

Presentational Writing: Persuasive Essay

You will write a persuasive essay to submit to a Spanish writing contest. The essay topic is based on three accompanying sources, which present different viewpoints on the topic and include both print and audio material. First, you will have 6 minutes to read the essay topic and the printed material. Afterward, you will hear the audio material twice; you should take notes while you listen. Then, you will have 40 minutes to prepare and write your essay. In your persuasive essay, you should present the sources' different viewpoints on the topic and also clearly indicate your own viewpoint and defend it thoroughly. Use information from all of the sources to support your essay. As you refer to the sources, identify them appropriately. Also, organize your essay into clear paragraphs.	Vas a escribir un ensayo persuasivo para un concurso de redacción en español. El tema del ensayo se basa en las tres fuentes adjuntas, que presentan diferentes puntos de vista sobre el tema e incluyen material escrito y grabado. Primero, vas a tener 6 minutos para leer el tema del ensayo y los textos. Después, vas a escuchar la grabación dos veces; debes tomar apuntes mientras escuchas. Luego vas a tener 40 minutos para preparar y escribir tu ensayo. En un ensayo persuasivo, debes presentar los diferentes puntos de vista de las fuentes sobre el tema, expresar tu propio punto de vista y apoyarlo. Usa información de todas las fuentes para apoyar tu punto de vista. Al referirte a las fuentes, identifícalas apropiadamente. Organiza también el ensayo en distintos párrafos bien desarrollados.
---	---

Tema curricular: La vida contemporánea

Tema del ensayo:

¿Conducen a la violencia los videojuegos?

Fuente N° 1: "Los videojuegos y la violencia: un nexo cuestionable"

http://tecnologia.elpais.com/tecnologia/2013/02/27/actualidad/1361997817_218357.html

Fuente N° 2: "Los adolescentes y los videojuegos", Tabla N° 3, pág. 6

<http://videojuegosycultura.files.wordpress.com/2008/01/los-adolescentes-y-los-videojuegos.pdf>

Fuente N° 3: "Visión 7: Videojuegos violentos"

<http://www.youtube.com/watch?v=EfuHYZoOsuc>

Fuente número 1

Introducción

Este texto trata del efecto de los videojuegos violentos a corto y largo plazo. El artículo original fue publicado el 27 de febrero de 2013 en España por El País.

Videojuegos y violencia, un nexo cuestionable

El videojuego provoca impulsos hostiles y un comportamiento ligeramente agresivo a corto plazo



Una nueva investigación ha empezado a aclarar qué se puede y qué no se puede decir sobre el efecto que los juegos violentos tienen en los jóvenes.

Sí es cierto que el uso de videojuegos provoca impulsos hostiles y un comportamiento ligeramente agresivo a corto plazo. Además, los jóvenes que desarrollan un hábito de juego pueden volverse un poco más agresivos, al menos durante uno o dos años.

Sin embargo, no está del todo claro si, en periodos más largos, dicho hábito aumenta la posibilidad de que una persona cometa un delito violento, y mucho menos una matanza como la que causó la muerte de 20 niños en Connecticut en diciembre.

En un estudio reciente, Christopher Barlett, [psicólogo de la Universidad de Iowa State](#), dirigió una investigación en la que se hacía jugar a 47 estudiantes universitarios a *Mortal kombat: deadly alliance* durante 15 minutos. Después, el equipo realizó diversas mediciones de la excitación, tanto física como psicológica. También analizó si los estudiantes se comportarían de forma más agresiva haciendo que diesen salsa picante a un compañero de curso al que, según les decían, no le gustaba la comida picante. Los que habían jugado a *Mortal kombat* eran en general más agresivos y ponían a sus compañeros de curso unas raciones de la salsa picante significativamente más grandes.

Es mucho más difícil determinar si una exposición acumulativa lleva a la hostilidad en el mundo real a largo plazo. En un informe publicado el pasado verano, unos psicólogos de la Universidad de Brock, en Ontario, descubrieron que, entre los estudiantes de instituto, el hecho de jugar a videojuegos violentos durante periodos más prolongados vaticinaba un número de incidentes, como peleas con compañeros.

