

Sábado, 19 de noviembre de 2011

CC2

PRUEBA 1 USO DE LA LENGUA,
COMPRESIÓN DE LECTURA
Y AUDITIVA

CÓDIGO DE EXAMEN: **27**



Círculo de
Amigos
del Instituto
Cervantes



INSTRUCCIONES PARA RELLENAR LAS HOJAS DE RESPUESTA

- Use lápiz.
- Para HACER LAS MARCAS rellene completamente la casilla correspondiente a la opción elegida, siguiendo el ejemplo:

¡ATENCIÓN!

FORMA DE MARCAR

CORRECTA

A	B	C	D
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

INCORRECTA

A	B	C	D
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

- USE ÚNICAMENTE LÁPIZ DEL NÚMERO 2.
- CORRIJA BORRANDO INTENSAMENTE.

- Para marcar el NÚMERO DE INSCRIPCIÓN DEL CANDIDATO
 - Son los cuatro últimos números de su código de inscripción (está en su hoja de inscripción).
 - Escriba un número en cada casilla de la parte superior de la columna.
 - Después, marque un número en cada columna.

Ejemplo:

HOJA DE INSCRIPCIÓN

ADMINISTRATIVA DEL CENTRO DE EXAMEN:

CÓDIGO DE INSCRIPCIÓN:
IMPORTANTE:
Sólo se otorgarán códigos de inscripción a aquellas personas que hayan abonado los derechos correspondientes.

Año	Conv.	Diploma	País	Ciudad	C. de Ex.	N.º de orden
						0 0 0 1

FECHA: SELLO DEL CENTRO

NÚMERO DE INSCRIPCIÓN DEL CANDIDATO

0	0	0	1
<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- Para marcar el CÓDIGO DE EXAMEN
 - Es el número de dos cifras que aparece en la portada de este cuadernillo.
 - Escriba el número en las casillas de «Código de examen», y marque cada número en su columna.

Ejemplo:

Edición: 19 de noviembre de 2019

C₂

PRUEBA 1 USO DE LA LENGUA, COMPRENSIÓN DE LECTURA Y AUDITIVA

CÓDIGO DE EXAMEN: 27

CÓDIGO EXAMEN

2	7
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

- Para marcar LAS RESPUESTAS DEL EXAMEN
 - Marque solo una opción. Si marca dos opciones para una misma respuesta, quedará anulada, como en el ejemplo:

A	B	C	D
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
A	B	C	D
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ANULADA

- Si necesita corregir, borre completamente la marca.

PRUEBA 1 USO DE LA LENGUA, COMPRENSIÓN DE LECTURA Y AUDITIVA

*La **Prueba 1** contiene seis tareas. Usted tiene que responder a 52 preguntas.*

Duración: 90 minutos.

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

Tarea 1

Instrucciones

Lea el texto y complete los huecos (1-12) con la opción correcta (A, B o C).

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

APUNTES SOBRE EL ARTE DE ESCRIBIR CUENTOS

El cuento es un género antiquísimo que a través de los siglos ha tenido y mantenido el favor público. Su influencia en el desarrollo de la sensibilidad general puede ser muy grande, y por tal razón el cuentista debe sentirse responsable de lo que escribe, como si fuera un maestro de emociones o de ideas.

Lo primero que debe _____1_____ una persona que se inclina a escribir cuentos es la intensidad de su vocación. Nadie que no tenga vocación de cuentista puede llegar a escribir buenos cuentos. Lo segundo se refiere al género. ¿Qué es un cuento? La respuesta resulta tan difícil que a menudo ha sido _____2_____ incluso por críticos excelentes, pero puede afirmarse que un cuento es el relato de un hecho que tiene indudable importancia. La importancia del hecho es desde luego relativa, mas debe ser indudable, convincente, para la _____3_____ de los lectores. Si el suceso que forma el _____4_____ del cuento carece de importancia, lo que se escribe puede ser un cuadro, una escena, una estampa, pero no es un cuento.

