

CLASE DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN 6° AÑO  
SEMANA 24  
28 AL 2 DE OCTUBRE



Esta foto de Autor desconocido está bajo licencia [CC BY-NC-ND](#)

PROFESOR RODRIGO GAZMURI  
SANDOVAL

Semana 23			Clase
Curso	SEXTO AÑO	Unidad 2	Semana 24 28/2 de octubre
OA (objetivo de aprendizaje)	OA 6: Leer independientemente y comprender textos no literarios (cartas, biografías, relatos históricos, libros y artículos informativos, noticias, etc.) para ampliar su conocimiento del mundo y formarse una opinión:		
Objetivo de la clase	Comparar información entre dos textos del mismo tema		
Actitudinal	Demostrar interés y una actitud activa frente a la lectura, orientada al disfrute de la misma y a la valoración del conocimiento que se puede obtener a partir de ella.		
Contenidos/Habilidad	Comparar-Leer/textos no literarios		
Recursos	Cuaderno- pc		

*Saludos estudiantes: Esta semana 24 corresponde leer y comparar información sobre un tema desde distintos puntos de vista. Primero, leerás comprensivamente 2 textos informativos, uno que apoya los video juegos y otro que está en contra de ellos. Luego, compararás los textos según sus argumentos y darás tu opinión sobre el tema. En la tarea, compararás 2 textos informativos sobre el café, donde responderás unas preguntas en tu cuaderno. Además analizarás los errores frecuentes de la última evaluación.*



# ACTIVIDAD

1-Muchas veces la información sobre un tema puede variar y tener diferentes puntos de vista, a continuación leerás y compararás textos informativos que tratan en forma diferente un tema.

Lee los siguientes textos y desarrolla las preguntas en tu cuaderno:



[Esta foto](#) de Autor desconocido está bajo licencia [CC BY-SA-NC](#)

## LOS BENEFICIOS DE LOS VIDEOJUEGOS

### **Promueven el aprendizaje**

De acuerdo con la investigación realizada por la Radboud University Nijmegen en el 2013, se conoce que los videojuegos ayudan a que el cerebro trabaje en varias funciones cerebrales, tales como en el razonamiento, memoria y percepción sensorial; todas éstas sirven en el mundo escolar y laboral, porque hacen que la persona en cuestión sea totalmente eficaz al momento de realizar alguna actividad determinada.

### **Desarrollo de la habilidad espacial**

Los gráficos y contextos de algunos videojuegos, llevan a los usuarios a calcular la manera en que deberán efectuar ciertos movimientos para que tengan éxito; por ejemplo, en un juego de fútbol, es importante que se conozca la dirección y fuerza que se debe tener para anotar un gol, porque si no se tiene una idea de cómo funciona el balón, la posición de los jugadores respecto a la portería, y la profundidad del campo, no se podrá disfrutar la experiencia.

### **Resolución de problemas**

Cuando una persona está jugando frente a una pantalla o monitor, y se encuentra ante una situación donde solamente debe escoger una opción para poder seguir con su camino, se activa su capacidad de resolución, ya que en su cerebro se comienzan a recorrer todas las posibles consecuencias que esto podría traer; por lo tanto se tiene una decisión totalmente analizada y bien pensada.

## **Coordinación**

La vista y las manos son las principales herramientas que tiene un gamer, por lo que es primordial que aprenda a coordinarlos para no distraerse de lo que se está llevando a cabo, ni para que se le tome por sorpresa; así que de acuerdo a esto, se considera que los niños (hoy adultos) que estuvieron jugando por varios años, tienen un gran control sobre los movimientos que efectúan sus manos o dedos, a pesar de no estar viendo.

## **Mejora de reflejos**

Los juegos de carreras de autos, hacen que los usuarios estén al pendiente de múltiples acciones, porque tienen que cuidar su posición y saber cuál es el momento indicado para acelerar, lo que hace que sus reflejos estén siempre alerta y atentos ante cualquier situación que involucre cambios repentinos.

## **Razonamiento lógico**

Este punto puede ser parecido al primero y tercero de esta lista, porque es algo que el mismo cerebro va desarrollando conforme se encuentra ante acontecimientos que requieren de mucha atención y precisión; por lo tanto, su formación puede comenzar a darse desde que se está jugando en un escenario que involucra salvar la vida de algún personaje o resolver un acertijo de acuerdo a todos los datos que se han ido recopilando.

