

Prueba 1. Comprensión de lectura

La prueba de **Comprensión de lectura** contiene *cuatro tareas*. Usted debe responder a 36 preguntas.

Duración: 70 minutos.

Marque sus opciones únicamente en la **Hoja de respuestas**.

Tarea 1

INSTRUCCIONES

Usted va a leer un texto sobre el efecto que tiene el ejercicio físico en la productividad laboral. Después, debe contestar a las preguntas (1-6). Seleccione la opción correcta (a / b / c).

Marque las opciones elegidas en la **Hoja de respuestas**.

Un entrenador en la oficina

El ejercicio físico no solo sirve para sacar músculo, parecer saludables y guapos, y ponernos de buen humor. También nos ayuda a concentrarnos mejor y aumentar nuestra productividad. Así lo demuestra el estudio *El efecto del ejercicio físico en la productividad laboral y el bienestar*, que analiza la buena relación entre la actividad laboral y la práctica de un programa controlado de ejercicio físico. En el estudio participaron 92 empleados de una empresa de consultoría que cuenta con 230 empleados en plantilla.

«Fue una experiencia divertida en la que se mezclaban varias cosas: el compañerismo, la competitividad y la extraña sensación de poder realizar esta actividad como parte del trabajo», recuerda Eduardo Loyola, directivo de la consultoría Interface. Loyola fue uno de los conejillos de Indias del programa diseñado por Óscar de las Mozas, coautor del estudio. «Entrenábamos fuera del horario laboral. Al principio, a algunos compañeros les resultó complicado (sentían vergüenza al verse con indumentaria deportiva), pero pronto nos encontramos trotando por el monte o por pistas de atletismo sin ningún problema. Creo que tener una hora de entrenamiento con los compañeros favorece el trabajo en equipo», dice Loyola.

Los resultados de la investigación no aclaran, sin embargo, si es mejor que el entrenamiento se realice antes o después de la jornada laboral. De las Mozas explica que antes del trabajo, debido a la secreción de compuestos químicos cerebrales que desencadena la actividad física, se potencia la sensación de bienestar, se llega a la oficina más relajado y con mayor disposición. No obstante, muchas personas prefieren entrenar al salir del trabajo, porque así el ejercicio les funciona como una válvula de escape. Lo que queda fuera de toda duda es que después de al menos tres meses siguiendo un programa de actividad física, los resultados productivos de un adulto sano mejoran y la gente se muestra más dispuesta a colaborar por una meta común.

Los beneficios más concretos observados fueron la mejora de la salud del equipo humano y la mayor facilidad para asumir las tareas de la vida cotidiana, ya impliquen fuerza física o trabajo intelectual. Asimismo, se constató una mayor resistencia en los momentos de tensión y un incremento de la satisfacción en el trabajo.

El estudio también arroja otros datos que tienen que ver con los beneficios sobre el absentismo en el trabajo, pues se observó una disminución de casi un 30% en las bajas laborales de los empleados que participaron en esta experiencia, lo que apunta a la necesidad de que las empresas incentiven este tipo de programas en todos los niveles de su organigrama, ya que además de potenciar el compañerismo o la competitividad, los profesionales tienen la sensación de realizar esta actividad no como una posibilidad de evasión, sino como parte específica del propio trabajo.

(Adaptado de <http://elpais.es>. España)

PREGUNTAS

1. En el texto se informa de que la práctica de ejercicio físico...
 - a) incrementa las ganas de trabajar.
 - b) debe hacerse de modo controlado.
 - c) incide en el rendimiento laboral.

2. Según el texto, el programa de ejercicio físico del estudio...
 - a) se aplicó a más de 200 trabajadores.
 - b) se desarrollaba en horas de trabajo.
 - c) fue creado por Óscar de las Mozas.

3. En el texto Eduardo Loyola dice que...
 - a) se sentía raro haciendo deporte.
 - b) el programa incluía deporte al aire libre.
 - c) gracias al entrenamiento rendía más.

4. En el texto se dice que los beneficios de hacer deporte...
 - a) se sienten tras la jornada laboral.
 - b) se aprecian sobre todo en la empresa.
 - c) empiezan a notarse a partir de tres meses.