“Importancia” no quiere decir aquí novedad, caso _____5_____, acaecimiento singular. Aprender a discernir dónde hay un tema para un cuento es parte esencial de la técnica. Esa técnica es el oficio peculiar con el que se trabaja el esqueleto de toda obra de creación: es la *tekné* de los griegos o, si se quiere, la parte de artesanado imprescindible en el _____6_____ del artista.

Un buen escritor de cuentos tarda años en dominar la técnica del género, que se _____7_____ con la práctica más que con estudio. Pero nunca debe olvidarse que hay una técnica y que debe conocerse a fondo. “Cuento” quiere decir llevar cuenta de un hecho. La palabra _____8_____ del latín *computus*, y es inútil tratar de rehuir el significado esencial que late en el origen de los vocablos. Una persona puede llevar cuenta de algo con números romanos, con números árabes, con _____9_____ algebraicos, pero tiene que llevar esa cuenta. No puede olvidar ciertas cantidades o ignorar determinados valores. Llevar cuenta es ir ceñido al hecho que se _____10_____. El que no sabe llevar con palabras la cuenta de un suceso, no es cuentista.

De paso diremos que una vez adquirida la técnica, el cuentista puede escoger su propio camino, ser “hermético” o “figurativo” como se dice ahora, o lo que es lo mismo, subjetivo u objetivo; aplicar su estilo personal, presentar su obra desde su _____11_____ individual; expresarse como él crea que debe hacerlo. Pero no debe echarse en olvido que el género, reconocido como el más difícil en todos los idiomas, no _____12_____ innovaciones sino de los autores que lo dominan en lo más esencial de su estructura.

(Adaptado de Juan Bosch. www.ciudadseva.com/textos/teoria/opin/bosch.htm. República Dominicana)

Opciones

- | | | | |
|-----|--------------|----------------|---------------|
| 1. | a) disipar | b) aclarar | c) interpelar |
| 2. | a) soslayada | b) inferida | c) propuesta |
| 3. | a) multitud | b) generalidad | c) amplitud |
| 4. | a) auge | b) meollo | c) rigor |
| 5. | a) insólito | b) innegable | c) inocuo |
| 6. | a) bagaje | b) pertrecho | c) empaque |
| 7. | a) apropia | b) granjea | c) adquiere |
| 8. | a) resulta | b) depende | c) proviene |
| 9. | a) signos | b) usos | c) modos |
| 10. | a) ignora | b) computa | c) amolda |
| 11. | a) rincón | b) zona | c) ángulo |
| 12. | a) tolera | b) sobrelleva | c) dispensa |

Tarea 2

Instrucciones

Lea el siguiente texto, del que se han extraído seis párrafos. A continuación lea los siete fragmentos propuestos (A-G) y decida en qué lugar del texto (13-18) hay que colocar cada uno de ellos.

HAY UN FRAGMENTO QUE NO TIENE QUE ELEGIR.

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

EL CEREBRO Y LA MÚSICA

Hay quien expresa su identidad por medio de su atuendo y usa la ropa como si fuera una tarjeta de presentación. Otras personas se definen por lo que leen: se puede obtener mucha información acerca de ellas examinando el contenido de sus librerías.

13. _____

La música nos gusta por diversas razones, pero sobre todo porque inspira emociones, desde la oleada de placer abstracto que nos pone la carne de gallina sin saber por qué, hasta la nostalgia del recuerdo que nos evoca. Tanto significado emocional le damos a la música que es fácil ponerse sentimental y no apreciar el enigma que entraña. Y es que, desde el punto de vista evolutivo, el origen de la música es un misterio. 14. _____

La mayoría de los investigadores que buscan el origen de las habilidades musicales se basan en dos hechos observados y una suposición. Los hechos observados son que todas las sociedades humanas conocidas hasta hoy tienen música y que las habilidades musicales se manifiestan desde las primeras etapas del desarrollo de los niños. Un bebé de dos meses ya discrimina entre sonidos considerados agradables y sonidos que para la mayoría son desagradables, además de ser capaz de recordar melodías escuchadas varios días antes. 15. _____

