



ÁREA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA GRADO DÉCIMO

Comprensión lectora "tecnología"

LECTURA 1

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.

LECTURA 2

Muchos expertos recomiendan no dar a los hijos un **móvil inteligente** (con acceso a Internet) hasta los 14 años. Un niño de 10 años no necesita un móvil, porque suele estar en casa o en el colegio y está permanentemente localizado. Además, si tuviera un móvil, la pregunta sería a qué servicios puede acceder desde el móvil (básicamente, aplicaciones de **redes sociales** y **mensajería**) y a qué peligros estaría expuesto. Por ejemplo, entre los menores de edad es frecuente el **ciberacoso**, en el que las burlas, insultos y amenazas de unos menores a otros ya no se limitan al colegio y al horario escolar, sino que se extienden a las redes sociales durante todo el día.

Por otra parte, hay un riesgo que no tiene que ver con ser víctima de un delito, sino con su desarrollo personal (físico y psicológico, individual y social) y es la **excesiva dependencia del móvil**, que puede terminar en un trastorno grave o adicción, pero que mucho antes ya resulta preocupante, porque denota una falta de autocontrol y autoorganización del tiempo y de las tareas que debe hacer, de



estudio y de ocio. Frente a ello, el mejor control parental no es el tecnológico, sino la educación, la confianza y la comunicación desde pequeños.

1. Uno de los siguientes enunciados resulta incompatible con lo afirmado en el texto.

- A) Además del acoso escolar, los niños están expuestos al acoso en redes sociales.
- B) Un niño que depende excesivamente del móvil puede desarrollar una conducta adictiva.
- C) Los expertos recomiendan a los padres dar un móvil a sus hijos recién a los 14 años.
- D) Los niños con un móvil acceden a aplicaciones de redes sociales y mensajería.
- E) Frente a los peligros de Internet, los padres deben espiar digitalmente a los niños.

Lectura 3

Los especialistas en derechos humanos piensan que la representación de las personas en la **publicidad** es injusta y discriminatoria. En el caso de hombres y mujeres, existe una fuerte tendencia a presentar a los primeros como los protectores, los fuertes, mientras que a las segundas las vemos básicamente en roles secundarios. Sin embargo, las **escenas discriminatorias** no se circunscriben a esos ámbitos, ya que al mostrar a un tipo de personas en las que predomina la piel blanca y los cabellos claros, dejan de lado la diversidad racial que existe en nuestro país (andinos, mestizos, afrodescendientes, etc.).

Mariela Jara señala que los mensajes publicitarios también discriminan cuando exponen situaciones en las que **priman** momentos de realización, felicidad y prosperidad económica en un país en el que una gran parte de la población (24,8%) vive en la pobreza.

Para sus defensores, la publicidad es el espejo de la cultura que hemos adquirido a lo largo de los años. David Solari Martín explica que el individuo presta a los anuncios comerciales **ideales de belleza y comportamiento**. La sociedad acepta un modelo y la publicidad lo acoge. Es seguro que el color de tinte que más se vende en el País es el rubio y acá las mujeres no son rubias. Entonces, estos mensajes nos **alienan** o tenemos parámetros de belleza que no corresponden a nuestra realidad, pero los aceptamos. Además, algunos spots publicitarios son **androcéntricos** (comerciales de cerveza), **sexistas** (productos de limpieza) o se centran en una determinada raza (productos de belleza). Por ejemplo, si vendemos mototaxis no vamos a utilizar modelos de ojos azules, porque ese no es el público consumidor.

Por otro lado, las marcas de algunas instituciones bancarias y bebidas gaseosas tienen promociones en las que aparecen modelos con rasgos andinos. Lo que sucede es que hay un problema de **identidad** que provoca una falta de unidad entre los criterios y los mensajes que se emplean para elaborar los avisos publicitarios.

1. ¿Cuál es el tema principal que desarrolla el texto?

- A) Los contenidos discriminatorios en la publicidad en el país.
- B) La aceptación de los roles tradicionales en la población.
- C) Los valores tradicionales de los medios de comunicación.



- D) Los problemas de identidad en las promociones de venta.
- E) La crítica a los actuales anuncios comerciales regionales.

