

Name:

Klasse:

Standardisierte kompetenzorientierte
schriftliche Reifeprüfung

AHS

11. Jänner 2021

Spanisch

Lesen B2

Hinweise zum Bearbeiten der Aufgaben

Sehr geehrte Kandidatin, sehr geehrter Kandidat!

Dieses Aufgabenheft enthält vier Aufgaben.

Verwenden Sie für Ihre Arbeit einen schwarzen oder blauen Stift.

Bevor Sie mit den Aufgaben beginnen, nehmen Sie das Antwortblatt heraus.

Schreiben Sie Ihre Antworten ausschließlich auf das dafür vorgesehene Antwortblatt. Beachten Sie dazu die Anweisungen der jeweiligen Aufgabenstellung. Sie können im Aufgabenheft Notizen machen. Diese werden bei der Beurteilung nicht berücksichtigt.

Schreiben Sie bitte Ihren Namen in das vorgesehene Feld auf dem Antwortblatt.

Bei der Bearbeitung der Aufgaben sind keine Hilfsmittel erlaubt.

Kreuzen Sie bei Aufgaben, die Kästchen vorgeben, jeweils nur ein Kästchen an. Haben Sie versehentlich ein falsches Kästchen angekreuzt, malen Sie dieses vollständig aus und kreuzen Sie das richtige Kästchen an.

A	<input type="checkbox"/>	B	<input checked="" type="checkbox"/>	C	<input checked="" type="checkbox"/>	D	<input type="checkbox"/>
---	--------------------------	---	-------------------------------------	---	-------------------------------------	---	--------------------------

Möchten Sie ein bereits von Ihnen ausgemaltes Kästchen als Antwort wählen, kreisen Sie dieses Kästchen ein.

A	<input type="checkbox"/>	B	<input checked="" type="checkbox"/>	C	<input checked="" type="checkbox"/>	D	<input type="checkbox"/>
---	--------------------------	---	-------------------------------------	---	-------------------------------------	---	--------------------------

Schreiben Sie Ihre Antworten bei Aufgaben, die das Eintragen von einzelnen Buchstaben verlangen, leserlich und in Blockbuchstaben. Falls Sie eine Antwort korrigieren möchten, malen Sie das Kästchen aus und schreiben Sie den richtigen Buchstaben rechts neben das Kästchen.

<input type="checkbox"/>	B	<input checked="" type="checkbox"/>	G	<input type="checkbox"/>	F
--------------------------	---	-------------------------------------	---	--------------------------	---

Falls Sie bei den Aufgaben, die Sie mit einem bzw. bis zu maximal vier Wörtern beantworten können, eine Antwort korrigieren möchten, streichen Sie bitte die falsche Antwort durch und schreiben Sie die richtige daneben oder darunter. Alles, was nicht durchgestrichen ist, zählt zur Antwort.

falsche Antwort	richtige Antwort
----------------------------	------------------

Beachten Sie, dass bei der Testmethode *Richtig/Falsch/Begründung* beide Teile (*Richtig/Falsch* und *Die ersten vier Wörter*) korrekt sein müssen, um mit einem Punkt bewertet werden zu können.

Jede richtige Antwort wird mit einem Punkt bewertet. Bei jeder Aufgabe finden Sie eine Angabe zu den maximal erreichbaren Punkten.

Viel Erfolg!

NAME:

ANTWORTBLATT

Las telefonistas

0	A	<input type="checkbox"/>	B	<input checked="" type="checkbox"/>	C	<input type="checkbox"/>	D	<input type="checkbox"/>
1	A	<input type="checkbox"/>	B	<input type="checkbox"/>	C	<input type="checkbox"/>	D	<input type="checkbox"/>
2	A	<input type="checkbox"/>	B	<input type="checkbox"/>	C	<input type="checkbox"/>	D	<input type="checkbox"/>
3	A	<input type="checkbox"/>	B	<input type="checkbox"/>	C	<input type="checkbox"/>	D	<input type="checkbox"/>
4	A	<input type="checkbox"/>	B	<input type="checkbox"/>	C	<input type="checkbox"/>	D	<input type="checkbox"/>
5	A	<input type="checkbox"/>	B	<input type="checkbox"/>	C	<input type="checkbox"/>	D	<input type="checkbox"/>
6	A	<input type="checkbox"/>	B	<input type="checkbox"/>	C	<input type="checkbox"/>	D	<input type="checkbox"/>
7	A	<input type="checkbox"/>	B	<input type="checkbox"/>	C	<input type="checkbox"/>	D	<input type="checkbox"/>

