

Los videojuegos: del entretenimiento a la “enganchabilidad”

A. Basándose en la información de los párrafos 2-4, indique con una [✓] si las frases son verdaderas (V) o falsas (F).
Justifique su respuesta con elementos del texto.

- | | V | F |
|--|--------------------------|--------------------------|
| 1. Esta adicción puede ser la responsable de la falta de sueño. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <i>Justificación:</i> _____ | | |
| 2. La “enganchabilidad” provoca la necesidad de realizar ejercicios físicos. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <i>Justificación:</i> _____ | | |
| 3. La adicción a los videojuegos disminuye si los niños se quedan en sus hogares. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <i>Justificación:</i> _____ | | |
| 4. Castaños desaconseja a los padres que impidan el uso de los videojuegos. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <i>Justificación:</i> _____ | | |
| 5. Los niños necesitan ser guiados por sus padres para una adecuada utilización de estos juegos. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <i>Justificación:</i> _____ | | |

B. Basándose en la información del párrafo 1, indique la opción correcta en la casilla de la derecha.

6. Para el psicólogo Antonio Castaños la adicción a los videojuegos es:

- a. una enfermedad física b. un trastorno de la conducta
c. un daño cerebral d. una forma de locura

7. Continuando con el párrafo 1, exprese los **dos** objetivos que se propone este especialista en relación con el tratamiento de esta adicción, **con palabras del texto**.

a- _____

b- _____

C. Basándose en el párrafo 6, complete los espacios en blanco con palabra(s) tomada(s) de la lista siguiente.
Cuidado: hay más palabras de las necesarias.

AL	CUANDO	DONDE	POR
DEBAJO	EN	POR QUÉ	CUÁL
ENTRE	QUIÉN	CONTRA	DELANTE

Ejemplo: [X] por

23. _____

24. _____

25. _____

26. _____