5. Según la investigación, la práctica de deporte sirve para...
 - a) afrontar con mayor disposición la vida diaria.
 - b) aumentar la capacidad intelectual.
 - c) reducir la competencia entre trabajadores.

6. Según el texto, si las empresas ofrecieran programas deportivos a sus plantillas,...
 - a) aumentarían un 30% el rendimiento.
 - b) reducirían el absentismo laboral.
 - c) disminuiría el estrés en el trabajo.

Tarea 2

INSTRUCCIONES

Usted va a leer cuatro textos en los que cuatro personas cuentan cómo crearon su empresa. Relacione las preguntas (7-16) con los textos (A, B, C y D).

Marque las opciones elegidas en la **Hoja de respuestas**.

PREGUNTAS

		A EVA	B ANA	C LUZ	D MAR
7.	¿Quién dice que ahorra en promocionar su producto?				
8.	¿Quién dice que la escasez de dinero es un estímulo?				
9.	¿Quién dice que controla todas las fases de la creación del producto?				
10.	¿Quién dice que invirtió poco dinero cuando montó su empresa?				
11.	¿Quién se muestra asombrada ante el éxito obtenido?				
12.	¿Quién dice que le costó decidirse a trabajar por cuenta propia?				
13.	¿Quién dice que se le ocurrió montar su actual empresa en su etapa universitaria?				
14.	¿Quién dice que en su negocio se respetan los plazos de entrega?				
15.	¿Quién dice que gracias a su forma de ser amplió el negocio?				
16.	¿Quién dice que un pariente la ayudó a crear su empresa?				

TEXTOS

- TEXTO A - EVA** La idea de emprender me rondaba por la cabeza desde mi etapa universitaria, cuando estuve a punto de crear una empresa de diseño de joyas con un compañero. Al terminar mis estudios, encontré trabajo en el sector de la comunicación. Aunque seguía con mi sueño en mente, no me atrevía a dar el salto y montar mi agencia. Pero varios años después, con un dinero que me prestó un familiar, monté *Pide la luna*, una agencia especializada en el diseño, la producción y la gestión de eventos empresariales e institucionales. Como me daba miedo que la agencia no funcionara bien, durante un año estuve compaginando mi actividad como autónoma con la de relaciones públicas en un hotel. Montar un negocio sin disponer de muchos recursos es un poco temerario, pero te empuja a pelear por sacar adelante tu proyecto, a estar siempre alerta buscando acuerdos de intercambios, colaboraciones...
- TEXTO B - ANA** Empecé en este negocio hace 5 años, y ya he decorado 200 restaurantes. Tres son las claves de mi trayectoria: la producción y montaje integral de todos los complementos relacionados con un local, el hecho de terminar los proyectos a tiempo (una obviedad que no se suele cumplir en este sector), y unos diseños novedosos, inspirados en viajes y libros. Cuando surge un nuevo proyecto, lo que hago es contratar yo misma a los carpinteros, escultores y otros profesionales artísticos; y es que, cuando subcontratas, sufres mucho, ya que no sabes si hacen bien el trabajo hasta el final. Además, gasto poco en publicidad, puesto que nuestro trabajo se lo ofrecen a los restaurantes las propias marcas que los abastecen. Si un día lo que hago dejara de funcionar, tengo pensada una alternativa: una empresa *online*, *Lafabricadeideas.com*, centrada en el diseño de decorados teatrales.
- TEXTO C - LUZ** Mi empresa es el fruto de una idea surgida en una reunión de compañeros de clase, en la cafetería de la facultad, cuando uno de ellos se quejó de que para traducir los prospectos los laboratorios farmacéuticos no contrataran médicos especialistas. Con uno de esos amigos fundé Lexus, una empresa de traducción médica, y a los tres meses ya trabajábamos para algunos laboratorios farmacéuticos. Pero mi espíritu luchador hizo que no me conformara con la simple traducción técnica, y decidí también ofrecer a nuestros clientes estrategias de marketing de impacto. Me había dado cuenta de que los proveedores del sector farmacéutico promocionaban un fármaco, pero no se preocupaban por rentabilizar al máximo la inversión de los clientes. Ante este problema, comenzamos a proponer a los clientes estrategias: tras una primera reunión con ellos para analizar sus objetivos y los mensajes que quieren transmitir, elaboramos propuestas concretas como, por ejemplo, un evento internacional avalado por sociedades médicas de prestigio.
- TEXTO D - MAR** Aunque estudié Ingeniería informática, me dedico al mundo de la moda. Hace dos años estaba en paro y un día se me ocurrió crear un blog de moda y belleza en el que colgué un vídeo sobre cómo personalizar camisetas, un pequeño atrevimiento que solo confesé a mi marido. Este vídeo, al que siguieron muchos más, marcó mi futuro. Me gasté mis pequeños ahorros en una cámara y, gracias al apoyo de mis incondicionales seguidores, me he convertido en una bloguera famosa. Ahora me cuesta creer que mis vídeos lleven más de 40 millones de reproducciones en la red. No llamé a ninguna puerta, pero enseguida me ofrecieron colaborar en un programa de televisión y ser la imagen de distintas promociones. Sin embargo, soy consciente de que la fama es algo efímero, así que no he dejado de grabar mis vídeos caseros.

