

Spanish B – Standard level – Paper 1 Espagnol B – Niveau moyen – Épreuve 1 Español B – Nivel medio – Prueba 1

Monday 29 October 2018 (afternoon) Lundi 29 octobre 2018 (après-midi) Lunes 29 de octubre de 2018 (tarde)

1 h 30 m

	 	 	du ca ia de	 	

Candidate session number

Question and answer booklet - Instructions to candidates

- Write your session number in the boxes above.
- · Do not open this booklet until instructed to do so.
- This booklet contains all the paper 1 questions.
- · Refer to the text booklet which accompanies this booklet.
- · Answer all questions. Each question is allocated [1 mark] unless otherwise stated.
- Answers must be written within the answer boxes provided.
- The maximum mark for this examination paper is [45 marks].

Livret de questions et réponses – Instructions destinées aux candidats

- Écrivez votre numéro de session dans les cases ci-dessus.
- N'ouvrez pas ce livret avant d'y être autorisé(e).
- Ce livret contient toutes les questions de l'épreuve 1.
- Référez-vous au livret de textes qui accompagne ce livret.
- · Répondez à toutes les questions. Sauf indication contraire, chaque question vaut [1 point].
- Rédigez vos réponses dans les cases prévues à cet effet.
- Le nombre maximum de points pour cette épreuve d'examen est de [45 points].

Cuaderno de preguntas y respuestas – Instrucciones para los alumnos

- Escriba su número de convocatoria en las casillas de arriba.
- · No abra este cuaderno hasta que se lo autoricen.
- Este cuaderno contiene todas las preguntas de la prueba 1.
- Consulte el cuaderno de textos que acompaña a este cuaderno.
- Conteste todas las preguntas. Cada pregunta vale [1 punto] salvo que se indique lo contrario.
- · Escriba sus respuestas en las casillas provistas a tal efecto.
- La puntuación máxima para esta prueba de examen es [45 puntos].

8818-2312

© International Baccalaureate Organization 2018

Texto A — Yo no desperdicio, yo comparto

1.			_	n las casillas.	[3 puntos]
	Ejemplo:	Α	A.	La organización <i>Yonodesperdicio</i> tiene como fin evit alimentos en buen estado se tiren a la basura.	ar que
			В.	Yonodesperdicio nos da consejos sobre qué alimentos c las tiendas.	omprar en
			C.	A través de la página web de <i>Yonodesperdicio</i> se puede también ropa.	intercambiar
			D.	En la página web hay una sección en la que se pueden da alimentos muy baratos.	comprar
			E.	Los alimentos que se ofrecen vienen acompañados de u	na imagen.
			F.	Para conseguir un alimento, puedes dirigirte directament persona que lo quiere compartir.	e a la
			G.	En la página web aparece una lista de supermercados d diferentes ciudades de España que colaboran con la inic Yonodesperdicio.	
			Н.	Puedes aprender a cocinar algunos platos gracias a esta página web.	1
	nifiquen: mplo: proyec sobre todo			iniciativa	
3.	de forma ex	clusiva			
4.	usados con	anteriorid	lad		



_		
5.	ganan	วเล
٠.	ganan	J. C

.....

6. fecha límite

.....

¿Qué palabras faltan en los espacios en blanco del **párrafo 6** del texto? Escoge las palabras de la lista y escríbelas en los espacios correspondientes.

ANTES DE AUNQUE ENTONCES INCLUSO PERO
APENAS COMO ES DECIR NUNCA SI

Ejemplo: [– X –] pero pero

7.	[-7-]	

8.	[-8-]	

9. [-9	-1																													
--------	----	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Texto B — El andipop se internacionaliza con Mirella Cesa

Basándote en el contenido de **las líneas 1 a 12** del texto, indica la opción correcta (A, B, C o D) en la casilla de la derecha.

guntas.



Completa el cuadro siguiente, indicando a quién o a qué se refieren las palabras subrayadas.

En las expresiones	la(s) palabra(s)	se refiere(n) a
Ejemplo: <u>ella</u> quiso (líneas 17–18)	"ella"	Mirella
18. en la actualidad <u>lo</u> hace (línea 18)	"lo"	
19. quien, aparte de enseñar (línea 19)	"quien"	
20. que <u>estos</u> quieren saber más (línea 23)	"estos"	
21 <u>le</u> entran ganas de ir (línea 25)	"le"	

Turn over / Tournez la page / Véase al dorso

Texto C — La Biblioteca Humana: una actividad cara a cara

Basándote en el contenido del texto, encuentra en la columna de la derecha la palabra o expresión que podría reemplazar a una de las palabras de la izquierda y mantener el mismo significado. Escribe la letra en la casilla correspondiente.

