

- 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

- 1p 17 ¿Qué señala el autor en el párrafo 5?
- A algunas críticas ejercidas por usuarios sobre el uso de la gamificación
  - B algunas situaciones en las que el empleo de la gamificación es inapropiado
  - C algunos motivos por los que las empresas ya no usan la gamificación
  - D algunos problemas a los que una empresa se enfrenta al usar la gamificación
- 1p 18 ¿Qué palabra falta en el párrafo 6?
- A claves
  - B complejos
  - C incompatibles
  - D interrelacionados

## Tekst 5

---

Uit het interview met de Spaanse schrijfster Naiara Domínguez zijn vier vragen weggehaald.

- 3p 19 Zet deze op de juiste plaats door achter de nummers 1 tot en met 4 op het antwoordblad de juiste letter te plaatsen.  
*Let op: er blijft één vraag over.*
- a Publicas una novela que sabes que va a llegar a oídos de su protagonista, ¿no tienes ningún tipo de pudor?
  - b Cuando una es tan fan como para hacer una *fan fiction* ¿guarda alguna esperanza, aunque sea remota, de que algo así pueda sucederle?
  - c La noticia de la posible homosexualidad de Pablo ha coincidido en el tiempo con tu lanzamiento, ¿no le resta credibilidad a tu historia?
  - d Esto de ser fan, ¿se pasa con la edad o una es fan para siempre?
  - e ¿Te ha llegado algún tipo de *feedback* de Pablo, sabes qué opina?

## Tekst 6

---

- 1p 20 ¿A qué pregunta contesta el párrafo 1?
- A ¿Cómo se sabe si un bebé sonríe de verdad?
  - B ¿Cuáles son las emociones que quiere expresar un bebé al sonreír?
  - C ¿Para qué sirve la sonrisa de un bebé?
  - D ¿Por qué hay tantas dudas sobre las sonrisas de los bebés?