

LECTURA

Los deportes electrónicos

NIVEL

Intermedio (B2)

NÚMERO

ES_B2_2083R

IDIOMA

Español

A photograph showing three esports players in a competitive environment. They are wearing headsets and focused on their computer monitors. The player in the foreground is a man with short hair, wearing a blue and black shirt. Behind him are two other players, a woman and a man, also wearing headsets and focused on their screens. The background is dark with some blue lighting, typical of an esports arena.

Objetivos

- Puedo leer y entender con claridad un texto sobre los deportes electrónicos.
- Puedo hablar sobre la adicción a los videojuegos y sus consecuencias.



¡Lluvia de ideas!

¿En qué palabras piensas cuando lees el título de la lección?



Los deportes electrónicos (I)

Lee el primer fragmento del siguiente texto.

Estamos acostumbrados a quedar con los amigos y amigas para tomar algo mientras vemos un partido de fútbol, a estar pendientes de La Vuelta Ciclista a España o quizás ver un partido de baloncesto. Otras veces, también nos encontramos con amigos y amigas para **echar unas partidas** a la Play. Lo que quizás no es tan común es reunirse en un estadio para observar competiciones de videojuegos.

Los *eSports* o **deportes electrónicos** están ganando cada día más popularidad en todo el mundo, así que estas **competiciones multijugador** no solo son importantes para quienes participan activamente en ellas, sino que se han convertido en un fenómeno digno de ser observado y comentado en grandes eventos a nivel mundial.



Los deportes electrónicos (II)

Lee el primer fragmento del siguiente texto.

La mayoría de las veces, en estos eventos se juega a **videojuegos de rol multijugador masivos en línea**. Estos permiten que miles de jugadores y jugadoras jueguen simultáneamente en un **mundo virtual**, cada uno/a encarnando a un personaje distinto. Así pues, desde sus respectivas casas, cada jugador o jugadora se convierte en un tirador o una tiradora, un caballero o jugador o jugadora de fútbol, entre muchas otras opciones, dependiendo del tipo de deporte electrónico que estén practicando.





Expresión

En el texto aparece la expresión ***echar unas partidas***, ¿sabes qué significa?

Y tú, ¿quedas con tus amigos o amigas para **echar unas partidas**?



Echar

¿Conoces más expresiones con *echar*? Piensa en más ejemplos, piensa su significado y haz frases con ellas.

una siesta

una mano

un vistazo

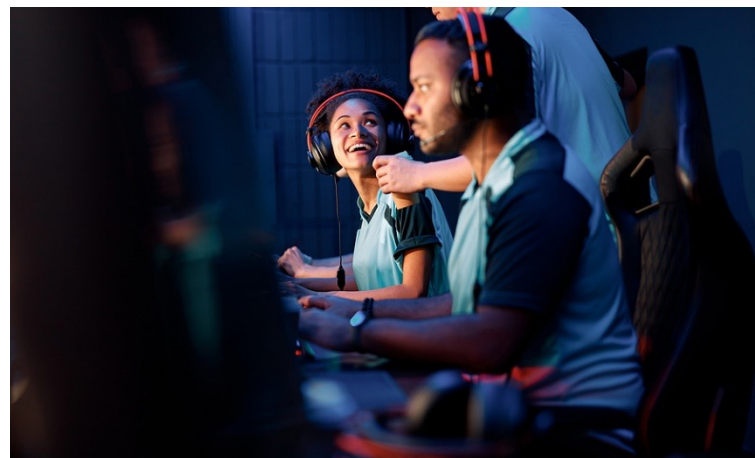




¿Y tú?

¿Qué prefieres?

¿Los deportes electrónicos...



...o los deportes en vivo?



Toma una foto de esta actividad **antes** de entrar en la *breakout room*.

Los deportes electrónicos (III)

Lee el segundo fragmento del siguiente texto.

El hecho de que se hayan popularizado ha implicado que los deportes electrónicos se hayan trasladado de las casas a los estadios más grandes del mundo. Aparte de mover mucho más dinero del que ya movían antes, esto también ha generado otra problemática: los y las jóvenes se han profesionalizado. Algo que en sí mismo no tendría por qué ser un problema, para muchos y muchas jóvenes se está convirtiendo en un asunto trascendental e, incluso, peligroso: una adicción.

Los aficionados a este tipo de videojuegos empiezan por querer pasar más y más horas jugando: para ellos es la mejor forma de practicar y mejorar. Algunos pueden llegar a pasarse como mínimo diez horas delante del ordenador. Esto conlleva una pérdida de interés en todo lo que los rodea. De pronto, la escuela o el trabajo pasan a ser algo secundario y pierden importancia.



Los deportes electrónicos (IV)

Lee el segundo fragmento del siguiente texto.

Hay muchos y muchas que incluso se aíslan totalmente, dejan de comer o de dormir. Evidentemente, a parte de las consecuencias psicológicas que esto puede comportar, también sufren **secuelas** físicas. En Corea, un chico pensó que era más importante el juego que dormir y terminó muriendo sin poder terminar la partida.





¿Interés o adicción?

Fíjate en estas palabras. ¿Crees que tienen todas el mismo significado o la misma intensidad?
¿Qué las distingue? **Da tu opinión.**

interés
pasión
afición
pasatiempo
dependencia
adicción
entretenimiento
gusto
vicio
fascinación



Consecuencias

Con tus palabras, ¿puedes **hacer una lista** de consecuencias de la adicción a los videojuegos? Piensa y comenta otras que se te ocurran.



