

PROVA DE PROFICIÊNCIA EM LÍNGUA ESPANHOLA PARA PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO

Instruções

A prova de Proficiência em Língua Espanhola tem como objetivo verificar a compreensão textual do candidato/a, ou seja, se este/esta demonstra domínio de conhecimentos básicos de Língua Espanhola que lhe possibilitem usar o referido idioma como ferramenta de estudos e pesquisa. Por isso, nesta prova não serão avaliados conhecimentos teológicos ou a produção textual em língua portuguesa. Para tanto:

- leia o texto atentamente,
- use o dicionário como ferramenta de apoio e atente para falsos cognatos,
- responda às questões em português com base no texto e não expresse opinião pessoal.

Texto I

Leia o texto que segue.

La mujer manda en los juegos del móvil

01 Otro bastión ha caído: la mujer domina en los videojuegos. Al menos, en los juegos para móviles.

02 El último informe de Flurry, empresa norteamericana dedicada al análisis y tendencias de
03 aplicaciones móviles, revela que quienes se entretienen más con los juegos en los móviles son las
04 mujeres. El estudio, dedicado a los juegos sociales, muestra una ventaja de 20 puntos a favor del
05 hombre cuando se juega en consolas y ordenadores, pero cuando se trata del teléfono la mujer le
06 aventaja por seis puntos.

08 "Los hombres buscan acción y las mujeres quieren construir", así es como describe Xavier Carrillo,
09 director de Digital Legends, la actitud de los consumidores de videojuegos. Triunfan entre el público
10 masculino juegos de lucha, velocidad, sexo, drogas y rock. En cambio, la mujer prefiere los juegos
11 de estrategia y habilidad, con una apariencia menos dura y colores suaves. "El hombre quiere un
12 escenario imaginario, con personajes irreales, tipo "El Señor de los Anillos". La mujer se inclina más
13 por temas más casuales, como construir ciudades o granjas".

14 La red ha propiciado un aumento considerable en la oferta de juegos que premian "el uso de la
15 inteligencia y las matemáticas". Y es que, según Carrillo, "a las mujeres les gusta utilizar la
16 inteligencia cuando juegan". El formato de los juegos sociales y los juegos móviles se ha decantado
17 por un modelo que a la mujer le atrae mucho más que las videoconsolas de siempre.

**18 El crecimiento exponencial de las redes sociales unido a las posibilidades de interacción de
19 los teléfonos inteligentes (*smartphones*) ha creado un nuevo perfil de jugador. "El mando de
20 la videoconsola queda anulado si se juega a través del móvil o del ordenador", comenta
21 Carrillo, quien añade que el motivo por el cual consolas como la Nintendo Wii, que permite
22 una interacción total del jugador con el juego, sean populares entre el público femenino es
23 "porque ellas han sido menos amantes de las videoconsolas tradicionales", porque "el
24 mando es poco atractivo para las mujeres. Es más bien algo del jugador más tradicional, a
25 quien gustan los juegos tradicionales".**

26 En la misma encuesta de Flurry se aprecia que el jugador del móvil también es bastante más joven
27 que el tradicional. Si en la consola la edad del aficionado supera los 30 años de media, en el caso
28 del móvil el 47% tiene menos de 25 años.

TRULLÀS, María. http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2011/02/24/actualidad/1298541664_850215.html
Accedido en 24/05/14

1. O que a autora quer dizer com a expressão “**Otro bastión ha caído**: la mujer domina en los videojuegos” (l.1)? Traduza a expressão em negrito e explique o sentido desta frase no contexto deste artigo. [Peso 1,25 pontos]

2. Qual a grande revelação do estudo da empresa Flurry a respeito dos hábitos de entretenimento de homens e mulheres? [Peso 1 ponto]

3. Homens e mulheres possuem as mesmas preferências no que se refere a estilos de jogos? Ao final de sua resposta indique as linhas onde encontrou seu argumento. [Peso 1 ponto]

4. Qual a relação do parágrafo em negrito com o título do texto? Explique. [Peso 1,25 pontos]

5. De acordo com o texto é correto afirmar que (marque uma alternativa): [Peso 1 ponto]

- () O homem joga melhor quando está em casa.
- () Os homens preferem o sexo aos jogos de habilidade.
- () Os homens preferem os jogos tradicionais.
- () As mulheres não gostam de jogos com cores fortes e aparência grotesca.
- () Somente os mais jovens costumam usar os celulares.

