



EJEMPLO PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

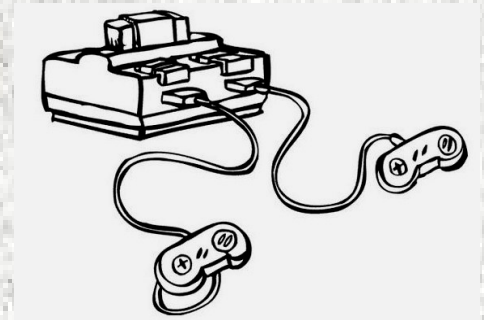
COMPETENCIA LINGÜÍSTICA

2º DE EDUCACIÓN
SECUNDARIA OBLIGATORIA

Los Videojuegos

Pablo y Marta deben realizar un trabajo para clase de Tecnología acerca de los hábitos de entretenimiento audiovisual entre los jóvenes españoles y deciden centrarse en los videojuegos. Buscando en revistas, recortes de periódicos e Internet, seleccionan la siguiente información que, aparentemente, les puede ser útil:

“España es el cuarto país europeo en consumo de videojuegos, seguido de Reino Unido, Alemania y Francia. Sin ir más lejos, en 2008 la venta de videojuegos creció en España un 50%, según publicó un conocido diario nacional. No obstante, las compañías editoras de videojuego españolas sólo representan el 2,7% del mercado europeo, situándose incluso por detrás de países que tienen un menor consumo. El mercado mundial en la producción de videojuegos está liderado por Japón y los Estados Unidos.



Respecto a la frecuencia de uso, el 60% de los jóvenes españoles juega más de una vez a la semana, mientras que el 50% afirma haber reducido esta frecuencia a favor de otras actividades.

Los principales condicionantes en el futuro de la industria de los videojuegos son las nuevas posibilidades de ocio a través de teléfonos móviles, Internet, la implantación de la Televisión Digital Terrestre interactiva y la piratería informática.

Las autoridades alertan, sin embargo, de los peligros de la adicción a los videojuegos entre los más jóvenes, y aconsejan alternar su uso con otras actividades de ocio no audiovisuales, como puede ser la práctica de deportes al aire libre o el fomento de los juegos tradicionales. Los expertos en medicina constatan que los síntomas más frecuentes en los jóvenes que pasan demasiado tiempo delante de la pantalla son el agotamiento cerebral y la irritación en la vista.”



1. Ambos quieren comenzar el trabajo hablando sobre las alternativas de entretenimiento visual que pueden influir en la venta de videojuegos en los próximos años. ¿En qué párrafo del texto seleccionado pueden encontrar información al respecto? Marca sólo una opción.

- A** En el primer párrafo, desde “España es...” hasta “...Estados Unidos”.
- B** En el segundo párrafo, desde “Respecto...” hasta “... otras actividades”.
- C** En el tercer párrafo, desde “Los principales...” hasta “... piratería informática”.
- D** En el cuarto párrafo, desde “Las autoridades...” hasta “... la vista”.

2. Marta y Pablo encuentran, en una noticia de un periódico, la siguiente gráfica que les puede aportar más información para la realización del trabajo:

ESTIMACIÓN DEL CONSUMO DE OCIO AUDIOVISUAL E INTERACTIVO EN ESPAÑA



Fuente: MC/GfK aDeSe (Abril 2008)

Ponte en su lugar y redacta un breve texto de un solo párrafo que incluya las siguientes informaciones, en este orden:

- A. Porcentajes de consumo de los diferentes sectores (párrafo 1º).



- B. Sector de ocio audiovisual en el que más dinero se invierte y cantidad que se invierte (párrafo 2º).
- C. Puesto que ocupa la taquilla cinematográfica en relación con el consumo del resto de sectores (párrafo 2º).

Fuente de la que se extrae la gráfica (párrafo 3º).

¡RECUERDA! Cuando termines, lee el texto para comprobar que se entiende y que incluye toda la información que se te pide.

- 3.** Mientras están leyendo la información que encontraron para el trabajo, **Pablo y Marta** se dan cuenta de que no entienden el contenido de algunas partes del texto buscado. Por ello, te has ofrecido a ayudarlos. ¿Cuáles de las siguientes informaciones crees que pueden deducirse o extraerse del texto y cuáles opinas que no? Marca con un “SÍ” o un “NO” cada una de las opciones:



- El uso de los teléfonos móviles puede afectar al futuro de los videojuegos.
- La fabricación de videojuegos creció en España un 50% durante 2008.
- El uso excesivo de videojuegos puede causar agotamiento cerebral.
- Los jóvenes españoles son los que más utilizan los videojuegos para el ocio, detrás de los japoneses y los estadounidenses.
- Los expertos aconsejan utilizar sólo los juegos tradicionales para divertirse y no jugar a los videojuegos.

4. El siguiente texto es un borrador del trabajo que Marta y Pablo quieren entregar al profesor. Si te fijas, contiene algunos errores, por lo que debes ayudarlos a corregirlos y volverlo a escribir **respetando su estructura y sentido**:

“El mercado del videojuego es muy importante en el mundo entero, tanto de que se a convertido en el principal sistema de entretenimiento pa los jóvenes. antes habían otros juegos, pero ahora, desde que tenemos uso de razón nos vemos rodeaos de videojuegos (los usa nuestros familiares, amigos y amigas... etc).”

5. El próximo jueves, Pablo y Marta deben exponer oralmente el trabajo en clase de *Lengua*. ¿Cuál **tiene que** ser la intención principal que debe guiar su exposición, según las normas de este tipo de textos? Marca sólo una respuesta correcta.



- Informar claramente y con objetividad sobre el tema del consumo de videojuegos y sus peligros.
- Ofrecer una opinión personal sobre la importancia de los videojuegos en el ocio audiovisual y su peligrosidad.
- Convencer a los compañeros de la compra de videojuegos para favorecer a su industria.
- Establecer unas normas para el consumo responsable de los videojuegos.

6. Después de la exposición de Pablo y Marta, el resto de la clase debe escribir una serie de conclusiones personales sobre el tema tratado. Para ello, se les ha pedido que reflexionen acerca del tema “Los peligros del consumo excesivo de Internet, la televisión y los videojuegos.” Imagina que eres tú uno de ellos y elabora un breve texto de 6 a 8 líneas en el que ofrezcas al menos tres argumentos diferentes que defiendan tu opinión.
