Apresentação

Eksamen består av 15 oppgaver.

Alle oppgavene må besvares.

Du må svare på portugisisk, bortsett fra oversettelsen til norsk.

Det er autolagring hvert 15. sekund. Du kan når som helst navigere mellom de ulike oppgavene, men hver oppgave må besvares under riktig oppgavenummer.

Følgende hjelpemidler er tillatte: ettspråklig portugisisk ordbok

Lykke til!

O jogo de preceitos morais de João de Barros

Jorge Nuno Silva, Público, 3 de Setembro de 2018

Baseado no precursor directo do moderno jogo do gamão, este jogo dos preceitos morais, de 1540, pretendia ser um instrumento didáctico para familiarizar os jovens com as virtudes e correspondentes vícios.

João de Barros foi o primeiro grande historiador português e também um pioneiro da gramática portuguesa. Nascido em 1496, foi introduzido por seu pai, Lopo de Barros, na corte de D. Manuel, onde obteve formação em humanidades e literatura, além do vasto conhecimento de latim e de grego, adquiridos enquanto serviu de moço de guarda-roupa do então futuro rei D. João III. Em 1522, João de Barros foi nomeado capitão da Casa da Mina, um importante entreposto comercial do império, o que lhe proporcionou uma visão global do mundo e inspirou grandiosos projectos literários, como os três volumes das Décadas da Ásia.

[...]

Este jogo dos preceitos morais, baseado no precursor directo do moderno jogo do gamão, pretende ser um instrumento didáctico para familiarizar os jovens com as virtudes e correspondentes vícios. Tal como no jogo do Gamão, no jogo dos preceitos morais os dois jogadores competem com o objectivo de ganhar. Ganha o jogo quem primeiro faça percorrer as suas peças por todo o tabuleiro.

[…]

Na Utopia de Thomas More, publicada em 1516, Rafael Hitlodeu, o narrador português, descreve uma sociedade ideal e longínqua. Quanto a jogos, diz Hitlodeu: “Eles usam dois jogos que lembram o xadrez. Um é uma guerra entre números [...] o outro assemelha-se a uma batalha entre virtudes e vícios, na qual a inimizade entre os vícios e a sua colaboração contra as virtudes estão representadas de forma agradável, assim como a oposição entre cada virtude e os vícios associados e os métodos pelos quais os vícios atacam abertamente as virtudes ou secretamente as enfraquecem; e as virtudes, pelo seu lado, resistem.”

O primeiro jogo a que More se refere é, sem dúvida, o Rithmomachia, jogo criado no século XI para ensinar aritmética e que foi muito popular na Europa, entre as classes eruditas, durante 500 anos (há uma réplica na exposição permanente do Museu Nacional de História Natural e da Ciência). O segundo constitui ainda um mistério. Será o jogo de João de Barros? O Diálogo foi publicado 24 anos após a Utopia de More, é certo. Mas talvez o jogo tivesse sido inventado muito antes e More tivesse dele conhecimento. O facto de um jogo popular ter chegado à corte revela o reconhecimento da sua importante função pedagógica.

1 Pergunta de interpretação

Qual é o tema do texto? (seja conciso)

Escreva a sua resposta aqui:

Format

Words: 0

Maks poeng: 1

2 Pergunta de interpretação

Quem foi João de Barros?

Escreva a sua resposta aqui:

Format

Words: 0

Maks poeng: 2

3 Pergunta de interpretação

Qual a relação entre a *Utopia* de Thomas More e o jogo de João de Barros, cujo nome completo é o *Diálogo de Preceitos Morais com Prática Deles em Modo de Jogo*?

Escreva a sua resposta aqui:

Format

Words: 0

Maks poeng: 2

4 Discussão

Comente e discuta o uso de jogos no ensino e na formação dos jovens, e se um jogo deste tipo faria sentido nos dias de hoje.

Escreva a sua resposta aqui:

Format

Words: 0

Maks poeng: 3

O jogo de preceitos morais de João de Barros

Jorge Nuno Silva, Público, 3 de Setembro de 2018

Baseado no precursor directo do moderno jogo do gamão, este jogo dos preceitos morais, de 1540, pretendia ser um instrumento didáctico para familiarizar os jovens com as virtudes e correspondentes vícios.

