

ACTIVIDAD 1

1.1 Lee el texto y elige la respuesta correcta (A, B o C).

1a. El autor pretende fundamentalmente

- A) convencer de las ventajas de cierta moneda.
- B) hacer reflexionar sobre el medioambiente.
- C) problematizar el empleo del bitcoin.

2a. En el texto, se utiliza un lenguaje

- A) semiformal.
- B) formal.
- C) informal.



La noticia del abandono de bitcoin como moneda de pago por parte de la empresa Tesla, anunciada por su controvertido director ejecutivo Elon Musk, reabrió el debate sobre las criptomonedas y el consumo energético. Musk aludía a su impacto ambiental, lo que parecía desmentir la creencia de que, al ser completamente digital, la divisa en cuestión es ecológica (no se requiere talar ni extraer nada para emitirla).

Bitcoin es una moneda descentralizada, pues no se rige por gobiernos ni bancos centrales. Tampoco circula en efectivo, sino que existe mediante una red de usuarios que se comunican entre sí a través de un protocolo. Un

programa de código les permite almacenar y transferir bitcoins para adquirir y vender todo tipo de bienes, o intercambiarlos por otras divisas. En cuanto a la emisión de bitcoins, esta se realiza mediante un proceso denominado “minería”, nombre que evoca lejanamente la extracción de metales para acuñar monedas.

Dada la enorme revalorización de las criptomonedas, han surgido debates económicos, financieros y éticos. En concreto, la minería de bitcoins necesita de un proceso de validación y cálculo intensivo a fin de llevar a cabo las funciones criptográficas, que garantizan la seguridad y privacidad. Aparte del coste computacional de las transacciones, la minería exige maquinarias que requieren notables cantidades de potencia eléctrica, cuya estimación varía dependiendo de la metodología de los especialistas. Por ejemplo, un conservador estudio de Adam Back, uno de los padres de bitcoin, lo sitúa en unos 4,3 gigavatios (GW), mientras que Digiconomist lo estimaba en 7,9 GW a comienzos de 2020.

Por tanto, teniendo en cuenta semejante consumo de energía, la enorme huella de carbono (CO₂) que la criptomoneda deja en la atmósfera se da por sentada. En otras palabras, si hoy cualquier uso de la red (desplazamiento por las redes sociales, transferencias de dinero...) contribuye a las emisiones de CO₂, bitcoin lo exacerba, ya que, al año, las suyas equivalen a las de 7.000 millones de teléfonos inteligentes en carga. Al respecto, si bien un informe de 2020 del Centro de Finanzas Alternativas de Cambridge sostiene que casi el 40 % de la energía de la minería criptográfica es renovable, ello no parece suficiente al calcular la huella de carbono real de la criptomoneda. De hecho, la Agencia de Protección del Ambiente equipara su consumo de electricidad proveniente de energías no renovables, al de 10 millones de hogares durante el año.

Evidentemente, considerando las perspectivas, dichos cálculos provocan pesadillas a los defensores del bitcoin, quienes, por su parte, se escudan en el gasto energético bancario tradicional, que no solo abarca sus tecnologías, sino también el transporte del dinero, las oficinas, etc. El gerente de la empresa Securitize afirma que el sistema bancario tradicional, incluyendo los cajeros automáticos, demanda aproximadamente 100 teravatios-hora al año. Aun así, estaría un tercio por detrás del consumo de bitcoin. Otra paradoja es que se están cerrando oficinas, despidiendo personal e invirtiendo en banca electrónica.

Ahora bien, si bitcoin se aproximara a un nivel de adopción generalizada, la demanda energética se dispararía, como indican los datos recogidos y las proyecciones. Cabe suponer que ello se resolvería si se redujera el precio del bitcoin, ya que su consumo de energía se incrementa a medida que aumenta su valor. No obstante, hay incertidumbre pues esta industria opera en secreto. Los mineros podrían cerrar determinados dispositivos temporalmente y priorizar otros frente a las variaciones en el mercado monetario y los precios de la electricidad. Así, no es de extrañar que cuando el coste de esta excede las ganancias, tal como ocurrió recientemente durante la pandemia, caigan en prácticas semejantes a las del mercado monetario tradicional, pero esa ya es otra historia.

