

	<p style="text-align: center;">Prueba de Acceso a la Universidad para mayores de 25 años</p> <p style="text-align: center;">Convocatoria 2011</p>	<p style="text-align: center;">PORTUGUÉS</p> <p style="text-align: center;">ORDEN EDU/2017/2009</p>	<p style="text-align: center;">Texto para los alumnos</p> <p style="text-align: center;">Nº de páginas: 2</p>
---	---	--	---

Opción A

A experiência de jogar a três dimensões

Há décadas que os videojogos procuram mais profundidade. Na década de 1990, começaram a tornar-se comuns os gráficos em três dimensões, que oferecem num ecrã plano essa mesma sensação. Muitos clássicos das duas dimensões foram então remodelados para aproveitar a possibilidade de imagens em 3D (um exemplo são os jogos de plataformas, como Super Mário ou Sonic, ícones, respectivamente, da Nintendo e da Sega). Antes desta era, já a indústria tinha apresentado a chamada vista isométrica – o jogador podia deslocar a sua personagem (ou nave, ou carro) em várias direcções: para a esquerda, para a direita, mas também para próximo ou para longe do ponto de vista de quem jogava. Criava-se uma espécie de profundidade de jogo, ainda que os objectos, personagens e elementos do cenário não diminuíssem de tamanho com a distância.

A Nintendo está agora a dar mais um passo para simular profundidade - e, desta vez, a ilusão é criada com imagens que parecem mesmo saltar para fora do ecrã. A consola portátil 3DS, que chegou a Portugal esta sexta-feira, com um preço de 250 euros, é a primeira portátil que permite ver imagens em 3D semelhantes às do cinema – são as chamadas imagens estereoscópicas. Mesmo isto, porém, não é uma novidade absoluta no sector.

Há quase 30 anos, a Sega (outrora a grande concorrente da Nintendo) tinha nas salas de jogos uma máquina (das antigas, em que era preciso pôr moedas) onde uma espécie de óculos a fazer lembrar um periscópio de submarino criava uma ilusão de tridimensionalidade. Nos anos seguintes, e bem antes de chegarem os gráficos 3D, várias empresas (Nintendo incluída, com a clássica consola NES) foram lançando tentativas de jogos estereoscópicos – o utilizador tinha, porém, de usar óculos, com lentes de cores diferentes (tipicamente vermelho de um lado e azul ou verde do outro).

(João Pedro Pereira, *Público*, adaptado)

- A) Traducción del texto** (puntuación máxima 6 puntos).
- B) Comprensión del texto** (puntuación máxima 4 puntos, 1 punto por pregunta): Responda en portugués a las siguientes preguntas sobre el texto, **justificando** las respuestas:
- B.1. Qual é o tema central desta notícia?
 - B.2. O que são os ‘jogos estereoscópicos’?
 - B.3. Considera que os videojogos são úteis para a formação das crianças e dos jovens?
 - B.4. Escolha um jogo da sua infância – videojogo ou não – e descreva-o.

	Prueba de Acceso a la Universidad para mayores de 25 años Convocatoria 2011	PORTUGUÉS ORDEN EDU/2017/2009	Texto para los alumnos Nº de páginas: 2
---	--	---	--

Opción B

**SISMO NO JAPÃO FAZ DISPARAR PESQUISAS ONLINE
RELACIONADAS COM O “FIM DO MUNDO”**

Desde que no passado dia 11 de Março um sismo de 9,0 na escala de Richter arrasou o nordeste do Japão, causando o deslocamento do eixo da Terra 25 centímetros, que os crentes na teoria do fim do mundo se têm enchido de razões e multiplicado as suas pesquisas online. Especialmente se juntarmos à tragédia no Japão a crise no Médio Oriente e a operação militar na Líbia. Desde o sismo que as pesquisas online sobre o “fim do mundo” aumentaram exponencialmente. Usando o Google Trends, a ferramenta que permite perceber quais os termos mais pesquisados, conclui-se que a expressão *end of the world* [fim do mundo] aumentou exponencialmente no dia 11 de Março.

O mais famoso dos profetas é Nostradamus. O astrónomo francês (1503-1566), que previu que o fim do mundo terminaria com um “grande conflito”, começou igualmente a ser mais procurado pelos internautas após o sismo. O Google Trends mostra igualmente a ascensão meteórica do nome do homem que muitos acreditam ter previsto os ataques de 11 de Setembro após os acontecimentos do Japão. Os cépticos sublinham, porém, que as previsões de Nostradamus são tão vagas que é relativamente fácil pegar nas suas palavras e adaptá-las a acontecimentos que entretanto tiveram lugar.

As profecias Maias são igualmente muito populares na Internet. Há sete: 1 - Em 2012, a Terra, tal como nós a conhecemos hoje, deixará de existir; 2 - O que restar da Humanidade passará a viver em crise absoluta, num tempo de penúria; 3 e 4 - Mudanças climáticas vão assolar o Planeta; 5 - Aprenderemos com os nossos erros; 6 - Através de um “Apocalipse”, um cometa anunciará uma nova forma de vida; 7 - O Homem e o Mundo aprenderão a ser um só. A Humanidade voltará a dar valor à Natureza.

(Susana Almeida Ribeiro, *Público*, adaptado)

- A) **Traduzca el texto al español** (puntuación máxima 6 puntos).
- B) **Comprensión del texto** (puntuación máxima 4 puntos, 1 punto por pregunta): Responda en português a las siguientes preguntas sobre el texto, **justificando** las respuestas:
- B.1. Descreva, por palavras suas, o núcleo central da notícia.
- B.2. Explique o que significa “aumentaram exponencialmente”.
- B.3. Escolha duas profecias maias que lhe pareçam mais interessantes e explique porquê.
- B.4. Comente, com argumentos seus: “A Humanidade voltará a dar valor à Natureza”.