

1 GRADO SECUNDARIA



# ATIPAY ÑAWINCHASPA

**Chincheros lee**



## LOS VIDEOJUEGOS



**LECTURA N° 4**  
Junio 2025



¡En Chincheros vamos con todo! ¡Vamos con ATIPAY! ¡Vamos a ser los mejores!

## Los videojuegos

Los videojuegos están adquiriendo cada vez más importancia en nuestra sociedad. ¡Eso no me lo pueden negar! Ya no son solo una distracción para los llamados “frikis” (personas que practican algo con mucha pasión). Tienen un potencial mucho mayor que recién se está empezando a explorar. No por nada, el creador de la consola Nintendo DS, Shigeru Miyamoto, ha dicho: “Los videojuegos nos hacen mejores”.

Sin embargo, hay personas que no están de acuerdo con esa opinión. Muchos creen que los videojuegos son perjudiciales y aseguran que empeoran la educación de los niños. Pero eso no es verdad. Los videojuegos estimulan una parte del cerebro que ayuda a mejorar la coordinación entre los movimientos del cuerpo (psicomotricidad) en los niños y la rapidez mental en los jóvenes.

Eso sí, también tienen aspectos negativos. Por ejemplo, pueden volverse adictivos como cualquier otra actividad de entretenimiento. Además, si los padres no están atentos, sus hijos podrían jugar videojuegos para mayores de 18 años, los cuales contienen violencia o temas que pueden confundir a los niños sobre lo que está bien o mal. Otro problema es que pasar muchas horas frente a una pantalla puede dañar la vista con el tiempo.

Pero no todo en el mundo de los videojuegos es malo. Las consolas, como la conocida Nintendo Wii, ayudan a los niños a percibir mejor su entorno y a mejorar el movimiento de sus manos y muñecas. Además, a los niños les parecen muy divertidos.

Por último, como todos sabemos, las innovaciones tecnológicas nos ayudan en muchas tareas de la vida diaria. En ese sentido, los videojuegos también presentan innovaciones importantes que pueden ser útiles en diferentes espacios. Cada día aparecen nuevas ideas en este mundo, y seguramente muchas de ellas nos sorprenderán de forma positiva en el futuro. Por eso, debemos dejar atrás la idea de que los videojuegos son solo para un grupo reducido de personas. Los videojuegos han llegado para quedarse.



## COMPRENSIÓN DEL TEXTO:

Luego de leer el texto responde las preguntas ingresando a este cuestionario:

<https://forms.gle/YeEjSYgTQ13HSihXA>



## NIVEL LITERAL

- 1. ¿Qué consola de videojuegos fue creada por Shigeru Miyamoto?**
  - a) PlayStation 5
  - b) Xbox
  - c) Nintendo DS
  - d) Atari
- 2. ¿Qué parte del cuerpo mejoran los videojuegos en los niños, según el texto?**
  - a) La fuerza de los brazos
  - b) La psicomotricidad
  - c) La capacidad auditiva
  - d) La postura
- 3. ¿Qué consola ayuda a mejorar los movimientos de las muñecas y manos?**
  - a) Xbox Series X
  - b) Nintendo Wii
  - c) PlayStation 4
  - d) Game Boy
- 4. ¿Qué efectos negativos puede causar el exceso de videojuegos, según el texto?**
  - a) Aumento de peso
  - b) Pérdida de memoria
  - c) Deterioro de la vista
  - d) Falta de apetito
- 5. ¿Qué parte del cerebro estimulan los videojuegos, según el texto?**
  - a) La parte emocional
  - b) La parte motora
  - c) La parte auditiva



- d) La parte del lenguaje
- 6. ¿Qué piensan algunos sectores de los videojuegos?**
- a) Que son útiles en las escuelas
  - b) Que fomentan el trabajo en equipo
  - c) Que empeoran la educación
  - d) Que enseñan a programar
- 7. ¿Qué opinan los niños sobre los videojuegos, según el texto?**

- a) Que son aburridos
- b) Que son complicados
- c) Que no entienden su uso
- d) Que son muy divertidos

## **NIVEL INFERENCIAL**

- 8. ¿Por qué el autor menciona una comparación con un billete de 300 soles?**
- a) Para mostrar que los videojuegos son muy caros
  - b) Para exagerar la popularidad de los videojuegos
  - c) Para indicar que es falso que los videojuegos empeoren la educación
  - d) Para decir que el dinero no es importante
- 9. ¿Qué se puede deducir si un niño juega videojuegos violentos sin supervisión?**
- a) Que aprenderá a defenderse
  - b) Que puede confundir lo que está bien y mal
  - c) Que se volverá más sociable
  - d) Que aprenderá más rápido
- 10. Según el texto, ¿por qué algunos padres deben prestar atención a los videojuegos que juegan sus hijos?**
- a) Para que les enseñen trucos
  - b) Para evitar que gasten dinero
  - c) Para que no jueguen videojuegos no adecuados a su edad
  - d) Para que jueguen con más frecuencia
- 11. ¿Qué se puede entender por "los videojuegos han llegado para quedarse"?**
- a) Que ya no se venderán
  - b) Que desaparecerán pronto
  - c) Que seguirán siendo parte de nuestra vida



- d) Que no deben usarse en la escuela
- 12. ¿Qué nos quiere transmitir el autor al decir que los videojuegos no son solo para “frikis”?**
- a) Que son costosos
  - b) Que todos pueden jugar videojuegos
  - c) Que solo los expertos pueden usarlos
  - d) Que son difíciles de entender
- 13. ¿Qué función cumplen los videojuegos en el desarrollo mental de los jóvenes?**
- a) Los distraen de la escuela
  - b) Les enseñan a leer
  - c) Mejoran la rapidez mental
  - d) Les causan estrés
- 14. ¿Qué idea se transmite al mencionar que los videojuegos realizan innovaciones importantes?**
- a) Que están hechos solo para entretener
  - b) Que pueden ayudar en la vida diaria
  - c) Que deben usarse en el colegio
  - d) Que tienen muchos colores
- 15. ¿Qué pasaría si se sigue creyendo que los videojuegos son solo para algunos?**
- a) Se perderían sus beneficios para otros grupos
  - b) Los videojuegos dejarían de fabricarse
  - c) Los niños no los querrían jugar
  - d) Los adultos jugarían más
- 16. ¿Por qué el autor escribe este texto?**
- a) Para enseñar a crear videojuegos
  - b) Para mostrar que los videojuegos solo son malos
  - c) Para reflexionar sobre los efectos buenos y malos de los videojuegos
  - d) Para prohibir el uso de videojuegos

## **NIVEL CRÍTICO**

- 17. ¿Estás de acuerdo con la frase “Los videojuegos nos hacen mejores”?**

.....



.....  
.....

**18. ¿Qué medidas crees que deberían tomar los padres para evitar los efectos negativos del uso de videojuegos?**

.....  
.....  
.....

**19. ¿Consideras que los videojuegos pueden tener un lugar dentro de la educación escolar?**

.....  
.....  
.....

**20. Si tú fueras creador de videojuegos, ¿qué tipo de videojuegos diseñarías y por qué?**

.....  
.....  
.....