



**LENGUA Y LITERATURA 7° AÑO BÁSICO**  
**UNIDAD 0: COMPRENSIÓN LECTORA Y PRODUCCIÓN ESCRITA**  
**GUÍA N°2: COMPRENSIÓN TEXTO NO LITERARIO “FORTNITE: EL FENÓMENO DE LOS VIDEOJUEGOS QUE ESTÁ DESESTABILIZANDO A LOS ADOLESCENTES”**

NOMBRE		CURSO	FECHA
			23 marzo 2020
<b>OBJETIVOS</b> <b>OA 8:</b> Aplicar estrategias de comprensión de acuerdo con sus propósitos de lectura.	<b>CONTENIDOS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Comprensión lectora de texto no literario.</li> <li>Vocabulario contextual</li> </ul>	<b>HABILIDADES</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Extraer de información explícita e implícita.</li> <li>Sintetizar global y localmente.</li> <li>Inferir significado.</li> <li>Interpretar información explícita e implícita</li> </ul>	

**INSTRUCCIONES GENERALES**

I.- Revise en su cuaderno los pasos para realizar una buena lectura. No olvide enumerar los párrafos (no considere el título entre estos).

II.- Recuerde **que el título es un factor muy importante**, pues a partir de este podemos descubrir el tema de un texto y preguntarnos cuánto sabemos sobre este. En este caso, según el título presentado en esta guía ¿Qué sabe usted sobre el videojuego Fortnite? ¿Lo ha jugado alguna vez o tiene algún conocido que lo haya hecho? ¿Qué significa la palabra desestabilizar? En caso que no sepa sobre este tema y quiera conocer de qué trata el juego puede buscar en **Youtube** “*Fortnite - Tráiler Cinemático del Lanzamiento*”.

III.- Lea con atención el texto completo. No olvide destacar ideas importantes y palabras claves. Luego resuelva las actividades que se presentan a continuación.

**“FORTNITE: EL FENÓMENO DE LOS VIDEOJUEGOS QUE ESTÁ DESESTABILIZANDO A LOS ADOLESCENTES”**

**Este título**, que junto a «PlayerUnknown's Battlegrounds» ha popularizado un estilo de juego conocido como «battle royale», está provocando los primeros casos de adicción digital. El caso de una niña británica de solo 9 años que ha tenido que recibir tratamiento médico por pasarse diez horas jugando al videojuego de moda, «Fortnite», es una **pincelada** más acerca de la falta de supervisión adulta y el descontrol familiar sobre este tipo de entretenimiento digital. Como sucede con el cine, esta industria cuenta con un sistema de certificación por edades que, por unas cosas u otras, se suele saltar a la torera. Es la nueva adicción digital de los jóvenes.

Su formato de juego es, relativamente, novedoso. No ha sido el primer título en **apostar** por un estilo de diversión conocido como «battle royale» por el cual los usuarios se enfrentan entre sí en un entorno online. Gana el último que siga en pie. Los jugadores parten todos en igualdad de condiciones, con lo que supone un **aliciente** para dedicarle el mayor tiempo posible. Y si no que se lo digan a Sergio, un joven de 18 años que prefiere mantener el anonimato, pero que reconoce que incluso se queda sin salir los fines de semana para jugar. «Somos una pandilla de veinte amigos y casi todos los días juegan cuatro o cinco de ellos después de comer o por la tarde. Jugamos bastante, los viernes o sábados. Nos ponemos sobre las 22 horas y estamos hasta las 2 de manera continua. Reconozco que estoy enganchado. E, igual que yo, la mitad de mis amigos», relata.

Pero su distribución, basado en un modelo «free to play», es uno de los factores clave en su popularización entre los adolescentes. También en España, donde pese a no contar con cifras oficiales, son cada vez los niños que se descargan este título de descarga gratuita pero que incorpora micropagos en su interior. Junto a esa gratuidad, el hecho de que los «youtubers» más conocidos como en el caso de Rubén Doblas, «El Rubius», retransmitan sus partidas también ha catapultado a Epic Games, su empresa desarrolladora, a **cautivar** al público más adolescente. Estos creadores han exprimido sin querer una potente herramienta de marketing. Su éxito es, a día de hoy, incontestable. Solo en abril recaudó más de 296 millones de dólares en ingresos por compras en su interior. Parte de ese dinero procede de su versión para consolas de sobremesa, ranking que lidera como la obra más **rentable**, mientras que en el entorno PC es un videojuego de gran trayectoria, « League of Legends», que **amasa** más dinero.

