



**Proves d'accés a cicles formatius de grau superior de formació professional inicial,
d'ensenyaments d'arts plàstiques i disseny, i d'ensenyaments esportius 2019**

Llengua catalana

Sèrie 1

**SOLUCIONS,
CRITERIS DE CORRECCIÓ
I PUNTUACIÓ**

INSTRUCCIONS

Per cada error d'ortografia, gramàtica o lèxic es descomptaran 0,1 punts, fins a un màxim de 2 punts, en els apartats 1, 2.1, 2.2 i 2.3. Els errors dels exercicis 2.4 i 3 («Expressió escrita») ja es tindran en compte en puntuar-los.

Llegiu atentament aquest text i responeu a les qüestions següents.

Bojos pels videojocs

Quan un joc deixa de ser un entreteniment per convertir-se en una necessitat comença el tortuós camí cap a l'addicció. La línia divisòria entre abús i trastorn no és gens clara i, encara menys, quan es parla de videojocs. Per això, els professionals que veuen com s'incrementa el nombre de consultes per aquesta problemàtica estan satisfets que, finalment, l'Organització Mundial de la Salut (OMS) hagi seguit els passos de la Societat Americana de Psiquiatria i hagi decidit incloure en el seu catàleg l'addicció als videojocs com a malaltia mental.

La xifra de jugadors no para de créixer. L'Estat espanyol —i Catalunya n'és la capdavantera— ocupa ja el quart lloc en el mercat europeu en consum de videojocs, després d'Alemanya, el Regne Unit i França. L'últim informe de l'Associació Espanyola de Videojocs diu que hi ha quinze milions de jugadors (els homes en són el 56 %), i que més del 70 % dels joves d'entre onze i vint-i-quatre anys hi juguen.

Però que els videojocs siguin la primera opció d'oci audiovisual no vol dir que una tercera part de la població tingui algun tipus de malaltia mental. Josep Matalí, cap de la Unitat d'Addiccions de l'Hospital Sant Joan de Déu, que tracta amb joves de menys de divuit anys, considera imprescindible distingir entre abús i addicció. «Aquesta hiperconnectivitat en què viu molta gent es pot qüestionar, però no representa cap trastorn», aclareix l'expert, el qual no s'atreveix a parlar d'hores d'exposició per definir què és un trastorn d'addicció. I ho explica. «Si un jove no té deures, treu bones notes, fa activitats extraescolars, té amics i una tarda es passa quatre hores jugant a jocs digitals, no és indicatiu de res», resumeix Matalí. El problema comença quan «el joc genera a la persona interferències en la vida acadèmica, familiar i interpersonal». Són els casos realment preocupants i representen, segons l'expert, entre l'1 % i el 2 % dels jugadors.

A la Unitat d'Addiccions de Sant Joan de Déu atenen cent vint casos cada any, un 30 % dels quals són per addicció als videojocs. «Primer parlàvem d'addicció a Internet, però hem arribat a la conclusió que l'addicció es dona en determinats tipus d'aplicacions», les més addictives de les quals, segons l'experiència de Matalí, són els jocs de rol. «Això és lògic per les mateixes característiques dels jocs i perquè un dels grans factors de risc entre els adolescents és la soledat. En molts casos, no és tant el joc, sinó el fet que aquest acabi sent l'única realitat social del jove».

L'Hospital de Bellvitge també té una unitat dedicada al joc patològic. Fa més de vint anys que funciona i des del 2004 han vist com l'addicció als videojocs ha anat creixent, explica Susana Jiménez, responsable de la Unitat de Joc Patològic de l'hospital. Tot i l'increment dels casos, Jiménez subratlla que «hi pot haver conductes problemàtiques però no un trastorn mental», i aclareix que, en els casos més dramàtics, greus però molt minoritaris, «el trastorn està associat a altres patologies, com ara quadres d'ansietat, depressió i trastorn d'hiperactivitat, que, de vegades, pot ser un important factor de risc». El perfil és un home de vint-i-dos anys, majoritàriament solter, inactiu i amb estudis primaris o secundaris. «Acostumen a tenir alteracions emocionals importants, una baixa autoestima, poques habilitats socials i una tendència a la inseguretat i a evitar conflictes», resumeix l'experta, per qui factors afegits poden ser també la soledat i «la dificultat per dirigir la pròpia vida».

