

Questões do texto 1

Questão 1. No seguinte trecho do texto I (linhas 5-7):

“Según Statista, el mercado global de juegos de mesa **alcanzó** los 2.250 millones de dólares en ventas durante la pandemia, y se espera que esa cifra supere los 6.240 millones de dólares para 2029.”

O verbo “**alcanzó**” encontra-se no pretérito indefinido, e seu uso implica que:

- a) O valor foi projetado para o futuro, mas ainda não se concretizou.
- b) A ação de atingir esse valor é habitual, ocorrendo todos os anos.
- c) A ação de alcançar a cifra referida já ocorreu e está concluída.
- d) O aumento do mercado ainda está em processo e depende de novos dados.

Questão 2. Leia o trecho a seguir extraído do Texto I (linhas 7-9):

“Este incremento refleja el interés de una gran cantidad de personas que no solo juegan, sino que también consumen, reseñan, y comparten estos juegos.”

Qual das opções abaixo apresenta a **tradução correta** do trecho em português?

- a) Esse aumento reflete o entusiasmo de muitas pessoas que não apenas se divertem, mas também consomem, resenham e distribuem esses jogos.
- b) Esse crescimento mostra como as pessoas jogam, consomem, e compartilham esses jogos.
- c) Esse aumento reflete o interesse de um grande número de pessoas que não apenas jogam, mas também consomem, resenham e compartilham esses jogos.
- d) Esse acréscimo mostra como várias pessoas gostam de jogos, e por isso os consomem, avaliam e compartilham.

Questão 3. Nas linhas 12 e 13 do Texto I, no excerto “Los diseños **han evolucionado** tanto en mecánicas como en estética”, o termo destacado corresponde em português a:

- a) Há evoluído
- b) Evoluiu
- c) Tem evoluído
- d) Têm evoluído

Questão 4. Ao observar os tempos verbais em espanhol e português, assinale a alternativa correta sobre os verbos “**han experimentado**” (linha 4) e “**han dejado**” (linha 17)”, utilizados no texto.

- a) Correspondem a uma ação recorrente num lapso de tempo no passado.
- b) Referem-se a ações futuras concluídas em um ponto específico.

- c) Expressam ações concluídas no passado com efeitos perceptíveis no presente.
- d) São formas do passado remoto, utilizadas apenas na linguagem formal.

Questão 5. Leia o seguinte excerto do texto (linhas 43-46) e responda:

“Aunque no existen cifras oficiales, las jugueterías del país ofrecen tanto juegos clásicos como nuevas propuestas de estrategia, cooperación y resolución de enigmas, lo que demuestra la vitalidad del mercado local”

A conjunção “**aunque**” introduz:

- a) Uma condição necessária para a venda de brinquedos
- b) Uma situação que não impede a vitalidade do mercado de jogos de mesa
- c) Uma relação de equivalência com a oração subsequente no parágrafo
- d) Uma relação de causa e efeito

Questão 6. Nas linhas 52 a 55 do Texto I, lemos

“Los juegos de mesa ofrecen una forma de refugio, **donde** las interacciones cara a cara y la cooperación son clave, sugiriendo que, en tiempos de hiperconectividad, muchos buscan un respiro del ruido ensordecedor que caracteriza la vida moderna.” **Indique o referente** do termo destacado entre as seguintes opções:

- a) una forma de refugio
- b) los juegos de mesa
- c) las interacciones cara a cara
- d) la cooperación

Questão 7. Com base na leitura do texto I, com o título “Jugar más allá de pantallas, timbas y ruidos ensordecedores”, analise as afirmações a seguir:

- I. O crescimento dos jogos de mesa está restrito ao público infantil, sendo impulsionado majoritariamente pelas escolas e terapias com crianças.
- II. O texto aponta que os jogos de mesa funcionam como alternativa saudável diante do excesso de telas e da cultura das apostas online.
- III. O uso de jogos de mesa em contextos terapêuticos tem como objetivo principal desenvolver a capacidade de vencer os jogos corretamente.
- IV. A indústria de jogos de mesa tem apostado em design e mecânicas inovadoras, indo além da simples competição, com destaque para o aspecto cooperativo.
- V. O texto critica o uso de plataformas digitais como YouTube e Board Game Arena por desvalorizarem a experiência física dos jogos de mesa.

Quais afirmações estão **corretas**?

- a) Apenas I e III
- b) Apenas II e IV
- c) Apenas II e V
- d) Apenas III e IV

Questão do texto 2

Questão 8. No Texto II, a representação **das peças pretas** pode ser interpretada como:

- a) Um símbolo das forças revolucionárias que comandam o jogo.
- b) A elite econômica e política que detém o capital e o poder de decisão.
- c) A classe média conservadora que resiste à mudança social.

d) O judiciário imparcial no exercício da legalidade.

Questão 9. Leia o Texto II, contido na charge, e assinale a resposta correta. O que sugere a frase “JUEGAN LAS NEGRAS Y DAN JAQUE MATE CUANDO LES DA LA GANA” ?

- a) A previsibilidade dos movimentos de poder nas relações políticas.
- b) O respeito das regras do jogo em uma democracia madura.
- c) A existência de uma classe dominante que decide unilateralmente os destinos da sociedade.
- d) A tentativa de equilíbrio entre as forças em disputa no tabuleiro político-social.