**Con millones de usuarios con niños de 8 o 9 años**

Otro de sus factores de éxito se debe a su comunidad. Cuenta con más de 125 millones de usuarios registrados, un dato impresionante, pero más lo es su crecimiento: en octubre contaba solo con 9 millones de usuarios. Ha **seducido** a los adolescentes de todo tipo, sin hacer siquiera distinción entre sexos; la mitad de ellos, mujeres. Pero el problema viene de que está incluso desestabilizando a los adolescentes, y los que no son tan adolescentes.

**«Los padres, a veces, no nos esforzamos todo lo que podríamos»**

El juego está concebido para mayores de 12 años, pero muchos niños de 8 o 9 años lo están descargando de manera descontrolada hasta el punto de sufrir una adicción. José María Moreno, presidente de la Asociación Española de Videojuegos (AEVI), la patronal del sector, adelanta un intento de los organismos de cada país en Europa para potenciar que los códigos PEGI, las etiquetas de las edades recomendadas equivalente a la del cine, se fijen también la posibilidad de realizar microtransacciones. «Los padres, a veces, no nos esforzamos todo lo que podríamos», apunta.



### Descarga gratuita y simplicidad de registro

Empezar a jugar es muy sencillo. El sistema tan solo requiere de un simple registro en el que hay que asociar una dirección de correo electrónico a una contraseña, una tarea que se hace en cuestión de dos minutos. Dado que su descarga es gratuita y está de moda, tiene todo los alicientes para ser un caramelo en manos de los más jóvenes. Razones por las que es muy fácil sumergirse en su universo. A lo que hay que sumar su filosofía multiplataforma; cuenta con versión para dispositivos móviles y pronto llegará también a la consola Nintendo Switch.

### ¿Qué es el «Battle royale»?

Uno de los mayores logros de esta fiebre ha sido popularizar el estilo de juego llamado «battle royale», relativamente novedoso **y de cuyo nombre está tomado de una novela homónima japonesa de 1999**. Y eso sin haber sido pionero en estas **lides**. De hecho, es evidente su **inspiración** sobre «PlayerUnknown's Battlegrounds», un título más conocido por sus siglas PUBG y que llegó meses antes, en marzo del pasado año. Su empresa desarrolladora, Bluehole, le ha demandado al considerarlo una copia descarada. Aunque está en fase de investigación, la historia detrás de su creación no deja de ser curiosa.

Epic Games, empresa desarrolladora de «Fortnite», es propietaria a su vez del motor gráfico Unreal Engine. Una tecnología en la que se basa PUBG al igual que otros videojuegos de éxito. Y los elementos que han potenciado ambos títulos, pese a su diferencia estética y actividades como el hecho de poder construir fortalezas, son perfectamente comparables.

### El sentido común y la enseñanza

Para Juanma Romero, experto en adicciones digitales, esta fiebre adolescente en el uso **compulsivo** de servicios digitales «va a más porque es incontrolable». A su juicio, es importante que los padres tomen conciencia del uso indebido de internet y opten por una comunicación cercana e **involucrarse** en sus actividades con sus hijos para evitar que éstos caigan en las redes de la adicción. «Tienes que confiar en su sentido común, porque no sabes si lo que están viendo [en el móvil] es Netflix u otra cosa. Vas un poco con los ojos vendados. No hay solución más allá del sentido común y que aprendan a usarlo de manera razonable», valora en declaraciones a ABC. Aunque existe, sin embargo, un componente difícil de controlar: la suerte.

(FUENTE: Extraído desde <https://www.abc.es/tecnologia/redes/abci-fortnite-fenomeno-videojuegos-esta-desestabilizando-adolescentes> )

I.- Vocabulario contextual → En el texto aparecen 10 palabras subrayadas, marque con una X la alternativa que mejor reemplace la palabra subrayada, manteniendo el sentido de esta en el contexto. Luego copie las 10 palabras subrayadas en su cuaderno en la sección de vocabulario, busque su significado en el diccionario y regístrelo, tal como lo hicimos en clases con las palabras de la guía anterior. (Recuerde que si cuenta con acceso a internet puede acceder a la página [www.rae.es](http://www.rae.es), que es la mejor fuente para buscar significados en español).

