



Proves d'accés a la universitat

Llengua catalana i literatura

Sèrie 3

Opció d'examen
(Marqueu l'opció triada)

OPCIÓ A

☐

OPCIÓ B

☐

Qualificació				TR	
1. Comprensió lectora	1.1				
	1.2				
	1.3				
	1.4				
	1.5				
2. Expressió escrita	2.1				
	2.2				
3. Reflexió lingüística	3.1				
	3.2				
	3.3				
	3.4				
	3.5				
Suma de notes parcials					
Descompte per faltes					
Total					
Qualificació final					

Etiqueta de l'estudiant

Ubicació del tribunal

Número del tribunal

Etiqueta de qualificació

Etiqueta de correcció

La prova consta de tres parts: 1) comprensió lectora, 2) expressió escrita i 3) reflexió lingüística. Heu de triar UNA de les dues opcions (A o B) i fer-ne les parts 1 i 2. A més, heu de fer la part 3, que és comuna a totes dues opcions.

OPCIÓ A

Llegiu el text següent i responeu a les qüestions que us plantegem tot seguit.

Entre els papers del meu difunt amic Santaniol he trobat aquestes notes, que judico interessants. De la part de la seva família fou donada a Santaniol una educació destinada a entrar en el servei exterior. L'objectiu fou obtingut, però el temperament del meu amic en sofrí moltíssim. Ni la burocràcia no li féu mai il·lusió, ni el despatx. A la Universitat, els seus amics judicàrem que era un lletraferit. La paraula *lletraferit* és una de les que fan més angúnia de la llengua catalana. Considerar que un degustador de les lletres és en certa manera un ferit implica un fons de barbàrie primigènica i popular, delirant. Això no vol pas dir que el poble hagi inventat la paraula. La paraula fou inventada per la força ciclòpia dels qui han entrebancat l'existència, en aquest país, d'una cultura pròpiament civil, absolutament profana. En el dramatisme despectiu d'aquesta paraula el poble, les famílies, hi han collaborat. I així han anat les coses, i així van.

Santaniol escriví molts papers. Tot el que se li anà posant davant dels ulls en el curs de la seva curta vida tractà de dibuixar-ho o almenys de fer-ne petits croquis animats. En aquesta feina, hi posà una curiositat i més ardor que en la seva carrera de funcionari. Morí prematurament, essent cònsol en una població de l'Europa Central. Les notes a què he fet referència van a continuació:

«Calais és una població per la qual ha passat una quantitat desorbitada de viatgers sense aturar-s'hi més que el moment precís de realitzar les formalitats de la Duana. És una població que no és com Dunkerque, ni tan solament com Boulogne, davant de les quals el viatger sent l'atracció de fer-hi una estada més llarga que la que permet la sortida del primer vaixell —i això malgrat la foscor de les pedres i la morositat d'aquestes dues ciutats del nord de França. A Calais, en canvi, no s'hi atura mai ningú. Potser és degut al fet que l'estació marítima és una mica allunyada de la vila; potser al fet que l'aspecte que té passant amb el tren és fred i vulgar. Sigui com sigui, malgrat els centenars de mils de persones que passen cada any per Calais, és molt rar que se n'hi aturi alguna: tothom passa de llarg.

»El fet que jo conegui aquesta població té una explicació molt clara. Vaig ésser enviat a Londres de molt jove. Massa jove, potser, per a habitar-me a la vida anglesa. Crec que és un error per a nosaltres, llatins, anar a Anglaterra sense posseir una determinada experiència de la vida. Més ben dit encara: a Londres, s'hi ha d'anar, o de criatura, d'adolescent, a estudiar-hi i a apassionar-se en els esports o, passada la primera joventut, quan una visió de la vida comença a dibuixar-se. Hi vaig anar als vint-i-un anys, que és una edat crítica incoherent i d'una dolorosa vaguetat. D'aquesta manera, el primer contacte fou escassament productiu i més aviat em semblà tot inassequible i reaci. Vaig trobar les pensions llòbregues, els aliments insípidos, els carrers —llevat dels carrers de l'East End— glacials.»

Josep PLA. «Una aventura al canal». A: *Contraban i altres narracions*.

Barcelona: Edicions 62: La Caixa, 1980, p. 149 i 150

1. Comprensió lectora [4 punts en total]

- 1.1. Després de llegir atentament el text anterior, indiqueu si les afirmacions següents són vertaderes o falses. [0,5 punts. Per cada resposta errònia es descomptaran 0,1 punts; per les qüestions no contestades no hi haurà cap descompte.]