(Adaptado de: <https://theconversation.com/es>)

ATENCIÓN

- Escribe tus respuestas en la Hoja de Respuestas nº 1 [ΑΠΑΝΤΗΤΙΚΟ ΕΝΤΥΠΟ 1].
- Intenta realizar todas las actividades.
- Dispones de **120 minutos** para terminar esta parte del examen.

3a. Respecto a las criptomonedas, Elon Musk

- A) aseguró que dañaban la naturaleza.
- B) mencionó un importante aspecto de ellas.
- C) decidió apoyar su mayor utilización.

4a. En el texto se dice que los bitcoins

- A) no se imprimen.
- B) no se cambian por otras monedas.
- C) pasan por una etapa final de minería.

5a. La cantidad de energía que mueve a la minería

- A) es almacenada por programas especializados.
- B) es consumida en gran medida por el equipo.
- C) ha sido calculada siguiendo una pauta común.

6a. Desde el punto de vista ambiental, la criptomoneda

- A) contribuye a la polución.
- B) emplea mayormente energías renovables.
- C) ha estabilizado los niveles de contaminación.

1.2. Decide si las siguientes afirmaciones son verdaderas (A), falsas (B) o no se mencionan (C).

AFIRMACIONES		A	B	C
7a.	Quienes apoyan el bitcoin se sienten inquietos.			
8a.	La banca tradicional consume más energía que la criptomoneda.			
9a.	Existen pruebas de que la minería dejará de existir.			
10a.	Hace poco tiempo, la minería del bitcoin sufrió pérdidas.			



ACTIVIDAD 2

En el siguiente texto se han perdido algunas partes. Completa los huecos con los fragmentos del recuadro (A-G). Hay dos opciones de más.



La cuestión de si el grafiti es arte o vandalismo es una de las más discutidas y no suele dejar indiferente a nadie: o lo amas o lo odias.

La práctica de hacer grafitis ha evolucionado mucho en los últimos tiempos. En un principio, se trataba de meras firmas de grafiteros para, más adelante, convertirse en obras más ambiciosas y complejas. Además, esta manifestación se halla fuertemente vinculada a la protesta y al inconformismo. **11a.**

Banksy, Keith Haring, Blu, Os Gemeos, Vhils ... Todos ellos son considerados verdaderos genios del arte urbano. Ciertamente, a la vista de sus obras es fácil identificar al grafiti con la auténtica expresión artística **12a.**. De ahí que se deban establecer un par de criterios para dar con lo acertado.

13a. Concretamente, un grafiti ha de reunir ciertos requisitos, ya que el arte urbano no tiene por qué ser mediocre. Así, habrá que tomar en cuenta su grado de originalidad y su capacidad de llamar la atención. **14a.**

Asimismo, deberá presentar una crítica social válida, transmitiendo un mensaje que nos conciencie de nuestros defectos, contradicciones e injusticias. Aparte de esto, tendrá que poseer un alto valor pictórico (uso del color, elementos compositivos, perspectiva, etc.).



Por otro lado, el sitio donde se realice un grafiti jugará un papel clave a la hora de etiquetarlo como “acto vandálico”. **15a.** En este sentido, para que un grafiti no sea tildado de tal, deberá, además de cumplir las condiciones ya referidas, llevarse a cabo en espacios expresamente habilitados para ello o con el permiso de los dueños y evitar los materiales tóxicos.

A.	Ante todo, reconocer lo genuinamente artístico implica observación: no todos los grafitis son iguales.
B.	Es obvio que los grafitis son valiosos para la sociedad, por lo que haberlos prohibido no fue una opción adecuada.
C.	Para algunos, justamente su desarrollo ulterior, así como su carácter subversivo son los aspectos que llevan a plantearse si el grafiti es arte o vandalismo.
D.	Después de todo, los grafiteros plasman sus creaciones en superficies ajenas.
E.	No obstante, más allá de las figuras de renombre, no resulta sencillo dilucidar cuándo se estaría frente a una pieza de arte o a una degradación del entorno urbano.
F.	De hecho, quien haga grafitis debe poseer un estilo propio e inconfundible para ser considerado un verdadero artista.
G.	Sin embargo, se tiene constancia de este tipo de pinturas en el antiguo Egipto, el Imperio romano y la Edad Media.