Consecuencias

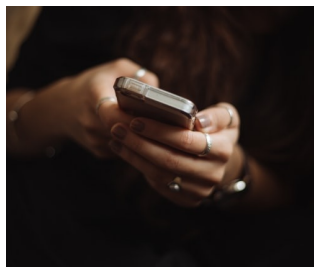


Reflexiona

¿Te consideras adicto o adicta a algo?



¿Puede ser algo positivo?





***Estoy enganchado
a ese videojuego...***

Estar enganchado o enganchada
significa estar adicto o adicta o
completamente inmerso o inmersa en
algo y no poder dejarlo.

Los deportes electrónicos (V)

Lee el último fragmento del siguiente texto.

Aunque los jugadores y las jugadoras se lo pasan en grande con cada partida, hay muchos expertos y expertas que temen por las consecuencias que pueden tener para toda esta generación de jóvenes y para la sociedad en general. Es por este motivo que poco a poco se han llevado a cabo distintas acciones y proyectos para intentar frenar esta problemática.

Algunas propuestas son controvertidas. En Corea, el Gobierno puso en marcha la ley Cinderella, que prohibía a los menores de dieciséis años jugar entre la medianoche y las seis de la mañana. En cambio, un director de escuela pensó que era mejor introducir los videojuegos en la escuela para intentar que los alumnos y alumnas tuvieran ganas de ir al cole.



Los deportes electrónicos (VI)

Lee el último fragmento del siguiente texto.

También hay algunas medidas más drásticas, como clínicas psiquiátricas que dan **electrochoques** al cerebro de sus pacientes o campos de verano de **desintoxicación**. En definitiva, medidas extremas para una cuestión cada día más predominante que, aunque nos parezca algo lejano que solamente ocurre en casa del vecino, un día también nos puede ocurrir a nosotros/as.





Sinónimos

Busca en el texto un sinónimo de...

radicales

abundante

realizar

divertirse





Compara

Compara las soluciones que han encontrado para combatir la adicción a los videojuegos.

dramática

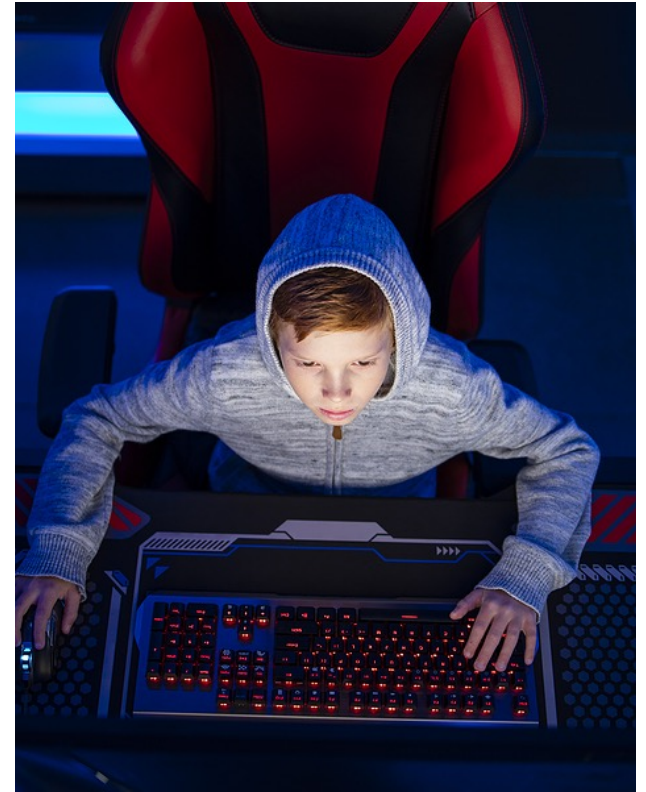
efectiva

polémica





**¿Qué consejos
darías a una
persona adicta a
los videojuegos?**





Fin de la lección

Expresión

tener mono

Significado: Tener síntomas de abstinencia cuando se deja una sustancia adictiva.

Ejemplo: *Llevo un día sin jugar y tengo mono.*



Práctica adicional



Imagina que...



Imagina que eres un/a político/a de un país donde hay un problema general de adicción con los videojuegos.

¿Qué medidas adoptarías?



Echar

Completa las frases y escribe dos frases más con *echar*.



1 Estos deberes son demasiado complicados para mí. ¿Me podrías echar _____?

2 Si estás tan cansada, ¿por qué no te echas una _____?

3 Fuimos a echar un _____ a una casa nueva, nos queremos mudar pronto.

4 ...

5 ...

vistazo

una mano

siesta





Soluciones

P. 17: drásticas, predominante, llevar a cabo, pasarlo en grande

P. 24: una mano, una siesta, un vistazo



Resumen

Los deportes electrónicos:

- competiciones multijugador; el evento mundial; el mundo virtual; el evento masivo
- echar una partida; practicar; encarnar

Los videojuegos y la adicción:

- la dependencia; la adicción; la secuela; el vicio; la persona adicta
- el electrochoque; la desintoxicación; frenar la problemática



Vocabulario

el deporte electrónico

echar una partida

la competición multijugador

masivo, masiva

el mundo virtual

echar una mano

echar una siesta

echar un vistazo

la problemática

trascendental

la secuela

la adicción

la dependencia

el electrochoque

la desintoxicación