	Vertader	Fals
a) El narrador publica unes notes d'un amic, que va morir de vell.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) A Santaniol li agradava escriure; era un amant de conrear les lletres.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Quan Santaniol va morir, feia d'ambaixador.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) El narrador considera que la paraula <i>lletraferit</i> té un valor despectiu.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) Santaniol diu que a Dunkerque cap viatger no hi fa una estada llarga.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- 1.2. Trobeu en el text els cinc mots que poden funcionar com a sinònims dels mots o expressions següents. [0,5 punts]
- a) *Originària, inicial:*
 - b) *Massa aviat:*
 - c) *Exagerada:*
 - d) *Acostumar-me:*
 - e) *Fosques, tenebroses:*
- 1.3. Escriviu el referent dels pronoms següents, marcats en negreta en el text. La resposta ha de contenir tots els elements que formen la construcció substituïda pel pronom feble. [0,5 punts]
- a) «Santaniol escriví molts papers. Tot el que se li anà posant davant dels ulls en el curs de la seva curta vida tractà de dibuixar-ho o almenys de fer-**ne** petits croquis animats»:
 - b) «Calais és una població per la qual ha passat una quantitat desorbitada de viatgers sense aturar-s'**hi** més que el moment precís de realitzar les formalitats de la Duana»:
- 1.4. Expliqueu, en un màxim de cinquanta mots, quina diferència hi ha, segons Santaniol, entre Calais i ciutats com Dunkerque o Boulogne. [0,5 punts]
- 1.5. Resoleu SOLAMENT DUES de les quatre qüestions següents, relatives a les lectures d'aquest curs o a coneixements literaris en general.
- 1.5.1. En un màxim de cinquanta mots, expliqueu quin valor simbòlic tenen els coloms a l'obra *La plaça del Diamant*, de Mercè Rodoreda. [1 punt]

1.5.2. Indiqueu si les afirmacions següents, relatives a l'obra *Aigües encantades*, de Joan Puig i Ferreter, són vertaderes o falses. [1 punt. Per cada resposta errònia es descomptaran 0,2 punts; per les qüestions no contestades no hi haurà cap descompte.]

	Vertader	Fals
a) <i>Aigües encantades</i> està escrita en primera persona.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) La primera escena de l'obra té lloc a l'església del poble.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) El senyor Vicenç és veterinari.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) El Foraster és un home amb estudis que mai no s'ha mogut de Catalunya.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) En el segon acte, l'alcalde, acompanyat de la gent del poble, es dirigeix a casa d'en Romanill.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

1.5.3. En un màxim de cinquanta mots, expliqueu quines característiques té la novella psicològica. [1 punt]

1.5.4. Indiqueu si les afirmacions següents són vertaderes o falses. [1 punt. Per cada resposta errònia es descomptaran 0,2 punts; per les qüestions no contestades no hi haurà cap descompte.]

	Vertader	Fals
a) Els verbs en futur i en condicional són propis dels textos predictius.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Les faules tenen generalment un missatge moralitzador.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) La cesura no divideix un vers en hemistiquis.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) Un monòleg és un text amb una finalitat còmica interpretat per un sol actor.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) Les acotacions, en un text teatral, són les indicacions que fa l'autor i solen aparèixer en cursiva.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2. Expressió escrita [3 punts en total]

2.1. Reescriuiu el fragment següent del text canviant els temps verbals en passat simple per formes de passat perifràstic. La redacció resultant ha de contenir tota la informació inclosa en el fragment. Subratlleu en els dos textos les formes verbals originals i les reescrites. [1 punt]

«Entre els papers del meu difunt amic Santaniol he trobat aquestes notes, que judico interessants. De la part de la seva família fou donada a Santaniol una educació destinada a entrar en el servei exterior. L'objectiu fou obtingut, però el temperament del meu amic en sofrí moltíssim. Ni la burocràcia no li féu mai il·lusió, ni el despatx. A la Universitat, els seus amics judicàrem que era un lletraferit. [...]

Santaniol escriví molts papers. Tot el que se li anà posant davant dels ulls en el curs de la seva curta vida tractà de dibuixar-ho o almenys de fer-ne petits croquis animats. En aquesta feina, hi posà una curiositat i més ardor que en la seva carrera de funcionari. Morí prematurament, essent cònsol en una població de l'Europa Central.»