Jiménez recomana als pares que estiguin atents a qualsevol símptoma i insisteix a organitzar seminaris a les escoles per tractar aquesta problemàtica. En el cas dels més petits, subratlla la necessitat que «també els pediatres hi estiguin especialment atents».

Adaptació feta a partir de l'article de Virtudes PÉREZ. *El Punt Avui* (19 febrer 2018)

1. Comprensió del text i expressió

[3,5 punts en total]

- 1.1. Resumiu les idees principals exposades al text. El resum ha de tenir entre cent i cent vint-i-cinc paraules.

[1,5 punts]

Orientativament, un resum ben fet hauria de contenir aquestes idees essencials:

- No es pot dir clarament quan un abús en el consum de videojocs esdevé addicció o trastorn mental.
- El consum de videojocs augmenta, igual que el nombre de persones que hi són addictes.
- Els videojocs són una addicció només quan afecten negativament la vida de la persona que hi juga.
- Els jocs de rol són més addictius perquè poden arribar a ser l'única forma de relació social d'un jugador.
- Els casos de trastorns mentals greus relacionats amb els videojocs són relativament poc freqüents i acostumen a estar lligats a altres problemes (mentals, emocionals, etc.).
- Pares i pediatres han de ser conscients d'aquests trastorns d'addicció als videojocs.

Corregiu l'exercici tenint en compte els criteris següents:

El resum recull cinc o sis de les idees essencials del text
d'una manera clara, ordenada i precisa 1,5 punts

El resum és vàlid perquè recull en general la informació del text,
però hi pot haver una certa imprecisió en l'expressió o algun oblit 1 punt

El resum té mancances a l'hora de recollir les idees expressades
en el text (hi apareixen només dues o tres de les idees essencials)
o presenta una expressió poc clara i precisa 0,5 punts

El resum no recull les idees essencials del text o presenta una expressió
clarament desordenada i confusa, mancada de precisió 0 punts

El resum s'ha de valorar globalment: a partir de la proposta de puntuació quantitativa
anterior i també atenent la qualitat del conjunt, de manera que es poden adjudicar
puntuacions intermèdies, com ara 1,25, 0,75 o bé 0,25.

- 1.2. Expliqueu què significa la frase següent, tret del text: «Quan un joc deixa de ser un entreteniment per convertir-se en una necessitat comença el tortuós camí cap a l'addicció.» (línies 2-3 del text).

[1 punt]

Es pot considerar que una persona comença a ser addicta a un joc quan ha deixat de ser només un entreteniment, una distracció en el temps d'oci, i ha esdevingut una necessitat, és a dir, li ha generat una dependència.

S'ha de corregir la resposta tenint en compte la qualitat global, a partir dels criteris següents:

Resposta clara i completa	1 punt
Resposta vàlida però amb alguna imprecisió o manca de claredat	0,75 o 0,5 punts
Resposta deficient, tot i que hi pugui haver algun element vàlid	0,25 punts
Resposta clarament deficient	0 punts

- 1.3. Expliqueu com es pot diferenciar el que és només un abús dels videojocs del que ja és una addicció, segons el text.

[1 punt]

Una persona es pot passar hores jugant a videojocs de manera puntual, sense que això vulgui dir que pateix un trastorn. El trastorn o addicció comencen quan jugar a videojocs provoca conseqüències negatives en la vida familiar i acadèmica, i en les relacions amb els altres.

S'ha de corregir la resposta tenint en compte la qualitat global, a partir dels criteris següents:

Resposta clara i completa	1 punt
Resposta vàlida però amb alguna imprecisió o manca de claredat	0,75 o 0,5 punts
Resposta deficient, tot i que hi pugui haver algun element vàlid	0,25 punts
Resposta clarament deficient	0 punts

2. Reflexió lingüística

[3,5 punts en total]

2.1. Escriviu l'antecedent dels pronoms següents, que trobareu subratllats en el text; és a dir, indiqueu a què es refereixen en aquest text en concret.

[0,75 punts: 0,25 punts per cada apartat]

- a) «en» (línia 11): **jugadors**
- b) «hi» (línia 12): **videojocs**
- c) «de les quals» (línia 26): **aplicacions**

Valoreu cada resposta correcta amb 0,25 punts.

2.2. Escriviu el subjecte gramatical que tenen en el text les formes verbals següents, que hi apareixen subratllades.

[0,75 punts: 0,25 punts per cada apartat]

- a) «és» (línia 3): **la línia / la línia divisòria (entre abús i trastorn)**
- b) «viu» (línia 16): **molta gent**
- c) «ha anat creixent» (línia 30): **l'addicció (als videojocs)**

Valoreu cada resposta correcta amb 0,25 punts.

