



## I. Antes de la lectura.

### Comenten con sus compañeras de grupo

¿Qué es un videojuego? ¿Conoce algunos videojuegos? ¿Ha jugado videojuegos? ¿Le gustan los videojuegos?

## II. Durante la lectura.

- Lectura atenta del texto. (en voz alta)
- Subraye las palabras desconocidas.
- Señale expresiones confusas.

### TEXTO 1

## Bogotá ahora tiene un espacio para torneos de videojuegos.

Se trata del eSports Kamp Arena, un lugar en donde los gamers podrán entrenar y divertirse.

¿Es usted amante de los videojuegos y quiere demostrar sus habilidades en escena? Ahora Bogotá cuenta con un espacio dirigido para competencias, entrenamiento y diversión, llamado **eSports Kamp Arena**. Ubicado en el Centro Comercial Santa Fe, este espacio permite a





los jugadores medirse a través de competencias y torneos, todo en un mismo escenario. El campo está dotado con más de 100 puestos de entretenimiento y equipos de alta tecnología, en los que se incluyen plataformas como PS4, Xbox One y Nintendo Switch y también computadores de alto rendimiento, máquinas arcade y simuladores de carrera de realidad virtual.

Un atractivo especial es el torneo de **Fifa 18**, que se realizará semanalmente; en él los jugadores podrán entrar a una sala adecuada especialmente para los amantes del fútbol. Las partidas se transmitirán en vivo en una pantalla gigante con narración incluida, para generar mayor inmersión.

Hay torneos de videojuegos clásicos y modernos, se puede encontrar desde títulos que ya no están en el mercado, hasta los recién salidos como **God of War**. Estas justas también serán transmitidas y acompañadas con la narración de gamers profesionales, que además de contar los acontecimientos del juego, son quienes están pendientes de que las reglas se cumplan.

Daniel Dorado, director de operaciones de eSports Kamp Arena, aseguró que los juegos de video se deben considerar como un deporte. "Los jugadores casuales tienen la oportunidad de convertirse en gamers profesionales, ganar torneos y vivir de eso", agregó Dorado. <sup>1</sup>

El eSports Center combina la tecnología clásica, como los juegos mecánicos de habilidades y destrezas, con las plataformas avanzadas, para hacer un espacio incluyente y poder involucrar a un público que no necesariamente es gamer, para eso, cuenta con dos guías expertos en videojuegos para ayudar a las personas que quieran entrar a este mundo.

Por otra parte, Jonathan Cediél, gamer de automovilismo, asegura que el



rol del gamer en Colombia ha crecido en los últimos años, y que un espacio como el eSports Center ayuda a que exista un mayor apoyo a esa comunidad. De hecho, señaló que: "Aunque las competencias siempre han formado parte de la cultura de los videojuegos, estos espacios permiten que se popularicen tanto en participación como en audiencia".

### **Panorama de eSports**

El auge de estas competencias ha logrado, incluso, que se considere incluirlas en los **Juegos Olímpicos**, así lo aseguró el presidente del Comité Olímpico Internacional, el alemán Thomas Bach, cuando el año pasado dijo: "Es una industria con mucho éxito, pero todavía no está realmente organizada".

Gracias al auge del internet, las cifras se incrementan y sus récords se superan, pues el número de espectadores, jugadores, equipos, organizaciones y competiciones sigue en constante aumento; en 2017, por ejemplo, los *eSports* generaron en el mundo 560 millones de euros y para 2020 la cifra aumentará hasta los 1.200 millones, según cálculos de Newzoo. Es decir que los deportes electrónicos podrían llegar a recaudar más que la **Super Bowl** en la próxima década, y superar los ingresos de la **Champions League** de fútbol en cinco años.

Colombia no ha sido ajena al fenómeno de los deportes de fantasía. Aunque todavía en el país no se ha generado un "boom" respecto a los eSports, universidades y clubes deportivos del país cuentan con equipos que compiten a nivel latinoamericano, lo que abre un camino en el mercado de los deportes electrónicos.

### **III. Después de la lectura**



- a. Con ayuda del diccionario glose el texto.
- b. Busque información (para compartirla con el curso) sobre los términos en negrilla. (**eSports Kamp Arena, Fifa 18, God of War, Juegos Olímpicos, Super Bowl, Champions League**).
- c. Consulte sobre dispositivos tecnológicos empleados para los videojuegos (mencionados en el texto y otros que estén relacionados).
- d. ¿Cuál es el tema central de la lectura?
- e. ¿De acuerdo con su estructura ¿qué tipo de texto es?
- f. ¿Cuál es el propósito de la autora al escribir el texto?
- g. ¿Por qué se usan las comillas en las frases sombreadas?
- h. A partir del texto infiera ¿qué se requiere para ser un *gamer* profesional?
- i. De acuerdo con Daniel Dorado los juegos de video se deben considerar como deportes. Discutan al respecto y anoten las ideas relevantes.
- j. Según los jugadores profesionales, los videojuegos exigen habilidades como concentración, reflejos, manejo de la frustración, trabajo en equipo, amplia capacidad para planear e ingenio para resolver problemas. Contrario a eso, los detractores del invento los acusan de contener violencia desmedida, lenguaje vulgar y personajes hipersexuales; de otro lado, los especialistas afirman que causan estrés, ansiedad, adicción y sobrepeso. Discutan sobre esos puntos de vista (si es posible, escojan un videojuego que hayan usado o visto y analícenlo) y anoten ventajas y desventajas de jugar videojuegos.
- k. Supongan que ustedes son un equipo creador de videojuegos (diseñador, escritor, programador, artista, ingeniero de sonido, etc).



Asignen a cada miembro del grupo un rol en la creación del juego y creenlo. Incluyan personajes, misiones, retos, y paisajes.

## TEXTO 2

Observe detenidamente el video: <https://www.youtube.com/watch?v=-ybNNSCVKa8> y responda:

- a. ¿Cuál es el tema que trata?
- b. ¿Quién es el narrador?
- c. La voz que habla en el video narra o expone?
- d. ¿Qué aportan los videojuegos a los jóvenes?
- e. ¿Cuáles son los riesgos que pueden tener los usuarios permanentes de esta clase de juegos?
- f. Escriba una carta en lenguaje coloquial a un joven adicto a los videojuegos en la que le reproche su comportamiento.

---

<sup>i</sup> Camacho, L. (27 de abril 2018). Bogotá ahora tiene un espacio para torneos de videojuegos. *El Tiempo*. Recuperado de: <https://www.eltiempo.com/tecnosfera/novedades-tecnologia>