**Comprensión Lectora**

**Textos No Literarios**

**Instrucciones: Lee atentamente cada texto y responde según corresponda**

**Texto 1**

| **Videojuegos: cuando la entretención se vuelve adictiva**  **En Chile, el porcentaje de jóvenes que consumen videojuegos ha aumentado un 20% desde 2022, pasando de ser un hobbie al reflejo de un problema creciente en el país: adicción a los videojuegos.**    **Por: Nicolás Quintana, Stefano Bindi y Santiago Bustamante.**  “Siempre tuve problemas con la procrastinación y con el déficit de atención. Buscaba cualquier cosa con la que me pudiera distraer y ocupar como excusa para no cumplir con mis obligaciones. Me hubiera servido la tele o dibujar, pero fue la facilidad de acceso de los videojuegos la que funcionó en mi caso”. Así reconoce Francisco Betta, un joven de 20 años que desde muy temprana edad ha sido expuesto a los estímulos de los juegos en línea.  Su caso es el reflejo de un problema que en los últimos años ha ido en aumento en Latinoamérica: la adicción a los videojuegos que, por las recompensas inmediatas, su fácil acceso y lo poco regulado que está, ha hecho que crezca su impacto en la población joven.  Una adicción es “la pérdida de libertad relativa al comportamiento en alguna de las áreas de la vida de la persona y que con el paso del tiempo no logra controlar”, aclara Vicente García-Huidobro, psicólogo académico de la Pontificia Universidad Católica de Chile (PUC).  En el año 2022, la Organización Mundial de la Salud (OMS) actualizó la onceava edición de la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11), la cual contiene más de 1.6 millones de casos clínicos y enfermedades recopilados en más de noventa países. Entre los nuevos contenidos está la adicción a los videojuegos como una enfermedad legítima y reconocida.  Un estudio hecho por la Universidad McGill reveló las consecuencias que tiene jugar videojuegos en exceso desde una edad temprana. Una de las consecuencias, se sostiene en esta investigación de la universidad canadiense, es tener mayor probabilidad de sufrir trastornos psicóticos en la adultez.  Son varios los países que han empezado a tomar medidas en contra de esta adicción, incluido Chile, que el 26 de enero de 2024, publicó un sondeo realizado por el Instituto Nacional de la Juventud (Injuv) y la Superintendencia de Casinos y Juego. Dicho sondeo reveló que en una semana los jóvenes dedican en promedio siete horas para jugar videojuegos y seis para ver contenido de los mismos; uno de cada cuatro afirma que están muy presentes en sus círculos de amistades, mientras que uno de cada cinco dice que lo identifica en sus círculos familiares, y cerca del 20% declara que los videojuegos están muy presentes en sus vidas cotidianas.  Además, desde antes y durante el 2018, el Ministerio de Salud evaluó añadir a su programa la adicción a los videojuegos. Sin embargo, estos son los únicos esfuerzos realizados por el gobierno en ayuda a la salud mental en este aspecto. A pesar de existir un discurso de compromiso, no se han visto medidas por parte de la administración actual fuera del sondeo de Juventudes y Videojuegos realizado en enero.  Según un estudio de 2022 hecho por Kantar Ibope Media, cuatro de cada 10 jóvenes en Chile juegan videojuegos, y de estos el 51% lo hace de lunes a viernes. A todo esto, hay que mencionar que la razón del por qué los juegan es para escapar de sus problemas. Estas cifras han ido en aumento desde la pandemia del 2020, que a nivel mundial subió en un 62%, mientras que en Chile alcanzó el 20% en 2022.  Fuente: Radio JGM. Curso de reportaje (fragmento)  https://radiojgm.uchile.cl/videojuegos-cuando-la-entretencion-se-vuelve-adictiva/ |
| --- |

**1. ¿Cuánto ha aumentado el consumo de videojuegos en Chile desde 2022?**

A) 62%

B) 20% ✅

C) 51%

D) 7%

**2. ¿Quién definió la adicción como la pérdida de libertad relativa al comportamiento?**

A) Francisco Betta

B) Universidad McGill

C) Organización Mundial de la Salud

D) Vicente García-Huidobro ✅

**3. ¿Qué institución internacional reconoció la adicción a los videojuegos como una enfermedad?**

A) OMS (Organización Mundial de la Salud) ✅

B) Injuv

C) Kantar Ibope Media

D) Superintendencia de Casinos y Juego

**4. ¿Qué se puede inferir del testimonio de Francisco Betta?**

A) Que los videojuegos fueron su única forma de entretención

B) Que la televisión no lo ayudó a concentrarse

C) Que los videojuegos le resultaron más accesibles y atractivos que otras actividades ✅

