	<b>Pruebas de Acceso a las Universidades de Castilla y León</b>	<b>PORTUGUÉS</b>	<b>Texto para los Alumnos</b>  <b>Nº páginas 2</b>
---	---	------------------	--

## OPCIÓN A

### FREIRA ESPANHOLA EXPULSA DE CONVENTO POR CAUSA DO FACEBOOK

Vivia num convento de Toledo há mais de 35 anos, mas o Facebook veio ditar a sua expulsão. María Jesús Galán recebeu ordem de saída por parte das outras freiras por causa do clima de tensão criado pelos hábitos online de Galán, que no ano passado lhe valeram um prémio da junta de Castilla-La Mancha. Tudo começou quando, ao cabo de 24 anos frente ao arquivo, María Jesús Galán conseguiu vencer a resistência das suas companheiras e adquiriu um computador. Daí à Internet e às redes sociais foi um passo. Com recurso às novas tecnologias conseguiu catalogar e digitalizar quase todo o arquivo do convento, que conta 119 livros e mais de 3000 documentos, indica o ABC.


Graças a este seu labor, o governo regional tinha reconhecido em Maio no ano passado os méritos de Galán - conhecida por “soror Internet” -, pelo seu trabalho de catalogação de documentos e livros da biblioteca conventual, pela contribuição para a difusão destes documentos pela Internet e pela introdução de tecnologias num ambiente tradicional. Numa das suas múltiplas entrevistas após ter recebido o prémio, María Jesús Galán dizia sentir-se “muito orgulhosa” de ser freira no convento Santo Domingo el Real e dizia ainda sentir-se “plenamente realizada” como religiosa.

Acontece, porém, que onde outros viram interesse e diligência, as companheiras de mosteiro de María Jesús Galán viram uma tensão insuportável e um mal-estar crescente. Na passada terça-feira, chegou a notícia, no próprio mural do Facebook de María Jesús Galán: “Expulsaram-me. Umhas quenianas tornaram a minha vida impossível. A inveja pregou-me uma partida e elas ganharam. Hoje, o delegado da Vida Religiosa, junto com a madre priora e outras duas freiras, decidiram que eu teria que sair para que ficassem tranquilas as quenianas. Não têm vocação, mas vêm buscar dinheiro para as famílias. Não vale a pena meter o dedo na ferida. Estou em paz e sem nenhum tipo de rancor”.

(Susana Almeida Ribeiro, *Público*, adaptado)

#### **Desarrolle en portugués las siguientes cuestiones:**

1. Explique, por palavras suas, o núcleo fundamental da notícia. (2 puntos)
2. Explique o significado da expressão “plenamente realizada”. (2 puntos)
3. Traduza para o espanhol o último parágrafo do texto? (2 puntos)
4. Considera que as redes sociais cumprem funções sociais importantes? Quais? Justifique a resposta. (2 puntos)
5. Exponha as medidas que deveriam ser tomadas na sua opinião para defender o direito à intimidade dos religiosos. (2 puntos)

	<b>Pruebas de Acceso a las Universidades de Castilla y León</b>	<b>PORTUGUÉS</b>	<b>Texto para los Alumnos</b>  <b>Nº páginas 2</b>
---	---	------------------	--

## OPCIÓN B

### VIDEOJOGOS AUMENTAM A TOLERÂNCIA À VIOLÊNCIA

O contacto com videojogos violentos torna as pessoas mais insensíveis a situações de violência. Mas isso não significa que todas se tornem agressivas, argumenta o investigador americano Bruce D. Bartholow, que deu esta segunda-feira uma conferência onde abordou um tema sempre controverso. A exposição a imagens violentas não é um fenómeno novo, lembrou Bartholow, durante uma conferência no ISCTE, em Lisboa. O investigador notou que já na antiguidade romana havia espectáculos violentos, mas defendeu que o actual consumo de informação e entretenimento faz com que as pessoas estejam mais frequentemente expostas a este tipo de estímulos.

Em conversa com o PÚBLICO, o académico argumentou que a diferença entre a violência da televisão e dos filmes e a dos videojogos está no facto de estes serem uma experiência interactiva, por oposição à experiência passiva de se ver um filme ou um telejornal. “Há estudos que mostram que crianças que jogam ficam mais agressivas do que as que simplesmente vêem jogar”. Bartholow conduziu várias experiências, com jovens adultos (em idade universitária) e com jovens no final da adolescência, e concluiu que aqueles que interagem com jogos violentos tendem a ser mais tolerantes com violência e a ter um comportamento mais agressivo.

No ambiente das experiências de laboratório, isto significa estarem mais predispostos a deixar que outra pessoa seja incomodada com ruídos desagradáveis ou ingira comida muito picante (“Ainda há quem faça experiências com choques eléctricos”, lembra). Na vida real, agressividade também não é necessariamente um sinónimo de violência física. “A definição psicológica de agressão é ‘ter a intenção de causar mal a outra pessoa’, seja isso sob a forma de dar um murro na cara de alguém, ou fazer um comentário rude ou ser mais agressivo a conduzir. Há vários níveis. Claro que as pessoas estão mais preocupadas com a violência física.”

(João Pedro Pereira, *Público*, adaptado)

#### **Desarrolle en portugués las siguientes cuestiones:**

1. Resuma, por palavras suas, o conteúdo essencial da revista (2 pontos)
2. Explique por palavras suas o significado da expressão “experiência interactiva”. (2 pontos)
3. Traduza o último parágrafo do texto. (2 pontos)
4. Explique, por palavras suas, a diferença entre ‘agressividade’ e ‘violência física’. (2 pontos)
5. Que repercussão tem, em crianças, jovens e adultos, em sua opinião, a violência manifesta nos meios de comunicação como a televisão e o cinema. (2 pontos)