Texto II

La minoría oprimida de los sin-móvil

No es tan difícil (ni tan angustiante) vivir hoy en día sin un smartphone cerca.

01 Ha llegado el día en que los sujetos que viven sin móvil se han convertido en noticia. Hace unos
02 años, pongamos tres o cuatro, todavía quedaba un puñado de conocidos que se resistían. Pero hace
03 tiempo que sucumbieron y se sumaron, también ellos, a la masa de ávidos usuarios de teléfonos
04 inteligentes. ¿Se trata, acaso, de un embrujo colectivo? Antes nos reíamos de los japoneses que
05 fotografiaban todo lo que se movía. Ahora, todos somos japoneses.

06 “Somos muy pocos los que tenemos el privilegio de vivir sin móvil. Una minoría oprimida”, dice José
07 Luís Dader, Catedrático de Periodismo de la Universidad Complutense y principal fuente para este
08 artículo, debido a la dificultad para dar con no-usuarios de menos de 100 años capaces de justificar
09 su postura. “Hay cada día más presiones de bancos, tiendas, vendedores online, la administración
10 que te piden el número de móvil para las transacciones. ¿Pero qué legislación establece que
11 tengamos obligación de tenerlo? Si esto se da por hecho tendría que ser entonces rango de ley”.

12 **“El móvil es sólo un trasto más con el que hay que cargar”, dice el escritor David Sedaris.**
13 **Quizá esto sea cierto para Sedaris, que pertenece al reducido grupo de famosos que se jactan**
14 **de no tener teléfono. Otros son el actor Christopher Walken (que, por no tener, tampoco tiene**
15 **ordenador ni cuenta de email, claro que quizá no sea tan casual esa predilección por los**
16 **personajes raritos), el cantante Elton John y la actriz Sarah Jessica Parker.**

17 “El teléfono cambia los dispositivos de la mente a la hora de decidir cuándo se presta atención al
18 mundo exterior y cuándo no”, señala Dader (una aclaración: tiene un móvil en su coche por razón de
19 seguridad, en caso de accidente). Cuando la interfaz digital se vuelve más importante que el rostro
20 de la persona que tenemos delante, lo que se produce es la “pérdida de una riqueza social y
21 personal”, lamenta.

22 Las objeciones de Dader son prácticas, no sólo poéticas. La necesidad de dejar vagar la mente, la
23 organización del tiempo libre sin el pitido constante de los Whatsapp, o la intrusión en la intimidad
24 que supone estar localizable en cualquier momento.

25 Dader está recién llegado de Argentina, donde ha disfrutado parte de su año sabático, y en breve
26 vuelve a hacer las maletas. Así que la pregunta es inevitable. ¿Cómo se las apaña un viajero sin
27 Google Maps y todo el batallón de apps que hacen, o eso creíamos, la vida más fácil? “Suelo viajar
28 con GPS. El resto de las cuestiones las resuelvo como hacíamos antes, planificando de antemano.
29 También me gusta preguntar a la gente. Una cosa tan simple como quedar con una persona lo
30 resolvías con antelación. Llegabas a ese lugar y esperabas a que apareciese. A veces no se
31 cumplía. Te quedabas un rato y ya está. No vivíamos con la sensación de angustia constante que
32 ahora tiene mucha gente”. Amén.

CANTERO, Natalia Martín http://verne.elpais.com/verne/2015/05/18/articulo/1431956519_357904.html

Accedido en 25/05/14