D) Que nunca tuvo problemas de atención

**5. ¿Por qué los videojuegos pueden ser más adictivos para los jóvenes, según el texto?**

A) Porque siempre entregan recompensas inmediatas y fáciles de obtener ✅

B) Porque son una forma de escapar de los problemas, aunque no todos los jugadores desarrollan adicción

C) Porque están disponibles sin mucha regulación, pero eso no significa que todos se vuelvan dependientes

D) Porque resultan muy accesibles y comunes en la vida cotidiana, aunque el texto no afirma que esa sea la única causa

**6. ¿Cuál es la mejor síntesis del texto?**

A) Un reportaje que explica cómo la pandemia de 2020 aumentó el consumo de videojuegos entre los jóvenes

B) Un artículo que recoge testimonios y estudios sobre el impacto de los videojuegos en la vida de los jóvenes

C) Un reportaje que describe el aumento del consumo de videojuegos y los riesgos de adicción ✅

D) Una noticia sobre encuestas recientes que muestran cuántas horas juegan los jóvenes chilenos

**7. Según el sondeo del Injuv, ¿qué relación tienen los videojuegos con la vida social de los jóvenes?**

A) Que uno de cada cuatro reconoce que los videojuegos están muy presentes en sus amistades

B) Que en uno de cada cinco casos, los jóvenes los reconocen en sus círculos familiares ✅

C) Que la mayoría dedica más tiempo a videojuegos que a compartir con amigos

D) Que cerca del 20% afirma que no juegan porque prefieren otras actividades

**8. ¿Qué efecto tiene incluir el testimonio de Francisco Betta en el texto?**

A) Entregar una mirada personal que ejemplifica el problema ✅

B) Mostrar cómo un joven chileno resolvió completamente su adicción a los videojuegos

C) Aportar cercanía al tema, aunque no sustituye la evidencia científica que también se presenta

D) Relatar un caso individual que representa solo una opinión aislada y sin conexión con los datos

**9. ¿Qué podemos decir sobre la validez de la información entregada en este reportaje?**

A) Es dudosa porque presenta solo un punto de vista sin contrastar opiniones distintas

B) Es poco confiable porque se apoya únicamente en el testimonio de un joven

C) Es limitada porque menciona encuestas y porcentajes, pero no profundiza en todas las causas de la adicción

D) Es confiable porque cita fuentes variadas: expertos, organismos internacionales y estudios ✅

**10. ¿Cuál es el propósito principal del texto?**

A) Informar sobre el aumento del consumo de videojuegos y advertir sobre sus riesgos ✅

B) Convencer a los jóvenes de que los videojuegos solo generan problemas

C) Persuadir a las familias para que prohíban el uso de consolas en sus hogares

D) Promocionar los resultados de una investigación científica para vender más ejemplares

**11. ¿Qué tipo de texto es este: informativo o argumentativo? Explica tu respuesta con ejemplos del texto.**

**12. Extrae tres datos importantes que aparezcan en el texto sobre el consumo de videojuegos en los jóvenes. Escríbelos con tus propias palabras.**

## 

## 

## 

## 

## 

## **Rúbrica para respuestas de desarrollo (3 puntos cada una)**

| **Criterio** | **1** | **2** |
| --- | --- | --- |
| **La respuesta es correcta y responde a lo que se pide.** |  |  |
| **Está bien redactada y con buena ortografía (se entiende claramente).** |  |  |
| **Incluye ejemplos o citas concretas del texto para justificar la respuesta.** |  |  |