<b>1. Pincelada</b> a) Trazo b) Explicación c) Expresión d) Raya	<b>2. Apostar</b> a) Jugar b) Desafiar c) Competir d) intentar	<b>3. Aliciente</b> a) Incentivo b) Ayuda c) Idea d) Premio	<b>4. Cautivar</b> a) Apresar b) Atraer c) Detener d) Hipnotizar	<b>5. Rentable</b> a) Conveniente b) Útil c) Práctico d) Inteligente	<b>6. Amasa</b> a) Mezcla b) Reúne c) Forma d) Mezcla
<b>7. Seducido</b> a) Hechizado b) Cautivado c) Distraído d) Llamado	<b>8. Lides</b> a) Combates b) Trama c) Pelea d) Asunto	<b>9. Compulsivo</b> a) Obligatorio b) Adictivo c) Nervioso d) Forzoso	<b>10. Involucrarse</b> a) Comprender b) Comprometerse c) Participar d) Incluirse		

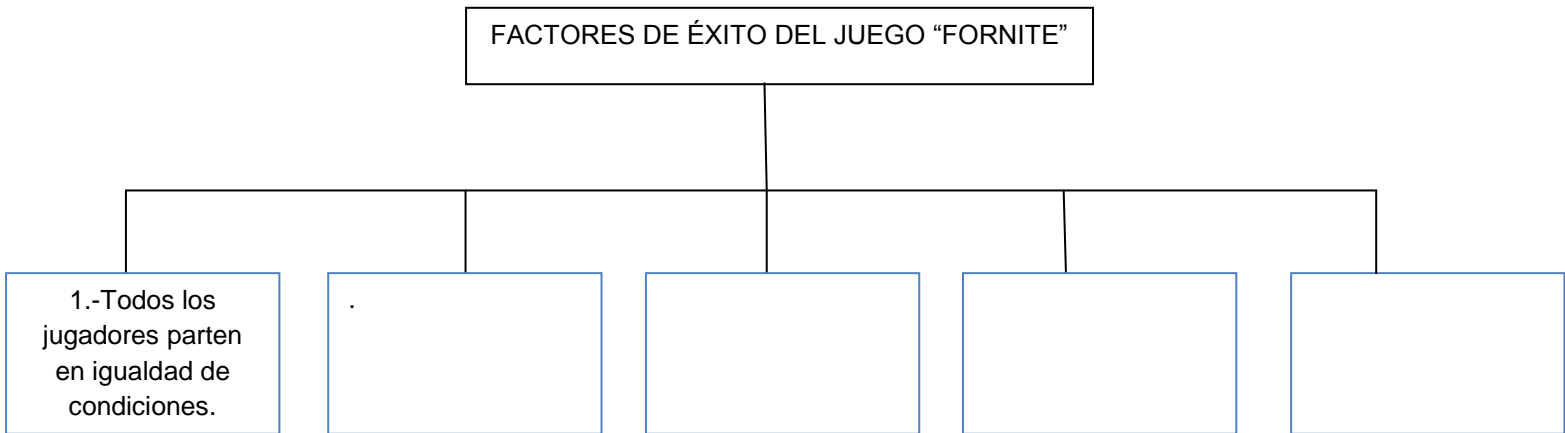
II.- Preguntas de comprensión lectora → A partir de la lectura realizada responda las siguientes preguntas, marcando con una x la alternativa que le parezca más correcta.

<b>1. ¿Cuál es el tema del artículo leído?</b> a) Las cualidades del juego Fortnite b) Los beneficios de un juego responsable c) Las cualidades y riegos del exitoso juego Fortnite d) b y c son correctas e) El Fortnite	<b>2. ¿Cuál es la idea principal del texto leído?</b> a) El Fortnite no debe ser jugado por los niños pues resulta dañino para la salud de estos. b) El Fortnite tiene muchas cualidades, pero jugarlo sin control puede convertirse en un riesgo para la salud. c) El Fortnite es muy sencillo de jugar, solo requiere un simple registro. d) El Fornite es un juego muy exitoso debido a sus novedosas cualidades. e) Los padres no controlan las horas de juego de sus hijos.
--	---



