

IDENTIFICA las expresiones que tienen como función marcar una postura a favor o en contra de lo dicho en el artículo, ARTICULAR LOS COMENTARIOS Y OPINIONES

Los videojuegos no incitan a la violencia, pueden servir para aprender.
(El título resume el contenido)

La violencia en los videojuegos y sus consecuencias ha sido un tema de debate muy común en los últimos tiempos. **Son muchos** los estudios que hablan de la agresividad que propician, y no es raro ver noticias al respecto en los periódicos. Evidentemente, la violencia en los videojuegos existe. **Sin embargo**, la cuestión más importante es: ¿dicha violencia tiene consecuencias sobre los jugadores o es algo inofensivo? **Mi opinión al respecto es** que jugar un videojuego violento no te lleva a ser más agresivo, y, **por el contrario**, creo que los videojuegos sí aportan aspectos positivos en el aprendizaje de niños y adolescentes. (Introducción: el autor enuncia su punto de vista y la postura a la que responde.)

En primer lugar, frente a la visión alarmista de los juegos electrónicos, **el investigador norteamericano Funk** (2000) concluye que no existen datos suficientes que permitan sostener la hipótesis sobre la relación causa-efecto entre videojuegos violentos y el aumento de la agresividad infantil [...] (Argumentación: desarrollo de ideas en párrafos.)