



UNIVERSIDADES PÚBLICAS DE LA COMUNIDAD DE MADRID
EVALUACIÓN PARA EL ACCESO A LAS ENSEÑANZAS
UNIVERSITARIAS OFICIALES DE GRADO

Curso **2020-2021**

MATERIA: PORTUGUÉS Lengua extranjera adicional

INSTRUCCIONES GENERALES Y CALIFICACIÓN

Después de leer atentamente el examen, responda de la siguiente forma:

- Elija un texto A o B y responda EN PORTUGUÉS (normativa europea) a las preguntas 1, 2 y 3 asociadas al texto elegido.
- Responda EN PORTUGUÉS (normativa europea) a una pregunta a elegir entre las preguntas A.4 o B.4.

TIEMPO Y CALIFICACIÓN: 90 minutos. La pregunta 1 asociada al texto elegido, y la pregunta elegida entre A.4 o B.4 se calificarán sobre 3 puntos cada una y las preguntas 2 y 3 asociadas al texto elegido se calificarán sobre 2 puntos cada una.

TEXTO A

O ano de 2020 ficará para sempre marcado na nossa memória coletiva como aquele em que os nossos hábitos foram completamente alterados. Foram-no por um motivo exterior, imprevisível para muitos, causando um turbilhão de alterações cujas sequelas só perceberemos na totalidade daqui a alguns anos.

Uma crise como esta é um enorme prejuízo para um segmento da população. Mas esta, como qualquer outra crise, é também um sinal de oportunidade, de mudanças de oferta e procura e de relançamento de oportunidades. De indústrias e companhias que, dadas as circunstâncias, vivem momentos de prosperidade onde tantos outros mercados sofreram e se retraíram. Num ano marcado pelo confinamento mais ou menos intermitente, com interações sociais limitadas ao máximo, a tecnologia e o entretenimento digital ganharam espaços de mercado nunca antes vistos.

Para a indústria dos videojogos foi uma vitória dupla. A primeira foi a evolução financeira e comercial, com hardware e software a terem um aumento tremendo de procura e aquisição, muito justificado pela imobilidade obrigatória da população. Um incremento de consumo e investimento dos consumidores que redirecionaram o seu capital para formas de entretenimento que permitissem a segurança do distanciamento social.

Há uma segunda vitória para os videojogos, impercetível a curto prazo para a maioria. Os videojogos provaram a sua importância no campo sociocultural, no momento de maior incerteza e sofrimento globais. A esta conquista da opinião pública adicionemos outra ironia: o facto da OMS, alguns meses depois de definir a Adição aos Videojogos como uma patologia reconhecível, identificar os videojogos como uma das maiores ferramentas de suporte emocional e psicológico da pandemia. Um gesto simples que eclipsou anos de preconceito para com o meio, onde durante demasiado tempo se deu mediaticamente mais destaque à ínfima percentagem de adictos versus as centenas de milhões que o veem e vivem como um hobby saudável.

Ricardo Alexandre Correia In: tek.sapo.pt 01/01/2021 (texto adaptado)

PERGUNTAS

1. Após a leitura, dê um título ao texto. Justifique a sua resposta. (3 pontos)
2. Após a leitura atenta do texto, diga se as afirmações que se seguem são verdadeiras ou falsas. Justifique com uma frase do texto. (2 pontos)
 - 2.1 A pandemia começada em 2020 tem significado um enorme prejuízo para toda a população.
 - 2.2 A OMS condena a utilização dos videojogos como recurso emocional durante a pandemia.
3. Passe os verbos sublinhados para o Futuro Simples do Indicativo. (2 pontos)
 - 3.1 Os nossos hábitos foram completamente alterados.
 - 3.2 A tecnologia e o entretenimento digital ganharam espaços de mercado nunca antes vistos.
 - 3.3 Há uma segunda vitória para os videojogos.
 - 3.4 Os videojogos provaram a sua importância no campo sociocultural.
- A.4 Os videojogos podem ser uma tábua de salvação psicológica no meio das incertezas da pandemia. Ou não. Gosta de jogar? Escreva um texto de 150 a 200 palavras a explicar a sua relação com os videojogos e se acha que pode haver diferenças na sua utilização por parte de pessoas de idades e gerações diferentes. (3 pontos)

TEXTO B

Um relatório da Comissão Económica das Nações Unidas para a Europa revela que as pessoas compram mais roupa do que no passado e que não vestem nem metade da que compram. Em média, anualmente, são descartados quase 32 quilos de sapatos e vestuário por pessoa, em vez de reciclar ou doar.