2. En el segundo párrafo del texto, el verbo PRIMAR significa:

- A) Mostrar.
- B) Iniciar.
- C) Destacar.
- D) Originar.
- E) Cristalizar.

3. Es incompatible con el texto afirmar que:

- A) algunas bebidas gaseosas emplean modelos con rasgos andinos.
- B) estamos acostumbrados a reproducir patrones culturales alienantes.
- C) los avisos publicitarios difunden hábitos racistas, sexistas y androcéntricos.
- D) en la publicidad nacional nunca se utilizan modelos con rasgos andinos.
- E) a los consumidores les falta compartir ciertos valores, códigos y conductas.

4. Se infiere del texto que los anunciantes de bienes de consumo masivo:

- A) Promueven la equidad de género premiando el mejor aviso.
- B) Carecen de una pauta común en sus campañas publicitarias.
- C) Deben sancionar a las empresas que discriminan al comprador.
- D) Evitan convertirse en transmisores de una cultura excluyente.
- E) Deben conectarse a varias fuentes de información electrónica.

5. Si se realizara un comercial de productos cosméticos para la televisión, probablemente:

- A) Tomaría en cuenta la diversidad racial de los habitantes de la capital.
- B) Ofertaría tintes de color castaño claro entre otra variedad de tonos.
- C) Disminuiría los ingresos de la industria de belleza a nivel regional.
- D) Crearía un modelo de vida acorde con el estatus de vida foráneo.
- E) Contaría con la participación de una hermosa fémina de tez blanca.

Lectura 4

¿Para qué sirven las tareas?

Parece una pregunta tonta, pero no deja de ser relevante, especialmente ante la inexistencia de **evidencias científicas** contundentes de que realmente sirvan para mejorar el **aprendizaje** de los alumnos. Las pocas evidencias positivas que hay siempre tienen la atinencia "*depende del tipo de tareas de las que se trate*". Valen si son dosificadas, accesibles, cultivadoras de la curiosidad y motivación del estudiante, de modo similar a la de quien se pasa horas disfrutando de pintar, tocar un instrumento musical, hacer deportes o manualidades. Agregaría, además, sin notas, usadas como material para iniciar las clases siguientes, permitiendo que el profesor detecte qué es lo que los alumnos han hecho por su cuenta.



Una de las cartas a los padres más sensatas que he leído últimamente es la de *Lisa Waller*, directora de la secundaria privada Dalton, en Nueva York, anunciando que se reducirá la carga de pruebas y tareas para no sobrecargar a los alumnos, y que las pruebas semestrales serían postergadas dos semanas de modo que los alumnos no tengan que pasarse las vacaciones estudiando para los exámenes. Además, establecieron un ciclo de rotaciones de trabajos cada 5 semanas, de modo que se alternen semanas livianas con semanas más pesadas.

Esta acción se suma a otras similares en las que colegios que renuevan su **pedagogía** están bajando la presión por las tareas, por considerarlas saturantes y desmotivadoras, componentes de "*una carrera hacia ninguna parte*", que lo único que hacen es privar a los alumnos del necesario tiempo de sueño y del disfrute de su vida juvenil. Alumnos que estudian más de 3 horas por noche tienen una fuerte probabilidad de desarrollar conductas y enfermedades asociadas a la privación del sueño, úlceras, dolores de cabeza y sobre-estresamiento. Por lo demás, existen muy limitadas evidencias de que dejar más tareas haga que los alumnos se vuelvan más hábiles.

1. Señale el título más adecuado para la lectura anterior.

- A) La importancia de las tareas escolares en la mejora del aprendizaje.
- B) La pedagogía moderna y las tareas escolares.
- C) El efecto nocivo de las tareas escolares.
- D) Evidencias científicas positivas sobre las tareas escolares.
- E) ¿Para qué sirven las tareas escolares?

2.Cuál de los siguientes enunciados está en la línea de pensamiento del autor del texto.

- A) Estudiar no más de 3 horas por la noche.
- B) Aprovechar las vacaciones para estudiar para los exámenes.
- C) Aumentar la presión por las tareas escolares.
- D) Realizar tareas dosificadoras, accesibles y cultivadoras de la curiosidad.
- E) Privar a los alumnos del disfrute de su vida juvenil.