



EXAMEN SIN RESOLVER

Comentario de Texto

UNED Acceso 25 y 45.

Convocatoria de Septiembre 2022 tal cual se presentó en el examen real, para que la hagas en tus propias condiciones antes de corregirla.

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

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.
-

3 Opinión personal razonada (de 15 a 18 líneas). **5 puntos**