[Adaptado de *www.emprendedores.es*. España]

Tarea 3

INSTRUCCIONES

Lea el siguiente texto, del que se han extraído seis fragmentos. A continuación lea los ocho fragmentos propuestos (A-H) y decida en qué lugar del texto (17-22) hay que colocar cada uno de ellos.

HAY DOS FRAGMENTOS QUE NO TIENE QUE ELEGIR.

Marque las opciones elegidas en la **Hoja de respuestas**.

Los videojuegos como arte

David Cuen

De cada diez veces que aparece una noticia relacionada con un videojuego en un medio de comunicación, nueve son para decir algo malo. Casi con toda seguridad hablarán de su violencia, discutirán su papel educativo o destacarán las ganancias millonarias que genera esta maléfica industria. 17_____.

Pero a pesar de que todavía somos muy pocos los que consideramos que los videojuegos son una forma de arte, al menos nuestra opinión ya empieza a ser conocida en distintos ambientes.

18_____. En primer lugar, tienen mucho que ver con el arte narrativo; muchos videojuegos cuentan una historia de principio a fin utilizando una gran variedad de técnicas y procedimientos narrativos. En segundo lugar, también tienen relación con las artes visuales. 19_____. Y, por último, también parece evidente su relación con la música: la música que aparece en algunos videojuegos y la calidad de la edición de sonido no tienen nada que envidiar a lo que solemos encontrar en el cine.

20_____. Por ejemplo, la Academia Británica de las Artes Cinematográficas y de la Televisión (BAFTA, por sus siglas en inglés) premia cada año a los mejores videojuegos y otorga premios, entre otros, a la mejor música original, al uso de audio de mayor calidad o a las mayores innovaciones tecnológicas. A pesar de estos datos, quienes consideran que los videojuegos nunca serán un arte argumentan que la experiencia del entretenimiento digital jamás podrá compararse con la del cine. 21_____.

Es evidente que no todos los videojuegos pueden ser considerados obras de arte, pero me parece que los últimos avances en este medio son tan espectaculares que algunos deberían ser reconocidos unánimemente como arte. Al igual que un libro lleva al lector a un mundo solo alcanzable por el poder de su imaginación o que una película entretiene y a la vez origina una reflexión, un videojuego abre la puerta a un mundo virtual en el que se produce una interacción casi mágica entre la historia y el jugador. 22_____. Para un jugador como yo los videojuegos son un arte, aunque la mayoría siga considerándolos una pérdida de tiempo.

(Adaptado de www.bbc.co.uk.)

FRAGMENTOS

- A.** Los diseñadores de juegos recrean, a veces con mucho «arte», épocas, costumbres y elementos de la vida real o de la ficción.
- B.** Esta posibilidad de interactuar es lo que diferencia a los videojuegos de otras artes.
- C.** Y es que en escasísimas ocasiones el entretenimiento digital es tratado como un arte, como una expresión cultural propia de nuestro tiempo.
- D.** Sin embargo, su teoría es que los videojuegos son una forma de arte que debe ser valorada como tal.
- E.** Por fortuna es en el mundo del cine donde ya se empieza a reconocer la dimensión artística de los videojuegos.
- F.** En cambio, algunos de ellos cuentan una historia de principio a fin, con un hilo narrativo muy definido.
- G.** Para ellos, la mayoría de los jugadores de videojuegos lo único que hace es jugar, perder el tiempo jugando.
- H.** Sin entrar a discutir si son arte o no, lo que nadie puede negar es que los videojuegos contienen elementos de otras artes.

