



LENGUA Y LITERATURA-SEPTIMO AB-OA3-7-11-GUÍA 10-SEMANA 10
Guía de Lengua y Literatura- RETROALIMENTACIÓN- 7º año A y B
Prof.: Vanessa Abarzúa Fuentes

Nombre:	Curso:	Fecha:
Objetivo de la clase: Reforzar estrategias de comprensión lectora que permitan a los estudiantes analizar, formular y aplicar sus conocimientos frente a un texto. OA: OA 3: analizar las narraciones leídas para enriquecer su comprensión... OA 7: formular una interpretación de los textos literarios leídos... OA 11: aplicar estrategias de comprensión de acuerdo con sus propósitos de lectura.	7 Año A-B	Semana 10

I. Retroalimentación:

Queridos estudiantes: en nuestra guía de hoy nos corresponde analizar los resultados de la Evaluación Formativa que rendiste la semana anterior, recuerda que te enfrentaste a una prueba donde principalmente debías demostrar estrategias de comprensión lectora, tales como identificar la idea principal, tratar de entender significados de palabras desconocidas según el contexto, inferir características de personajes, etc.

Pero, ¿qué ocurrió?, quizás no te tomaste el tiempo suficiente en cada pregunta, quizás no interrogaste al texto como debe ser, quizás no descubriste las pistas que te daban las palabras para descubrir su significado...

Lo anterior tiene solución, sólo debes estar siempre muy atento cuando leas un texto, recuerda que el tener una buena comprensión lectora te ayudará en todas tus asignaturas y en tu vida cotidiana.



Por lo anterior, recordaremos qué debemos hacer para comprender bien un texto:



S **Suspende, o para la lectura...** cuando te encuentres una palabra que desconozcas, o al final de un párrafo o de una página.

T **Tómate un tiempo para pensar si comprendes lo que has leído:**

- ✓ "He leído demasiado rápido?"
- ✓ "¿He estado atento a lo que he leído?"
- ✓ "¿Es fácil, o difícil, el texto?"
- ✓ "¿He comprendido?"

O **Organiza el significado de lo que has leído**

- ✓ "Hay alguna palabra que no he entendido?"
- ✓ "¿Hay alguna parte del texto que no he entendido?"
- ✓ "¿Tengo que releer?"
- ✓ "¿Tengo que hacerme alguna pregunta?"
- ✓ "¿Debo usar algún organizador gráfico para ordenar el significado?"

P **Piensa si has comprendido mejor ahora**

- ✓ "¿Puedo repetir con mis palabras lo que he leído?"
- ✓ "¿Puedo decir qué es lo más importante de lo que he leído?"

Los conceptos vistos en clases los puedes aprender o memorizar, pero utilizar estrategias de lectura te acompañará siempre, si logras desarrollar las habilidades lectoras estarán contigo en todo momento, no sólo en Lengua y Literatura, podrás comprender y entender los textos de Ciencias, de Historia, las instrucciones de tus juegos favoritos, tus libros preferidos, ¡¡¡¡TODO!!!!

Recuerda que, al comienzo de año, yo te solicité en los materiales para la asignatura, un lápiz destacador, utilízalo, destaca la información importante, subraya si es necesario, marca las palabras desconocidas y busca su significado en un diccionario o descarga una aplicación donde puedas buscar significados de palabras, lo importante es que cada vez que te enfrentes a un texto utilices las estrategias de lectura.

Ahora es momento de demostrar que serás capaz de leer un texto y utilizar las estrategias aprendidas en nuestra clase de hoy.



II. Actividad:

Lee comprensivamente el siguiente texto y responde las preguntas que aparecen a continuación:



Los primeros pasos para los actuales **videojuegos** se producen en los años 40, cuando los técnicos americanos desarrollaron el primer simulador de vuelo, destinado al entrenamiento de pilotos. En 1962 apareció la tercera generación de computadoras, con reducción de su tamaño y costo de manera drástica; y a partir de ahí el proceso ha sido continuo. En 1969 nació el microprocesador, que en un reducido espacio producía mayor potencial de información que las grandes computadoras de los años 50. Es lo que constituye el corazón de nuestras computadoras, videojuegos y calculadoras.

En 1970 aparece el disco flexible y en 1972 se desarrolla el primer juego, llamado PONG, que consistía en una rudimentaria partida de tenis o ping-pong. En 1977, la firma Atari lanzó al mercado el primer sistema de videojuegos en cartucho, que alcanzó un gran éxito en Estados Unidos y provocó, al mismo tiempo, una primera preocupación sobre los posibles efectos de los videojuegos en la conducta de los niños.

Luego de una voraz evolución, en la que el constante aumento de la potencia de los microprocesadores y de la memoria permitieron nuevas mejoras, en 1986 la casa Nintendo lanzó su primer sistema de videojuegos que permitió la presentación de unos juegos impensables nueve años atrás. La calidad del movimiento, el color y el sonido, así como la imaginación de los creadores de juegos fueron tales que, unidos al considerable abaratamiento relativo de dichos videojuegos, a comienzos de los 90, en nuestro país se extendieron de manera masiva los juegos creados por las dos principales compañías, Sega y Nintendo; y en poco tiempo se constituyeron en uno de los juguetes preferidos de los niños.

La extensión masiva de los videojuegos en los años 90 ha provocado una segunda oleada de investigaciones, en la medicina, la sociología, la psicología y la educación, además de la preocupación y las valoraciones que dichos juegos han recibido por parte de padres, educadores y principalmente los medios de comunicación, para quienes generalmente los videojuegos son vistos como algo negativo y perjudicial. Las más prestigiosas universidades, revistas y publicaciones son sensibles a la preocupación por una de las tendencias preferidas a la hora de elegir los juegos, no solo de los niños y adolescentes, sino también de jóvenes y adultos.

1. ¿Cuál es el tema central del texto?

- A) Relación entre computadoras y videojuegos novedosos.
- B) Los videojuegos y las consideraciones psicosociales.
- C) Surgimiento de las empresas Atari, Nintendo y Sega.
- D) La expansión de los videojuegos y su peligro inherente.
- E) Evolución de los videojuegos y el debate sobre sus efectos.

2. En relación a los videojuegos y los progresos logrados entre 1969 y 1977, es incompatible afirmar que, como consecuencia, se produjo:

- A) Un acelerado proceso de aceptación, pero también recelo.
- B) Éxito de ventas y aceptación total, entusiasta y sin reparos.
- C) Una potenciación cada vez mayor del microprocesador.
- D) Aprovechamiento del cromatismo, el sonido y el dinamismo.
- E) Interés en el tema por parte de científicos e instituciones.

3. El término VORAZ, en el tercer párrafo del texto, alude a:

- A) escándalo.
- B) consumismo.
- C) agresividad.
- D) rapidez.
- E) dependencia.

4. Se puede inferir de lo expuesto en el texto que:

- A) La empresa Sega tuvo una duración prolongada en videojuegos.
- B) Fue en países asiáticos que se revolucionó los videojuegos.
- C) En cuanto a comunicación, los videojuegos resultan nocivos.
- D) La empresa Atari fue la pionera en la creación de videojuegos.
- E) La medicina, la psicología y la sociología investigan los videojuegos.

5. Si los microprocesadores no se hubieran potenciado, seguramente:

- A) no habría ningún videojuego y tampoco habría violencia.
- B) las computadoras habrían tardado en popularizarse.
- C) la revolución de los videojuegos no se habría dado.
- D) las investigaciones sobre los videojuegos continuarían.
- E) no se habrían desarrollado videojuegos de gran calidad.