Questão 10. No Texto II, as figuras representadas como **peças brancas** no tabuleiro simbolizam:

- a) Sujeitos históricos passivos em um sistema que expropria a classe média.
- b) Trabalhadores e setores populares alijados das decisões centrais de poder.
- c) Grupos tecnocráticos que administram o sistema de forma neutra.
- d) Intelectuais críticos que contestam a hegemonia da elite dominante.

Jugar más allá de pantallas, timbas y ruidos ensordecedores

• Los juegos de mesa no pasaron de moda, por el contrario se ofrecen en juegotecas, se usan en escuelas como parte de una didáctica, en psicoterapias, por ejemplo.

• También se contraponen como opción creativa ante el auge de las apuestas online.

Los juegos de mesa han experimentado un notable crecimiento en la cultura contemporánea, tanto en términos de mercado como de innovación. Según Statista, el mercado global de juegos de mesa alcanzó los 2.250 millones de dólares en ventas durante la pandemia, y se espera que esa cifra supere los 6.240 millones de dólares para 2029. Este incremento refleja el interés de una gran cantidad de personas que no solo juegan, sino que también consumen, reseñan, y comparten estos juegos. Además, hay una creciente cantidad de eventos, ferias y lanzamientos que evidencian la popularidad de los juegos de mesa no solo entre los niños, sino también entre los adultos.

La innovación dentro de la industria de los juegos de mesa es innegable. Los diseños han evolucionado tanto en mecánicas como en estética. Hoy en día, no solo se trata de competir, sino también de cooperar, de jugar en equipo para vencer al juego, o de completar misiones a lo largo del tiempo. A nivel visual, la incorporación de arte e ilustración de alta calidad ha añadido un componente estético importante a los juegos. Además, los componentes de los juegos han dejado de ser simples fichas y tableros; ahora incluyen miniaturas, mecanismos imantados, engranajes, y piezas de distintos materiales, lo que amplía las posibilidades tanto en el diseño como en la experiencia de juego.

Este crecimiento e innovación han dado lugar a nuevos espacios de socialización alrededor de los juegos de mesa, como las juegotecas y los bares de juegos. Las juegotecas ofrecen la posibilidad de jugar y probar juegos, además de ser un punto de encuentro para los jugadores. Los bares de juegos también brindan acceso a juegos de mesa mediante un pago por hora, una opción atractiva dado que algunos juegos son difíciles de conseguir o costosos. En el ámbito educativo, las escuelas han empezado a utilizar los juegos como herramientas pedagógicas, ya que fomentan la colaboración y el trabajo en equipo entre los estudiantes. Además, se han comenzado a integrar algunas experiencias de juego libre con materiales traídos de casa.

En los espacios terapéuticos, los juegos de mesa se utilizan para evaluar la capacidad de los pacientes para seguir reglas y participar en interacciones lúdicas. El objetivo no es realizar las tareas "correctamente", sino mantener el juego dentro de las reglas establecidas, lo cual es una habilidad que se evalúa continuamente.

Otro factor clave en la expansión de los juegos de mesa es el papel de los dispositivos electrónicos. Plataformas como YouTube y TikTok ofrecen una vasta cantidad de videos que reseñan y critican juegos, ayudando a los usuarios a tomar decisiones de compra. Además, sitios web como Board Game Arena permiten jugar a juegos de mesa en línea, ofreciendo la posibilidad de competir contra personas conocidas o desconocidas, sin modificar las reglas de los juegos físicos.

Uno de los eventos más importantes en el calendario de los juegos de mesa es la feria Spiel en Essen, Alemania, que se celebra cada octubre y reúne a más de 1000 expositores de más de 55 países. Durante este evento se presentan las novedades más importantes del año y se llevan a cabo reuniones de negocios que resultan en licencias y acuerdos comerciales. El mercado argentino también ha mostrado un crecimiento considerable en la producción y comercialización de juegos de mesa, tanto a nivel local como en exportaciones. Aunque no existen cifras oficiales, las jugueterías del país ofrecen tanto juegos clásicos como nuevas

45 propuestas de estrategia, cooperación y resolución de enigmas, lo que demuestra la vitalidad
46 del mercado local.

47 A pesar de la creciente influencia de las pantallas y los dispositivos electrónicos, el futuro de los
48 juegos de mesa parece prometedor, siempre que la industria logre evitar la saturación y
49 mantenga los costos accesibles para los mercados locales. En un mundo dominado por las
50 adicciones a las pantallas, las apuestas y la desarticulación social, el éxito de los juegos de mesa
51 parece indicar una búsqueda por parte de las personas de un espacio de desconexión y calma
52 en medio del bullicio y el estímulo constante de la vida cotidiana. Los juegos de mesa ofrecen
53 una forma de refugio, donde las interacciones cara a cara y la cooperación son clave, sugiriendo
54 que, en tiempos de hiperconectividad, muchos buscan un respiro del ruido ensordecedor que
55 caracteriza la vida moderna.

Carolina Duek es Investigadora Independiente del Conicet.

Adaptado de https://www.clarin.com/revista-n/jugar-alla-pantallas-timbas-ruidosensordecadores_0osQEASgi9.html#google_vignette,

Acesso em 15/05/2025.



Disponível em <https://i.pinimg.com/736x/ba/19/06/ba19060ed226c90f1bf9a0ad2f091b99.jpg>
Acesso em 15/05/2025.

Gabarito

1. c
2. c
3. d
4. c
5. b
6. a
7. b
8. b
9. c
10. b