Estos son sólo algunos de los puntos destacables que tienen los videojuegos, por lo que no debe de desprestigiarse la labor a largo plazo que éstos hacen en la vida de las personas.

# LOS PELIGROS DE LOS VIDEO JUEGOS

La adicción a los videojuegos puede afectar a los individuos a nivel biológico, personal y social, pues el adicto puede presentar daño neuronal, obesidad, depresión, bajo rendimiento académico y aislamiento, advirtió hoy un especialista.

Mario Salazar Valenzuela, docente de la Facultad de Psicología de la Universidad Autónoma de Sinaloa (UAS), explicó que dedicar demasiadas horas a esta actividad, en la cual la mayoría de los juegos apuntan a la violencia y al poder, genera diversas consecuencias.

"En ocasiones, el individuo se va creando una idea fantasiosa sobre el dominio que puede ejercer sobre los demás, generando en ellos actitudes violentas, paranoides y de superioridad", explicó el académico en un comunicado. Los adictos al videojuego "se caracterizan por ser personas ansiosas, impulsivas, con poca tolerancia a la crítica e inseguros para entablar una relación social", dijo.

Si bien los videojuegos causan un mayor daño a nivel neuroquímico en los infantes, en los adolescentes y adultos también existen afectaciones, ya que al convertirse en una actividad lúdica excesiva interfiere en la vida personal del individuo, apuntó.



"La adicción al videojuego cae en particular en una línea de la ludopatía que se llama tecnopatía, que es un vicio a los videojuegos y se encuentra en el trastorno de los impulsos donde la persona está inmersa en ese mundo y cae dentro de la red obsesiva compulsiva", señaló.

El psicólogo comentó que el individuo adicto al videojuego ya sea en el Smartphone o consola no es capaz de controlar el tiempo que dedica al juego, perdiendo la noción de éste. "El que juega tiene ideas persistentes, no se le quita de su mente el querer seguir jugando", indicó.

Salazar Valenzuela detalló que el uso desmesurado de los videojuegos crea una adicción, por lo que la Organización Mundial de Salud (OMS) lo ha incluido como una enfermedad mental.

"A nivel mundial, la adicción al videojuego se está proponiendo en una de las clasificaciones de salud mental como una alteración o enfermedad dentro de la categoría de trastorno por impulsos", precisó el catedrático. Indicó que existen estudios que señalan que una tercera parte del mundo hace uso de las tecnologías, en las que aparecen los videojuegos como una de las herramientas mayormente empleadas por largos periodos de tiempo.

Es por todo ello que el especialista recomendó establecer un horario y días para jugar, así como el plantearse un proyecto de vida, lo que ayuda en gran medida a equilibrar y no caer en la adicción.



2- Compara los textos según los argumentos dados (escribe el esquema en tu cuaderno)

2 argumentos a favor	2 argumentos en contra

3-Al comparar las visiones ¿en qué coincides o concuerdas con ellas?

# TAREA

1-Compara los textos según sus argumentos y escríbelos en tu cuaderno

El **café** es consumido en gran medida no solo **por** su sabor, sino **por** los efectos que tiene en los consumidores. El grano de **café** en sí mismo contiene sustancias químicas que son estimulantes para las personas. Estas sustancias son tóxicas en grandes dosis, puede causar insomnio y fatiga mental en grandes cantidades.

Protege contra muchas enfermedades. Se ha demostrado que el consumo moderado de **café** reduce el riesgo de padecer hipercolesterolemia y, en pequeñas dosis, también disminuye el daño físico en enfermedades crónicas como el Parkinson y el Alzheimer.



2-¿Por qué crees que no existe una sola opinión sobre el café?

