GUÍA DE APRENDIZAJE – 3° MEDIO

Nombre: _____ **Fecha:** _____
Asignatura: Lengua y Literatura.
Objetivo: "Identificar las características de los textos expositivos, a través de la extracción de información explícita e implícita."

INSTRUCCIONES:

Lee detenidamente los contenidos de este texto de apoyo, que está destinado para que aprendas, trabajes y ejercites. Aquí encontrarás parte de los contenidos que debes manejar al término de esta unidad. Ante cualquier duda, puedes contactarme al siguiente correo: Jessica.serpa@fagnano.com.

I.- Lee atentamente el siguiente texto:



1. En 2002 el sudcoreano Kim Kyung-Jae murió de agotamiento tras 86 horas seguidas de un videojuego en línea. Tres años después el gobierno chino prohibió a los menores de edad los juegos de video donde se mata a los personajes de otros jugadores. Un funcionario declaró que fomentan pasar demasiado tiempo en línea tratando de incrementar el poder de cada personaje, contienen actos de violencia y son dañinos para la juventud. Aunque los videojuegos se encumbran como la principal industria cultural de Occidente (en varios países ya recaudan más ganancias que la música o el cine), su naturaleza es aún materia de debate, sobre todo en el caso de los juegos más violentos.

2. Los **resquemores** alrededor de las consecuencias posibles de los videojuegos van de la obesidad a la adicción, pero destacan sobre todo en relación con el incremento de la agresividad entre quienes los juegan. ¿Pueden los videojuegos volvernos más violentos?...

3. Decenas de estudios han discutido la posibilidad de que la violencia ficticia de los videojuegos se derrame al mundo real, sin llegar a un consenso claro; en buena medida, porque existen dos perspectivas básicas de investigación que han intentado abordar el problema. La primera parte de que los videojuegos influyen directamente en los jugadores; tienen un efecto directo y mensurable en ellos, vistos como receptores pasivos. Los estudios desde este punto de vista se realizan en laboratorios, y sus marcos teóricos provienen de la psicología social y conductista. Un estudio típico de esta perspectiva incluirá a un número de personas divididas en dos grupos. Uno jugará un videojuego violento y el otro uno que no lo es.

4. Antes y después de haber jugado su nivel de agresión es calibrado por diferentes métodos, desde la aplicación de cuestionarios hasta la medición del nivel de cortisol en el cuerpo mediante pruebas de saliva. En general sus resultados apuntan a una relación casi mecánica: entre más horas se dediquen a los videojuegos violentos, más agresivos se volverán los individuos.

5. La segunda perspectiva apuesta por una interpretación que se centra en los jugadores en el contexto real en que se usan los juegos; tiene como base la antropología, los estudios culturales y

LIVEWORKSHEETS

comunicacionales. La hipótesis es que los videojuegos no tienen la misma influencia sobre todos los individuos, sino que ésta se ve mediada por una amplia variedad de factores. En esta perspectiva los investigadores pueden, por ejemplo, seguir durante un periodo de meses a un grupo de niños que juegan diferentes videojuegos en el entorno natural donde generalmente lo hacen. Observan si hay un aumento en la violencia a partir de cambios conductuales y verbales, con el objetivo final de entender cómo los jugadores integran los videojuegos en su vida diaria.

6. Ambas perspectivas y sus investigaciones son un buen caso para comprobar cómo la aproximación a un objeto de estudio puede tener una influencia considerable en los resultados que se obtienen. La manera de formular la pregunta sobre la posibilidad de que los videojuegos sean nocivos, y examinar la evidencia, determinará en buena medida la respuesta. Por ejemplo, las conclusiones de los estudios de laboratorio apuntan a que la exposición a videojuegos violentos incrementa significativamente la conducta violenta. Mientras tanto, miembros de la segunda perspectiva opinan que tratar de entender su impacto en humanos mediante mediciones de laboratorio es una metodología intrínsecamente viciada. Argumentan que en ese entorno artificial quedan fuera variables básicas como la experiencia social que rodea al videojuego. Los jugadores no deciden qué juegan o durante cuánto tiempo, lo cual representa pobremente a una actividad que se realiza exclusivamente por placer...

7. En este debate siempre debe tomarse en cuenta que la naturaleza misma de lo lúdico con frecuencia puede acercarse a escarpados abismos... Muchas veces los riesgos entre niños más grandes incluyen escalar, lanzarse en avalancha o peleas que pueden propiciar accidentes. Tampoco es raro que en los márgenes del juego se filtren actividades como disparar resorteras o rifles de diábolos, tronar cohetes, torturar animales pequeños o aventarle cosas a la gente. En comparación, matar zombis o marcianos en una pantalla parece más ético e **inocuo**.

II.- De acuerdo a la lectura, te invito a desarrollar las siguientes preguntas:

1.- ¿Cuál es la idea principal del segundo párrafo?

a.- Introducir el problema de la adicción a los videojuegos.

b.- Describir las posibles consecuencias del uso de los videojuegos.

c.- Comparar el uso de los videojuegos con problemas de adicción.

d.- Contraargumentar la idea de que los videojuegos aumentan la violencia.

e.- Ejemplificar el incremento de la agresividad causado por los videojuegos.

2.- Del último párrafo se puede concluir que el emisor:

a.- se cuestiona la falta de realidad de los juegos de video.

b.- ignora los problemas que trae matar seres de una pantalla.

c.- critica la manera en que los niños se desarrollan con los juegos.

LIVEWORKSHEETS

d.- considera que todos los juegos son peligrosos para la sociedad.

e.- está en desacuerdo con la relación entre videojuegos y violencia.

3.- La segunda perspectiva se caracteriza por:

a.- considerar factores que acrecientan la violencia.

b.- demostrar la relación entre violencia y videojuegos.

c.- permitir que los jugadores conozcan los experimentos.

d.- escoger el ambiente en que se relacionan los jugadores.

e.- observar el entorno real en que se usan los videojuegos.

4.- ¿Qué relación se establece entre el párrafo tres y cuatro?

a.- En el párrafo tres se describen casos en que se ha visto violencia en los videojuegos, en el párrafo cuatro, se describe de qué manera se descubrieron.

b.- En el párrafo tres se da a conocer la posibilidad de que la violencia ficticia esté en la realidad, en el párrafo cuatro se dan a conocer sus consecuencias.

c.- En el párrafo tres se indica que han existido muchos estudios sobre los videojuegos y la violencia, en el cuarto párrafo se explica que estos no son útiles.

d.- En el párrafo tres se introduce que hay estudios sobre el efecto de los videojuegos en los jugadores, en el párrafo cuatro se da a conocer un estudio realizado.

e.- En el párrafo tres se manifiesta que la relación entre violencia y videojuegos no es clara, en el párrafo cuatro se indican los motivos que argumentan esta idea.

5.- De acuerdo con la lectura, la segunda perspectiva experimental considera que los estudios de laboratorio son:

a.- distintas, porque considera variadas mediciones.

b.- básicas, porque desconoce otras interpretaciones.

c.- insuficientes, ya que no reconoce todas las variables.

d.- exageradas, porque señalan que los juegos generan violencia.

e.- inconsistentes, ya que desconocen el placer provocado por los videojuegos.

LIVEWORKSHEETS