Von der
Lehrperson
auszufüllen

richtig falsch

___ / 7 P.

1

El técnico más joven

0	<i>obtener el certificado</i>
1	
2	
3	
4	
5	
6	

Von der
Lehrperson
auszufüllen

richtig falsch

___ / 6 P.

2

ANTWORTBLATT

3

¿Qué es un *Escape Room*?

0 D	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>
4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>	6 <input type="checkbox"/>	7 <input type="checkbox"/>
8 <input type="checkbox"/>			

Von der Lehrperson auszufüllen

richtig	falsch	richtig	falsch	richtig	falsch	richtig	falsch
		1		2		3	
		<input type="checkbox"/>					
		4		5		6	
		<input type="checkbox"/>					
		8					
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				

___ / 8 P.

4

Las mejores películas latinas

0 A	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>
4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>	6 <input type="checkbox"/>	7 <input type="checkbox"/>
8 <input type="checkbox"/>	9 <input type="checkbox"/>	10 <input type="checkbox"/>	11 <input type="checkbox"/>

Von der Lehrperson auszufüllen

richtig	falsch	richtig	falsch	richtig	falsch	richtig	falsch
		1		2		3	
		<input type="checkbox"/>					
		4		5		6	
		<input type="checkbox"/>					
		8		9		10	
		<input type="checkbox"/>					

___ / 11 P.

___ von 32 P.

Lea el texto sobre la antigua profesión de telefonista. Elija la respuesta correcta (A, B, C o D) para cada pregunta (1-7). Ponga una cruz (☒) en la casilla correcta en la hoja de respuestas. La primera respuesta (0) ya está hecha y sirve como modelo.

Las telefonistas



publicado el 23 de marzo de 2017

Indagamos en la historia de una figura clave para las telecomunicaciones.

Granada, 1988. En el pueblo de Polopos se cierra la última centralita manual en activo de nuestro país, marcando la desaparición de una figura clave de las telecomunicaciones: la telefonista. Esta profesión cuenta con una historia que comienza 107 años antes, en 1881, con la llegada de las primeras centrales manuales a España, y hoy en día su recuerdo sigue rescatando multitud de anécdotas y conservando un gran magnetismo. Prueba de ello es que en unas semanas se estrenará una serie centrada en la vida de cuatro telefonistas de los años 20, *Las chicas del cable*.

Si todavía nos remontásemos más atrás, deberíamos hablar de “los chicos del cable”. Esta profesión, que se llegó a convertir en exclusivamente femenina, fue otorgada en un principio a hombres jóvenes que se habían encargado hasta entonces de la entrega de telegramas. Estos empleados se encontraron con un trabajo muy diferente al que estaban acostumbrados a desarrollar, un trabajo que les exponía a un alto nivel de estrés y que requería de mucha paciencia. No lograron realizarlo correctamente, y las empresas telefónicas comenzaron a buscar una solución.

Se pensó entonces en las mujeres, un colectivo que tenía experiencia en el sector de las telecomunicaciones ya que había podido acceder a la profesión de telegrafista (aunque no en todas partes; en Alemania se las consideró incapaces de guardar el secreto de las comunicaciones). Las telegrafistas fueron unas pioneras, pero, como cuenta José de la Peña en su libro *Historia de las telecomunicaciones*, a pesar de la gran cantidad y su habilidad, no fueron vistas como una amenaza al orden social establecido, ya que se las consideraba simples “máquinas eficientes” necesitadas de la dirección de un hombre y que debían abandonar su puesto al casarse.

Para las telefonistas el matrimonio también supuso, durante mucho tiempo, el fin de su carrera, por lo que su vida laboral tenía una duración media de tres años. Las mujeres eran mano de obra barata y temporal, claves que explican en gran parte por qué las empresas telefónicas decidieron apostar por ellas. Con la llegada de las mujeres a las centralitas manuales, el servicio telefónico dio un salto de calidad que terminó por convencer a sus empleadores de que habían tomado la decisión correcta, y la palabra “telefonista” pasó a ser siempre precedida por un artículo femenino.