Estamos cada vez mais desapegados à roupa que compramos, deixando-nos levar pela ideologia da 'fast fashion' - compramos peças a preços muito baixos já com a ideia de que podem ser descartadas facilmente por essa mesma razão. Além de que, a forma como as coleções de roupa destas cadeias [Zara, H&M, Primark...] são concebidas parecem-nos impingir grandes quantidades de roupa para nos manter na onda das tendências da moda.

A forma como estamos a lidar com a pandemia provocada pela Covid-19 parece ser o momento oportuno para avaliar os nossos métodos de compras e ponderar algumas mudanças importantes. Ter menos peças de roupa ajuda-nos a simplificar as nossas rotinas e, principalmente, o nosso armário. Criar um guarda-roupa apenas com artigos de que gostamos significa passar menos tempo a procurar e escolher e doar peças que já não queremos.

Comprar em segunda mão é uma boa maneira de reduzir a pegada ecológica e tem vindo a aumentar de popularidade, tal como os espaços vintage e solidários. Sabe quem também ganha com este método? Os clientes, uma vez que os preços são mais acessíveis. Um número crescente de grandes empresas também se está a focar na criação de vestuário sustentável. Toda a informação é facilmente encontrada em muitos dos sites dos retalhistas.

"A indústria da moda está a enfrentar mudanças importantes na forma como se fabrica o vestuário e todos podemos fazer parte do esforço global para reduzir o desperdício com apenas um pequeno esforço adicional, organizando os nossos roupeiros, comprando menos, mas de forma inteligente, e descartando de forma responsável", pode ler-se num artigo do The Washington Post.

Lifestyle.sapo.pt 4/2/2021 (texto adaptado)

PERGUNTAS

1. Após a leitura, dê um título ao texto. Justifique a sua resposta. (3 pontos)
 2. Explique com palavras suas o significado das afirmações que se seguem. (2 pontos)
 - 2.1 Comprar em segunda mão é uma boa maneira de reduzir a pegada ecológica.
 - 2.2 Estamos cada vez mais desapegados à roupa que compramos.
 3. Escreva os verbos sublinhados no Pretérito Perfeito Simples do Indicativo. (2 pontos)
 - 3.1 Um relatório da Comissão Económica das Nações Unidas para a Europa revela que as pessoas compram mais roupa do que no passado.
 - 3.2 A indústria da moda está a enfrentar mudanças importantes.
 - 3.3 Toda a informação é facilmente encontrada em muitos dos sites dos retalhistas.
- B.4 Concorda com as opiniões do texto B? Acha que estamos a comprar roupa de forma descontrolada, com umas consequências desastrosas para o ambiente? Escreva um texto de 150 a 200 palavras e dê umas dicas para atingir um comportamento mais responsável no que diz respeito à moda (reciclagem, doações a instituições sociais, etc.). (3 pontos)

PORTUGUÉS
CRITERIOS ESPECÍFICOS DE CORRECCIÓN

Se valorará, ante todo, la corrección gramatical, según la normativa del **Portugués europeo**, y la propiedad de expresión en la respuesta.

Pregunta 1. Esta pregunta tiene como objetivo medir la capacidad de comprensión lectora y de expresión escrita.

Preguntas 2 y 3. Mediante estas preguntas se testan los conocimientos gramaticales de la lengua portuguesa en sus aspectos léxicos, morfológicos y sintácticos o la capacidad de comprensión escrita del alumno.

Pregunta A.4 y B.4. Esta pregunta permite comprobar la capacidad de elaboración de un discurso por parte del alumno. Se propone elaborar una redacción sobre un asunto vinculado al contenido del texto (unas 200 palabras aproximadamente).

La pregunta 2 y 3 se calificarán con un máximo de 2 puntos. La pregunta 1 y A.4 o B.4 se calificarán con un máximo de 3 puntos.

PORTUGUÉS
SOLUCIONES
(Documento de trabajo Orientativo)

SOLUCIONES (TEXTO A)

1. Livre
2. 2.1 Falso 2.2 Falso
3. Serão / ganharão / haverá / provarão
4. Livre

SOLUCIONES (TEXTO B)

1. Livre
2. Livre
3. Revelou / Compraram / Esteve / Foi encontrada
4. Livre