

## Tekst 3

---

- 1p 6 ¿Para qué sirven los ejemplos en las líneas 5-10 (“El ... pagar.”)?  
para
- A destacar que la polución marina se percibe cada vez más como un gran problema ambiental
  - B ilustrar que la negligencia de la gente tiene un gran impacto medioambiental sobre los océanos
  - C indicar lo que hace cada individuo en la lucha contra la contaminación de los océanos
  - D subrayar que el problema de la polución de los océanos existe desde siempre

Lee el párrafo 2.

- 1p 7 ¿De qué se dio cuenta Antonio Muñoz Molina, el autor de este artículo, al visitar el Museo de Historia Natural?  
de que
- A la basura en los océanos sigue siendo el problema ambiental más grande
  - B la principal fuente de la contaminación oceánica es la industria
  - C no es fácil determinar el alcance de la contaminación de los océanos
  - D solucionar el problema de la basura en los océanos empieza por uno mismo

- 1p 8 ¿Qué palabra(s) falta(n) en la línea 19?
- A Como se ha dicho
  - B Igualmente
  - C Lamentablemente
  - D Por consiguiente

Lee el párrafo 3.

- 1p 9 ¿Cuál es la función de las líneas 27-30 (“Los ... privada.”)?  
Las líneas 27-30
- A concretizan lo dicho en la frase anterior.
  - B contradicen lo dicho en la frase anterior.
  - C cuestionan lo dicho en la frase anterior.
  - D relativizan lo dicho en la frase anterior.

- 2p 10 Waarom geeft Antonio Muñoz Molina het voorbeeld van Rosa Parks (regel 35)?  
Vul de volgende zin aan:  
omdat Rosa Parks het voorbeeld is van iemand ...

- 1p 11 ¿Qué palabra falta en la línea 48?
- A investigar
  - B justificar
  - C negar
  - D remediar
- Lee el párrafo 5.
- 1p 12 ¿Qué sentimiento predomina en este párrafo?
- A ilusión
  - B resignación
  - C urgencia
  - D vergüenza

## Tekst 4

---

- 1p 13 ¿Qué describe el primer párrafo?
- A la consecuencia del uso de la gamificación en el entorno laboral
  - B la importancia del uso de la gamificación en el mundo empresarial
  - C una primera experiencia de un empleado con la gamificación
  - D una simulación de una situación laboral mediante la gamificación
- 1p 14 ¿Qué se sabe de la gamificación por el segundo párrafo?
- A Se ha desarrollado originalmente para la gestión de personal.
  - B Su esencia está en el efecto en la conducta de los jugadores.
  - C Su utilidad para la promoción lúdica de productos está aún por ver.

De experts zijn van mening dat *gamification* positieve effecten met zich meebrengt.

- 3p 15 Geef van elk van de volgende effecten aan of dit wel of niet beschreven wordt in alinea 3.
- Door *gamification*
- 1 leren werknemers sneller.
  - 2 blijft wat de spelers leren beter hangen.
  - 3 wordt “outside the box” denken bij werknemers gestimuleerd.
  - 4 overwinnen werknemers hun angst.
  - 5 boeken bedrijven betere resultaten en hebben ze hogere jaarcijfers.
- Noteer ‘wel’ of ‘niet’ achter de nummers op het antwoordblad.

Lee el párrafo 4.

- 1p 16 ¿Para qué sirve la gamificación, según Óscar García Pañella?
- para
- A imponer una modificación de la conducta de los empleados
  - B invertir en oportunidades de carrera para los empleados
  - C recompensar la conducta deseable de los empleados
  - D responder a la motivación intrínseca de los empleados