Esta profesión fue un instrumento de independencia y autosuficiencia para muchas mujeres durante décadas marcadas por una ínfima integración femenina en el mundo laboral, pero nunca les sirvió como puente para llegar a desarrollar otros papeles dentro de sus empresas. En palabras de José de la Peña, “eran la voz y el alma del sistema, pero no podían dirigirlo”.

Aun así para la sociedad de la época el simple hecho de encontrarse con mujeres en un contexto laboral resultaba bastante desconcertante, por lo que las interacciones de los abonados con las telefonistas muchas veces carecían de toda profesionalidad y se convertían en intentos de seducción (fenómeno no difícil de imaginar vista su persistencia a día de hoy).

- 0 **Hace más de un siglo las agencias telegráficas**
- A se cerraron por falta de trabajadores.
 - B se abrieron en la Península Ibérica.
 - C transmitían muchas historias curiosas.
 - D funcionaban todavía muy mal.
- 1 **En sus comienzos, para el trabajo de telegrafista**
- A se buscaron chicos.
 - B se buscaron personas con estudios.
 - C se ofrecía poco dinero.
 - D se necesitaban conocimientos técnicos.
- 2 **Para resolver ciertas dificultades las compañías**
- A copiaron modelos de otros países.
 - B contrataron a chicas por tener práctica.
 - C intentaron construir nuevas máquinas.
 - D intentaron desarrollar otras formas de comunicación.
- 3 **Las mujeres en el trabajo de telecomunicaciones**
- A eran más discretas.
 - B aceptaron mejor al jefe.
 - C trabajaban en equipo.
 - D eran más capaces.
- 4 **Al casarse las mujeres normalmente**
- A dejaban de trabajar.
 - B tenían que seguir a sus maridos.
 - C perdían una parte de los ingresos.
 - D tenían que pedir permiso a sus esposos.
- 5 **Cuando las chicas entraron en las agencias telegráficas**
- A las empresas cambiaron la organización.
 - B se fundaron más empresas.
 - C las empresas subieron los precios.
 - D el sistema telefónico mejoró bastante.
- 6 **El puesto de trabajo de telefonista les permitía a las mujeres**
- A apoyar económicamente a la familia.
 - B sentirse valoradas por sus queridos.
 - C tener su propio dinero.
 - D mejorar su formación profesional.
- 7 **Dentro de las agencias telefónicas las mujeres**
- A podían ocupar solo el puesto de telefonista.
 - B podían ocupar también otros puestos.
 - C tenían que asistir a cursos de formación.
 - D tenían que hablar varios idiomas.

Lea el texto sobre un niño que es un técnico en informática. Conteste a las preguntas (1-6) con un máximo de 4 palabras. Escriba sus respuestas en los espacios adecuados en la hoja de respuestas. La primera respuesta (0) ya está hecha y sirve como modelo.



El técnico más joven

Un estudiante de primaria de cinco años, Ayan Qureshi, se ha convertido en el técnico informático más joven del mundo después de superar el examen del gigante de la tecnología. Tras cinco meses de preparación, el niño prodigio de Microsoft ha conseguido obtener el certificado oficial que “valida los conocimientos técnicos de desarrolladores y profesionales de TI a través de exámenes rigurosos, reconocidos por el sector y de eficacia comprobada”.

El padre del joven Ayan, un consultor de TI que trabaja en Londres desde 2009, explicó en una entrevista a la BBC Asian Network, que a pesar de acabar la prueba antes del tiempo estipulado sin mayor dificultad, los responsables de la Universidad de Birmingham City se negaron en un principio a dejar que el joven Ayan participara en dichas pruebas. Pero una llamada a Microsoft explicando la situación permitió que el pequeño pudiera presentarse y demostrar sus conocimientos.

El primer contacto de Ayan con el mundo de la informática fue con tan solo tres años de edad. Mientras otros niños jugaban con juguetes propios de su edad, Ayan se entretenía jugando con los viejos ordenadores que su padre almacenaba en el laboratorio de programación que tenía en casa. El libre acceso a todo tipo de material informático y la posibilidad de que su padre le explicara de primera mano qué era un disco duro o para qué servía una placa base, despertó en el joven un ferviente interés por la computación.

