmable est interdit
3. L'épreuve comporte trois parties.

2. Le téléphone est interdit dans les salles
4. Le silence est obligatoire
Durée de l'épreuve : 2 heures

Coefficient : (1)

¿Somos lo que vestimos?

La moda puede ser un sello de identidad o un medio para provocar. El cantante Yung Beef nos da su opinión. El juego de la moda no permite escapatoria. Puede convertirse en aliada o enemiga. Se pueden ignorar las tendencias o beber de ellas; pero siempre lo inundan todo. El estilo es un sello de identidad, la herramienta para exteriorizar la imagen que uno tiene de sí mismo, o para camuflarse tras la apariencia que uno desea tener. El cantante Yung Beef siente debilidad por el lujo. "Me da igual que sea bonito. Me gustan las marcas caras". Las mezcla sin pudor con su chándal del mercadillo. "Cada estilo musical tiene un look. Hay códigos. En mi caso, siempre ha sido la ropa ancha.

Una prenda puede reforzar la autoestima o bien avergonzarnos, Un estudio de investigación detectó que, por ejemplo, una camiseta de Superman podía hacer sentir más fuerte al que la llevaba. Se plantea pues una importante cuestión: ¿somos lo que vestimos o nos convertimos en lo que llevamos puesto?

"Hay gente que se muere si no va a la última, remata Yung Beef.

"A mí me da igual. No cambia mi personalidad. Es algo de provocación, de risa, no sé".

Sara CUESTA TORRADO, El País Semanal (revista española), 14/10/2018

I- - COMPETENCIA INTERPRETATIVA (40 %)

A- Comprender y contestar (20%)

1. Decir en qué puede convertirse la moda.
2. Indicar cómo puede ser la moda.
3. Citar una oración del texto que evidencia la fuerza de la ropa.
4. Anotar qué le da igual a yungbeef

B- Expresar en pocas palabras las ideas claves del texto. (3 líneas) (20%)

II - COMPETENCIA LINGÜÍSTICA (30 %)

A- Transformar las oraciones siguientes de manera a expresarse en futuro: (10%)

Modelo:

Esta noche voy de fiesta. La semana próxima iré de fiesta.

1. No hay otra posibilidad _____
2. Le decimos la verdad al padre _____
3. Cada sábado ella visita a un pariente _____
4. Lo haces ahora, ¿verdad? _____

B-Poner en parejas las palabras que tienen que ver con los términos indicados en letras itálicas: (10%)

futbol, húmedo, huevos, pincel, juventud, sombrero, adolescente, harina, baloncesto, flor, chaleco,

- Gente: _____
- Cocinas: _____
- Deportes en equipo: _____
- Prendas de vestir : _____

Ponerse en situación

Juana y su madre entran en una tienda de ropa. A Juana le fascinan los vaqueros rotos y las zapatillas deportivas pero su madre le aconseja más bien vestidos sencillos y elegantes.

III – COMPETENCIA PRAGMÁTICA (15%)

Imagine un diálogo animado entre esas dos generaciones.

IV – COMPETENCIA DISCURSIVA (15%)

Expresase

Dé su opinión sobre la relación entre la ropa que lleva una persona y su personalidad.

