

NIVEL C (C1&C2) según la escala del Consejo de Europa
MÓDULO 2 Producción escrita y mediación

CONVOCATORIA
2021 B

ACTIVIDAD 1

Imagina que eres profesor/a de tecnología en 2º de Bachillerato. Escribe un artículo para ser publicado en la revista del Instituto de la Educación (unas 350 palabras) en el que explicarás en qué consiste la Geolocalización y presentarás los riesgos que implica su uso en tiempos de pandemia.

Menú

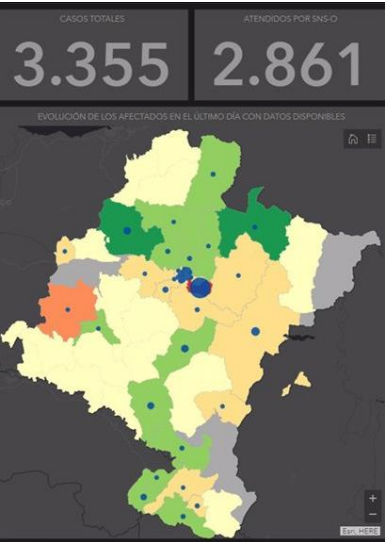
Buscar

España Internacional Economía Deportes Sociedad Ciencia Salud Tecnología

Abonados

Laboratorio de Humanidades Digitales de la UN lanza una web con mapas sobre la incidencia del coronavirus

El Laboratorio de Humanidades Digitales de la Universidad de Navarra ha lanzado una página web que recoge información de carácter geográfico sobre la expansión del coronavirus en la Comunidad foral.



Basándose en la información de las fuentes oficiales -Departamento de Salud del Gobierno de Navarra y Ministerio de Sanidad del Gobierno de España-, ofrece datos y mapas interactivos que ayudan a visualizar patrones espaciales de la difusión del virus, ha informado la UN en una nota.

Además de mostrar la información geolocalizada, que se actualiza diariamente, la web pretende realizar modelos predictivos. Tal y como explica Juan José Pons, profesor de Geografía y Ordenación del Territorio, e impulsor del proyecto, "el Gobierno de Navarra ha comenzado a proporcionar información desagregada espacialmente por zonas básicas de salud, lo que nos animó a desarrollar esta web". A su juicio, "la componente geográfica es imprescindible para entender el desarrollo de cualquier pandemia y tomar las decisiones adecuadas para atajarla".

ZONAS SIN CONTAGIOS Y OTRAS CON MÁS DE CIENTO

Los mapas también reflejan la distribución espacial, según los datos proporcionados por el Gobierno de Navarra por Zonas Básicas de Salud (57 en total). "A día de hoy, la pandemia se ha extendido prácticamente por todo el territorio. Hay una zona que no tiene ningún caso (Isaba) y otras nueve con un número muy bajo de infectados (menos de 10). En el lado contrario de la tabla hay diez zonas que cuentan con más de 100 casos confirmados, todas ellas en el área urbana de Pamplona, con la excepción de la de Tafalla", destaca el experto.

En los próximos días se irá incorporando más información, así como análisis complementarios de la componente espacial y temporal de la pandemia. "A medio y largo plazo, también será interesante abordar, desde diferentes ángulos, las consecuencias que se pueden derivar de esta crisis. La geografía puede abordar la interpretación integrada de las consecuencias demográficas, económicas, políticas, ambientales, de movilidad, etc. que se van a derivar de la crisis del COVID-19", subraya Pons.

<https://www.europapress.es>

ATENCIÓN

- Escribe tus respuestas en la Hoja de Respuestas nº 2 [ΑΠΑΝΤΗΤΙΚΟ ΕΝΤΥΠΟ 2].
- Intenta realizar todas las actividades.
- Dispones de **120 minutos** para terminar esta parte del examen.

ACTIVIDAD 2

Basándote en la información del siguiente texto, escribe un artículo (unas 300 palabras) que será publicado en la revista *Tecnología en marcha* con el objetivo de:

- presentar el cambio en la industria de los juegos electrónicos en el mundo, así como en Grecia y
- argumentar sobre la influencia de este tipo de juegos en la sociedad actual.

ΕΙΔΗΣΕΙΣ CULTURE ΑΠΟΨΕΙΣ ΤΡΟΠΟΣ ΖΩΗΣ PODCASTS Plus

Tech & Science

Πώς το gaming σαρώνει την Ελλάδα και τον κόσμο

Έλληνες YouTubers, 3D artists, διοργανωτές events και gamers σκιαγραφούν τις πλευρές μιας βιομηχανίας που σε καιρούς πανδημίας σαρώνει.