ACTIVIDAD 3

Relaciona las preguntas hechas al entrenador de baloncesto Pablo Pin (16a.–20a.) con las respuestas correspondientes (A – G). Sobran dos opciones.

16a.	Usted lleva toda una vida dedicada al baloncesto en Granada. ¿Cómo definiría esto?
17a.	¿En qué centra usted los entrenamientos diarios de la Fundación CBG?
18a.	¿Cómo se preparan los partidos?
19a.	¿Cómo vive un juego desde el banquillo, señor Pin?
20a.	¿Qué sucede tras acabar un juego?



A.	Partimos con el visionado de unos tres o cuatro partidos del rival para detectar sus puntos fuertes y conceptos más jugados, se comparan con nuestro desempeño en un vídeo pospartido y se trabajan conceptos tanto ofensivos como defensivos de cara a un encuentro.
B.	Compaginaba entrenamiento y juego, hasta que la casualidad hizo que una temporada solo entrenase. Lo que ocurrió fue que fiché por un equipo que se disolvió antes de la liga, así que el presidente de la Fundación CB Granada me ofreció ser ayudante y comencé a profundizar.
C.	Es una petición a los jugadores y entrenadores: lo más importante, por encima de las victorias como entrenador, de los puntos que has metido como jugador, al final lo que queda es si te lo has pasado bien o no. Es parte de la vida de la cantera y por eso hay que tomarlo en cuenta.
D.	El vídeo pospartido nos permite montar un resumen de los aspectos positivos y de todos los fallos y de aquellos a mejorar, y después, individualmente se repasa lo que cada jugador ha realizado en el partido concreto en relación a los objetivos desde principio de temporada.
E.	Aunque se busca que haya espacio para todo, se pone énfasis en la mejora y táctica del jugador individual, entendiendo que esa mejora contribuirá a la del equipo entero. De enfocar solo en el equipo, en cierto momento nos toparíamos con un límite, las habilidades y capacidades de los mismos jugadores.
F.	Es un día a día teñido de retos. No es fácil describirlo, pero me atrevería a decir que en la cantera de la Fundación, así como en cualquier otro oficio, querer hacer las cosas bien, salir adelante y triunfar, lo mantiene a uno constantemente en guardia. Hay que estar dispuesto a resistir y mejorar.
G.	Casi todos los jugadores dicen que se sufre más que en la cancha y es cierto. Se sufre bastante, pero hay que intentar mantener la calma y darse cuenta de lo que está ocurriendo en la cancha para tomar decisiones lo más rápido posible.

(Adaptado de: <https://www.erteo.com/>)

ACTIVIDAD 4

Elige la opción adecuada (A – G) de entre las presentadas en la columna B para indicar lo que expresan las frases en negrita de la columna A. Sobran dos opciones.

	COLUMNA A		COLUMNA B
		A	Encontrarse en apuros
21a.	Perdóneme, pero no pases por alto las calumnias de Inés. A fin de cuentas, eres tú el afectado, ¿no?	B	Parecer ocupado
22a.	■ ¿Que los Muñoz están con la sogá al cuello ? ¡No me digas! □ Ya ves, con el crédito ese...	C	Mostrarse indiscreto
23a.	Con tantos achaques , yo que tú, me haría un chequeo.	D	Parecer asqueroso
24a.	■ Llama a Germán, a ver si te recomienda a alguien. ◇ Es que está muy liado .	E	Mostrarse indiferente
25a.	Mejor que no le cuentes nada a ese, ni lo mires. Es un sapo .	F	Mostrarse arrogante
		G	Hallarse enfermo

ACTIVIDAD 5

5.1. Lee el siguiente texto y elige la respuesta correcta (A, B o C).

26a. Un título adecuado para el texto podría ser

- A) La Nueva Guerra Fría en los medios de comunicación.
- B) La comercialización de la guerra.
- C) Los videojuegos del siglo XXI.

27a. El autor muestra

- A) incredulidad.
- B) ironía.
- C) asombro.

Lejos ha quedado el entretenerse con soldaditos de plomo, pero ello no ha supuesto el dejar de jugar a la guerra. Más bien, la coyuntura se muestra favorable para un majestuoso mercado orientado al esparcimiento.

