



Apellidos y nombre:

Español

Prueba de certificación de nivel intermedio B2

Comprensión de textos escritos

Puntuación y duración:

| | | | NO ESCRIBIR Espacio para la corrección |
|--------------------------|-------------------|--------------------|--|
| Tarea 1 | Aprox. 10 minutos | 5 puntos | |
| Tarea 2 | Aprox. 10 minutos | 7 puntos | |
| Tarea 3 | Aprox. 20 minutos | 5 puntos | |
| Tarea 4 | Aprox. 20 minutos | 8 puntos | |
| TOTAL máx. 60 MINUTOS | | TOTAL 25 PUNTOS | /25 |

Materiales o instrumentos que se pueden emplear durante la prueba:

- Bolígrafo con tinta negra o azul.

Advertencias para la persona candidata:

- Los teléfonos móviles deben permanecer apagados durante la prueba.
- Los tiempos son orientativos y no habrá ninguna entre las distintas tareas.
- **No se calificará ninguna tarea escrita con lápiz o emendada con líquidos o cintas correctoras.**
- Se anularán las respuestas en las que se marque más de una opción, siempre que no se indique con suficiente claridad que se trata de un error.
- En caso de error, las personas candidatas marcarán la nueva respuesta con una X rodeada por un círculo (X)
- Las respuestas deben basarse únicamente en la información contenida en los textos.
- Se anularán las respuestas que no sean claras y/o legibles y que no estén dentro de los espacios habilitados para tal fin.
- Deberá firmar la entrega de esta prueba en el documento correspondiente.



TABLAS DE RESPUESTAS

TAREA 1

(...../5)

| ENUNCIADOS | Letra del texto | NO ESCRIBIR Espacio para la corrección |
|--|-----------------|--|
| Ejemplo: 0. Se inculcan valores erróneos. | A | ✓ |
| 1. Ha disminuido el desembolso por individuo. | | |
| 2. La campaña precedente alcanzó mayor éxito. | | |
| 3. Compra voluntaria de más de lo preciso. | | |
| 4. No se controla en absoluto el gasto. | | |
| 5. Ya se preveía que sería un éxito rotundo. | | |

TAREA 2

(...../7)

| ENUNCIADOS | Letra del texto | NO ESCRIBIR Espacio para la corrección |
|--|-----------------|--|
| Ejemplo: 0. Se cuestiona el sistema educativo actual. | A | ✓ |
| 1. El aprendizaje a través de nuevas herramientas. | | |
| 2. El papel del docente en la enseñanza del futuro. | | |
| 3. Fomentando el aprendizaje individualizado. | | |
| 4. Las emociones en el sistema educativo. | | |
| 5. Nuevas asignaturas para un nuevo sistema educativo. | | |
| 6. Nuevos métodos de aprendizaje. | | |
| 7. Una educación adaptada a la globalización. | | |



TAREA 3

(...../5)

| ENUNCIADOS | V | F | NO ESCRIBIR Espacio para la corrección |
|---|---|---|--|
| Ejemplo 0: El precio de los carburantes no varía durante toda la semana. | | X | ✓ |
| 1. Las mayoría de las empresas de carburantes hacen lo mismo. | | | |
| 2. La gasolina tiene un aumento del 1% los lunes. | | | |
| 3. La demanda de gasolina implica una subida en su precio. | | | |
| 4. Hay empresas que ofrecen precios más estables. | | | |
| 5. Los compañías no determinan el precio de la gasolina. | | | |

TAREA 4

(...../8)

| ENUNCIADOS TAREA 4 | | NO ESCRIBIR Espacio para la corrección |
|--|---|--|
| Ej. 0 | La industria del videojuego ha sorprendido en los últimos años | |
| <input checked="" type="checkbox"/> a) | con nuevas versiones de videojuegos | ✓ |
| <input type="checkbox"/> b) | con obras nostálgicas producidas hace una década. | |
| <input type="checkbox"/> c) | por su lenta evolución. | |
| 1. | Es imposible saber | |
| <input type="checkbox"/> a) | cuáles van a ser las obras preferidas de los jugadores. | |
| <input type="checkbox"/> b) | si la industria del videojuego va a superar a la del cine. | |
| <input type="checkbox"/> c) | si un juego es independiente o no lo es. | |



| ENUNCIADOS TAREA 4 | | NO ESCRIBIR Espacio para la corrección |
|-----------------------------|--|--|
| 2. | El cine independiente y los videojuegos tienen | |
| <input type="checkbox"/> a) | igual éxito. | |
| <input type="checkbox"/> b) | la misma inversión. | |
| <input type="checkbox"/> c) | el mismo público. | |
| 3. | Los grandes presupuestos se gastan en | |
| <input type="checkbox"/> a) | ordenadores para hacer animaciones. | |
| <input type="checkbox"/> b) | creadores muy bien formados. | |
| <input type="checkbox"/> c) | artistas con talento. | |
| 4. | En los últimos diez años los videojuegos independientes | |
| <input type="checkbox"/> a) | han conseguido que la industria aprenda. | |
| <input type="checkbox"/> b) | han igualado a las superproducciones. | |
| <input type="checkbox"/> c) | han sido aceptados por el público. | |
| 5. | Según el autor, un juego independiente no tiene | |
| <input type="checkbox"/> a) | dinero de grandes entidades económicas | |
| <input type="checkbox"/> b) | espacio en las tiendas de videojuegos | |
| <input type="checkbox"/> c) | un estudio de mercado antes de su publicación | |
| 6. | La distribución digital independiente de videojuegos | |
| <input type="checkbox"/> a) | aumenta sus beneficios. | |
| <input type="checkbox"/> b) | nace con la plataforma <i>Steam</i> . | |
| <input type="checkbox"/> c) | permite a los creadores acceder a públicos muy diversos. | |



| ENUNCIADOS TAREA 4 | | NO ESCRIBIR Espacio para la corrección |
|-----------------------------|---|--|
| 7. | Un fanzine y un videojuego independiente se parecen en que | |
| <input type="checkbox"/> a) | llegan a la misma cantidad de público. | |
| <input type="checkbox"/> b) | se pueden conseguir por internet. | |
| <input type="checkbox"/> c) | su propia existencia depende de su éxito. | |
| 8. | Para el autor, <i>Minecraft</i> es el primer videojuego independiente que | |
| <input type="checkbox"/> a) | está entre los más jugados. | |
| <input type="checkbox"/> b) | consigue difusión internacional. | |
| <input type="checkbox"/> c) | supera a grandes superproducciones. | |