“Ninguno de estos actos extremos, como el tiroteo en un colegio, se produce por un solo factor de riesgo: existen muchos otros, entre los que se incluyen el hecho de sentirse socialmente aislado, acosado, etcétera”, asegura Craig A. Anderson, psicólogo de la Universidad de Iowa State.

Algunos estudios han descubierto que los niños agresivos son los que más probabilidades tienen de sentirse atraídos por los videojuegos violentos. Pero también es necesario controlar los factores externos, como la situación familiar o los problemas anímicos. “Es un campo de investigación que, hasta el momento, no se ha estudiado muy bien”, advierte Christopher J. Ferguson, catedrático asociado de psicología y justicia penal de [la Universidad Internacional de Tejas A&M](#).

El número de delincuentes juveniles violentos disminuyó en más de la mitad entre 1994 y 2010, hasta los 224 por cada 100.000 personas, según las estadísticas del Gobierno estadounidense, mientras que las ventas de videojuegos se han más que duplicado desde 1996.

Michael R. Ward, economista de la [Universidad de Tejas, Arlington](#), analiza en un informe datos de las ventas semana tras semana de videojuegos violentos, en un amplio abanico de comunidades. Los índices de violencia son estacionales, y en general aumentan más en verano que en invierno. Así como las ventas de videojuegos, que repuntan durante las vacaciones.

“Descubrimos que las ventas más altas de videojuegos violentos están relacionadas con una bajada de los delitos, especialmente de los violentos”, señala Ward, que escribió el informe junto con A. Scott Cunningham, de la Universidad de Baylor, en Tejas, y Benjamin Engelstätter, del Centro para la Investigación Económica Europea en Mannheim, Alemania.

“Como mínimo, los padres deberían saber qué hay en los juegos a los que sus hijos están jugando”, indica Anderson, “y pensar en ello desde el punto de vista de la socialización: ¿qué clase de valores, aptitudes de conducta y pautas sociales está aprendiendo el niño?”.

Fuente N° 2

Introducción: Este texto trata de los rasgos de personalidad de los que juegan videojuegos vs. los que no los juegan. La monografía que se titula “Los adolescentes y los videojuegos” fue escrita por Rodrigo León y María José López y fue publicada en enero de 2008 en España.

En relación con las características básicas de personalidad de videojugadores y no videojugadores, en la tabla 3 podemos observar las puntuaciones obtenidas en cada una de las dimensiones evaluadas en el *EPQ-J*. Tal y como se puede apreciar, videojugadores y no videojugadores no difieren en la estructura de personalidad.

Tabla 3: Dimensiones de personalidad de videojugadores y no videojugadores

<i>Escalas</i>	<i>Videojugadores</i>		<i>No videojugadores</i>		<i>t</i>
	<i>Media</i>	<i>D.T.</i>	<i>Media</i>	<i>D. T.</i>	
<i>Emocionalidad</i>	11,19	4,07	12,85	15,28	-0,736 (n.s.)
<i>Extraversión</i>	18,73	3,23	18,62	2,97	0,217 (n.s.)
<i>Dureza</i>	3,54	3,21	2,55	2,53	1,947 (n.s.)
<i>Sinceridad</i>	9,92	4,46	8,51	4,39	1,905 (n.s.)
<i>Conducta Antisocial</i>	19,47	4,22	18,4	4,05	1,533 (n.s.)

Puntuación Media: Average Score D. T. Desviación Típica: Standard Deviation

Dureza: falta de sensibilidad, severidad excesiva

Fuente N° 3

Introducción: Este vídeo trata de los efectos de los videojuegos violentos en los jóvenes. El vídeo que se titula “Los videojuegos violentos” fue emitido por Visión 7, noticiero de la TV Pública Argentina el 15 de noviembre de 2012 .

<http://www.youtube.com/watch?v=EfuHYZoOsuc>

[illegible]