Actualmente, la “Nueva Guerra Fría” descolla entre los contenidos “serios” de las cadenas televisivas, que consiguen de esta forma sumergir a la teleaudiencia en amenos ámbitos de conflictos y de gratuitos intereses. Al mismo tiempo, las tensiones entre las potencias, que paulatinamente se han hecho más notorias, no han tardado en abonar otros campos. Por tanto, no extraña que a partir de 2001 comenzaran a rodarse cintas como la saga del agente secreto *Bourne*, las protagonizadas por James Bond, la superproducción *Los vengadores*, etc., en las que resucitan a los archienemigos **a batir** y discursos de la Guerra Fría, —identificados con el espionaje hasta la caída en 1990 del Muro de Berlín—, los cuales se han visto adaptados a la espectacularidad indispensable del presente. Y es en este fértil contexto, que justamente han surgido **flamantes** videojuegos que también sacan partido de aquellos adversarios.



Ciertos títulos han roto los estándares del mercado, recaudando en menos de veinticuatro horas más de 490 millones de dólares. Las cifras patentizan la celebridad de los productos y la tremenda difusión alcanzada por su discurso, así como su recepción a escala mundial, considerando que se lanzan simultáneamente en decenas de millares de establecimientos repartidos por todo el globo.

Por otro lado, como la legislación desatiende el estrecho vínculo entre el complejo industrial armamentístico y los videojuegos bélicos, todo jugador habría de estar al tanto de que está respaldando a la industria de armas. Es muy gruesa la tajada que esta saca por concepto de derechos y licencias de imagen otorgadas a las firmas que desarrollan los productos audiovisuales en cuestión. Todo responde a la necesidad de verosimilitud. De hecho, no es raro comprobar cómo en los juegos de disparos, las armas y los uniformes ofrecen al jugador una “insuperable” experiencia de guerra, y son tan fidedignos que se distinguen hasta los logos de determinadas marcas y modelos. Por consiguiente, al ciudadano que se deleita alegremente con la acción se le concede el privilegio de controlar a voluntad al mismo soldado que acaba de ver en las noticias o en una serie o película (que sea idéntico **va a misa**), mientras va asimilando, de paso, todo tipo de detalles.

Es que hay un controvertido idilio que se remonta a la II Guerra Mundial. No obstante, fue en las décadas de 1980 y 1990 que el videojuego fue aprovechado no solo para entrenar soldados, ya que esa tecnología de modelado y simulación pronto comenzó a despegar y a aplicarse en otras tareas, como pilotar drones, por ejemplo. A su vez, los conflictos internacionales de la década actual han robustecido los lazos entre el videojuego y la industria bélica. Ha bastado el empleo masivo de drones teledirigidos desde miles de kilómetros para que se conformara una **percepción lúdica** de los conflictos.

Entretanto, la memoria estética del jugador ya tiene registradas las imágenes: la postura erguida del soldado, las armas en la mano, la vista fija en un punto, un combatiente solo ante el peligro sobre un fondo indeterminado. Se trata de un patrón generalizado en la publicidad de productos audiovisuales de masas ambientados en la guerra moderna. La intención es precisamente dotar de verosimilitud a la historia de ficción ligándola a imágenes juzgadas como reales. Por su parte, la mercadotecnia de la industria armamentística aplaude esas imágenes, ya que, si bien aún no está probado que el incremento en las ventas de rifles de francotirador se deba a su visualización en los juegos, estos últimos exponen las marcas a un amplísimo público joven, de donde saldrán potenciales propietarios de armas. Maravilloso logro. Las mismas ya se han hecho lo **suficientemente apetecibles** a través de una acción de ocio, al tiempo que va enraizándose un culto por la tecnología y las armas.

En suma, la guerra va asemejándose más y más a un videojuego, mientras que este ha terminado adquiriendo todos los rasgos de un simulador bélico.

(Adaptado de: <http://www.presura.es/>)

28a. Los telespectadores

- A) se aburren con las noticias acerca de las guerras.
- B) se recrean al ser informados sobre la “Nueva Guerra Fría”.
- C) no tienen que pagar para tener acceso a cierta información.

29a. Los conflictos entre algunas naciones

- A) se han convertido en una materia prima.
- B) son menos frecuentes, pero más graves.
- C) han tomado un ritmo más lento.

