

## EL TEXTO ARGUMENTATIVO

### Los videos juegos

Los videos juegos suelen ser vistos como una amenaza para los niños. Agresividad, aislamiento y bajo rendimiento escolar ocasionalmente se atribuyen a este tipo de entretenimiento. Pero ¿Son realmente los videojuegos los culpables?

Existe evidencia que muestra que los videos juegos cuentan una serie de características que pueden potenciar o amenazar el desarrollo de habilidades en niños, depende del uso y la edad. Por ley todos los contenidos inapropiados para los menores deben tener un sello de control parental, igualmente, los elementos electrónicos como las consolas de videojuegos están obligados a incluir información por parte de los fabricantes que contenga recomendaciones que orienten al usuario sobre su uso adecuado. En ambos casos es posible afirmar que los videojuegos no constituyen una amenaza en sí, sino su uso inadecuado. La custodia de los menores y la orientación de sus actividades es responsabilidad de sus cuidadores. Para el caso de los videojuegos, son los cuidadores quienes pueden determinar el tiempo del uso del dispositivo, el tipo de juegos que se juegan, etc.

Los niños son quizá el valor más grande que tenemos como sociedad, su protección depende primordialmente de los cuidadores. Son ellos quienes están llamados a ofrecer las alternativas para lograr su desarrollo óptimo y el uso de su tiempo libre. El ocio y los videojuegos antes de ser asimilados como una amenaza pueden ser vistos como una gran oportunidad para potenciar el desarrollo de los niños.

1. ¿Qué tesis se defiende en este texto? Recuerda que es la idea que se defiende.

2. Indica:

- a. Introducción: de la línea  a la
- b. Cuerpo argumentativo: de la línea  a la
- c. Conclusión: de la línea  a la