Periodo: 3	**Semana**: 9 Y 10	**Fecha**: del 30 al 3 de agosto de 2021	**Área:** LECTURA CRÍTICA
Educador: Yolanda Caro			
Grado: 7*1 7*2 7*3		**Estudiante:**	
TEMAS		TRABAJO VIRTUAL DE LECTURA CRÍTICA	
INDICADOR DE LOGRO		• Desarrollar la capacidad de comprender y analizar textos escritos y aportar con ello los diferentes puntos de vista que influyan en el análisis del mismo. • Desarrollar una postura crítica frente a un texto entendiendo los contenidos locales que lo conforman para darle un sentido global. • Define una temática para la elaboración de un texto con fines argumentativos	
ESTRATEGIAS		**. Se evaluará el taller enviado a la plataforma classroom** **. Sustentación en clase.** **. Puntualidad en la entrega del taller y presentación.** **. Explicación en clase virtual de los temas, dudas e inquietudes.** **CÓDIGO 7°01 r73ktun** **CÓDIGO 7°02 l2puhbg** **CÓDIGO 7°03 clcy2sk**	

ACTIVIDAD

LEE EL TEXTO Y RESPONDE LAS PREGUNTAS DIRECTAMENTE POR EL FORMULARIO DE CLASSROOM.

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 los 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.