30a. A partir del siglo XXI,

- A) algunos personajes de cine ya no aparecen en videojuegos.
- B) la producción cinematográfica mundial enfoca en temas de espionaje.
- C) los videojuegos de guerra aprovechan figuras de otras épocas.

31a. La venta mundial de videojuegos de guerra

- A) es realizada por más de un millón de tiendas al mismo tiempo.
- B) conlleva la divulgación de una ideología.
- C) puede sobrepasar los niveles permitidos.

32a. Los usuarios de videojuegos bélicos

- A) conocen las consecuencias de su afición.
- B) benefician el mercado de armamentos.
- C) ignoran las leyes sobre la venta de estos.



33a. Al elaborar sus productos, las empresas de videojuegos de guerra

- A) deben desembolsar medianas cantidades de dinero.
- B) cuidan mucho la apariencia de las imágenes.
- C) reciben el patrocinio de empresas de armas.

34. Hace más de cuarenta años,

- A) se dio un impulso a ciertas tecnologías.
- B) se produjeron nuevas tensiones entre algunos países.
- C) se estrecharon las relaciones entre la industria audiovisual y la aviación.

35. Hoy en día, la industria del entretenimiento bélico

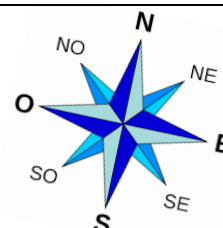
- A) ha llevado al aumento de las ventas de pistolas.
- B) toma en consideración a los usuarios que poseen armas.
- C) cuenta con un *marketing* basado en un modelo concreto.

5.2. En el texto hay unas palabras en negrita. Encuentra el equivalente adecuado para cada una de ellas (A, B o C).

36a.	a batir	A. que hay que derrotar	B. que deben luchar	C. que triunfarían
37a.	flamantes	A. ardientes	B. conocidos	C. nuevos
38a.	va a misa	A. es adecuado	B. es indiferente	C. es incuestionable
39a.	percepción lúdica	A. apreciación no seria	B. visión tecnológica	C. pensamiento pesimista
40a.	suficientemente apetecibles	A. demasiado atractivas	B. muy deseables	C. bastante asequibles

ACTIVIDAD 6

Relaciona cada descripción sobre un tipo de viento (41a. – 45a.) con la información adicional correspondiente (A - G). Sobran dos opciones.



41a.	Levante. Viento que nace en el Mediterráneo central y en las proximidades de las islas Baleares. Pese a que suele presentarse húmedo y traer nubes y precipitaciones, provoca sequedad en el litoral atlántico de Andalucía. Alcanza su mayor velocidad al atravesar el estrecho de Gibraltar, deleitando a los windsurfistas. Sopla en toda estación, a menudo suave, si bien a veces la intensidad impide que zarpen naves desde puertos africanos. En el Peñón genera formaciones nubosas denominadas vulgarmente “barbas del Levante”.
42a.	Siroco. Viento del sureste, propio del Mediterráneo. Nace en el Sáhara y llega a velocidades de huracán hasta el norte de África y el sur de Europa. Consigo trae un polvo rojizo proveniente de sus arenas, lo que genera una baja visibilidad en las costas afectadas. Crea sequedad a lo largo de la costa norteña de África, tormentas en el mar Mediterráneo y tiempo húmedo y frío en Europa. La duración del siroco fluctúa entre doce horas o varios días, soplando, en este último caso, con bastante intensidad unos cuatro días.
43a.	Tramontana. Viento gélido, potente y turbulento proveniente del norte, cuya velocidad se acrecienta al pasar entre el norte de los Pirineos y el suroeste del Macizo Central francés, llegando luego al Mediterráneo. Puede durar varios días seguidos, con rachas de más de 200 km/h. Es relativamente frecuente en el Mediterráneo español, soplando en particular en el archipiélago de las Baleares y el noreste de Cataluña. Al ser un viento terrestre, toda la costa catalana presta cobijo contra el mismo.
44a.	Gregal. Viento del noreste, frío y seco, producido cuando las bajas presiones se mueven hacia el sur de Malta. Sopla en el Mediterráneo central frente a las costas de Sicilia, Malta y del mar Jónico. En España, es característico de las Baleares, archipiélago que azota casi siempre a mediados del invierno, aun cuando se puede dar igualmente en otras estaciones. A menudo adquiere fuerza de temporal, produciendo intensas marejadas, incluido el traicionero fenómeno del mar de fondo.
45a.	Poniente. Viento cálido y húmedo, que en el Mediterráneo español va secándose y acrecentando su temperatura al bajar por la Meseta y llegar con posterioridad al este. Regala placenteras temperaturas invernales en las regiones de Valencia y Murcia, cuando sopla desde esta dirección, mientras que en época estival, se vuelve extraordinariamente cálido, seco y sostenido. Normalmente no provoca grandes temporales en nuestras costas, sin que ello signifique que no sea capaz de generar marejadas en las Baleares.

