

TEXTO 2

Lee este texto con atención y escoge la respuesta correcta:

¡QUIERO UN MÓVIL!

NO ES SOLO UN TELÉFONO, ES UNA POTENTE HERRAMIENTA DE COMUNICACIÓN, SOCIALIZACIÓN Y ENTRETENIMIENTO.

La mayoría de adultos controla el uso del móvil y suele utilizarlo para hablar o mandar mensajes cortos, pero para los adolescentes es una herramienta que va más allá de la simple comunicación.

Por ello no es casualidad que las empresas de telefonía hayan puesto sus ojos en los más pequeños de la casa. Los adolescentes son objetivo prioritario de las compañías, que conocen perfectamente el poder de atracción que ejerce y han creado productos cada vez más llamativos y con aplicaciones más atractivas, especialmente dirigidos a ellos.

Los datos hablan por sí solos, ya que casi la mitad de los menores entre 6 y 11 años tiene un móvil, y a partir de los 14 son ocho de cada diez, y lo que es más alarmante, la edad de inicio a la "móvil manía" sigue bajando.

El móvil puede ser de gran utilidad para los niños, pero también para los padres, que pueden tenerlos localizados a todas horas, algo especialmente útil en las fa-



milias en las que los hijos pasan muchas horas solos. Pero junto a los beneficios, no hay que perder de vista los riesgos.

Las nuevas tecnologías pueden generar adicción. Los estudios dan la voz de alarma: uno de cada cuatro niños reconoce que se siente mal sin su móvil y un diez por ciento afirman haberlo pasado fatal cuando se lo han quitado. Por último, no hay que ignorar el gasto económico que supone cada móvil.

Los padres deben evitar ceder a las modas o a la insistencia de los hijos, que les presionan con que todos sus amigos ya tienen uno. Deben comprar un móvil a su hijo cuando piensen que lo necesitan o crean que va a hacer un buen uso de él. Por ello, la mejor receta para saber cuándo y cómo deben utilizar los hijos el móvil es tener sentido común y conocer y controlar ventajas e inconvenientes.

1. Que el móvil es una herramienta que va más allá de la simple comunicación significa que el móvil se usa para...

a. jugar

b. comunicarse

c. diversas cosas

d. mensajes