- 2.2. En el text que heu llegit, Santaniol, amic del narrador, fa referència a diverses ciutats, algunes de les quals li agraden més que d'altres. Escriviu un text formal ben estructurat, de cent vint-i-cinc a cent cinquanta paraules, en què feu referència a alguna ciutat o poble que hàgiu visitat o on hàgiu viscut i que no us hagi agradat. Expliqueu per què. [2 punts]

OPCIÓ B

Llegiu el text següent i responeu a les qüestions que us plantegem tot seguit.

Encara que la idea de realitat virtual ha estat present des de la popularització de la informàtica, la tecnologia no era prou avançada per poder concebre un món virtual paral·lel al món físic. Avui dia, innovacions com el 5G o la intel·ligència artificial fan més fàcil imaginar una realitat virtual molt més desenvolupada, que adoptarà la forma d'un metavers.

El concepte de metavers està estretament relacionat amb la idea de realitat virtual. Per comprendre'l, és útil pensar en el cinema o en els videojocs com a mons virtuals en els quals l'espectador o jugador pot «submergir-se» fins a un cert punt. Aquests mitjans, però, tenen limitacions: el cinema no permet interactivitat, mentre que els videojocs necessiten un dispositiu que serveixi com a interfície per controlar el nostre personatge o avatar dins la realitat virtual del videojoc.

El metavers fa un pas més enllà: es concep com un espai similar a Internet, però amb moltes més possibilitats d'interacció i, sobretot, més immersivitat. Mitjançant unes ulleres 3D, dona la possibilitat d'introduir-se en una realitat virtual i interactuar-hi com si fos un entorn físic. Els avenços en el modelatge i la programació d'imatges 3D ja permeten la creació de mons interactius creïbles, que serveixen com a escenari i representació d'aquest metavers: un món en tres dimensions en el qual podrem interactuar al mateix nivell que en la realitat.

El concepte de realitat virtual data dels anys vuitanta: el terme va ser encunyat per l'informàtic Jaron Lanier en referència a les primeres aplicacions de la tecnologia per crear models en contextos com ara la indústria automobilística, les aerolínies o la NASA. La idea de metavers va ser utilitzada per primera vegada en la novella de ciència-ficció *Snow crash*, de Neal Stephenson.

Encara que el terme no es va fer conegut, la visió de Stephenson es va difondre gràcies a ficcions com *Matrix* o *Ready player one*. Aquestes pel·lícules donen una idea de la forma que podria adoptar el metavers si es desenvolupés la tecnologia necessària: mons completament versemblants en els quals la interacció té tantes possibilitats com en la vida real, o fins i tot més.

Més enllà de l'oportunitat de crear un espai virtual com a Internet, amb els avantatges de la interacció física, moltes empreses treballen en projectes de creació de mons virtuals i d'hibridació entre la realitat física i la digital. Aquesta última idea, coneguda com a *realitat augmentada*, ja s'ha posat en pràctica amb èxit en el joc *Pokémon GO*, de Niantic. La realitat augmentada permet visualitzar figures digitals enmig d'un entorn físic real, mitjançant un dispositiu mòbil. Altres companyies, com Snap o Microsoft, també s'han embarcat en projectes de realitat augmentada; en el cas de la segona, s'espera que el seu *software* de reunions a distància Teams comenci a emprar aviat avatars digitals que permetin conferències molt més realistes i dotades d'interactivitat entre els interlocutors.

El metavers també tindrà una gran influència en el món del lleure. És molt probable que en els pròxims anys sorgeixin casinos en línia en els quals la interacció amb la ruleta o el pòquer sigui pràcticament idèntica a l'experiència en un casino real. També cal destacar l'auge dels concerts en línia per part d'artistes com Travis Scott o Ariana Grande: fins i tot el videojoc de construcció *Minecraft* s'ha utilitzat com a escenari virtual per a festivals.

Adaptació feta a partir del text «Què és el metavers i la innovadora idea de Mark Zuckerberg». *Mobile World Capital Barcelona* [en línia] (8 febrer 2022)

1. Comprensió lectora [4 punts en total]

- 1.1. Després de llegir atentament el text anterior, indiqueu si les afirmacions següents són vertaderes o falses. [0,5 punts. Per cada resposta errònia es descomptaran 0,1 punts; per les qüestions no contestades no hi haurà cap descompte.]