Ejem	plo: sencilla (línea 3)	В	A.	siguiente					
•	. ,		В.	simple					
22.	tradicional (línea 4)		C.	antigua					
23.	especial (línea 16)		D.	extraña					
23.	especial (ililea 10)		E.	típica					
24.	íntima (línea 24)		F.	verdadera					
0.5			G.	oscura					
25.	posterior (línea 25)		H.	trasera					
26.	sincera (línea 31)		l.	diferente					
	,		J.	personal					
			K.	difícil					
			L.	confiada					
la opo	•	labras de	el texto	del texto son verdaderas o falsas. Indica con [✓] que justifican tu respuesta. Tanto [✓] como la o.					
				Verdadero Falso					
Ejem	plo: La Biblioteca Human	a es una	idea o	riginal danesa.					
	Justificación: surgió en Dinamarca								
27.	La idea de la Biblioteca H	umana s	e lleva	a cabo en pocos lugares del mundo.					
	Justificación:								



			Verdadero Falso
28.	En la Biblioteca Humana de Vaso popularidad.	concelo	s se suele invitar a gente con cierta
	Justificación:		
29.	En la Biblioteca de Vasconcelos, humano" que quieran.	los par	ticipantes seleccionan el "libro
	Justificación:		
30.	La Biblioteca Humana de Vascor	icelos ti	ene lugar en un espacio cerrado.
	Justificación:		
31.	En la Biblioteca de Vasconcelos tiempo que cada uno quiera.	se pued	de estar con el "libro humano" el
	Justilicacion		
de la		-	relaciona cada principio de frase de la columna na de la derecha. Escribe la letra en la casilla
Eien	nplo: La mujer indígena C	A.	se reencontró con la persona que le salvó la vida.
32.	El padre soltero	В.	se emocionó al ver a una persona que trabajó ayudando en su vecindario.
		C.	luchó para poder tener una formación académica.
33.	La superviviente del terremoto	D.	no permitía a su hijo ser bailarín.
	terremoto	E.	pensaba que no tenía capacidad para estudiar.
		F.	habló de su tristeza por sentir discriminación.



Texto D — Seis preguntas a un creador de videojuegos

En el texto faltan algunas preguntas. Relaciona cada espacio del texto con una de las opciones de la columna de la derecha. Escribe la letra en la casilla correspondiente. Solo se puede utilizar cada opción una vez.

34. [-34-]

35. [-35-]

36. [-36-]

- A. ¿Cómo llegaste al mundo de los videojuegos?
- **B.** ¿Por qué son necesarios los equipos de trabajo para crear videojuegos que tengan éxito?
- **C.** ¿Qué piensas de la gente que prefiere ver películas a jugar a videojuegos?
- **D.** ¿Quién fue responsable de que te dedicaras a crear videojuegos?
- **E.** ¿Qué diferencia hay entre los videojuegos y el cine?
- F. ¿Se necesita mucha gente para hacer un videojuego?
- G. ¿De dónde se sacan ideas para hacer un juego?
- **H.** ¿Crees que la gente está interesada en juegos sobre animales?

Basándote en el contenido de **los párrafos • a •**, indica la opción correcta (A, B, C o D) en la casilla de la derecha.

- 37. Cuando trabajaba para la empresa multinacional, Daniel...
 - A. decidió hacer un cambio radical.
 - **B.** carecía de tiempo para jugar a videojuegos.
 - **C.** escribió artículos sobre programación.
 - **D.** comenzó a jugar a los videojuegos regularmente.
- 38. Según Daniel, en el mundo de los videojuegos...
 - A. es difícil tener éxito internacional.
 - **B.** invertir en publicidad es poco prioritario.
 - **C.** es importante crear videojuegos originales.
 - **D.** debes prestar atención a las redes sociales.
- **39.** Daniel dice que...
 - **A.** los videojuegos y las películas son muy parecidos.
 - B. el mundo real es más aburrido que los videojuegos.
 - **C.** cada vez que se juega a un videojuego se aprende algo.
 - **D.** los gatos tienen un comportamiento parecido a los humanos.



40.	La o	rganizacion DUVAL
	A. B. C. D.	organiza clases para aprender a crear videojuegos. se centra principalmente en los creadores argentinos. facilita el contacto entre creadores de videojuegos y empresas. hace competiciones para creadores de videojuegos.
Com	pleta	las frases basándote en la información contenida en los párrafos 🥄 y 🧿 del texto.
Ejen	nplo:	DUVAL es una organización cuyos miembros son
		creadores de juegos
41.	Una	vez que estás en contacto con gente que ya hace videojuegos, crear tu juego es
42.	El lu	gar donde uno puede aprender a crear juegos con éxito asegurado
43.	Para	poder participar en grandes encuentros internacionales sobre videojuegos hay que…



Please do not write on this page.

Answers written on this page will not be marked.

Veuillez ne pas écrire sur cette page.

Les réponses rédigées sur cette page ne seront pas corrigées.

No escriba en esta página.

Las respuestas que se escriban en esta página no serán corregidas.



Please do not write on this page.

Answers written on this page will not be marked.

Veuillez ne pas écrire sur cette page.

Les réponses rédigées sur cette page ne seront pas corrigées.

No escriba en esta página.

Las respuestas que se escriban en esta página no serán corregidas.



Please do not write on this page.

Answers written on this page will not be marked.

Veuillez ne pas écrire sur cette page.

Les réponses rédigées sur cette page ne seront pas corrigées.

No escriba en esta página.

Las respuestas que se escriban en esta página no serán corregidas.