2.3. Escriviu un sinònim de les expressions subratllades següents o una expressió que hi equivalgui.

[1 punt: 0,25 punts per cada apartat]

- a) «Per això, els professionals que veuen com s'incrementa [...]» (línia 4): **per aquest motiu, per aquesta raó, a causa d'això, a conseqüència d'això, per tant, etcètera.**
- b) «[...] veuen com s'incrementa el nombre de consultes per aquesta problemàtica [...]» (línies 4-5): **creix, augmenta, s'amplia, s'eleva, es multiplica, etcètera.**
- c) «[...] perquè un dels grans factors de risc entre els adolescents és la soledat.» (línia 27): **ja que, a causa que, atès que, etcètera.**
- d) «Tot i l'increment dels casos, Jiménez subratlla [...]» (línies 31-32): **malgrat, a pesar de, etcètera.**

Valoreu cada resposta correcta amb 0,25 punts.

- 2.4. Completeu les frases següents amb la forma verbal correcta del verb que hi ha entre parèntesis, tal com es fa al model; la forma verbal s'ha d'ajustar al context de la frase.
[1 punt: 0,25 punts per cada apartat]

Model: És important que tu diguis (DIR) el que penses.

- a) Si tinc temps, continuaré escrivint (ESCRIURE, gerundi) la redacció sobre videojocs.
- b) Em sembla que demà a la tarda els diaris rebran / hauran rebut (REBRE, futur) la darrera enquesta sobre consum de videojocs.
- c) Si no juguessis tanta estona, trauries (TREURE) uns resultats acadèmics més bons.
- d) Avui al matí hem conegut (CONÈIXER, participi) els dissenyadors de la nova versió d'aquell videojoc.

Valoreu cada resposta correcta amb 0,25 punts. Qualsevol error ortogràfic invalida la resposta

3. Expressió escrita

[3 punts]

Redacteu un text d'unes cent paraules a partir d'UNA de les dues propostes següents:

- A. Expliqueu alguna de les aficions amb què gaudiu del temps de lleure.
- B. Creieu que l'addicció a Internet, als videojocs o a les xarxes socials és un fenomen que afecta una gran part de la societat? Exposeu la vostra opinió respecte d'aquesta qüestió.

- La valoració del text s'efectua sumant la puntuació adjudicada a cadascun dels apartats que indiquem a continuació, però també s'ha de tenir en compte la qualitat global, a partir de la qual es pot arrodonir i modificar a l'alça o a la baixa la puntuació total d'aquesta qüestió. - Si el text no respon al que es demana (se n'allunya molt clarament i tracta d'un tema diferent), es valora amb 0 punts. - Si el text és molt breu, cada apartat es puntua d'una manera proporcional a l'extensió. Si té menys de 50 mots, es valora amb 0 punts.	
a) Coherència	
Selecció i ordenació correctes de la informació	0,5 punts
Algun problema en l'ordenació o en la selecció de la informació	0,25 punts
Text desordenat i confús	0 punts
b) Cohesió (puntuació, concordança, construcció de les frases)	
0-2 errors	0,75 punts
3-4 errors	0,5 punts
5-6 errors	0,25 punts
Més de 6 errors	0 punts
c) Correcció (ortografia, morfosintaxi, lèxic)	
0-2 errors	1 punt
3-4 errors	0,8 punts
5-6 errors	0,6 punts
7-8 errors	0,4 punts
9-10 errors	0,2 punts
Més de 10 errors	0 punts
d) Variació	
El text fa servir recursos sintàctics variats i un lèxic precís i no conté repeticions; s'hi admet alguna deficiència lleu	0,25 punts
El text presenta pocs recursos lèxics i sintàctics, i hi ha mots o estructures que es repeteixen sovint	0 punts
e) Registre	
La llengua del text s'ajusta al grau de formalitat i al canal adequats; s'hi admet algun error lleu	0,25 punts
El text conté errors greus pel que fa al canal o al grau de formalitat	0 punts
f) Disposició	
El text respecta els marges, les línies estan disposades correctament i la lletra és ben llegible	0,25 punts
Hi manca algun dels elements anteriors	0 punts



Institut
d'Estudis
Catalans

L'Institut d'Estudis Catalans ha tingut cura de la correcció lingüística i de l'edició d'aquesta prova d'accés