



FORMANDO CON SENTIDO HUMANO!



Actividad de nivelación

Asignatura	Comprensión lectora	Clei	4F	Jornada
Nombre del estudiante:				

Presentación

Conforme a lo estipulado en el Decreto 1290 y en coherencia con la política académica de la institución, la dirección académica presenta este Plan de Refuerzo, como estrategia para superar las debilidades presentadas en el área, y con el objetivo de elevar el nivel académico del estudiante.

- Si lo requiere, solicite asesoría a su profesor con respecto a la forma, tiempo y lugar de entrega.
 - Diligencie el Plan de refuerzo en hojas tamaño carta a mano o impresa (según lo indique el profesor).
 - Para su entrega, adjunte a la **actividad de nivelación**, este formato completamente diligenciado.
 - Defina con el profesor del área la fecha de entrega y de la sustentación.
- ¡Ánimo! Es el momento de crecer y convertir las debilidades en fortalezas

Actividad Propuesta

1. Observa la imagen y responde:



a. ¿Qué sugiere la imagen?:

b. ¿Qué elementos de la imagen podrían comparar con la situación actual del país o del mundo y por qué?

c. ¿Podrás clasificar la ilustración como de “actualidad”? Explica

d. Redacta un texto corto donde expliques, a tu juicio, cómo puede impactar la imagen a la juventud actual, a la población y que medidas de país de comunidad y como persona se podrían tomar como parte de la solución

2. Lee el siguiente texto y luego responde:

LOS VIDEOJUEGOS, DEMONIOS QUE EDUCAN

Criticados y odiados por profesores y padres, los juegos en computadora podrían ser una valiosa herramienta de aprendizaje. Todo depende del uso adecuado y una buena orientación.

¿Puede ser instructivo algo cuya tarjeta de presentación reza que al encenderse “te golpea, justo entre los ojos, como si usaras una Uzi nueve milímetros en forma de descongestionante nasal y te das cuenta de que no estás en otro mundo sino en otro universo, con tu corteza cerebral frita y tus oídos abrasados”?

La mayoría de las personas creen que no. Sobre todo, padres de familia que ven a sus hijos horas y horas en las vacaciones escolares con los ojos cuadrados de tanto jugar con los videojuegos. La explicación es simple y contundente: “Por lo general, los videojuegos premian al más agresivo, lo que sumado a la agresión diaria que se vive en nuestra sociedad, termina por interiorizar un mensaje exagerado de violencia, que se añade al que la televisión refleja a diario”. El grupo de profesores de Alfavisual, una red que trabaja por el aprovechamiento de los medios de comunicación en los procesos pedagógicos plantea que los videojuegos no tienen por qué ser “demonizados” en las instituciones educativas. La cuestión está en saber seleccionar los videojuegos, en permitir que se relacionen con la realidad y en diseñar estrategias que permitan complementar los objetivos de las instituciones educativas.

El profesor cambia, entonces, y conjuga el verbo orientar en lugar de los verbos imponer y dictar. Según Alfa visual, un programa educativo que acuda correctamente a los videojuegos puede ser más efectivo que uno que emplee la televisión, pues las técnicas de la realidad virtual posibilitan formas de aprendizaje basadas en la participación activa de los estudiantes, que ven, oyen, y “hacen” las cosas que aprenden. Entre las ventajas que más se subrayan del uso de los videojuegos en los procesos educativos sobresalen las que demuestran cómo se juega, permiten manipular instrumentos y aumentan la motivación para el aprendizaje de diversas materias. Además, dan carácter lúdico a los aprendizajes, así como también posibilitan la repetición y corrección de los problemas que se plantean en ellos. En un escrito para el semanario The Higher Chronicle of Higher Education, una de las más prestigiosas publicaciones sobre educación de Estados Unidos, el pedagogo Barry Gifford señala siete características que convierten a los videojuegos en un recurso atractivo y efectivo para la enseñanza: permiten el ejercicio de la fantasía, facilitan el acceso a otros mundos, favorecen la repetición instantánea, permiten el dominio de habilidades, facilitan la interacción con otros amigos, ayudan a determinar con claridad cuáles son los objetivos de una tarea y favorecen un aumento de la atención y del autocontrol.