A pesar de que el lenguaje informático o la estructura física de un ordenador puede resultar algo ardua y compleja para la mente de un niño de cinco años, esto no ha impedido que la excelente capacidad memorística de Ayan junto con las lecciones de su padre le hayan permitido superar con éxito el Microsoft Certified Professional tras una intensa preparación de cinco meses.

Hoy en día dispone en su casa de Coventry de su propio laboratorio de computación integrado por una red de ordenadores que él mismo ha construido. Desde entonces, dedica una media

de dos horas diarias a seguir aprendiendo sobre sistemas operativos y sobre cómo instalar *software*. Mientras continúa con sus estudios de primaria, el pequeño Ayan espera trabajar algún día en el mundo de las matemáticas y la informática, aunque no descarta poner en marcha su propio centro de TI en Reino Unido, al que tiene intención de llamar E-Valley en clara alusión a Silicon Valley.

0	¿Con qué objetivo estudió Ayan Qureshi durante varias semanas?
1	¿Qué estaba prohibido para Ayan al inicio?
2	¿Cómo se solucionó el problema que se presentó antes de hacer el examen? (Dé <u>una</u> respuesta.)
3	¿Por qué ya de pequeño se interesaba Ayan por la informática? (Dé <u>una</u> respuesta.)
4	En cuanto a sus habilidades cognitivas, ¿por qué pudo Ayan aprobar el examen?
5	¿Qué ha conseguido Ayan, él solo, en su lugar de residencia? (Dé <u>una</u> respuesta.)
6	Además de ir a la escuela, ¿qué hace Ayan cada día? (Dé <u>una</u> respuesta.)

Lea el texto del año 2017 sobre una nueva oferta de ocio. Faltan algunos elementos. Encuentre los elementos correctos de la lista (A-K) para cada uno de los espacios (1-8). Hay dos elementos que no se usan. Escriba sus respuestas en las casillas adecuadas en la hoja de respuestas. La primera respuesta (0) ya está hecha y sirve como modelo.



¿Qué es un *Escape Room*?

Una aventura interactiva para vivir en tiempo real y en grupo, *Escape Room* es la nueva modalidad de ocio que está triunfando.

Básicamente podemos definir el *Escape Room* como un acto de puro masoquismo en el que pagamos para que nos encierren con nuestra pareja o grupo de amigos en una habitación de la que (0) ___ siguiendo las pistas que vayamos encontrando.

¿Qué os suena al argumento de alguna película? Desde luego que sí. Básicamente, *La Habitación de Fermat*, *thriller* del 2007 dirigido por Luis Piedrahita y protagonizada por Lluís Homar, Alejo Sauras, Elena Ballesteros, Santi Millán y Federico Luppi versa sobre un grupo de matemáticos que (1) ___ en una habitación en la que tienen que ir acertando acertijos en menos de un minuto pues si no lo hacen, la habitación comienza a encoger.

También la popular película de terror *Saw*, estrenada en el 2004, tiene un argumento similar.

¿Recordáis alguna más?

Historia

En realidad, *Escape Room* es un juego de aventuras a la vez físico (aunque no suele requerir estar en una forma física muy especial) y mental, en el que (2) ___ en forma de pistas, acertijos, puzzles y problemas. Atención: en casi todas las salas se nos especifica que no (3) ___, así que, aunque se os eche el tiempo encima, no destrocéis el decorado.

Podemos situar su origen en Japón, como no, allá por el 2008. Según Wikipedia, *Real Escape Game* (REG) fue creado por Takao Kato, de la compañía SCRAP Co. Desde ahí se extendieron al resto del mundo. En el 2011 empezaban a establecerse como nueva forma de ocio en los EE. UU. y también en Europa. En 2015 ya había más de 2800 *Escape Rooms* en todo el mundo.

En España ya hay unas 348 empresas que ofrecen 540 juegos diferentes en 126 ciudades y (4) ___.

Una nueva forma de ocio

Es evidente que con el tiempo las opciones de ocio también varían. Internet ha posibilitado que el visionado de películas y de programas se convierta en algo mucho más individual; el cine (5) ___ que va perdiendo espectadores y salas. Los juegos de ordenador *online* tienen cada vez más público. Sin embargo, carecen de esa cercanía física que el ser humano precisa a veces para divertirse. Los

juegos de *Escape Room* combinan muchos elementos que explican su auge.