**Texto 2**

| **El colapso de una ciudad**  Señor director,  El panorama que se vive todas las mañanas y las tardes en la mayoría de las estaciones de metro es desolador. A pesar del aumento en la frecuencia de los trenes, la dignidad humana y la idea de una satisfactoria experiencia usuaria son lejanas.  El metro, tanto en la mañana como en la tarde, logra sacar lo peor de las personas, que pierden humanidad empujándose, peleando y usando la ley del más fuerte, para meterse a como dé lugar en un vagón atestado de gente, donde algunas personas también, como si se tratara de las cruzadas medievales pelea por bajar.  Ninguna estrategia es efectiva y suficiente ante el colapso de una ciudad, que está afectando progresivamente en la calidad de vida y mellando la deteriorada salud mental de los santiaguinos. Deja el auto en casa y prefiere el transporte público decía una campaña de hace un tiempo atrás. Solo alguien que no vive la experiencia todos los días, puede creer que eso es realmente posible.  ¿Cuál es la solución? Ojalá los ingenieros, técnicos y autoridades se encarguen de buscarla y encontrarla pronto.  Firma: Un ciudadano chileno  Fuente: Radio Universidad de Chile  https://radio.uchile.cl/2025/04/12/el-colapso-de-una-ciudad/ |
| --- |

**13. ¿Qué medio de transporte se describe como colapsado en la carta?**

A) El metro ✅

B) El transporte público en general

C) El auto particular

D) El bus interurbano

**14. Según el texto, ¿qué sucede dentro de los vagones del metro en las horas punta?**

A) Las personas discuten por los asientos y los ventiladores no funcionan correctamente

B) Algunas personas pelean como si fueran cruzadas medievales para entrar o bajar ✅

C) Los pasajeros esperan con calma a que llegue un vagón vacío

D) El metro va tan lento que todos prefieren bajarse y caminar

**15. ¿A quiénes menciona el autor como responsables de buscar una solución al problema?**

A) Los ciudadanos que usan el metro

B) Ingenieros, técnicos y autoridades ✅

C) Los conductores de los trenes

D) Las empresas privadas de transporte

**16. ¿Qué se puede inferir de la frase “el metro logra sacar lo peor de las personas”?**

A) Que las personas disfrutan de pelear

B) Que la situación de hacinamiento provoca actitudes agresivas ✅

C) Que solo los santiaguinos son violentos en el metro

D) Que la falta de trenes convierte el viaje en imposible

**17. ¿Por qué el autor considera irreal la campaña “Deja el auto en casa y prefiere el transporte público”?**

A) Porque el metro está demasiado lleno y no ofrece un viaje digno ✅

B) Porque el metro es más caro que usar auto

C) Porque en Santiago no existe transporte público alternativo

D) Porque los santiaguinos no quieren usar transporte público

**18. ¿Cuál es la mejor síntesis del texto?**

A) Una crítica al alza del pasaje del metro

B) Una carta que denuncia la experiencia de viajar en metro y su impacto en la calidad de vida ✅

C) Una propuesta de expansión del metro a otras ciudades

D) Una reflexión sobre la necesidad de usar más el transporte público

**19. ¿Qué propósito tiene el autor al escribir esta carta al director?**

A) Reclamar personalmente contra el alza de pasajes

B) Criticar la experiencia de viajar en el metro y pedir soluciones ✅

C) Informar sobre horarios y frecuencias del metro

D) Convencer a los santiaguinos de no usar transporte público

**20. ¿Qué recurso utiliza el autor para reforzar su crítica?**

A) Comparar a los pasajeros con cruzados medievales ✅

B) Mencionar el aumento en la frecuencia de los trenes

C) Recordar una campaña que promovía dejar el auto en casa

D) Describir el colapso en las estaciones durante la hora punta

**21. ¿Qué podemos concluir sobre la validez de este texto?**

A) Es subjetivo, porque expresa la experiencia y opinión personal de un ciudadano ✅

B) Es objetivo, porque entrega estadísticas verificables

C) Es inválido, porque no está firmado con nombre y apellido

D) Es confiable, porque está publicado en medio de comunicación masiva

**22. ¿Este texto es informativo o argumentativo? Justifica tu respuesta.**

**23. Escribe con tus palabras cuál es la tesis del autor. Luego, resume dos argumentos que utiliza para defender su postura.**

## **Rúbrica para respuestas de desarrollo (3 puntos cada una)**

| **Criterio** | **1** | **2** |
| --- | --- | --- |
| **La respuesta es correcta y responde a lo que se pide.** |  |  |
| **Está bien redactada y con buena ortografía (se entiende claramente).** |  |  |
| **Incluye ejemplos o citas concretas del texto para justificar la respuesta.** |  |  |