Así pues, indagar acerca del origen de las facultades musicales equivale a buscar qué ventajas da la música a un grupo de homínidos en las llanuras primitivas. Hay quien alega que la música servía para mantener unido al grupo, lo cual tiene ventajas más o menos evidentes para unos organismos que tienen que defenderse de fieras más fuertes y veloces que ellos, y que han de darles cacería para obtener alimento. 16. _____

El psicólogo experimental Steven Pinker tiene una opinión iconoclasta: la música no es una adaptación, sino una especie de efecto secundario de otras habilidades y necesidades del organismo humano. Pinker compara la música con el pastel de queso, una "tecnología" que hemos inventado para estimular artificialmente los circuitos artificiales del placer.

17. _____ La música sería igual. Sus sonidos repetitivos, ordenados y predecibles, nos hacen cosquillas en los centros del placer que sirven para indicarnos que hemos encontrado un ambiente ordenado y seguro.

18. _____

Además, dice Pinker, la hipótesis de la cohesión social y otras de ese tenor –que la música tranquiliza o fortalece el vínculo entre la madre y la cría–, en el fondo no dicen nada acerca del origen de la música. En efecto, habría que explicar entonces por qué la música favorece la cohesión social, tranquiliza o fortalece el vínculo con la madre.

(Adaptado de www.comoves.unam.mx/articulos/87_musica/87_musica1.html. México)

FRAGMENTOS

A.	De aquí se puede concluir que la música es innata: nacemos dotados para apreciarla sin que nadie nos enseñe. La suposición es que las habilidades innatas son adaptaciones en el sentido evolucionista del término, capacidades que dan a los organismos mayores probabilidades de procrear y que, por lo tanto, van cundiendo en la población al paso de las generaciones hasta que solo quedan individuos con esas capacidades.
B.	Estos han evolucionado para indicarnos que hemos efectuado una acción que mejora nuestras probabilidades de vivir; por ejemplo, obtener alimentos llenos de energía para sobrellevar las épocas de "vacas flacas". Un pastel concentra estímulos placenteros que en cierta manera engañan al cerebro, haciéndole creer que hemos llevado a cabo una acción que promueve nuestra supervivencia.
C.	Para extraerla e interpretarla el cerebro no actúa como una simple grabadora, sino que distribuye el estímulo sonoro a diversas regiones del cerebro donde se llevan a cabo los procesos de reconocimiento e interpretación.
D.	Pero no todo el mundo les da importancia a estos asuntos, ni confía su imagen personal a su vestuario o a su biblioteca. Una expresión de identidad más común es la música que escuchamos.
E.	Darwin, por su parte, pensaba que la música en los humanos surgió como herramienta para el cortejo, igual que la cola del pavorreal y el canto de muchas aves. Esta opinión es hoy minoritaria: si la música fuera de origen sexual, ¿por qué cumple tantas otras funciones y aparece en actividades tan diversas?
F.	Para sustentar esta tesis, el autor señala que la música puede ser innata sin ser adaptativa, como otras formas de placer, por ejemplo la gastronomía: el organismo solo exige nutrientes, sin requerir que estos vengan bien aderezados.
G.	Charles Darwin lo expresó por primera vez en 1871, en su tratado sobre el origen de los humanos: "Puesto que ni la capacidad de disfrutar ni la de producir notas musicales tienen la menor utilidad para el hombre en sus hábitos cotidianos, hay que clasificarlas entre las facultades más misteriosas de las que está dotado". Se refiere a que las facultades musicales no nos sirven para defendernos de las fieras ni para cazar a nuestras presas; no calientan nuestro hogar, no nos ayudan a obtener agua ni cuidan nuestros cultivos.

Tarea 3**Instrucciones**

A continuación tiene seis textos (A-F) y ocho enunciados (19-26). Léalos y elija el texto que corresponde a cada enunciado.

RECUERDE QUE HAY TEXTOS QUE DEBEN SER ELEGIDOS MÁS DE UNA VEZ.