Es una actividad que puede hacerse en grupo: una familia con miembros de distintas edades pueden colaborar para resolver el enigma que los creadores de la sala proponen; un grupo de amigos puede (6) ___ aprovechando las mejores virtudes de cada uno mientras risas y nervios animan la jornada; e incluso los compañeros de trabajo pueden aprender a trabajar en equipo mientras pasan un buen rato en una sala de *Escape Room*.

Cómo se juega

Evidentemente cada sala (7) ___ con juegos distintos, y hay tantos como la imaginación pueda crear, desde salas terroríficas, salas de torturas medievales, laboratorios científicos futuristas, el Antiguo Egipto, bibliotecas, cárceles, etc. Pero la mecánica básicamente es la misma: al llegar al lugar del juego, antes de entrar en la sala, una especie de máster (organizador) nos pone en antecedentes para que nos metamos en la historia. Una vez situados, el equipo (8) ___ acorde con la temática. Una vez dentro disponemos de una hora (en ocasiones puede ser algo más de tiempo y otras veces menos) para resolver todas las pistas y lograr salir de la sala.

A	es una actividad que está creciendo
B	son encerrados por un villano de los malos
C	pasar un rato divertido
D	tenemos 60 minutos para escapar
E	decorar como quiera la sala
F	es necesario utilizar la fuerza bruta
G	decide cuánto tiempo tienen
H	hemos de ir superando retos
I	es un sector a la baja
J	entra en una sala decorada
K	propone una temática diferente

Lea los textos sobre películas hechas en Latinoamérica. Elija los textos correctos (A-G) para cada afirmación (1-11). Puede usar algunos textos más de una vez. Escriba sus respuestas en las casillas adecuadas en la hoja de respuestas. La primera respuesta (0) ya está hecha y sirve como modelo.



Las mejores películas latinas

A

Como en casi la mayoría de las familias que tienen hijos adolescentes, se crea entre estos una dualidad de sentimientos en donde un día se aman y al otro día se odian y muchos llegan al punto de lidiar con envidias y competitividad entre ellos. Lo mismo sucede entre este par de hermanos, quienes crecen apasionados por el fútbol, y cuyas esperanzas por ser exitosos en el medio se ven troncadas por las diferencias entre sus personalidades.

B

Clara, una crítica musical retirada, es la única residente del Aquarius, un emblemático edificio que será reemplazado por un rascacielos, siempre y cuando ella venda su apartamento. La protagonista rechaza la oferta de compra y se enfrenta con la constructora para salvar no solo su vivienda sino también sus recuerdos y experiencias.

C

Luego de saber que su amigo de la infancia está postrado, Michael emprende una peregrinación por el desierto del norte grande de Chile, donde tiene una revelación divina de Dios en la tierra. A partir de esto, el protagonista realiza milagros ocasionales y es constantemente cuestionado en su pueblo. Christopher Murray cuestiona la espiritualidad y la fe en un largometraje que juega con los límites de la ficción y el documental, ya que el único actor real es el protagonista que interactúa con una comunidad real de la pampa del Tamarugal.

D

Jacobo Köller, el dueño de una modesta fábrica de calcetines, arrastra una vida gris y de una monotonía asfixiante. Su relación con Marta, su empleada de confianza, es estrictamente laboral y está marcada por el silencio y la rutina. Esta monotonía se ve súbitamente amenazada por el anuncio de la inesperada visita de Herman, el hermano de Jacobo, que vive en el extranjero, y con el que ha perdido contacto desde hace años.

E

El protagonista del film es Karamakate, un indígena chamán que cree ser el último superviviente de su tribu, y con ello el último poseedor del conocimiento y del secreto máspreciado de su pueblo: una planta llamada yakruna. La película intercala dos vivencias suyas, una en su juventud y la otra transcurrida ya hace unos 40 años, sobre sus encuentros con dos personas que acuden a él por circunstancias muy distintas en busca de dicha planta.