	Vertader	Fals
a) La realitat augmentada s'aplica en videojocs.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) No hi ha cap relació entre el metavers i la realitat virtual.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) El concepte de realitat virtual és molt recent.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) La idea de metavers va aparèixer per primer cop a la pel·lícula <i>Matrix</i> .	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) El metavers pot tenir una gran aplicació en el món del lleure.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- 1.2. Trobeu en el text els cinc mots que poden funcionar com a sinònims dels mots següents. [0,5 punts]
- a) *Difusió, divulgació:*
 - b) *Participar, interaccionar:*
 - c) *Plausibles, creïbles:*
 - d) *Fusió, encreuament:*
 - e) *Igual, equivalent:*
- 1.3. Escriviu el referent dels pronoms següents, marcats en negreta en el text. La resposta ha de contenir tots els elements que formen la construcció substituïda pel pronom feble. [0,5 punts]
- a) «El concepte de metavers està estretament relacionat amb la idea de realitat virtual. Per comprendre'**l**, és útil pensar en el cinema o en els videojocs»:
 - b) «Mitjançant unes ulleres 3D, dona la possibilitat d'introduir-se en una realitat virtual i interactuar-**hi** com si fos un entorn físic»:
- 1.4. D'acord amb el que diu el text, expliqueu, amb les vostres paraules i en un màxim de cinquanta mots, què és el metavers. [0,5 punts]
- 1.5. Resoleu SOLAMENT DUES de les quatre qüestions següents, relatives a les lectures d'aquest curs o a coneixements literaris en general.
- 1.5.1. En un màxim de cinquanta mots, expliqueu com és en Vergés a l'obra *Aigües encantades*, de Joan Puig i Ferrer. [1 punt]

1.5.2. Indiqueu si les afirmacions següents, relatives a l'obra *La plaça del Diamant*, de Mercè Rodoreda, són vertaderes o falses. [1 punt. Per cada resposta errònia es descomptaran 0,2 punts; per les qüestions no contestades no hi haurà cap descompte.]

Vertader Fals

- | | | |
|---|--------------------------|--------------------------|
| a) Al començament de la novella, la mare de la Natàlia ja era morta. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| b) La Rita és la filla gran de la Natàlia i en Quimet. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| c) En Quimet va instal·lar un colomar a la casa on vivien. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| d) La casa on viuen els senyors per als quals treballa la Natàlia és nova i luxosa. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| e) Quan en Quimet va al front, la Natàlia no el torna a veure mai més. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

1.5.3. En un màxim de cinquanta mots, expliqueu breument quins tipus de narrador hi ha d'acord amb la posició que pren respecte a la narració. [1 punt]

1.5.4. Indiqueu si les afirmacions següents són vertaderes o falses. [1 punt. Per cada resposta errònia es descomptaran 0,2 punts; per les qüestions no contestades no hi haurà cap descompte.]

Vertader Fals

- | | | |
|---|--------------------------|--------------------------|
| a) El mite és una narració protagonitzada per animals. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| b) La retrospecció evoca el passat. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| c) Una hipèrbole és una exageració. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| d) El moviment cultural de la Renaixença es va iniciar en la segona meitat del segle XVIII. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| e) Un vers de quatre síl·labes s'anomena <i>tetrasíl·lab</i> . | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

2. Expressió escrita [3 punts en total]

2.1. Reescribiu el fragment següent del text canviant els temps verbals en present per formes d'imperfet. La redacció resultant ha de contenir tota la informació inclosa en el fragment. Subratlleu en els dos textos les formes verbals originals i les reescrites. [1 punt]

«El concepte de metavers està estretament relacionat amb la idea de realitat virtual. Per comprendre'l, és útil pensar en el cinema o en els videojocs com a mons virtuals en els quals l'espectador o jugador pot «submergir-se» fins a un cert punt. Aquests mitjans, però, tenen limitacions: el cinema no permet interactivitat, mentre que els videojocs necessiten un dispositiu que serveixi com a interfície per controlar el nostre personatge o avatar dins la realitat virtual del videojoc.

El metavers fa un pas més enllà: es concep com un espai similar a Internet, però amb moltes més possibilitats d'interacció i, sobretot, més immersivitat. Mitjançant unes ulleres 3D, dona la possibilitat d'introduir-se en una realitat virtual i interactuar-hi com si fos un entorn físic.»

