

Proves d'accés a la universitat per a més grans de 25 anys

Llengua estrangera

Portuguès

Sèrie 3

Fase general

Qualificació parcial		
Qüestions d'opció múltiple	1	
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	
	7	
	8	
Qualificació		

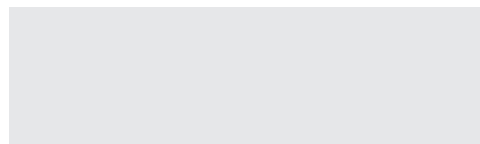
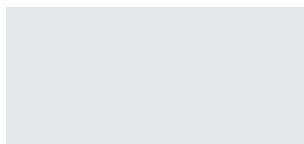
La suma parcial de les qüestions d'opció múltiple no pot ser inferior a 0 punts.



Qualificació total		
Qualificació parcial		
Qüestions	9	
	10	
Suma de notes parcials		
Qualificació final		

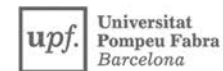
Qualificació

Etiqueta identificadora de l'alumne/a



UAB

Universitat Autònoma de Barcelona



Universitat de Girona



Universitat de Lleida



Convocatòria 2017

ALUNOS DO SECUNDÁRIO JOGAM CERCA DE NOVE HORAS POR SEMANA EM DISPOSITIVOS MÓVEIS

Um estudo da Universidade de Coimbra (UC), que visa criar “novas ferramentas de ensino”, revela que os rapazes que frequentam o ensino secundário ocupam cerca de nove horas por semana a jogar em dispositivos móveis

Os primeiros resultados do estudo *Dos jogos às actividades interactivas para mobile-learning* concluem que o tempo despendido por alunos do ensino secundário a jogar em dispositivos móveis é de “8,9 horas, em média, por semana”. A investigação, que envolve alunos de várias idades, conclui que os estudantes mais novos preferem “jogos com elevado nível de violência e bastante desadequados à idade, nomeadamente jogos classificados para maiores de 18 anos”. “De uma forma global, por género, o estudo, que visa desenhar e criar actividades educativas para dispositivos móveis com base nos jogos mais adoptados pelos alunos, mostra que 81 % dos alunos do género masculino jogam”, enquanto entre as alunas se regista uma taxa de 63 %, afirma a UC.

A pesquisa vai agora “focar-se na arquitectura e posterior desenvolvimento de actividades interactivas para dispositivos móveis com aplicação em contexto formal de aprendizagem”. Tirando partido das características dos jogos, os investigadores pretendem “criar novas ferramentas de ensino que cativem e estimulem os alunos a aprenderem na sala de aula e fora dela”.

Questionados sobre a utilização de jogos em actividades lectivas, “a grande maioria” dos estudantes respondeu afirmativamente. “À semelhança do que já acontece em países como Inglaterra, o objectivo é rentabilizar os dispositivos móveis para a área pedagógica”, afirma a UC, sublinhando que “os jogos são reconhecidos como excelentes instrumentos de aprendizagem, pelo *feedback* imediato, pela boa orientação (tutorial) e pela sensação de vitória que gera quando se atinge algo”.

Adaptação a partir do texto publicado no *Público* [on-line] (7 abril 2014)

Després de llegir el text, responeu a les qüestions seguint les instruccions que es donen en cada cas. Cada qüestió val un punt. En les qüestions d'opció múltiple, es descomptaran 0,33 punts per cada resposta incorrecta; per les qüestions no contestades no hi haurà cap descompte. En la resta de qüestions, es descomptaran 0,05 punts per cada falta d'ortografia, de morfologia, de lèxic o de sintaxi. Si una falta es repeteix, només es descomptarà una vegada.

Después de leer el texto, responda a las cuestiones siguiendo las instrucciones que se dan en cada caso. Todas las cuestiones valen un punto. En las cuestiones de opción múltiple, se descontarán 0,33 puntos por cada respuesta incorrecta; por las cuestiones no contestadas no habrá ningún descuento. En el resto de las cuestiones, se descontarán 0,05 puntos por cada falta de ortografía, de morfología, de léxico o de sintaxis. Si una falta se repite, solo se descontará una vez.

De acordo com o texto, indique a opção correta.

- O estudo mostra que
 - tanto alunos quanto alunas preferem jogos com elevado nível de violência.
 - os alunos maiores de 18 anos preferem jogos com elevado nível de violência.
 - os alunos do secundário jogam mais tempo com dispositivos móveis do que as alunas.
 - as alunas mais novas jogam menos do que os alunos.
- Escolha uma das expressões seguintes com o mesmo significado que a expressão “que visa criar” que aparece no texto.
 - que aparenta criar
 - que demonstra criar
 - que tem por objetivo criar
 - que imagina criar
- “Conclui” é a terceira pessoa do singular do presente de indicativo. Qual é a forma correspondente no plural?
 - Concluam.
 - Concluem.
 - Concluis.
 - Concluías.

4. No texto aparece a forma verbal “cativem” no presente do subjuntivo. Qual é o presente do indicativo correspondente?
- a) Cativo.
 - b) Cativam.
 - c) Cative.
 - d) Cativemos.
5. Qual das seguintes palavras tem um significado diferente do advérbio “nomeadamente” utilizado no texto?
- a) sobretudo
 - b) mormente
 - c) extremamente
 - d) principalmente
6. Escolha um dos verbos seguintes com o mesmo significado que o verbo “focar-se” que aparece no texto.
- a) apresentar-se
 - b) reunir-se
 - c) dispersar-se
 - d) concentrar-se
7. Qual é a categoria gramatical da palavra “desadequados” que aparece no texto?
- a) Nome.
 - b) Locução.
 - c) Adjetivo.
 - d) Advérbio.
8. Que significa “em contexto formal de aprendizagem”?
- a) Quando se dão aulas.
 - b) Quando a aprendizagem dos alunos é estrita.
 - c) Quando o texto é de caráter formal.
 - d) Quando a aprendizagem é custosa.

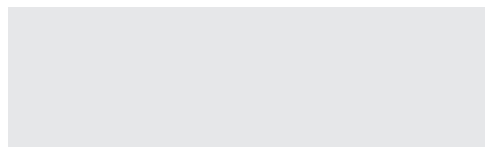
Responda brevemente às questões seguintes, em português (entre 40 e 60 palavras para cada resposta).

9. Justifique a afirmação seguinte: “Os jogos com elevado nível de violência são inapropriados para menores de 18 anos”.
10. Que opinião lhe merece o uso dos dispositivos móveis na área pedagógica?

Etiqueta identificadora de l'alumne/a



Etiqueta del corrector/a



Institut
d'Estudis
Catalans