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

**CONGRESO INTERNACIONAL DE VIDEOJUEGOS.
RESUMEN DE PONENCIAS**

A.	<p><i>Otra lectura renovada gracias al videojuego.</i> Federico Aldán.</p> <p>La comunidad artística está elaborando una gran variedad de modelos que renuevan el concepto de videojuego. Más allá de la consola y el monitor, el videojuego se extiende hacia el espacio urbano, tomando las tecnologías de la telecomunicación y la geolocalización como piedras angulares de las nuevas propuestas emergentes. El móvil –ahora microordenador– está presente en cada rincón del territorio; al vincularse a las redes sociales se extiende como un tejido computacional que articula todos los terminales de los países del primer mundo. Esta trama híbrida, real y virtual, es la nueva plataforma del juego. La interacción lúdica con nuestro entorno debería llevar implícito el análisis del mismo. El aquí y el allá, las zonas con y sin cobertura, lo urbano y lo rural, el control y la vigilancia, las fronteras reales de nuestra movilidad... El juego nos permite una lectura renovada del espacio físico y social, lectura que debería combinar la tecnología, las redes sociales, la geopolítica y por supuesto, la ecología.</p>
B.	<p><i>El videojuego también es esto.</i> Pedro A. González Calero.</p> <p>Aunque la idea de utilizar juegos de ordenador como herramientas de enseñanza es casi tan antigua como la informática, ha sido en los últimos años cuando se ha generado un interés creciente, tanto desde la industria como desde la escuela, por este tipo de aplicaciones. Han sido necesarios 30 años de evolución de los videojuegos hasta llegar al momento actual en que se dispone de un amplísimo repertorio de mecánicas que hacen que el lenguaje de los videojuegos sea lo suficientemente rico como para plantearnos el desarrollo de sistemas de enseñanza no triviales. Al mismo tiempo, los videojuegos se han convertido en un lenguaje muy utilizado por los jóvenes y, por tanto, en un medio muy natural para comunicarles cualquier tipo de mensaje. En esta conferencia se presentan los principios pedagógicos en que se sustentan los videojuegos educativos y se pasa revista a otros desarrollos recientes en el ámbito de las aplicaciones de la tecnología de los videojuegos más allá del puro entretenimiento.</p>

C.	<p><i>Avatares de los videojuegos.</i> Israel Vázquez Márquez.</p> <p>Los avatares son signos digitales animados para imitar al cuerpo y representarlo en la red. La palabra procede del sánscrito y define el descenso de un dios al mundo de los seres humanos. En el marco de los nuevos medios, el término se ha popularizado gracias al éxito mediático de <i>Second Life</i>, cuya noción de avatar es utilizada fundamentalmente para describir la simulación virtual de la forma humana en el Metaverso, un entorno infovirtual similar al ciberespacio. Esta conferencia pretende repasar algunas de las manifestaciones más características del avatar a lo largo de la historia de la ficción y señalar las particularidades de esta noción en el marco de los nuevos medios virtuales 3D, haciendo especial hincapié en sus diferencias con respecto a los personajes tradicionales que presentan los videojuegos.</p>
D.	<p><i>¿Qué nos cuentan los videojuegos?</i> M.^a Ángeles Martínez García.</p> <p>Unida a la ontología misma del ser humano se encuentra su necesidad de contar. Desde siempre se han transmitido historias y mitos que, por un lado, han indagado en la interioridad del ser humano y, por otro, han transmitido valores que han ido variando al cambio de las prácticas culturales. Primero de manera oral, y después a través de distintos medios artísticos o de comunicación, como el cine, el teatro, la televisión o Internet, que han servido de vehículo para la transmisión de las mismas historias. El videojuego irrumpe en el panorama audiovisual rompiendo una barrera anteriormente insalvable en la relación del relato con el receptor e introduce un elemento clave para ello: la interactividad. Esta conferencia reflexiona sobre el videojuego como un nuevo medio que actualiza el mito en cada una de sus manifestaciones, valiéndose de similares argumentos para dar respuesta a las mismas preguntas esenciales que siguen, no obstante, sin resolverse.</p>
E.	<p><i>Del tablero al ojo móvil.</i> Alfonso Cuadrado.</p> <p>Desde el ya lejano <i>Invasores del espacio</i> de finales de los años ochenta hasta el actual <i>Batallas Modernas 2</i> se abre un arco de más de treinta años donde cabría preguntarse si se ha consolidado definitivamente un modelo de juego y en concreto una representación del espacio asociada a ese punto de vista. Es muy significativo cómo el videojuego sigue un camino muy similar al realizado desde el llamado cine primitivo hasta el modelo de representación institucional, una trayectoria también cercana a las tres décadas. Siguiendo este referente se analiza la evolución del paradigma del tablero de juego y de la escena teatral que dominaba los primeros videojuegos hasta la irrupción del 3D y la posibilidad de la cámara como ojo móvil, un viejo ideal cinematográfico que encuentra su realización definitiva en este nuevo medio.</p>
F.	<p><i>Interactividad frente a interacción.</i> Fernando R. Contreras.</p> <p>Esta conferencia pretende mostrar la importancia que ha alcanzado en los últimos cinco años la investigación del espacio público generado por los videojuegos. Además del estudio de su tecnología y de los elementos narrativos de las historias, es imprescindible contemplar sus potencialidades sociales. El estudio comunicativo demuestra que es tan fundamental la interactividad técnica como la interacción entre distintos usuarios. Aquí analizaremos cómo el videojuego crea escenarios nuevos donde los individuos pueden intercambiar diversos y múltiples símbolos, generando, por tanto, un entorno de socialización distinto. El mismo imaginario cultural de los medios de comunicación, del arte o de la literatura se manifiesta en estos juegos con diferencias claras respecto a la experiencia del individuo al vivirla en la acción del videojuego.</p>

