

TEXTO I



Disponível em: <<http://www.danielpaz.com.ar>>. Acesso em: 20 jun. 2009.

- 1) De acuerdo con el texto, es correcto decir que Internet puede
 - a) reducir la utilización del libro.
 - b) difundir la lectura de libros digitales.
 - c) lograr éxito como herramienta tecnológica.
 - d) dificultar la impresión de libros.
 - e) llegar a congestionarse

- 2) El texto sugiere que los niños que oyen la historia
 - a) tienen miedo de los libros.
 - b) están desesperados ante la prohibición de usar la internet.
 - c) sienten temor hacia Internet.
 - d) están más tranquilos al verse libres de Internet.
 - e) están espantados ante la falta de libros.

- 3) Teniendo en cuenta el habla del personaje en la viñeta número 1, es correcto decir que lo que cuenta es un (una)
 - a) pronóstico sobre el fin de la información.
 - b) comentario que corre entre la gente.
 - c) hecho consumado y sin solución.
 - d) hipótesis con fundamentos científicos.
 - e) historia para estafar a sus compañeros.



TEXTO 2 (Adaptado)

Aumenta el número de adolescentes enganchados a juegos de rol por Internet ANA PANTALEONI

'World of Warcraft' y 'Tibia' son los juegos de rol a los que los jóvenes son más adictos. Los jugadores patológicos dedican al ordenador más de seis horas diarias, jugando de noche y durmiendo de día.

El número de jóvenes adictos a los juegos de rol online aumenta. El perfil es el de un varón de entre 14 y 16 años, con una patología asociada, que dedica más de seis horas al día a jugar, siempre de noche. Poco a poco, el juego **le** genera conflictos en casa y agresividad hacia **los suyos**. Son juegos en red que transcurren en tiempo real, se practican en grupo y le exigen un compromiso diario.

"En España encontramos jóvenes y adolescentes adictos a los juegos de rol online, que sufren trastornos de conducta y otros efectos psicosociales negativos derivados de este problema y que requieren tratamiento", explica Rosa Díaz, psicóloga clínica de la unidad de conductas adictivas del Clínico. *"Muchos de estos chicos dedican más de 25 horas a la semana al uso lúdico del ordenador y en algunos casos se presentan conductas propias de una adicción: negación del trastorno, pérdida del control, mentiras..."*. Hay quien roba o se hace con los datos bancarios de algún familiar para poder mantener el ritmo del juego.

Desde el inicio del programa de atención a adolescentes con trastornos adictivos, en 2005, los casos de adicción a videojuegos online o juegos de rol por Internet se han ido incrementando. Todos ellos son chicos y todos tenían el ordenador instalado en su habitación.

"El abordaje terapéutico principal en estos casos es la psicoterapia cognitivo-conductual individualizada. El objetivo será conseguir un uso controlado de esta tecnología, algo que en algunos casos no llega a ser posible, siendo preceptivo un periodo de abstinencia completa", explica Javier Goti, psiquiatra del Clínico. Durante ese tiempo, el chaval no tocará el ordenador. La intención es que logren jugar con sentido común. Pero para llegar a ello hay que superar un tratamiento complejo.

"Coge a los chicos en edades muy difíciles, en muchos casos hay inmadurez", subraya Goti. La familia desempeña un papel clave para que el adicto supere la situación, coinciden los médicos. El psiquiatra del Clínico aclara: "No se deben demonizar. Estos juegos sirven a algunos chicos para desarrollar vínculos y mejorar habilidades cognitivas, pero hay un porcentaje que puede desarrollar adicción. El objetivo es enseñarles a jugar con sentido común, enseñarles a usar unas tecnologías que están ahí y son útiles".

- 4) Teniendo en cuenta el género textual, es correcto decir que el texto II es un (una). Firme V o F
- () relato que confirma los resultados de una investigación sobre el uso lúdico del ordenador.
 - () reportaje que advierte sobre los males ocasionados por dolencias de carácter físico.
 - () noticia que habla de un estudio sobre un problema que muchos jóvenes sufren actualmente.
 - () informe que plantea un método para controlar la agresividad juvenil.
- 5) ¿Cuál sería la solución apuntada pela abordaje terapéutica?
- a) terapia alternativa
 - b) psicoanalice
 - c) la psicoterapia cognitivo-conductual individualizada
 - d) la musicoterapia
 - e) internaciones.