

# Sujet bac 2010 : Espagnol LV2

## Série STG – Métropole

Session 2010

**BACCALAURÉAT TECHNOLOGIQUE**

**SERIE STG**

-----

**ÉPREUVE ECRITE DE LANGUE VIVANTE II**

**ESPAGNOL**

Durée de l'épreuve : 2 heures  
Coefficient : 2 (série STG spécialités CFE, GSI et Mercatique)  
Coefficient : 3 (série STG spécialité CGRH)

---

<b>BAREME DE NOTATION</b>	
<b>Compréhension de l'écrit</b>	<b>10 points</b>
<b>Expression écrite</b>	<b>10 points</b>

Le sujet comporte 3 pages.

*L'usage des calculatrices ainsi que du dictionnaire n'est pas autorisé*

## Juega con tu hijo

La videoconsola Wii ha conseguido algo revolucionario, ha llevado los videojuegos, por primera vez, al salón de casa. La consola ha salido del reducto del cuarto de los niños y se está ganando la comprensión de una generación que la ha visto hasta ahora como algo incomprensible. Las ventajas son muchas, pero la principal, que los niños ya no juegan tanto solos.

“Si tú no juegas a los videojuegos puede ser intimidador tener a un hijo que sí lo hace. No entiendes cómo funciona, el mando<sup>1</sup> parece complicado y no le encuentras demasiado sentido, pero a la vez, ¿no es una medida demasiado drástica<sup>2</sup> prohibir los videojuegos en tu casa?”, afirma Kuchera<sup>3</sup>.

Caroline Knorr, de la web Common Sense Media, aconseja lo mismo: estar informado. “Los padres no deben ‘preocuparse’, creo que es mejor idea intentar aprender sobre los tipos de juegos disponibles y sus características, esto ayuda a enfrentarse al mundillo con una mayor confianza y control sobre lo que puede ofrecer este tipo de ocio”, asegura Knorr en el artículo. Y la mejor manera de conseguir esto es sentarse a jugar.

Compartir la experiencia de jugar a un videojuego ayudará a entender mejor los gustos y preferencias de niño, además de ofrecer una posibilidad más de enseñar valores. “Intenta comprar juegos que refuercen aquellos valores en los que tu familia cree, o juegos que permitan realizar actividades colectivas y con componentes educacionales”<sup>4</sup>. [...]

Pero no todo es sentarse a verles jugar, establecer límites es como siempre muy importante. Límites en cuanto a tiempo o tipo de videojuegos, siempre teniendo en cuenta que según los expertos no conviene exponer a los niños en edades demasiado tempranas. “Hay peligros relacionados con introducir a los niños a los videojuegos demasiado pronto, es crucial para el correcto desarrollo de la mente de los niños que estén envueltos activamente con el mundo que les rodea”<sup>4</sup>. Entregarles<sup>5</sup> a una actividad sedentaria que se realiza casi siempre de forma individual puede interrumpir este proceso.

Sin límites se corre el riesgo de que los videojuegos provoquen consecuencias negativas. “Un signo de la adicción a los videojuegos es si los niños se muestran deprimidos o irascibles cuando no están jugando, y si hay una marcada diferencia entre su comportamiento mientras juegan y cuando no lo hacen”, asegura Caroline Knorr. [...]

Pero no todo es negro en el mundo del ocio virtual. Patricia Vance señala que los videojuegos pueden ayudar a los niños a desarrollar habilidades importantes en la resolución de problemas y a cultivar la persistencia a la hora de afrontar desafíos<sup>6</sup>. “Lo que me resulta realmente interesante es la forma en la que los niños forman corros<sup>7</sup> para ver jugar a los demás, es una manera de estar juntos y compartir cosas con el otra, así que siempre que los juegos no sean violentos me parece una buena forma de que pasen el tiempo” señala Vance.

Miguel Yuste, *ELPAÍS.com*, Madrid, 01/07/2009

<sup>1</sup> El mando: *ici, la manette de jeu*

<sup>2</sup> Una medida demasiado drástica: *une mesure trop sévère*

<sup>3</sup> Ben Kuchera, Caroline Knorr y Patricia Vance son especialistas en videojuegos para niños

<sup>4</sup> Afirma Caroline Knorr

<sup>5</sup> Entregar : *livrer*

<sup>6</sup> Un desafío: *un défi*

<sup>7</sup> Un corro : *un cercle*

## COMPREHENSION DE L'ECRIT

1) Elige la respuesta correcta.

*El artículo informa a...*

- a) los padres.
  - b) los hijos.
  - c) los especialistas en videojuegos.
- 2) “*La videoconsola Wii ha conseguida algo revolucionario*” (l.1). Apunta cuatro elementos que lo confirman.
- 3) Según Kuchera, algunos padres desconocen el mundo de los videojuegos. Apunta dos elementos que lo evidencian.
- 4) *Caroline Knorr les aconseja a los padres que ...*
- a) tengan miedo a los videojuegos.
  - b) no se interesen por los videojuegos.
  - c) aprendan a jugar.

Completa la frase eligiendo la respuesta correcta y justifícala con una frase del texto.

- 5) Para Caroline Knorr, los videojuegos pueden ser útiles para los padres. Justifica esta afirmación con tres elementos sacados del texto.
- 6) Apunta cuatro elementos que evocan las posibles consecuencias negativas de los videojuegos en los niños.
- 7) Completa la frase con tres elementos sacados del texto.

*Según Patricia Vance, los videojuegos permiten...*

## EXPRESSION ECRITE

**Le candidat traitera, au choix, un des deux sujets suivants :**

1) “*¿No es una medida demasiado drástica prohibir los videojuegos en tu casa?*” pregunta Kuchera en las líneas 8 y 9. Da tu opinión valiéndote del texto y de tu experiencia personal. (unas doce líneas).

**OU**

2) Imagina un diálogo entre un hijo adicto a los videojuegos y sus padres. (unas ciento cincuenta palabras).