



Apellidos y nombre:

TAREA 1

(...../5)

Usted va a leer varias noticias cortas sobre economía. Lea atentamente los siguientes textos y enunciados. Escriba en la tabla de respuestas, EN MAYÚSCULAS, la letra del texto que se corresponda con el enunciado correcto, como en el ejemplo 0.

Dos textos no se corresponden con ningún enunciado.

Las respuestas se basan únicamente en la información de los textos.

A.

Los niños son el grupo de población que más expuesto se encuentra ante el consumismo compulsivo de Navidad. Son un público realmente sensible a las estrategias de marketing. La realidad es que estamos consiguiendo que los niños crezcan con unos valores equivocados: cada vez más exigentes, individualistas y materialistas. Esos niños se convertirán en los futuros padres de otros. Por tanto, el consumo irresponsable seguirá existiendo y tal vez en mayor intensidad.

Adaptado de: <https://revistadigital.inesem.es/educacion-sociedad/consumismo-en-navidad/>

B.

El día del Soltero se está globalizando con el paso de los años. Uno de los países más receptivos es España, que fue el segundo mercado por número de pedidos en *AliExpress*. Sin embargo, no todo el mundo ve con buenos ojos este desenfreno consumista, y algunas ONGs critican una jornada que origina una cantidad ingente de residuos y emisiones de CO₂ al medio ambiente.

Adaptado de: <https://n9.cl/yj1g>

C.

El *Black Friday* pisa el freno en nuestro país. Mientras que el año pasado había crecido un 3,5%, según datos provisionales, se confirma lo que se pronosticaba: «El comercio ya no abraza con tanto furor el *Black Friday*» y han realizado descuentos sobre prendas determinadas, no sobre toda la colección. El comercio está agotado de tanta promoción continua».

Adaptado de: <https://n9.cl/xrxc>

D.

La mayor orgía de consumo en línea sigue batiéndose a sí misma. El día del Soltero en China, organizado por *Alibaba*, cerró en la medianoche de este lunes con una nueva cifra de infarto: nada más y nada menos que unos 34.700 millones. Los prolegómenos de esta undécima edición ya presagiaban una jornada de vértigo. En total, 200.000 empresas ofrecían millones de productos a precios rebajados a 500 millones de clientes.

Adaptado de: <https://n9.cl/35gqx>



E.

La crisis económica no ha supuesto un descenso en el número de compradores; no obstante, sí ha afectado en la inversión media por persona en el Sorteo de Navidad, que ha descendido de 50 a 48 euros en el último año. A falta de conocer los datos definitivos y con parte del mes de diciembre por delante, todavía resulta "pronto para afirmar que habrá un descenso en las compras".

Adaptado de: <https://n9.cl/tpds>

F.

En Navidad, los españoles renunciamos a cualquier atisbo de austeridad para celebrar uno de los períodos más especiales del año. Gastamos más que ningún otro europeo en cenas y comidas navideñas, ya sean con la familia o con los compañeros de trabajo: nada menos que 195 euros por persona, un 22% más que el siguiente país, Reino Unido, que se gasta 159 euros por cabeza.

Adaptado de: <https://www.businessinsider.es/cuanto-gastan-media-espanoles-navidad-productos-344605>

G.

Compras un producto y el segundo te lo llevas a mitad de precio. Esta promoción se utiliza en las tiendas para que el consumidor se lleve a casa algo que en realidad no necesita. Si el comprador piensa que va a obtener un beneficio, es difícil que se resista. En cierto modo se ve obligado a hacerse con el producto para aprovechar la promoción y no desperdiciar la oportunidad.

Adaptado de: <https://www.businessinsider.es/32-trucos-utilizan-tiendas-gastes-dinero-265117?page=1>

H.