F

Madeinusa es una indígena de 14 años que vive en Manayaycuna, un pueblo perdido de la cordillera del Perú. A partir del Viernes Santo y hasta el Domingo de Resurrección, el pueblo entero puede hacer lo que le venga en gana. Durante los 2 días santos no existe pecado: Dios está muerto, no los ve. Todo es aceptado y permitido, sin remordimientos. Nadie cuestiona esta rara costumbre hasta el día en que Salvador, un joven geólogo de Lima, llega al pueblo y cambia el destino de la muchacha.

G

En la pantalla grande, la historia es la de un niño de 10 años en la periferia de Caracas cuya principal ambición es alisar su pelo rizado (y, si la vida le sonríe, convertirse algún día en cantante), pero que está destinado a fracasar frente al sabotaje de su madre, que teme con el alma que sea homosexual. Detrás de las cámaras, quien hace *Pelo malo* con evidente sensibilidad y destreza es un trío de mujeres que desafía la cultura del macho, tan latinoamericana, con un cine de autor que sabe cautivar.

En esta película...

los protagonistas comparten el mismo sueño.	0
una persona hace un descubrimiento religioso.	1
un grupo de personas se enfrenta a la sociedad masculina.	2
los hábitos de una persona están en peligro por otro familiar.	3
una persona quiere mantener lo que ha vivido.	4
a una persona la vienen a ver por ser experto en algo.	5
unas personas hacen ciertas cosas sin sentimiento de culpa.	6
una persona quiere parar el plan de otro familiar.	7
dos personas llevan una relación de rivalidad.	8
se mezclan dos géneros cinematográficos.	9
se quiere cambiar una construcción por otra.	10
unas personas aceptan una tradición sin dudarla.	11

Bildquellen

Aufgabe 1: Von Bundesarchiv, Bild 102-09292 / CC-BY-SA 3.0, CC BY-SA 3.0 de,
<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=5414477>

Aufgabe 2: © yanlev / www.fotolia.com

Aufgabe 3: © lapas77 / www.fotolia.com

Aufgabe 4: © Luckylmages / www.fotolia.com

Textquellen

Aufgabe 1: Autor/in nicht genannt: Las telefonistas. Luces y sombras de una profesión icónica.
<https://espacio.fundaciontelefonica.com/blog/las-telefonistas-luces-y-sombras-de-una-profesion-iconica/> [16.03.2020]
(adaptiert).

Aufgabe 2: Perez, Miguel A.: Con cinco años, ha aprobado los exámenes de Microsoft.
<http://blogthinkbig.com/nino-prodigio-de-microsoft/> [16.03.2020] (adaptiert).

Aufgabe 3: Rebón, Ana: Escape Room, la diversión de moda.
<https://es.blastingnews.com/ocio-cultura/2017/05/escape-room-la-diversion-de-moda-001702429.html> [16.03.2020]
(adaptiert).

Aufgabe 4: Texto A: Autor/in nicht genannt: 10 Películas latinoamericanas que no puedes dejar de ver.
<https://genial.guru/creacion-arte/10-peliculas-latinoamericanas-que-no-puedes-dejar-de-ver-43505/> [16.03.2020]
(adaptiert).

Texto B: Autor/in nicht genannt: Las 30 mejores películas latinoamericanas.
<http://especiales.revistaarcadia.com/peliculas-latinoamericanas/index.html> [16.03.2020] (adaptiert).

Texto C: Vergara, Joaquín: Las películas latinoamericanas imperdibles de Netflix.
<http://galio.cl/2019/02/08/las-peliculas-latinoamericanas-imperdibles-en-netflix/> [16.03.2020] (adaptiert).

Texto D: Autor/in nicht genannt: Whisky.
<https://www.filmaffinity.com/es/film632968.html> [16.03.2020] (adaptiert).

Texto E: Seca, Rubén: "El abrazo de la serpiente" de Ciro Guerra.
<https://www.ecib.es/camerastylo/2017/03/17/el-abrazo-de-la-serpiente-de-ciro-guerra/> [16.03.2020] (adaptiert).

Texto F: Autor/in nicht genannt: Madeinusa.
<http://ibermediadigital.com/madeinusa/ficha-didactica/> [16.03.2020] (adaptiert).

Texto G: Moraes, Camila: Una historia de machos hecha por mujeres.
https://elpais.com/cultura/2015/07/20/actualidad/1437343245_479392.html [16.03.2020] (adaptiert).