[Adaptado de videojuegoscongresoucm.blogspot.com/2010/03/resumen-de-las-ponencias.html]

PREGUNTAS

19. Según esta ponencia, existe un gran paralelismo entre la evolución del videojuego y el llamado "séptimo arte".
- A) B) C) D) E) F)
20. En esta ponencia se defiende un estudio del contexto con el que nos relacionamos a través de los videojuegos.
- A) B) C) D) E) F)
21. Se recuerdan en este trabajo los cambios que suponen algunos videojuegos en las relaciones interpersonales.
- A) B) C) D) E) F)
22. En esta ponencia se reflexiona sobre unos nuevos iconos que se utilizan en los videojuegos.
- A) B) C) D) E) F)
23. Según este trabajo los videojuegos se han visto influenciados por la revolución que suponen los nuevos medios de comunicarse y socializar en Internet.
- A) B) C) D) E) F)
24. En este trabajo se dice que la vivencia de un lector o un espectador es radicalmente distinta a la de un usuario de videojuegos.
- A) B) C) D) E) F)
25. Esta ponencia analiza la adaptación de los temas narrativos tradicionales a nuevas formas de transmisión.
- A) B) C) D) E) F)
26. En este trabajo se afirma que los videojuegos pueden usarse para fines ajenos a lo puramente lúdico.
- A) B) C) D) E) F)

La **Prueba 1** consta de tres tareas de **Comprensión de auditiva**. La duración aproximada de estas tres tareas es de 45 minutos. Usted tiene que responder a 26 preguntas.

Hoja en blanco

Tarea 4

Instrucciones

Usted va a escuchar un fragmento de una conferencia de Jacobo Siruela, titulada "Los sueños y la historia". Entre las doce opciones que aparecen debajo (A-L) usted deberá elegir las **cinco** que resumen la conferencia. Escuchará la audición dos veces.

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

Ahora dispone de un minuto y cuarto para leer las opciones.