João de Barros foi o primeiro grande historiador português e também um pioneiro da gramática portuguesa. Nascido em 1496, foi introduzido por seu pai, Lopo de Barros, na corte de D. Manuel, onde obteve formação em humanidades e literatura, além do vasto conhecimento de latim e de grego, adquiridos enquanto serviu de moço de guarda-roupa do então futuro rei D. João III. Em 1522, João de Barros foi nomeado capitão da Casa da Mina, um importante entreposto comercial do império, o que lhe proporcionou uma visão global do mundo e inspirou grandiosos projectos literários, como os três volumes das Décadas da Ásia.

[...]

Este jogo dos preceitos morais, baseado no precursor directo do moderno jogo do gamão, pretende ser um instrumento didáctico para familiarizar os jovens com as virtudes e correspondentes vícios. Tal como no jogo do Gamão, no jogo dos preceitos morais os dois jogadores competem com o objectivo de ganhar. Ganha o jogo quem primeiro faça percorrer as suas peças por todo o tabuleiro.

[…]

Na Utopia de Thomas More, publicada em 1516, Rafael Hitlodeu, o narrador português, descreve uma sociedade ideal e longínqua. Quanto a jogos, diz Hitlodeu: “Eles usam dois jogos que lembram o xadrez. Um é uma guerra entre números [...] o outro assemelha-se a uma batalha entre virtudes e vícios, na qual a inimizade entre os vícios e a sua colaboração contra as virtudes estão representadas de forma agradável, assim como a oposição entre cada virtude e os vícios associados e os métodos pelos quais os vícios atacam abertamente as virtudes ou secretamente as enfraquecem; e as virtudes, pelo seu lado, resistem.”

O primeiro jogo a que More se refere é, sem dúvida, o Rithmomachia, jogo criado no século XI para ensinar aritmética e que foi muito popular na Europa, entre as classes eruditas, durante 500 anos (há uma réplica na exposição permanente do Museu Nacional de História Natural e da Ciência). O segundo constitui ainda um mistério. Será o jogo de João de Barros? O Diálogo foi publicado 24 anos após a Utopia de More, é certo. Mas talvez o jogo tivesse sido inventado muito antes e More tivesse dele conhecimento. O facto de um jogo popular ter chegado à corte revela o reconhecimento da sua importante função pedagógica.

5 Orações

Identifique as orações nesta frase: *O primeiro jogo a que More se refere é, sem dúvida, o Rithmomachia, jogo criado no século XI para ensinar aritmética e que foi muito popular na Europa, entre as classes eruditas, durante 500 anos.*

Escreva a sua resposta aqui:

Format

Words: 0

Maks poeng: 2

6 Relativas

Identifique no texto uma oração relativa sem antecedente expresso.

Escreva a sua resposta aqui:

Format

Words: 0

Maks poeng: 1

7 Voz passiva

Mude *Nascido em 1496, foi introduzido por seu pai, Lopo de Barros, na corte de D. Manuel* para a voz ativa.

Escreva a sua resposta aqui:

Format

Words: 0

Maks poeng: 1

8 a palavra se

Quantos argumentos (e quais) tem o verbo *assemelhar*? O que é a palavra *se* em *o outro assemelha-se a uma batalha entre virtudes e vícios*?

Escreva a sua resposta aqui:

Format

Words: 0

Maks poeng: 2

9 Completivas

Identifique todas as completivas infinitivas no texto.

Escreva a sua resposta aqui:

Format

Words: 0

Maks poeng: 2

O jogo de preceitos morais de João de Barros

Jorge Nuno Silva, Público, 3 de Setembro de 2018

Baseado no precursor directo do moderno jogo do gamão, este jogo dos preceitos morais, de 1540, pretendia ser um instrumento didáctico para familiarizar os jovens com as virtudes e correspondentes vícios.

João de Barros foi o primeiro grande historiador português e também um pioneiro da gramática portuguesa. Nascido em 1496, foi introduzido por seu pai, Lopo de Barros, na corte de D. Manuel, onde obteve formação em humanidades e literatura, além do vasto conhecimento de latim e de grego, adquiridos enquanto serviu de moço de guarda-roupa do então futuro rei D. João III. Em 1522, João de Barros foi nomeado capitão da Casa da Mina, um importante entreposto comercial do império, o que lhe proporcionou uma visão global do mundo e inspirou grandiosos projectos literários, como os três volumes das Décadas da Ásia.

[...]

Este jogo dos preceitos morais, baseado no precursor directo do moderno jogo do gamão, pretende ser um instrumento didáctico para familiarizar os jovens com as virtudes e correspondentes vícios. Tal como no jogo do Gamão, no jogo dos preceitos morais os dois jogadores competem com o objectivo de ganhar. Ganha o jogo quem primeiro faça percorrer as suas peças por todo o tabuleiro.