Γιώργος Ψωμάδης | 6.2.2021

Σήμερα, ενώ οι βιομηχανίες πλήττονται η μία μετά την άλλη, η βιομηχανία ηλεκτρονικών παιχνιδιών σαρώνει. Αρκεί ένα κινητό, ένα laptop, ένα pc ή μια κονσόλα, καθόλου ή λίγα χρήματα για να βυθιστεί κανείς σε έναν εικονικό κόσμο γεμάτο δράση και περιπέτειες, ικανοποιώντας ταυτόχρονα την ανάγκη να ανήκει σε μια εποχή που το αίσθημα της μοναξιάς εντείνεται λόγω των υγειονομικών περιορισμών.

Εάν κάποτε τα νεαρά παιδιά θεωρούνταν η μόνη ηλικιακή ομάδα που έπαιζε video-games, σήμερα αυτό έχει αλλάξει. Από τους μεγαλύτερους, που μετά τη δουλειά θα συνδεθούν για να χαλαρώσουν, μέχρι τους φοιτητές που παίζουν ώρες ατέλειωτες ή τους νεότερους που περιμένουν με ανυπομονησία

το video του αγαπημένου τους YouTuber, το ηλεκτρονικό παιχνίδι είναι παντού.

Κατά τη διάρκεια της πρώτης καραντίνας, η Nielsen Games έκανε μια έρευνα σε 3.000 ενεργούς παίκτες από την Αμερική, τη Γερμανία και την Αγγλία αναφορικά με τον χρόνο που αφιερώνουν στα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Η αύξηση που σημειώθηκε τότε άγγιζε ένα ποσοστό 20%-45%.

Και αυτό ήταν μόνο η αρχή...

Η αίσθηση της κοινότητας

Πώς μπορεί ένα φαινομενικά μοναχικό σπορ να αποτελεί για κάποιους έναν τρόπο μέσα από τον οποίο θα «συνδεθούν» με άλλους; Είτε παρακολουθείς απλώς κάτι που την ίδια στιγμή παρακολουθούν και χιλιάδες άλλοι, είτε περιηγείσαι στις πίστες ενός παιχνιδιού μιλώντας με αγνώστους, το σημαντικό είναι ότι εκείνη τη στιγμή διασκεδάσεις, έρχεσαι σε επαφή με άλλους και νιώθεις ότι μοιράζεσαι κάτι.

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ως τέχνη

Ο κόσμος ενός «τρισεπίσταντου καλλιτέχνη» (3D artist) και η εξέλιξη στην κατασκευή ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού (game) πηγαίνει πλέον σε άλλα επίπεδα. Τα τελευταία χρόνια το σύμπαν του gaming αφορά διάφορες μορφές τέχνης, περιλαμβάνοντας από τη μουσική μέχρι τα πρόσωπα ηθοποιών, από μεταφορές ταινιών μέχρι τα συναρπαστικά σενάρια που προσφέρουν στον θεατή μια εμπειρία που κινητοποιεί όλες τις αισθήσεις.

Το YouTube και οι πλατφόρμες των παικτών

Ο Rapos αποτελεί φαινόμενο στον κόσμο του ελληνικού YouTube. Το κανάλι του για ηλεκτρονικά παιχνίδια μετράει πάνω από 600.000 συνδρομητές. Ο ίδιος σπουδάζει Οδοντιατρική, παίζει ηλεκτρονικά παιχνίδια από 7 χρονών και για πολλούς είναι μία από τις πιο συμπαθητικές μορφές του ελληνικού Διαδικτύου. Πολλοί γονείς, μάλιστα, τον θεωρούν πρότυπο επειδή κατάφερε να συνδυάσει σπουδές και παιχνίδι.

«Δεν ασχολούμαι επαγγελματικά με το ανταγωνιστικό παιχνίδι. Κυρίως ασχολούμαι με τα παιχνίδια που έχουν μια ιστορία και απλώς παίζω με τον υπόλοιπο κόσμο. Το δικό μου κανάλι το παρακολουθούν ακόμη και παιδιά 5 ετών που βλέπουν τα παιδικά παιχνίδια, αλλά επειδή η γκάμα μου στα παιχνίδια είναι τεράστια, οι ηλικίες φτάνουν μέχρι τα 30-35. Αυτό δεν είναι τυχαίο. Πρόκειται για ανθρώπους που μεγάλωσαν με παιχνίδια.

Adaptado de <https://www.lifo.gr>

ΤΕΛΟΣ ΜΗΝΥΜΑΤΟΣ