



*Rewarding Learning*

**ADVANCED SUBSIDIARY (AS)  
General Certificate of Education**

---

## **Spanish**

**Assessment Unit AS 2  
(Section A)**

*assessing*

Listening

**[SEP21]**

---

## **Assessment**

### **TRANSCRIPT**

**GCE Recording Instructions**

Indicates track break

Each piece heard once only

Read each question carefully. Listen to the recording and write your answer in the space provided.

Make sure that you have clearly understood the instructions given on the front page of the question paper before you begin the examination.□

### 1 ¿Dar o no dar dinero a los hijos?□

El dar o no dar la paga es un dilema que se plantean muchos padres. Los padres españoles son los terceros de Europa que más cantidad de paga dan a sus hijos. Según el informe 'La infancia en España', los casi cinco millones de niños de entre cinco y quince años reciben mil setecientos millones de euros al año.□ Parece una gran cantidad de dinero pero hay que considerar que la edad media en la que los padres españoles tienen su primer hijo está cerca de los treinta y dos años, una edad en la que su situación económica suele ser mejor y, además, la mayoría de las familias españolas tienen un solo hijo.□

En muchos casos la falta de tiempo de los padres hace que utilicen el dinero para compensar las horas que no pasan con sus hijos. Sintiendo culpables buscan satisfacer de inmediato a sus hijos.□

Una psicóloga clínica advierte que para muchos hijos la paga es dinero fácil porque no se les exige nada a cambio. Tienen que darse cuenta de que el dinero no cae de los árboles.□

Los psicólogos insisten en que la paga es una herramienta magnífica porque mediante la paga se les puede enseñar a los niños que las cosas tienen valor y además puede crear un sentido de ahorro, guardando una parte de la paga cada semana.□

Además, la paga puede usarse como un instrumento de castigo porque si los niños se comportan mal, los padres pueden retirar el privilegio.□

Al fin y al cabo los padres no deberían dejar que los niños den demasiada importancia al dinero.□

*Adapted from © Los niños españoles, entre los que reciben una mayor paga. ¿Lo estamos haciendo bien? By Gabriela Martínez.  
Published by El País, 01 March 2018*

## 2 Videojuegos, el nuevo motor del ocio global□

La industria de los videojuegos ya recauda más dinero en el mundo que la industria del cine, convirtiéndose en líder del entretenimiento global,□ pero cuando apareció la primera consola, los jugadores solo podían jugar localmente, con gráficos muy sencillos y poca variedad de juegos.□

Pero hoy en día acabamos de entrar en una nueva era de rápidos avances tecnológicos. Es la era de los robots, los drones y los coches sin conductores.□

Y siguiendo esta tendencia modernizadora los videojuegos han alcanzado una calidad casi cinematográfica, en los que es posible interactuar con decenas de jugadores en cualquier parte del planeta, o ganarse la vida compitiendo en los deportes virtuales.□

Los llamados *millennials*, es decir, la gente nacida entre 1981 y 1994, se vieron sumergidos en el mundo digital desde pequeños y son los principales usuarios y empleados de la industria.□

Estos *millennials*, nacidos prácticamente con una tableta entre las manos, se sienten como pez en el agua con los dispositivos digitales, por lo que naturalmente tienen más facilidad para entender mejor los procesos y conocer el mercado.□

Para los que quieren dedicarse a los videojuegos profesionalmente hay una gran cantidad de empleos que estas tecnologías necesitan. Es una industria que requiere personal altamente especializado: programadores, diseñadores, animadores, expertos en realidad virtual.□

Otra salida profesional es la de los deportes virtuales, o *e-sports*. Estas competiciones con gran cantidad de audiencia se están convirtiendo en los deportes para los millennials.□ Algunos piensan que acabarán reemplazando a los deportes tradicionales porque tienen características no limitadas por la fuerza física, sino solamente por la imaginación del programador.□

Pronto será posible ofrecer una forma de *streaming* de videojuegos en la nube que no requerirá descarga. Otra ventaja, no habrá piratería.□

This is the end of the recording.