El Tiempo, Video Juegos, Demonios Que Educen. Bogotá 8, Julio, 2001

a. Según el artículo ¿Cuáles personas e instituciones puede decirse que son valiosas en el proceso de transformar los videojuegos en herramienta pedagógica?

b. Desde tu punto de vista ¿cuáles pueden ser los principales beneficios de utilizar los videojuegos como herramienta pedagógica?

4. Lee, analiza y responde a los interrogantes compartidos a continuación

El océano Ártico está envenenado. Gran parte de la contaminación generada en el hemisferio Norte desde el inicio de la Revolución Industrial se encuentra depositada en el hielo marino. Durante un mes, 36 investigadores han estado recogiendo muestras de las aguas del Ártico y testigos de hielo, que contienen el registro de los últimos 400 años. Todo ello con el fin de poder cuantificar el impacto de esos contaminantes ahora que se está fundiendo con mayor rapidez que nunca el hielo.

Entre el hielo no sólo está el hollín del carbón y petróleo quemado en estos dos siglos, sino también están las sustancias más peligrosas que se han emitido a la atmósfera las últimas décadas. "Es un cóctel de venenos que se descarga en el mar de golpe en pocos días con el deshielo, y que afecta en primer lugar al crecimiento del plancton, base de la cadena alimenticia de los peces, las focas, las ballenas, los osos polares. y que en los últimos años ha sufrido una regresión por esa causa", añade el científico Carlos Duarte.

El deshielo ya ha provocado una fiebre del oro entre los cinco países ribereños del Ártico. Las ansias por los supuestos yacimientos de petróleo que esconden sus fondos marinos, ha lanzado a Rusia a una feroz carrera por reivindicar su trozo de la tarta ártica. Canadá, EEUU, Noruega y Dinamarca han seguido a Rusia en sus ambiciones económicas bajo el océano, que algún día deberá decidir la ONU.

Duarte considera que las aguas del Ártico son Patrimonio de la Humanidad. La explotación del subsuelo "sería el tiro de gracia".

Texto de GUSTAVO CATALÁN DEUS

Pregunta 1.

Según las informaciones del texto sobre el Ártico, es correcto afirmar que:

- A) Rusia ha descubierto reservas de petróleo en sus fondos marinos.
- B) a causa del deshielo algunos países vislumbran su explotación económica.
- C) la ONU ha declarado recientemente sus aguas "Patrimonio de la Humanidad".
- D) los países ribereños están descargando sustancias contaminantes en sus aguas

Pregunta 2.

Sobre los contaminantes en el Ártico, es correcto afirmar que:

- A) es posible ya cuantificar su impacto.
- B) son ellos los causadores del deshielo.
- C) se están descargando en el mar a través del deshielo.
- D) se acumularán todavía en el hielo en los próximos siglos.

Pregunta 3.

Al comentar que el deshielo ha provocado una "fiebre el oro" (línea 12), el autor quiere decir que:

- A) hay supuestas reservas de oro en el Ártico.
- B) ya se ha descubierto oro y petróleo en el Ártico.
- C) se están explotando oro en los países ribereños del Ártico.
- D) hay una carrera de los países ribereños en la búsqueda por petróleo en el Ártico.

Pregunta 4.

Según las informaciones del texto, ¿Qué doble amenaza se cierne sobre el océano Ártico?

- A) la contaminación y el deshielo.
- B) el cóctel de venenos y el deshielo.
- C) la explotación de petróleo y el oro.
- D) el crecimiento del plancton y el petróleo.

Pregunta 5.

A partir de las informaciones del texto, se puede concluir que el Ártico:

- A) debe ser explotado económicamente.
- B) afectará, a causa del deshielo, a sus países ribereños.
- C) se está destruyendo a causa de la actividad industrial.
- D) a lo largo de los años, se ha convertido en un sumidero de contaminantes.

Pregunta 6.

El pronombre "ello" destacado en negrita (línea 04) se refiere, en el texto:

- A) a los países ribereños del Ártico.
- B) al impacto de los contaminantes en las aguas del Ártico.
- C) a la cantidad de contaminantes en las aguas del océano Ártico.
- D) al trabajo de investigación de un mes realizado por un grupo de científicos en el Ártico.