

平成 31 年度（2019 年度）第 1 学年入学・第 2 学年 4 月編入学選抜検査

Examen de Admisión – Abril de 2019 para Candidatos del 1<sup>er</sup> y del 2<sup>o</sup> Año

外国語作文（スペイン語）

Composición en Lengua Extranjera (Castellano)

平成 31 年（2019 年）2 月 3 日（日）実施

Domingo, 3 de febrero de 2019

Notas:

1. Mantenga cerrado su cuestionario del examen hasta recibir la orden de abrirlo.
2. Puede utilizar el espacio en blanco del cuestionario para escribir algún dato, pero no la respuesta. Lo escrito en este espacio no será calificado.
3. Escriba todas las respuestas **en Castellano** en la hoja de respuestas.
4. Tendrá 45 minutos para completar la Composición en Lengua Extranjera.
5. Lea en silencio el cuestionario, sin alzar la voz.
6. Escriba su número de carné de inscripción y su nombre y apellido en el cuestionario, y su número de carné de inscripción en la hoja de respuestas.
7. No está permitido hacer preguntas acerca del contenido del examen.
8. Ambos, el cuestionario y la hoja de respuestas, serán recogidos después del examen.

受検番号 Número de carné de inscripción	氏名 Nombre y apellido
--	-------------------------

東京学芸大学附属国際中等教育学校

TOKYO GAKUGEI UNIVERSITY INTERNATIONAL SECONDARY SCHOOL

**Lea el siguiente artículo y responda a la siguiente pregunta.**

Se está estudiando la inclusión de los deportes electrónicos (también llamados “eSports”) en los Juegos Olímpicos de Verano, a partir de 2024. La idea la propuso Tony Estanguet, copresidente del Comité para la Candidatura Olímpica de París. París albergará los Juegos de Verano de 2024. El Sr. Estanguet dice que hablará con el Comité Olímpico Internacional (COI) y representantes de los deportes electrónicos sobre la inclusión de los videojuegos competitivos en las olimpiadas por primera vez.

El programa para las Olimpiadas de 2024 empezará a decidirse en 2019, y la decisión final sobre los deportes que serán incluidos se tomará después de que hayan finalizado los Juegos Olímpicos de Tokio de 2020. Ya se ha confirmado que los deportes electrónicos serán un deporte con medallas en los Juegos Asiáticos de 2022 en China. Los Juegos Asiáticos constituyen el segundo mayor acontecimiento multideportivo después de las Olimpiadas.

Mientras que algunas personas piensan que la propuesta del Sr. Estanguet es una señal de que el COI puede estar adaptándose a los tiempos, otros piensan que es una idea disparatada, ya que los videojuegos no son un deporte propiamente dicho. Pero una cosa es segura: los deportes electrónicos son un gran negocio. Algunos expertos predicen que para 2020 generarán más de mil millones de £\* en ingresos (ganancias) y su audiencia crecerá hasta llegar a los 600 millones de personas.

Dada la popularidad que tienen los juegos, así como las habilidades y el entrenamiento que se requieren para ser un jugador de primera, ¿no sería hora de que viéramos los deportes electrónicos en las Olimpiadas? ¿O sentarse en frente de una pantalla y pulsar botones simplemente no es un deporte olímpico apropiado?

\*Mil millones de £ (libras esterlinas) = alrededor de 145 mil millones de yenes

Modificado de:

*FirstNews.*, 27 de octubre de 2017.

**PREGUNTA**

**Exponga su opinión sobre la inclusión de los deportes electrónicos en los Juegos Olímpicos. Incluya razones en base a sus conocimientos y experiencia.**