Las comidas navideñas suponen una de las principales partidas en los bolsillos de los españoles que compran productos de temporada, que sólo se encuentran en Navidad, y en otros casos se trata de productos especiales, más caros, más selectos, con los que celebramos las fiestas. En la gran mayoría de los productos, los precios son sustancialmente más caros que el año pasado, aunque también ha habido descensos notables.

Adaptado de: <https://n9.cl/vabj>

TAREA 2

(...../7)

Va a leer cuatro textos sobre la educación en el siglo XXI.

Lea atentamente los siguientes textos y enunciados. Escriba en la tabla de respuestas, EN MAYÚSCULAS, la letra del texto que contenga la información solicitada, como en el ejemplo. Escriba en la tabla de respuestas, EN MAYÚSCULAS, la letra del texto que contenga la información solicitada, como en el ejemplo 0.

Un mismo texto puede responder a distintos enunciados.

Las respuestas deben basarse solamente en la información de los textos.

A.

Se dice que la educación es el tesoro de una sociedad. Sin embargo, sólo unos pocos países en el mundo la consideran una prioridad. En España, el abandono escolar es del 30%, mientras que en Finlandia es del 0,2%. Por eso, convendría retomar el debate sobre el modelo educativo que nuestra sociedad, a pesar de los innumerables cambios de los últimos tiempos, sigue manteniendo.

¿Cómo transformamos el sistema para que los jóvenes puedan potenciar la capacidad creativa e imaginativa, inventar nuevos y mejores futuros, experimentar sin temor a recibir un castigo por equivocarse? ¿Cómo hacemos para que se animen a tener instinto emprendedor, a dejar atrás la idea de la seguridad para sumergirse en la movilidad laboral? ¿A qué esperamos para entender que estamos viviendo en una aldea global, con cambios globales, que necesita de mentes abiertas sin fronteras? Cada tanto, aparecen iniciativas de cambio. Sin embargo, todavía son pocas.

Adaptado de https://www.tendencias21.net/branding/La-Educacion-en-el-siglo-XXI_a77.html

B.

Cada vez existen más colegios que apuestan por nuevas técnicas y métodos pedagógicos. Hay centros a lo largo de toda nuestra geografía que ya educan en la inteligencia emocional; que han renunciado a las tradicionales clases magistrales y los alumnos estudian por proyectos; que impulsan el aprendizaje colaborativo; que aplican una enseñanza basada en competencias, o en modelos pedagógicos tan innovadores como el aula invertida, en el que el estudiante es el protagonista y gestiona el tiempo e incluso el ritmo de la clase... Ya no hay deberes, ni exámenes, a veces ni libros... Y los espacios arquitectónicos son más luminosos, abiertos, amplios y facilitan la comunicación.

Los retos de este tiempo en constante cambio obligan a una profunda transformación también en la educación: para muchos la escuela tradicional ha caducado.

Adaptado de https://www.abc.es/economia/abci-desafios-educacion-siglo-201703021004_noticia.html

C.

El mundo ha cambiado, debido a la globalización y a la tecnología. La educación del futuro tiene que prepararse para un mundo diferente. La colaboración y la conciencia de distintas culturas deberían tenerse en cuenta. El aprendizaje personalizado tendrá que convertirse en algo que permita a cada uno de los estudiantes descubrir y desarrollar su propio talento.

El aprendizaje personalizado significa que no se agrupará ni enseñará a los estudiantes en clases conformadas únicamente por estricto orden de edad, sino que se promoverán y desarrollarán los intereses individuales.



Un plan de estudios elemental, troncal, consistiría en ciertas cosas que conocemos bien: lenguaje, matemáticas y ciencias, y también ciertos aspectos olvidados en las aulas tradicionales, como la creatividad y las artes, y el pensamiento emprendedor que también deberían ser parte del plan de estudios troncal.

Una vez un estudiante completa las clases obligatorias, podría adentrarse en las materias de su elección.

Adaptado de https://elpais.com/tecnologia/2012/05/17/actualidad/1337257486_541128.html

D.