- 2.2. En el text que heu llegit es defineix el concepte de metavers i es descriuen diverses aplicacions de la realitat virtual i de la realitat augmentada. Escriviu un text formal ben estructurat, de cent vint-i-cinc a cent cinquanta paraules, en què expliqueu els avantatges i els desavantatges que poden tenir, al vostre entendre, aquestes tecnologies. [2 punts]

PART COMUNA

3. Reflexió lingüística [3 punts en total]

3.1. Indiqueu l'anàlisi correcta dels pronoms, les oracions o els sintagmes subratllats.
[1 punt. Per cada resposta errònia es descomptaran 0,2 punts; per les qüestions no contestades no hi haurà cap descompte.]

3.1.1. La paraula fou inventada per la força ciclòpia dels qui han entrebancat l'existència, en aquest país, d'una cultura pròpiament civil, absolutament profana.

- ☐ complement agent
- ☐ complement o objecte directe
- ☐ atribut
- ☐ complement de l'adjectiu

3.1.2. Això no vol pas dir que el poble hagi inventat la paraula.

- ☐ oració subordinada substantiva de complement directe
- ☐ oració subordinada adjectiva o de relatiu de complement del nom
- ☐ oració subordinada substantiva de subjecte
- ☐ construcció o clàusula d'infinitiu temporal

3.1.3. Per comprendre'l, és útil pensar en el cinema o en els videojocs com a mons virtuals en els quals l'espectador o jugador pot «submergir-se» fins a un cert punt.

- ☐ complement de règim (o preposicional)
- ☐ complement circumstancial (o adjunt)
- ☐ complement del nom
- ☐ complement agent

3.1.4. És una població que no és com Dunkerque, ni tan solament com Boulogne, davant de les quals el viatger sent l'atracció de fer-hi una estada més llarga que la que permet la sortida del primer vaixell.

- ☐ complement circumstancial (o adjunt)
- ☐ atribut
- ☐ complement del nom
- ☐ complement o objecte indirecte

3.1.5. Tot el que se li anà posant davant dels ulls en el curs de la seva curta vida tractà de dibuixar-ho o almenys de fer-ne petits croquis animats.

- ☐ complement del nom
- ☐ complement o objecte directe
- ☐ subjecte
- ☐ complement circumstancial (o adjunt)

- 3.2.** Completeu les oracions següents amb la forma correcta de les dues que hi ha entre parèntesis. [0,5 punts]
- a)** —Cada _____ vas a la piscina? —Tres cops per setmana, però sols _____ fa bon temps. (*quan / quant*)
 - b)** Me'l mirava de dalt a _____ perquè en Joan només feia que caminar amunt i _____ tot nerviós. (*baix / avall*)
 - c)** No sé a _____ et refereixes quan dius _____ vols una mica més de llibertat. (*què / que*)
 - d)** _____ hi diu que prenguis aquest calmant _____ del que et va receptar el metge. (*en lloc / enlloc*)
 - e)** _____ has suspès! —Sí, no he entès les preguntes _____. (*gaire bé / gairebé*)
- 3.3.** Completeu les oracions següents amb la forma verbal correcta del verb que hi ha entre parèntesis. No podeu utilitzar formes perifràstiques. [0,5 punts]
- a)** Quan m'han posat alcohol, la ferida m'ha _____ (*coure*) molt.
 - b)** Aquests joves es van sentir _____ (*excloure*) del cercle dels seus amics.
 - c)** Escolteu! No _____ (*voler*) córrer massa, que encara prendreu mal.
 - d)** Si tu _____ (*saber*) el que ha fet, no li ho perdonaries.
 - e)** En Joan volia que li _____ (*donar*) un cop de mà, però jo no vaig voler.
- 3.4.** Subratlleu en el text següent solament les cinc grafies que corresponen al so fricatiu alveolar sord [s]. [0,5 punts]
- La guarda costanera ha pogut rescatar una família nombrosa quan la seva barca s'enfonsava a les Illes Medes.
- 3.5.** Completeu les oracions següents amb els verbs o substantius adequats, derivats dels mots que hi ha entre parèntesis. [0,5 punts]
- a)** Mentre tothom badava, es va _____ (*butxaca*) més de tres-cents euros de la caixa.
 - b)** Només fa que _____ (*cabòria*) pensant en el que cobrarà quan es jubili.
 - c)** Aquest cava fa una sensació de _____ (*bombolla*) esplèndida que omple el paladar.
 - d)** En aquesta escola ensenyen les tècniques tradicionals per a _____ (*vernís*) els mobles antics.
 - e)** Tants de fracassos el van entristir i el van _____ (*coratge*) molt.

--	--

--	--

Etiqueta de l'estudiant



Institut
d'Estudis
Catalans