

PRUEBA DE NIVEL

COMPRENSIÓN DE LECTURA

Tarea 1

Lee este fragmento y luego marca las respuestas que consideres correctas.

La contaminación del aire sigue asentándose como el mayor riesgo de salud medioambiental al que está expuesto el ser humano. En Europa murieron de forma prematura 520.000 personas en 2014 por esta causa, según el último informe elaborado por la Agencia Europea del Medio Ambiente (AEMA) con datos oficiales procedentes de las mediciones realizadas en 2015 por más de 2.500 estaciones de monitorización. De estos fallecimientos, 487.000 tuvieron lugar en los 28 países miembros de la Unión Europea (UE).

Ocho de cada 10 muertes ocasionadas por la contaminación son atribuibles a las partículas en suspensión, concretamente a las de un tamaño inferior a 2,5 micras (PM2.5), con una cifra total que alcanza las 428.000. El resto corresponde a las causadas por los efectos de dos gases perjudiciales para la salud: el dióxido de nitrógeno (NO₂) y el ozono troposférico (O₃), que causaron respectivamente 78.000 y 14.000 muertes.

De acuerdo con el informe, el principal efecto de la contaminación atmosférica en la salud humana es la reducción de la esperanza de vida, debido principalmente a su incidencia en el surgimiento o la aparición de enfermedades. Además, la mala calidad del aire tiene un importante impacto económico, ya que aumenta los costes médicos, reduce la productividad laboral y produce daños a entornos naturales como bosques, lagos, suelos y semillas.

(Autor del texto Cecilio Galdón)

Este texto se puede encontrar en:

- ☐ Una revista escolar.
- ☐ Un foro científico en Internet.
- ☐ Un periódico.
- ☐ Un folleto de un centro deportivo.

Según el estudio:

- ☐ La mayoría de las muertes por contaminación atmosférica se relaciona con el dióxido de nitrógeno y el ozono troposférico.
- ☐ La atmosférica es el tipo de contaminación que mayores consecuencias tiene en la salud del hombre en Europa.
- ☐ Reducir la contaminación atmosférica tendría enormes costos económicos.
- ☐ No se ha demostrado que la contaminación del aire haya reducido los años de vida de la población.

Un título adecuado para este texto podría ser:

- ☐ El impacto económico de la contaminación.
- ☐ La contaminación del aire nos cuesta más de medio millón de vidas al año en Europa.
- ☐ Alarma por la capa de ozono.
- ☐ El dióxido de nitrógeno: el asesino invisible.

TAREA 2

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.

COMPRENSIÓN AUDITIVA

El audio pertenece al **Corpus Oral Didáctico Anotado Lingüísticamente (C-Or-DiAL)**, una colección de grabaciones de habla espontánea en español transcritas y enriquecidas con etiquetas prosódicas y de funciones comunicativas. El corpus es una creación de la profesora **Carlota Nicolás**, de la **Università degli Studi di Firenze**, y se trata de un tipo de recurso que había sido hasta hace poco propio del ámbito de la investigación y que la profesora Nicolás ha trasladado muy inteligentemente a las aulas de español.

Carlota, la entrevistadora, pregunta a Pizca, la entrevistada, si acabó la carrera en el

- ☐ 67
- ☐ 83
- ☐ 2003

Pizca afirma que en el 83

- ☐ Empezó a trabajar
- ☐ Acabó la carrera
- ☐ Tuvo dos hijos

¿Por qué no le gusta enseñar a Pizca?

- ☐ Porque le gustan las bibliotecas.
- ☐ Porque no tiene seguridad en mí misma.
- ☐ Porque no sabe hablar en público.

¿Cuánto duró el curso que hizo Pizca?

- ☐ Seis meses.
- ☐ Diez meses.
- ☐ Tres años.

¿Cómo era esa especie de máster que hizo?

¿Por qué iba poco a clase?

¿Dónde hizo el curso?

¿En qué año acabó la carrera?