La escuela del futuro será muy distinta y mucho más fascinante e interesante que las escuelas de hoy. Los estudiantes pasarán una parte importante de su tiempo interactuando con aparatos inteligentes que les ayudarán a aprender a su ritmo y a su estilo. Pero esto no significa que haya menos interacción personal.

En el tiempo restante, los niños interactuarán con otros niños guiados por un adulto. Este “profesor” sería muy distinto de los profesores de hoy, sería un experto en identificar y sacar el potencial a relucir. En esta sesión, los niños se contarían unos a otros, emocionados, lo que hubiesen aprendido. El adulto les presentará a expertos que también estarían apasionados ante la perspectiva de conocer a niños inteligentes con interés y talento en su misma especialidad. Los niños aprenderían aptitudes sociales, como dar y recibir comentarios y encajar el fracaso y trabajar en equipo.

Adaptado de https://elpais.com/tecnologia/2012/05/17/actualidad/1337257486_541128.html

TAREA 3

(...../5)

Usted va a leer un artículo sobre los precios de los carburantes en España.

Lea atentamente el siguiente texto y los siguientes enunciados. Indique en la tabla de respuestas si los enunciados son verdaderos o falsos, marcando la opción correcta con una cruz, como en el ejemplo 0.

Las respuestas se basan solamente en la información contenida en los textos.

ASÍ SE MANIPULAN LOS PRECIOS DE LOS CARBURANTES.

La Comisión Nacional de la Energía (CNE) ha denunciado una práctica que consiste en disminuir sustancialmente el precio de los carburantes los lunes, para después volver a subirlo.

Las principales cadenas de venta de carburantes, que acaparan el 69% del mercado, manipulan los precios al unísono, hasta el punto de que en el sector apenas existe la competencia.

Esta práctica parece aumentar con el tiempo, pues los descuentos eran inicialmente menores al 1%, pero esa cuantía ya se superaba algunos lunes. El dato más llamativo es que las tres enseñas con mayor número de gasolineras en España (*Repsol*, *Cepsa* y *Campsa*) registran el denominado “efecto lunes”.

La evolución de precios entre estas tres empresas es paralela; si una compañía sube sus precios, las otras dos siguen dicho movimiento con la misma intensidad.

El motivo por el que el lunes es el día en que los carburantes son más baratos en España no responde a cuestiones de demanda o de evolución internacional del precio del crudo, sino a que ese día de la semana los precios de las gasolineras se comunican a



Europa para su seguimiento y comparación a nivel continental.

En cambio, con un número muy limitado de operadores que controlan directa o indirectamente la mayor parte de los surtidores del país, se podría llegar a un acuerdo para vender el carburante más barato un día determinado de la semana.

Por otra parte, tras observar el comportamiento de las principales empresas del sector de distribución que tienen surtidores de gasolina en sus hipermercados, cabe preguntarse si no habrá alguna que no realice dicho “efecto lunes”.

Sí existe este efecto en los mayores hipermercados (*Carrefour*, *Eroski* y *Simply*, asociada a *Alcampo*). En algunas semanas se han podido apreciar diferencias en el precio del carburante de hasta 4 céntimos.

Otras cadenas asociadas a supermercados, como *Bon Àrea* o *Esclat*, no tienen ningún efecto día en sus precios. Siguen las tendencias generales de evolución de precios del carburante, pero nunca han propiciado bandazos y son una muestra de que el “efecto lunes” proviene únicamente de una decisión de las compañías que lo practican.

Adaptado de <http://www.ocu.org/consumo-familia/coches/informe/asi-se-manipulan-los-precios-de-los-carburantes/1>

TAREA 4

(...../8)

Usted va a leer un artículo de divulgación sobre videojuegos.

Lea atentamente el siguiente texto y los enunciados. Marque en la tabla de respuestas la opción correcta (a, b, c) en cada caso, como en el ejemplo 0.

Las respuestas se basan solamente en la información de los textos.