Opciones

- A) Actualmente se está investigando en profundidad el mundo de los sueños.
- B) En el siglo XVIII se pensaba que el estudio de los sueños carecía de rigor científico.
- C) En el siglo XIX se empezó a investigar el significado de los sueños.
- D) Las teorías de Freud sobre los sueños fueron tachadas de supersticiones por sus coetáneos.
- E) Hoy en día sabemos que el sueño no es más que un indicador de aspectos ocultos del ser humano.
- F) La neurología se ha ocupado ampliamente del estudio de los fenómenos oníricos.
- G) Sería pertinente elaborar una crónica de la evolución de los sueños a lo largo del tiempo.
- H) El contenido de los sueños y la forma de soñar cambian en cada nueva época.
- I) La coyuntura social o política de una civilización repercute en las experiencias oníricas de los individuos.
- J) Los sueños pertenecen tanto a la experiencia particular como a la colectiva.
- K) Durante el sueño se experimentan reacciones físicas similares a las vividas durante la vigilia.
- L) Durante el sueño escapamos de las ataduras de nuestra cultura.

Señale por orden las opciones elegidas.

27	28	29	30	31

Tarea 5

Instrucciones

A continuación escuchará a un hombre y una mujer conversando sobre una ley que amplía la licencia de maternidad. Después deberá marcar, de las 15 frases que se le dan (32-46), qué ideas expresa el hombre (H), cuáles la mujer (M) y cuáles ninguno de los dos (N). Escuchará la grabación dos veces.

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

Ahora dispone de un minuto para leer las frases.

Opciones

	H	M	N
32. Percibía que su trabajo estaba incompleto.			
33. Preveía un desarrollo más rápido de sus planes.			
34. Considera que existe una interpretación errónea del objetivo del permiso.			
35. Estima que no se han alcanzado muchos logros todavía en este ámbito.			
36. Muestra satisfacción por la sintonía establecida con otras personas.			
37. Afirma que, para seguir las recomendaciones internacionales de salud, no se debería trabajar durante los seis meses posteriores al parto.			
38. Manifiesta que ampliar la ley ha sido una tarea ardua.			
39. Opina que el permiso de lactancia no debe ser valorado únicamente desde el punto de vista laboral.			
40. Informa del número de días de permiso que se pueden disfrutar antes del parto.			
41. Cree que la ampliación de la licencia permitirá a las madres acudir más frecuentemente a los servicios médicos.			
42. Ve factible que la duración del permiso previo al parto se amplíe a corto plazo.			
43. Establece la necesidad de alentar nuevas posturas empresariales.			
44. Observa que los trabajadores sin contrato disfrutaban de más ventajas con respecto al permiso de lactancia.			
45. Se ha involucrado en la búsqueda de una solución.			
46. Sintió indignación ante el poco apoyo recibido.			

Tarea 6

Instrucciones

Usted va a escuchar una tertulia televisiva sobre la inteligencia y el talento. En ella participan, además de la presentadora, tres expertos en el tema: una psicóloga, un experto en liderazgo y un profesor de una escuela de negocios. Después de escucharla debe contestar a las preguntas (47-52). Seleccione la opción correcta (A, B o C). Escuchará la tertulia dos veces.

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

Ahora dispone de un minuto para leer las preguntas.

PREGUNTAS

47. En su respuesta a la primera pregunta, el primer hombre señala que el talento...
- es, en gran medida, accidental.
 - se desarrolla en función de las necesidades.
 - es la gran necesidad de la sociedad actual.
48. En su respuesta a la primera pregunta, el segundo hombre afirma que...
- talento e inteligencia son un mismo concepto.
 - la competencia estimula el talento.
 - el talento se juzga por comparación.
49. La psicóloga señala que, para potenciar el talento en la infancia, conviene...
- que los niños estén suficientemente incentivados.
 - que los niños conozcan diferentes contextos.
 - que se desarrollen los rasgos diferenciales de cada niño.
50. Los dos hombres están de acuerdo en que...
- una competitividad bien encauzada ayuda a potenciar el talento.
 - la sociedad premia a quienes tienen ambición.
 - la competitividad deportiva no es aplicable en las escuelas.
51. La psicóloga comenta que en la escuela...
- se obstaculiza el desarrollo de algunas habilidades.
 - hay muchos contenidos teóricos y pocos contenidos prácticos.
 - el estudio se basa en la memorización.
52. La psicóloga comenta que la actividad del docente...
- es la principal impulsora del talento infantil.
 - se centra en las cuestiones más preocupantes.
 - se dirige sobre todo a los más talentosos.

Hoja en blanco