Prueba saber I periodo 701-702

Nombre: _____

1. **Según el texto, los padres de los niños que tienen acceso a los video juegos deben:**

TEXTO 1

A favor de los videojuegos

Mucho se ha dicho sobre la influencia de los videojuegos en la vida de los pequeños. Personalmente, considero que hay videojuegos estupendos, auténticas obras de arte que pueden contribuir a motivar la imaginación de los niños, ayudarles a leer, a buscar soluciones poco evidentes a problemas, y a disfrutar de mundos mágicos en donde ellos son los protagonistas.

Hay tanta variedad de videojuegos y experiencias de juego, que meterlos a todos en el mismo saco es ridículo. Sin embargo, es importante tener en cuenta, al igual que con la televisión, el contenido del juego y el tiempo que los niños dedican a jugarlo. A veces los niños y niñas más pequeños tienden a ser un poco obsesivos en sus aficiones, y a nosotros los padres nos toca controlarlos.

Otro tema importante es procurar que los niños no jueguen solos, y que siempre estén acompañados por su padre o su madre, para hacer de esta experiencia algo participativo. Los videojuegos siempre formarán parte de la vida de mis hijos, como una opción más de entretenimiento.

Tomado y adaptado de: http://blogs.20minutos.es/

a. Animar a los niños a seguir jugando video juegos.
b. Prohibir el uso de video juegos.
c. Controlar el tiempo y verificar el contenido de los video juegos
d. Dejar que sus hijos jueguen libremente cualquier video juego.

2. **Del texto uno, es posible inferir que el texto fue escrito por:**

a. un adolescente
b. un professor
c. un padre de familia
d. un científico

3. **Un argumento usado en el texto para defender el punto de vista a favor de los video juegos es:**

a. Los video juegos pueden ayudar a desarrollar la motricidad de los niños.

b. los video juegos pueden causar adicción si se usan sin control
c. los video juegos pueden contribuir a desarrollar la imaginación de los niños
d. los video juegos contribuyen al aprendizaje de un segundo idioma

LIVEWORKSHEETS

4. **En los párrafos dos y tres se está**

a. Explicando la importancia de usar video juegos
b. Realizando recomendaciones sobre el uso de video juegos
c. opinando sobre las ventajas de los video juegos
d. opinando sobre las desventajas de los video juegos

5. **La función del texto uno es:**
   a. Convencer a otros padres sobre la importancia de permitir que sus hijos usen video juegos.
   b. Convencer a otros padres sobre la importancia de estar pendientes de sus hijos cuando usen video juegos
   c. convencer a otros padres sobre la importancia de evitar que sus hijos usen video juegos
   d. Convencer a otros padres sobre la importancia de jugar video juegos con sus hijos

6. **Según el texto dos, la principal señal de alarma al observar a los niños que usan video juegos es:**

TEXTO 2

Efectos negativos de los videojuegos

El uso abusivo de los videojuegos puede tener efectos muy negativos en la conducta del niño. La principal señal de alarma es la dependencia del juego, es decir, que el pequeño solo esté pendiente de sentarse ante la pantalla y rechace otras actividades, como jugar con sus amigos o con otros juguetes.

Es un hecho que los niños que juegan videojuegos violentos, tienen más probabilidades de tener pensamientos y comportamientos agresivos, y una baja tendencia a ayudar a quienes lo necesitan. La violencia de los videojuegos se ve agravada por su interactividad, pues es el jugador quien controla lo que sucede en el juego, y quien es recompensado por sus actos violentos.

En muchas ocasiones, los niños experimentan insomnio porque utilizan de forma exagerada las videoconsolas. La salud mental también se deteriora por el uso desmedido de los juegos de video, pues los niños pueden aislarse y adoptar comportamientos de ansiedad e irritabilidad. Es por eso que es bueno conocer los riesgos de salud que corren los pequeños, sobre todo si se trata de una actividad como el juego.

Tomado y adaptado de www.crecerfeliz.es y www.efesalud.com

LIVEWORKSHEETS

a. la dependencia que estos generan.
b. la falta de sueño que experimentan
c. el gusto por los juegos violentos
d. la agresividad que manifiestan

7. un argumento usado en el texto dos para sustentar su posición negativa hacia los video juegos es:

a. los niños presentan mal rendimiento escolar
b. los niños manifiestan un lenguaje muy agresivo
c. los niños tienden a no dialogar con su padres
d. Los niños experimentan imsomnio

8. El tema común entre el texto uno y dos es:

a. Los contenidos de los video juegos
b. Efectos de los video juegos en los niños
c. Problemas producidos por los video juegos.
d. Ventajas y desventajas de los video juegos.

9. Una idea que comparten ambos textos es:

a. los niños pequeños que juegan video juegos ponen en riesgo su salud.

b. los video juegos pueden ser considerados como una obra de arte.

c. los niños tienden a desarrollar una gran afición por los video juegos.

D los video juegos son capaces de desarrollar habilidades en los niños

10. la intensión comunicativa de ambos textos es:

a. Enseñar todo lo relacionado con el mundo de los video juegos.

LIVEWORKSHEETS

b. informar sobre la popularidad de los video juegos
c. Narrar una experiencia personal con los video juegos
d. Expresar una opinión sobre los video juegos

LIVEWORKSHEETS