

COMENTARIO DUN TEMA XERAL DE ACTUALIDADE

Texto

“Los videojuegos pueden causar adicción, ansiedad y obesidad”. “Mi hijo adolescente está todo el día pegado a una pantalla”. “Los niños pueden desarrollar conductas violentas, si juegan a determinados juegos”. Son afirmaciones que hemos escuchado hasta la saciedad referidas a los videojuegos. Cuando nuestros hijos e hijas llegan a una determinada edad, especialmente a partir de la adolescencia, pueden llegar a convertirse en una preocupación. Pero, ¿realmente los videojuegos son malos por sí mismos? ¿Merecen la fama que tienen?

“El rechazo a los videojuegos, que no es nuevo, tiene que ver con el miedo a lo desconocido. Este proceso ya lo han vivido otras tecnologías que en su momento se convirtieron en novedad, como la televisión o el teléfono”, explica Daniel Aranda, investigador del grupo GAME-UOC. Este grupo acaba de editar un decálogo donde aportan una serie de pautas para hacer un buen uso de los videojuegos en casa: “Tenemos que jugar con nuestros hijos e hijas, ya que, además, ahí podemos establecer lazos interesantes: son los niños quienes saben jugar, y por lo tanto, enseñan a los adultos”, continúa Aranda. En cuanto a pautas concretas, varían según la edad y tienen que adaptarse a los valores de la familia. Señalan también que es importante consultar el código PEGI, una normativa europea que clasifica los videojuegos por edad e indica si un título en concreto es apropiado, según los años que tenga el menor. A través de un sistema de etiquetas, establece grupos de edad en función de descriptores de contenido: si contienen violencia, lenguaje inapropiado, discriminación, drogas, miedo, apuestas o sexo.

Otra herramienta útil es la Guía de Mediación Parental, editada por el Instituto Nacional de Ciberseguridad (INCIBE). Cristina Gutiérrez lo explica así: “Esta guía pretende ser un apoyo básico para que padres y madres puedan aplicar estrategias de acompañamiento, supervisión y mediación para el uso en familia de los videojuegos, adaptándose según el menor crece”. También en su caso, parten de un acercamiento positivo a las pantallas: “El videojuego puede ser más que un modo de entretenimiento, no solo para el menor, sino para toda la familia. Por ello, desde el momento de la compra, el adulto debe liderar este proceso y adaptar el juego a la edad y madurez del menor, apoyándose en el código PEGI”.

Eurídice Cabañes, filósofa especializada en tecnología y videojuegos, coincide en la importancia de integrar los videojuegos en la vida familiar: “Como padres, lo más importante es conocer los videojuegos a los que juegan nuestros hijos y jugar con ellos desde pequeños. Si los padres juegan antes a los juegos que sus hijos les piden, pueden ver si son aptos para ellos, si los van a entender y si pueden jugar juntos”.

Lucía M. Quiroga (*Eldiario.es*, 08/12/2019, fragmento adaptado)

1. Indique, en una frase de no más de 25 palabras, cuál es el tema principal que se trata en el texto. [2 puntos]
2. Resuma, en una extensión aproximada de 150 palabras, el contenido del texto, reflejando las ideas principales y secundarias de este. [2 puntos]
3. Elabore un comentario crítico en el que exprese su opinión sobre el contenido del texto, manifestando, de forma argumentada y razonada, su acuerdo o desacuerdo con las ideas que en él se expresan. [6 puntos]

COMENTARIO DUN TEMA XERAL DE ACTUALIDADE

Texto

“Os videoxogos poden causar adición, ansiedade e obesidade”. “Meu fillo adolescente está todo o día apegado a unha pantalla”. “Os rapaces poden desenvolver condutas violentas, se xogan a determinados xogos”. Son afirmacións que escoitamos reiteradamente referidas ós videoxogos. Cando os nosos fillos e fillas chegan a unha determinada idade, especialmente a partir da adolescencia, poden chegar a converterse nunha preocupación. Pero, ¿realmente os videoxogos son malos por si mesmos? ¿Merecen a fama que teñen?

“O rexeitamento dos videoxogos, que non é novo, ten que ver co medo ó descoñecido. Este proceso xa o viviron outras tecnoloxías que no seu momento se converteron en novidade, coma a televisión ou o teléfono”, explica Daniel Aranda, investigador do grupo GAME-UOC. Este grupo acaba de editar un decálogo en que achega unha serie de pautas para facer un bo uso dos videoxogos na casa: “Temos que xogar cos nosos fillos e fillas, dado que, ademais, aí podemos establecer lazos interesantes: son os rapaces os que saben xogar, e polo tanto, ensínanlles ós adultos”, continúa Aranda. No que respecta a pautas concretas, varían segundo a idade e teñen que adaptarse ós valores da familia. Sinalan tamén que é importante consultar o código PEGI, unha normativa europea que clasifica os videoxogos por idade e indica se un título en concreto é apropiado, segundo os anos que teña o menor. A través dun sistema de etiquetas, establece grupos de idade en función de descritores de contido: se conteñen violencia, linguaxe inapropiada, discriminación, drogas, medo, apostas ou sexo.

Outra ferramenta útil é a Guía de Mediación Parental, editada polo Instituto Nacional de Ciberseguridad (INCIBE). Cristina Gutiérrez explica así: “Esta guía pretende ser un apoio básico para que pais e nais poidan aplicar estratexias de acompañamento, supervisión e mediación para o uso en familia dos videoxogos, adaptándose conforme o menor medra”. Tamén no seu caso, parten dun achegamento positivo ás pantallas: “O videoxogo pode ser máis ca un modo de entretemento, no só para o menor, senón para toda a familia. Por isto, desde o momento da compra, o adulto debe liderar este proceso e adaptar o xogo á idade e madurez do menor, apoiándose no código PEGI”.

Eurídice Cabañes, filósofa especializada en tecnoloxía e videoxogos, coincide na importancia de integrar os videoxogos na vida familiar: “Como pais, o máis importante é coñecer os videoxogos ós que xogan os nosos fillos e xogar con eles desde pequenos. Se os pais xogan antes ós xogos que seus fillos lles piden, poden ver se son aptos para eles, se os van entender ou se poden xogar xuntos”.

Lucía M. Quiroga (*Eldiario.es*, 08/12/2019, fragmento adaptado)

1. Indique, nunha frase de non máis de 25 palabras, cal é o tema principal que se trata no texto. [2 puntos]
2. Resuma, nunha extensión aproximada de 150 palabras, o contido do texto, dando conta das ideas principais e secundarias deste. [2 puntos]
3. Elabore un comentario crítico en que exprese a súa opinión sobre o contido do texto, manifestando, de xeito argumentado e razoado, o seu acordo ou desacordo coas ideas que se expresan nel. [6 puntos]