

Tekst 2

La edad del juego



1 **L**os juegos electrónicos, los ordenadores y los
videojuegos de bolsillo han experimentado
un auténtico *boom* entre la población infantil. El
afán de los padres por satisfacer a los hijos, y el
5 poco tiempo libre del que se dispone, les inclina
a adquirir juguetes que, como en el caso de los
electrónicos, propician el juego individual.

2 Según Rosa María Iglesias, asesora pedagógica
de la Federación Mundial de Educadores
10 Infantiles, los juguetes permiten a los niños
investigar, conocer el mundo que les rodea, sus
propias posibilidades y sus limitaciones, des-
arrollan la imaginación y su capacidad de
comprensión. Los juegos electrónicos, según
15 Iglesias, desarrollan todo el ingenio e inventiva
que posee el niño, y, además, poseen un claro
valor social porque contribuyen a formar hábitos
de cooperación, de enfrentamiento a situaciones

vitales y, por tanto, a un conocimiento más
20 realista del mundo.

3 Como cualquier otra actividad, hay que usarla
con moderación. Los excesos siempre son malos
y se debe controlar el uso que se hace del
juguete y, sobre todo, la edad a la que se inician
25 en ellos. María López Matallana, pedagoga,
asegura que los niños, para desarrollarse de
forma armónica, deben jugar conforme a lo que
corresponde a su edad. “En mi opinión”, añade,
“los juegos más interesantes son los que por lo
30 menos se realizan en pareja. Hasta los tres años
recomiendo todo tipo de juguetes que implican la
recreación de situaciones sociales (muñecas,
cacharritos, coches, etcétera); más adelante,
juegos de mesa, como la oca, que implican el
35 aprendizaje de esperar turno, ganar o perder, o
juegos de reglas, como el escondite, el fútbol o la
cuerda. A partir de los siete años ya se pueden
iniciar en los juegos de ordenador o similares, y
no cabe duda de la suerte que los niños tienen al
40 utilizar estos juguetes para abrirse camino en el
mundo de la tecnología”.

4 La doctora Marina Díaz Marsá, coordinadora
del servicio de psiquiatría infantil y juvenil del
hospital de San Rafael, de Madrid, ofrece otro
punto de vista, basado en la opinión de que hay
45 una excesiva preocupación por lanzar juguetes
educativos de los que se tenga que sacar un
rendimiento: “Los niños necesitan jugar sin más
para estimular su disfrute del ocio; es una
equivocación intentar hacerles los más listos,
50 mejores y competitivos. El uso abusivo de juegos
electrónicos puede producir cierta dificultad en
las relaciones sociales. Al potenciar el juego
individual les hace muy competitivos, creándoles
una especial impulsividad. Por eso es importante
55 su utilización racional y coherente”.

de: El País Semanal, 21 de marzo de 1999

■ Tekst 2 La edad del juego

- Lees alinea 1.
- 1p **12** Noem twee redenen waarom ouders bij voorkeur elektronische spelletjes voor hun kinderen kopen.
- 1p **13** ■ ¿Qué se enumera en el párrafo 2?
- A Algunas ventajas y desventajas de los juguetes.
 - B Las causas de la popularidad de los juegos electrónicos.
 - C Los aspectos positivos de los juguetes.
 - D Los riesgos de los juegos electrónicos.
- 1p **14** ■ ¿Qué función tienen las frases “Como ... en ellos.” (líneas 21–25)?
- A Contradican lo dicho en el segundo párrafo.
 - B Critican lo dicho en el segundo párrafo.
 - C Relativizan lo dicho en el segundo párrafo.
 - D Sacan una conclusión de lo dicho en el segundo párrafo.
- 1p **15** ■ ¿Qué contienen las palabras de María López Matallana “En mi ... tecnología”. (líneas 28-41)?
- A Algunos avisos de los posibles daños de los juegos electrónicos.
 - B Una clasificación de los diferentes juegos.
 - C Una enumeración de nuevas versiones de juegos tradicionales.
 - D Una exposición de los juegos infantiles más solicitados.
- 1p **16** ■ ¿Qué se puede poner delante de “La doctora” (línea 42)?
- A Afortunadamente,
 - B Por ejemplo,
 - C Por eso
 - D Sin embargo,
- Lees alinea 4.
- 2p **17** Geef daarna van elk van de onderstaande beweringen aan of deze juist of onjuist is.
- 1 Het educatieve aspect van spelletjes is niet het belangrijkste.
 - 2 Spelen met elektronische spelletjes staat de sociale ontwikkeling van het kind in de weg.
 - 3 Veel alleen spelen met elektronische spelletjes kan leiden tot sociaal ongewenst gedrag.
- Doe dit zo:
- 1 ...
 - 2 ...
- enzovoort
- 1p **18** ■ ¿En qué párrafo se refleja el título del texto?
- A En el párrafo 1.
 - B En el párrafo 2.
 - C En el párrafo 3.
 - D En el párrafo 4.