[…]

Na Utopia de Thomas More, publicada em 1516, Rafael Hitlodeu, o narrador português, descreve uma sociedade ideal e longínqua. Quanto a jogos, diz Hitlodeu: “Eles usam dois jogos que lembram o xadrez. Um é uma guerra entre números [...] o outro assemelha-se a uma batalha entre virtudes e vícios, na qual a inimizade entre os vícios e a sua colaboração contra as virtudes estão representadas de forma agradável, assim como a oposição entre cada virtude e os vícios associados e os métodos pelos quais os vícios atacam abertamente as virtudes ou secretamente as enfraquecem; e as virtudes, pelo seu lado, resistem.”

O primeiro jogo a que More se refere é, sem dúvida, o Rithmomachia, jogo criado no século XI para ensinar aritmética e que foi muito popular na Europa, entre as classes eruditas, durante 500 anos (há uma réplica na exposição permanente do Museu Nacional de História Natural e da Ciência). O segundo constitui ainda um mistério. Será o jogo de João de Barros? O Diálogo foi publicado 24 anos após a Utopia de More, é certo. Mas talvez o jogo tivesse sido inventado muito antes e More tivesse dele conhecimento. O facto de um jogo popular ter chegado à corte revela o reconhecimento da sua importante função pedagógica.

10 Tradução

Traduza o título do artigo e o último parágrafo do texto para norueguês.
Escreva a sua tradução aqui:

Format

Words: 0

Maks poeng: 10

11 Clíticos

11) Coloque o verbo com o clítico apropriado, na ordem certa, tomando em consideração a variante:
(PT significa português de Portugal, BR significa português do Brasil.)

a) Falei ao Ricardo hoje na rua, mas não costumo _____ . (falar)

b) O Rui telefonou à Maria, e vai _____ hoje à noite. (encontrar)

c) Quando ela está na biblioteca, fica tão concentrada que ninguém _____ (conseguir distrair, PT)

d) Quando elas estão na biblioteca, ficam tão concentradas que ninguém _____ . (conseguir distrair, BR)

e) A Marta está triste porque os pais não _____ o carro. (emprestar)

Maks poeng: 5

12 Completivas

12) Coloque o tempo e o modo apropriados nas completivas seguintes:

a) Não acredito que ele [ ] chinês. (saber)

b) Ele não sabia que as estradas [ ] fechadas. (estar)

c) As crianças não têm dúvida de que o Pai Natal/Papai Noel [ ] . (existir)

d) É pouco provável que ele [ ] vir. (conseguir)

Maks poeng: 4

13 Construção de realce

13) Aplique a construção de realce às frases seguintes, realçando o que está sublinhado:

a) Dei estas prendas com muito amor.

b) A minha avó sabia latim.

c) O Marquês de Pombal viveu no século XVIII.

Escreva a sua resposta aqui:

Format

Words: 0

Maks poeng: 3

14 Orações correlatas

14) Junte as frases através de orações comparativas, consecutivas ou proporcionais:
a) A Vera corre muito. Por isso ela adormece num instante.
b) Há muitos canais de televisão. Poucas pessoas veem a NRK.
c) O João trabalha muito. A Rita trabalha pouco.
Escreva a sua resposta aqui:

Format

Words: 0

Maks poeng: 3

15 Pronomes e formas de tratamento

15) Coloque os pronomes certos correspondentes à tradução norueguesa.
(PT significa português de Portugal, BR significa português do Brasil.)
Nota: No caso de pronomes possessivos, terá de incluir também o substantivo e eventualmente artigo. Por exemplo em Onde estão ____? (hvor er bøkene mine?) deverão incluir **os meus livros** ou **meus livros**.

a) (Falando para duas senhoras mais velhas, PT) Querem que eu _____ ajude a entrar no táxi? (Skal jeg helpe dere inn i drosjen?)
b) (Falando para dois homens mais velhos, BR) quando é que os senhores chegam em _____ hoje? (Når kommer dere hjem i dag?: på portugisisk: til hjemmene deres i dag?)
c) (Falando para três meninas na rua, PT) Onde é que estão as _____ mães ? (Hvor er mødrene deres?)
d) (Olhando para a Dona Maria, com quem faço muita cerimónia) Posso _____ para ir ao cinema? (Kan jeg be deg med på kino?)
e) (Falando para um desconhecido e apontando para uma menina na rua,PT) Sabe onde é que é _____ ? (Vet du hvor hjemme/jhuset hennes er?)

Maks poeng: 5