<p><b>3. Según el texto ¿Qué relación existe entre “Battle Royal y “Fornite”?</b></p> <p>a) Que Battle Royal es un juego más antiguo que Fornite. b) Que Battle Royal es un modo de juego que Fornite popularizó. c) Que Battle Royal es un modo de juego relativamente novedoso. d) Que Battle Royal utiliza el mismo modo de juego que Fornite. e) Que Battle Royal y Fornite son juegos muy exitosos por su forma de juego.</p>	<p><b>4. En el párrafo 3 ¿Para qué se menciona al youtuber “Rubius”?</b></p> <p>a) Para informar de un gran jugador de Fornite. b) Para poner de ejemplo a un “gamer” profesional que gusta de jugar Fornite. c) Para dar cuenta de una estrategia de marketing que aporta a la fama y éxito de Fornite. d) Para ejemplificar una nueva forma de juego. e) Ninguna de las anteriores</p>
<p><b>5. ¿Cuál es el conflicto que existe entre las empresas Bluehole y Epic Games?</b></p> <p>a) Bluehole reclama que Fornite es una copia descarada del juego “PlayerUnknown’s Battlegorunds”. b) Bluehole reclama que Fornite le robó el modo de juego “ Battle Royal”. c) Epic Games señala no tener nada en común con los juegos de Bluehole. d) Las investigaciones demuestran que Fornite es una copia del juego “PlayerUnknown’s Battlegorunds” e) a y d son correctas.</p>	<p><b>6. ¿Cuál es la mejor solución para la problemática planteada?</b></p> <p>a) Los niños no deberían acceder a este tipo de juego. b) Todos los niños pueden jugar Fornite mientras el uso sea controlado y supervisado por los padres. c) Los niños pueden jugar Fornite mientras sigan las restricciones de edad y los padres supervisen su uso. d) Los padres deberían usar el sentido común e) Ninguna de las anteriores</p>

III.- Sintetice los principales factores de éxito del juego. Para ello utilice el esquema que se presenta a continuación.



IV.- Responda las siguientes preguntas en el espacio dado. Utilice letra clara y desarrolle de la forma más completa posible su respuesta.

a) ¿Por qué en el párrafo 5 se señala que “Los padres, a veces, no nos esforzamos lo suficiente”?

---



---



---

b) En el párrafo 6 ¿Qué significa que el juego tenga “todos los alicientes para ser un **caramelito** en manos de los más jóvenes”? Para resolver esta pregunta piensa en las características de un caramelo y su relación con los niños.

---



---



---

c) En el párrafo 7 ¿Qué significa que el nombre “Battle Royal” esté tomado de una **novela homónima** japonesa?

---



---



---

d) Explica con tus palabras la expresión “Usar el sentido común”. Describe una situación en la que “El sentido común” puede ser utilizado. Si tienes dudas, consulta a un adulto en casa.

---



---



---



e) Investiga en casa y realiza a un adulto las siguientes preguntas:

1.- ¿Cuál era tu juego favorito durante la infancia? ¿Por qué?

2.- ¿Qué diferencia existe entre la forma de jugar de hace 20 años atrás con los niños de esta generación?

Queridos/as estudiantes, espero esta guía les permita seguir fortaleciendo el desarrollo de sus habilidades en comprensión lectora. Las Claves correctas para corregir las preguntas con respuestas de alternativas serán enviadas en la próxima guía, por el momento preocupense de trabajar y realizar las actividades propuestas.

Si tienen tiempo y son amantes de los gatos, los cómics y la comedia o si simplemente tienen tiempo, les sugiero leer las historias del enamorado y aventurero "Gaturro". Pueden encontrarlo en la página <https://bdescolar.mineduc.cl/>

Por último, los reto a resolver un acertijo en el que deberán poner en juego su comprensión lectora y la lógica. En la próxima guía les enviaré la solución, a ver si pueden encontrar la respuesta.


Aquí va el acertijo:

Luis es mayor que Pepe  
pero menor que Paco.

Jorge es más joven que Mario  
pero no es el más joven de todos

Si Luis y Mario tienen la misma edad.

¿Quién es el menor de todos?



Hasta la próxima. Cuidense mucho #Quédateencasa