¿Qué es un videojuego indie?

La industria del videojuego, como toda industria, evoluciona, crece, se transforma, se equivoca, rectifica y acierta. Los últimos años nos han sorprendido en muchos sentidos: con obras que llevaban una década en producción y, finalmente, han visto la luz; con nuevas versiones y giros en la trama de obras clásicas que nos han hecho recordar la infancia perdida; y con mucho, mucho, juego independiente. Pero en una industria que mueve miles de millones de dólares anualmente, y cuyo impacto mediático, social y económico se mide ya las caras con la industria del cine, ¿cómo puede hablarse de que algo sea independiente? El videojuego, como todas las artes, se encuentra sometido al capricho del consumidor y no hay nada más cambiante y difícil de predecir que la masa pública.

A la hora de comprar un videojuego el jugador habitual no mira que este sea una producción de doscientos millones de dólares, o con un presupuesto que dé lo justo para pizza y cerveza. Las claves de la venta, es hora de aceptarlo, no las tiene nadie. Ni siquiera las enormes y todopoderosas compañías, y prueba de esto ha sido el inesperado éxito de unos cuantos elegidos. Hacerle llegar al público la idea de que no todos los videojuegos son grandes superproducciones es como convencer al espectador medio de que una película cuyo presupuesto apenas cubre los gastos propios de un rodaje, y cuyo guionista, actores y director seguramente no han cobrado nada, puede ser igual de espectacular que la última de los Vengadores.

El cine independiente ya hizo (y sigue haciendo) los deberes: se ve las caras incluso en los Óscar con algunas de las producciones más publicitadas y, en ocasiones en que la fortuna se siente juguetona, gana de forma aplastante. Todas estas producciones que han ido escribiendo la historia del cine en proyecciones medio vacías tienen en común una cosa con la industria del videojuego independiente: la falta de dinero.



Hacer un videojuego no es barato. Los espectaculares gráficos se consiguen a base de dólares: equipos de última generación, kits de desarrollo, el sueldo de personas tremendamente preparadas... Sin embargo, el talento no se puede comprar. La industria ha comprendido esto a base de equivocarse, como todo en la vida. El desarrollo independiente parte de unas bases que se han perfilando en la última década, cuando algunas producciones ajenas por completo a la cadena de producción que suponen los videojuegos de última generación, no solo han rivalizado con estos en cuanto a ventas y aceptación del público sino que los han vencido.

Ahora bien, ¿qué es un videojuego *indie* y cómo reconocerlo?

Para empezar, un videojuego independiente es aquel que no cuenta con el respaldo financiero de una gran empresa. Estas producciones se construyen fuera del circuito de mercadotecnia que nutre las estanterías de las tiendas de videojuegos. Y aunque esto ya era algo que sucedía en los ochenta y noventa, hoy en día el mercado independiente se ha constituido como una potencia a tener en cuenta. Esto se debe, en parte, al fenómeno Steam. La plataforma de distribución digital de videojuegos nacida en 2003, ha propiciado que creadores independientes y pequeños equipos pudieran llegar a vender su obra y alcanzar una cuota de usuarios nunca antes imaginada para otros mercados de similar estructura. Los videojuegos independientes son como fanzines: producciones en su mayoría artesanales y llevadas a cabo por un reducido número de autores que dependen de la venta no solo para pagar su trabajo, sino para financiar la propia producción. Sin embargo, el fanzine y la edición independiente no han tenido nunca el acceso a una red de distribución mundial.

Ahora bien, el desarrollo independiente alcanzó un pico en 2009 gracias al fenómeno *Minecraft*. No hay duda de que no podemos hablar del primer caso de juego independiente que alcanza el éxito, pero sí me atrevería a hablar del primer caso en que este éxito consigue una repercusión mundial y social que ha rivalizado con grandes producciones.

Fuente adaptada: <https://www.jotdown.es/2019/03/que-demonios-es-un-videojuego-indie/>