A.	Sus frías ráfagas son impresionantes, sobre todo cuando incrementa su celeridad en zonas montañosas. En algunas regiones de nuestro país, afectadas por este viento, está al menos la protección natural de los litorales.
B.	La amplia gama de fenómenos meteorológicos que produce en diversas regiones lo convierte en uno de los vientos más versátiles, y, tal como se ha escrito en algún verso, a diferencia de otros, arriba a nuestras tierras “envuelto en un velo de color granate”.
C.	Un gran oleaje puede ser el resultado de su intensidad, que rara vez es alta. En el período estival, se disparan los termómetros y los habitantes han de aguantar un tiempo tórrido. Si su nombre te intriga, piensa en dónde muere el Sol.
D.	Puede cobrar tal intensidad, que llega a desatar tempestades. Suele castigar nuestras islas del Mediterráneo con sus ráfagas heladas y privadas de humedad, al igual que algunas áreas insulares y litorales de estados vecinos.
E.	Se genera de la misma forma que otros, es decir, con el movimiento de una masa de aire generado por la diferencia de presión entre dos zonas contiguas, que se desplaza desde las zonas de alta presión a las de baja presión.
F.	Dicen que tiene el don de crear figuras que asemejan un rostro varonil. Sopla en el litoral mediterráneo provocando lluvia, fenómeno que alterna con la aridez que provoca por el otro lado de la península ibérica. De vez en cuando su potencia obliga a las tripulaciones a amarrar.
G.	Este remolino, con su característica forma de embudo, avanza con un rugido que se compara con el de una cuadrilla de aviones de reacción y puede fácilmente arrancar árboles y derribar edificios enteros. ¡Una auténtica barbaridad!

ACTIVIDAD 7

Por error se ha alterado el orden de los fragmentos del siguiente texto. Utiliza las letras (A – E) para restablecerlo.



Preludio de una conquista

		X	A	B	C	D	E
0.	La caída del Imperio mexica o azteca, en el siglo XVI, supuso el contacto de las tropas del conquistador Hernán Cortés con una civilización sofisticada y que les era incomprensible, gobernado en aquel entonces por Moctezuma Xocoyotzin desde su sede en Tenochtitlán. Jamás se habría imaginado el soberano que ante sí tendría a un rival tan intrépido.	X					
46a.	Cabe añadir que, ante esas prometedoras nuevas, Cortés tomó la precaución de aliarse con nativos que se negaban con porfía a someterse a los mexicas. Comenzó así la marcha a Tenochtitlán, adonde llegó con 300 españoles en noviembre de 1519, habiendo previamente intercambiado mensajes con Moctezuma.						
47a.	Entretanto, en medio de los agasajos y las preguntas mutuas, los traductores del futuro Gobernador de la Nueva España —incluida la aborígen bilingüe— iban tendiendo los primeros puentes que facilitarían la invasión de la rica Tenochtitlán y la conquista de todo el Imperio azteca.						
48a.	Estando al corriente, pues, de la inminente llegada gracias a sus heraldos, el monarca les dio la acogida en la capital, obsequió a Cortés el Tocado del Dios Quetzalcóatl y los huéspedes fueron tratados a cuerpo de rey. Pacíficamente, admiraron palacios y templos, así como la impresionante ciudad gemela de Tlatelolco.						
49a.	Oriundo de Medellín, ciudad de Extremadura, el osado militar, de joven había buscado fortuna llegando a ocupar cargos oficiales en el Nuevo Mundo. Sin embargo, su ambición lo llevó a alzar velas, para, una vez en la península de Yucatán, derrotar a los mayas en Cozumel y Tabasco.						
50a.	Tras ambas victorias, le fue obsequiada la india Malintzin, quien hablaba el náhuatl y el maya, y sería su intérprete, amante y consejera durante la posterior campaña. Estando en Veracruz, ciudad que el extremeño fundó en la costa del golfo de México, se enteró de la existencia en el interior de un opulento reino, y se aprestó a su conquista.						