Tarea 4

INSTRUCCIONES

Lea el texto y rellene los huecos (23-36) con la opción correcta (a / b / c).

Marque las opciones elegidas en la **Hoja de respuestas**.

Ladislao Biro, inventor del bolígrafo

«Todo el mundo quiere un sustituto del lápiz y de la pluma», escribió en 1851 un importante científico en el *Scientific American*. Un deseo modesto que tardó ____23____ materializarse, pues hasta 1938 Ladislao Biro no pudo hacer realidad el deseado invento, al que llamó birome por la unión de su apellido, Biro, con la primera sílaba de Meyne, el apellido de su socio. El término birome es, ____24____ entonces, un nuevo sustantivo y un sinónimo de lapicera y de bolígrafo.

La historia se remonta a la época en que el célebre inventor se desempeñaba como periodista. ____25____ no trabajar continuamente, la tinta de su lapicera se secaba con frecuencia y, muchas veces, ____26____ iba a realizar una entrevista, tenía que pedir prestada una lapicera porque la suya no funcionaba. Además, estaba cansado de las quejas de su hija porque sus compañeritos del banco de atrás, en la escuela, ____27____ ensuciaban las puntas de las trenzas en el tintero.

El invento se le ocurrió un día en una imprenta: vio una máquina imprimiendo diarios sin provocar manchas y con una tinta de secado rápido. Entonces se preguntó si se ____28____ simplificar este mecanismo, y de este planteamiento surgió el bolígrafo, que consistía ____29____ una bola de acero en la punta de un cilindro lleno de tinta especial que se secaba una vez impresa sobre el papel.

Biro patentó en 1938 en Suiza y en Francia un modelo rudimentario del bolígrafo, y años más tarde lo patentó en Argentina, donde por vez primera se financió el invento para ____30____ comercializado e industrializado.

1945 fue el año en que la fuerza aérea de Estados Unidos, ____31____ la necesidad de conseguir una lapicera que se ____32____ utilizar en grandes alturas sin que se derramara la tinta, ____33____ encargó a Biró 20.000 ejemplares. El éxito obtenido en esta empresa con el gobierno norteamericano colocó a este producto en la vidriera del mundo. Sin embargo, Biro no patentó la birome en los Estados Unidos, ____34____ provocó una dura batalla entre competidores por su explotación comercial.

____35____ se hicieron grandes esfuerzos para mejorar los bolígrafos, estos siguieron ____36____ muy costosos, hasta que en el año 1949 el francés Marcel Bich desarrolló un modelo de bolígrafo con un costo llamativamente inferior, y al que bautizó con el sonoro nombre de BIC *ballpoints*.

(Adaptado de www.oni.escuelas.edu.ar. Argentina)

OPCIONES

- | | | | |
|-----|-----------------------|-------------------|---------------|
| 23. | a) de | b) en | c) por |
| 24. | a) para | b) hasta | c) desde |
| 25. | a) Porque | b) Al | c) Para |
| 26. | a) cuando | b) desde que | c) aunque |
| 27. | a) les | b) la | c) le |
| 28. | a) pudiera | b) podría | c) pudo |
| 29. | a) en | b) con | c) de |
| 30. | a) ser | b) estar | c) volverse |
| 31. | a) desde | b) hacia | c) ante |
| 32. | a) pudo | b) podía | c) pudiera |
| 33. | a) le | b) lo | c) la |
| 34. | a) la que | b) el que | c) lo que |
| 35. | a) A condición de que | b) A pesar de que | c) De ahí que |
| 36. | a) siendo | b) estando | c) quedando |

**CLAVE DE RESPUESTAS
NIVEL B2
23 de agosto de 2013**

PRUEBA 1: COMPRESIÓN DE LECTURA

1C	2C	3B	4C	5A	6B	7B	8A	9B	10D
11D	12A	13C	14B	15C	16A	17C	18H	19A	20E
21G	22B	23B	24C	25B	26A	27C	28B	29A	30A
31C	32C	33A	34C	35B	36A				