



EXAMEN RESUELTO Y EXPLICADO

Comentario de Texto

UNED Acceso 25 y 45.

Convocatoria de Septiembre 2022 resuelta: resumen modelo, tema esencial explicado y guía de opinión personal con los conectores clave en negrita.

3

preguntas

Septiembre 2022

convocatoria

NORMAS DEL EXAMEN

Dispones de 1 hora para hacer el examen. Debes responder a las 3 preguntas sobre el texto, sin elegir entre ellas: resumen (3 puntos), tema esencial (2 puntos) y opinión personal razonada (5 puntos). Cuida especialmente la ortografía y la redacción.

LAURA CUESTA CANO, *TEXTO PERIODÍSTICO (ADAPTADO)* (TEXTO ADAPTADO)

Desde los comienzos de internet, hace ya más de cincuenta años, siempre ha habido personas que han convertido el mundo digital en el centro de su día a día, tanto a nivel laboral como profesional. Una comunidad de amantes de la tecnología gracias a la que hemos podido ir descubriendo los grandes avances del siglo XX hasta llegar al presente hiperconectado en el que nos encontramos ahora: telefonía móvil, robótica, ordenadores en todos los hogares, impresión 3D, inteligencia artificial, coches autónomos, 5G... Toda una maravilla de era digital.

Pero si somos muchos los tecnófilos que ya estamos deseando saber todo lo que está por venir con el metaverso, también siempre han estado aquellos que miraban lo digital con recelo... Y esto, sin duda, se ha visto agravado en las últimas décadas en las que parece que ha surgido una verdadera corriente ultraconservadora digital: ¡alejemos a los niños de las pantallas! Y es que da igual una catana, una escopeta o la propia salud mental de los adolescentes, aquí «lo que vende» es si están enganchados o no a los videojuegos, y, así, tener la excusa perfecta para, una vez más, culpar a la tecnología de todos los desastres mundiales... Sobre la capacidad de los videojuegos de hacer más violentos a los menores, una de las personas que mejor y más seriamente han estudiado este tema, Chris J. Ferguson, ha realizado un metaanálisis de las influencias de los videojuegos en la agresión, la salud mental, el comportamiento prosocial y el rendimiento académico de niños y adolescentes. Y concluía que la influencia en el aumento de la agresión era mínima.

¿Por qué un niño juega en exceso a los videojuegos? A lo mejor carece de habilidades sociales en la vida real, y sí obtiene este reforzador dentro del juego. Puede sentirse maltratado o acosado por sus iguales y ha convertido el avatar de sus videojuegos en un superhéroe (irreal) que todos admiran y con el que todos quieren jugar. O es un niño muy impulsivo e hiperactivo y le cuesta tener autocontrol con el juego.

Según vayan creciendo, serán ellos mismos quienes aprendan a disfrutar de internet sin riesgos. Porque sí, hay riesgos en internet (ciberbullying, phishing, etc.), pero prohibir la tecnología no hará que nuestros hijos estén más seguros. Dejemos, por tanto, de buscar culpables, los videojuegos, el móvil, las redes sociales, el chachachá... La mejor opción siempre será la Educación.

1 Resumen del texto (de 5 a 8 líneas). 3 puntos

Resumen modelo:

El texto defiende que, frente a una corriente social que culpa a la tecnología y a los videojuegos de los problemas de los adolescentes, los estudios serios, como el metaanálisis de Chris J. Ferguson, muestran que su influencia en el aumento de la agresión es mínima. La autora plantea que un uso excesivo de los videojuegos suele responder a causas de fondo, como falta de habilidades sociales, acoso escolar o impulsividad, y no al videojuego en sí mismo. Concluye que prohibir la tecnología no protege realmente a los menores frente a riesgos reales como el ciberbullying o el phishing, y que la mejor herramienta para un uso seguro de internet es la educación, no la prohibición.

2 ¿Cuál es el tema o idea esencial del texto? 2 puntos

- a) Los videojuegos son malos.
- b) La tecnología hace que los niños sean más violentos.

c) Los videojuegos no suponen un problema real siempre que la Educación prevalezca en el desarrollo de los niños. CORRECTA

Por qué es esa y no las otras:

La opción correcta es la c). Las opciones a) y b) son justo las ideas que el texto rebate, apoyándose en el estudio de Chris J. Ferguson, que concluye que la influencia de los videojuegos en la agresión es mínima. El argumento real del texto, reforzado en su conclusión final ("la mejor opción siempre será la Educación"), es que los videojuegos no son el problema en sí mismos si van acompañados de una buena educación, que es lo que recoge la opción c).

Guía de opinión (idea básica, sin copiar el texto):

No repitas el estudio de Chris J. Ferguson tal cual: aporta tu propia experiencia con videojuegos, la de tu entorno familiar, o tu opinión sobre cómo se debería regular el tiempo de pantalla de los menores sin caer en la prohibición total.

En mi opinión, estoy de acuerdo en que culpar directamente a los videojuegos simplifica un problema que tiene causas más profundas, como la falta de habilidades sociales o el acoso escolar.

Sin embargo, creo que sí es necesario un control razonable del tiempo de pantalla, especialmente en edades tempranas, aunque ese control no deba confundirse con una prohibición total.

Por eso, sería positivo que los propios centros educativos enseñaran un uso crítico y responsable de la tecnología, en lugar de limitarse a advertir de sus peligros.

En definitiva, coincido con la autora en que la educación, más que la prohibición, es la herramienta más eficaz para un uso saludable de la tecnología.

Cómo usar los conectores para aprobar fácil:

Los conectores (En mi opinión, Sin embargo, Por eso, En definitiva) construyen una opinión matizada: de acuerdo con la idea central, pero con un matiz sobre el control necesario, una propuesta educativa y un cierre que retoma la tesis del texto. Alternativas: desde mi punto de vista, no obstante, de ahí que, para concluir.

¿Quieres practicar tests como este?

Entra gratis en cazaplazas.es y sigue preparando Comentario de Texto con preguntas reales de exámenes anteriores.

[Empezar test gratis](https://cazaplazas.es)