(Adaptado de: <https://www.biografiasyvidas.com/>)

ACTIVIDAD 8

Rellena cada hueco (1b. – 10b.) con la palabra precisa que falta (UNA SOLA) para completar el texto. Guíate por la palabra entre paréntesis.



La robótica, la nanotecnología y todo eso han originado cantidad de aplicaciones de ciencia ficción en ingeniería, medicina, etc. Pero, ¿por qué la tecnología aún no muestra verdadera **1b.** [] (**eficaz**) a la hora de apagar incendios forestales? Podés llegar a la Luna o dar una vuelta alrededor de la Tierra, que, al parecer, es mucho más sencillo, pero si se trata de controlar siniestros que devastan **2b.** [] (**cuantía**) hectáreas de verde, ecosistemas y comunidades, nada. ¿Es que los superinvestigadores olvidaron que los bosques producen oxígeno y contribuyen a la **3b.** [] (**absorber**) del dióxido de carbono? Lo otro sería que hayan llegado a la conclusión de que respirar no es **4b.** [] (**prescindir**), al menos a mediano o largo plazo. Sea como fuere, en este sentido, todo apunta a la irresponsabilidad e **5b.** [] (**competir**) de los medios tecnológicos.

Por otra parte, como resultado de un **6b.** [] (**hechizar**), la mayoría anda **7b.** [] (**pender**) de las velocidades de internet y de las nuevas gracias del celular, que, si te lo pensás bien, va haciéndose día a día “más inteligente”. Por eso, no tenés de qué preocuparte. Hay toda clase de **8b.** [] (**prever**). Simplemente descargás algún *software* “gratis” y obtenés cualquier cosa, incluso podés protestar contra la **9b.** [] (**quemar**) de alguna selva lejana e **10b.** [] (**penetrar**). Simplificás-tu-vida-te-mantenés-ocupado-y-te-entreténés.

blogcuestiones.com.ar

ACTIVIDAD 9

Da sentido a las oraciones completando los huecos (11b. – 20b.) con la palabra que falta (UNA SOLA).

La búsqueda

Estefanía se quedó mirando unos zapatos color mostaza de la vitrina. Parecían gigantescos. “Son horripilantes”, dijo para **11b.** [] adentro. Llevaba días buscando un par, de tacón, pero, claro, su **12b.** [] adquisitivo no le daba más que para gastar unos 80 pesos. Siguió caminando por la avenida Alférez, **13b.** [] revista a las zapaterías de la vereda norte. Mientras iba dejando **14b.** [] las mejores tiendas, se acordó de repente de Godoberto, un primo suyo por línea materna. La verdad es que nunca se había interesado por averiguar si eran primos en primer o segundo **15b.** [], quizás porque lo encontraba insulso y le chocaba su forma de caminar, torpe e insegura. Con todo, recordó que la última vez que lo había visto, él estaba a la espera de hacer un **16b.** [] redondo con unos gringos y se sentía “completamente dichoso”. “¿Qué será de él?”, se preguntó, para retomar de inmediato su tarea.

A eso de la una, había visto quince vitrinas, había entrado en cuatro tiendas y se había probado ocho pares de zapatos, todos “preciosos”, pero no llegaba a decidirse. Finalmente, como no tenía la más **17b.** [] intención de que los esfuerzos del día **18b.** [] en vano —le complicaba la vida el **19b.** [] plano heredado de su madre— anunció a uno de los vendedores de Pasqualini, no sin **20b.** [] culpabilidad, “Me quedo con estos, los amarillos”.

Perse Fone, Cuentos no contados

ΣΑΣ ΥΠΕΝΘΥΜΙΖΟΥΜΕ ΟΤΙ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΜΕΤΑΦΕΡΕΤΕ ΟΛΕΣ ΤΙΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΣΤΟ ΕΝΤΥΠΟ 1 ΤΕΛΟΣ ΜΗΝΥΜΑΤΟΣ