# ANALIZA LAS PREGUNTAS CON ERRORES FRECUENTES DE LA TERCERA EVALUACIÓN

7. LEE EL SIGUIENTE TEXTO:

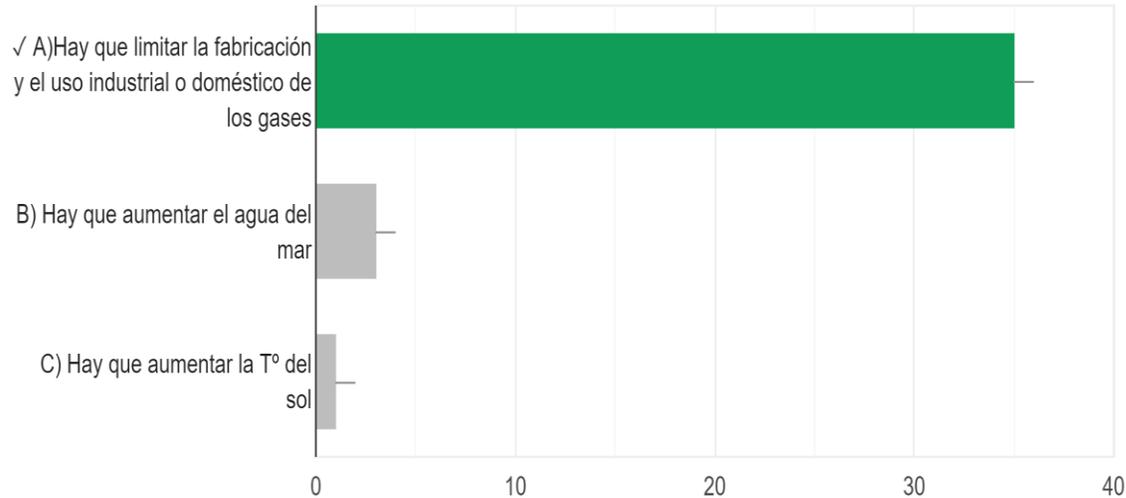
( Katia Soto )

35 de 39 respuestas correctas

Digamos NO a los gases que destruyen la capa de ozono

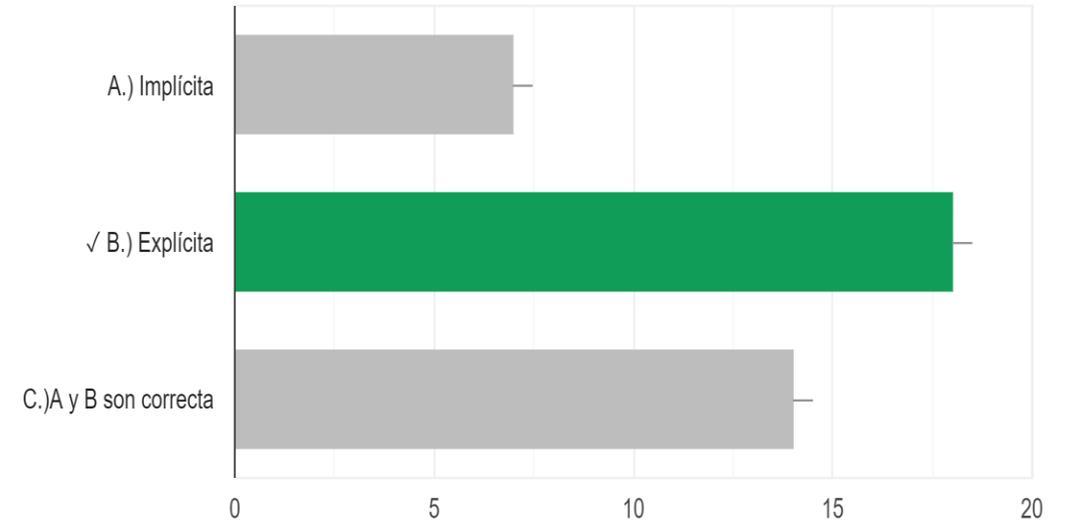
...s

¿Que es lo que hay que limitar?



8. ¿La pregunta del N° 7 corresponde a una pregunta ?

18 de 39 respuestas correctas



**SI TE DAS CUENTA, ESTA ES UNA PREGUNTA COMBINADA, LA NÚMERO 8 PREGUNTA ACERCA DE LA NÚMERO 7, SI ES DE TIPO IMPLÍCITA O EXPLÍCITA. LA RESPUESTA ESTÁ EN EL TEXTO, POR LO TANTO, ES **EXPLÍCITA**. MUCHOS FALLARON Y NO VOLVIERON A LEER EL TEXTO PARA ENCONTRARLA.**