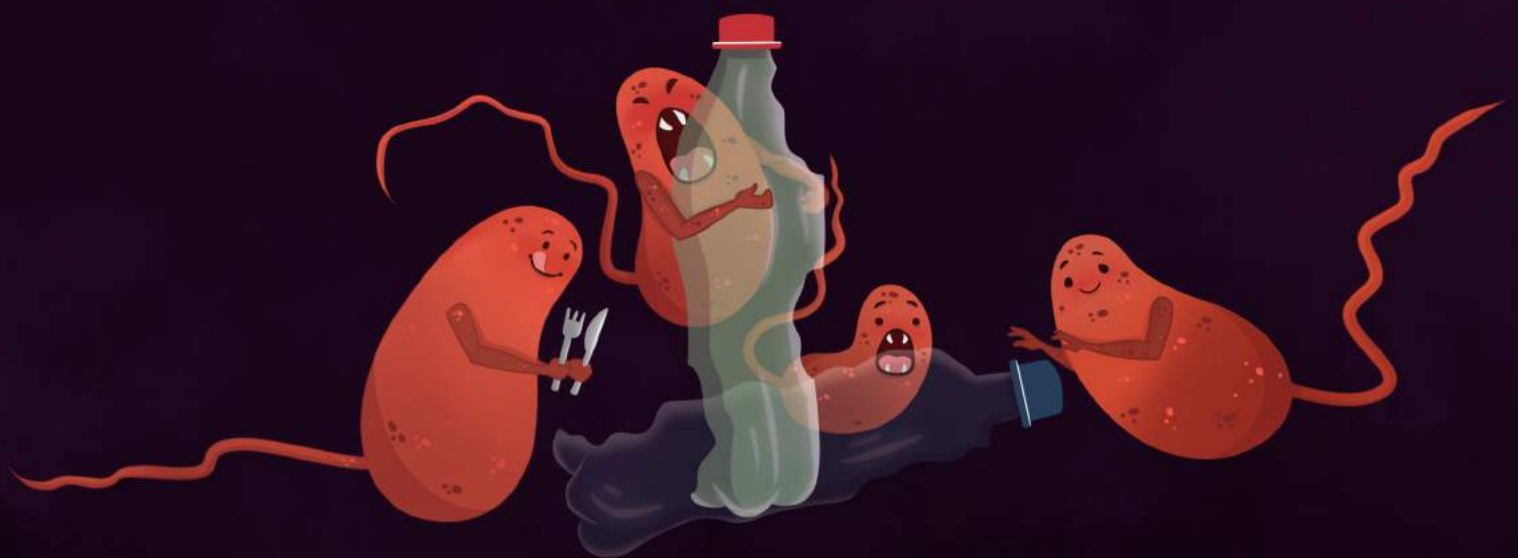
CARACTER GAMES

Ideonella sakiensis, la bacteria come plástico

¡El plástico nos invade! Si miramos a nuestro alrededor casi todo está hecho de este material, nuestros celulares, computadores, lápices, envases de golosinas, botellas y más. Eso es porque el plástico es un material muy versátil, es decir, puede adaptarse a todo tipo de productos, es económico de producir y no se daña con facilidad. Sin embargo, el plástico se convirtió en un gran dolor de cabeza para el medio ambiente, porque este material no es biodegradable, o sea que solo se acumula y acumula, contaminando todo lo que le rodea. Según los científicos una botella puede tardar hasta 500 años en degradarse, incluso, para el año 2050 se cree que la cantidad de plástico en el mar podría superar la cantidad de peces.

Pero no está todo perdido, en el año 2016 un equipo científico japonés descubrió a *"Ideonella sakaiensis"* una bacteria con un superpoder para "comerse el plástico", aunque realmente no tienen boca para comérselo, ya que estos pequeñísimos seres vivos e invisibles a nuestros ojos, liberan unas sustancias que ayudan a degradar el plástico con mayor rapidez. En otras palabras, en unos pocos días pueden iniciar el proceso de descomposición, en comparación con los siglos que el plástico permanece en los océanos hasta ser degradado.



CARACTER GAMES

Sin duda alguna, este es un gran descubrimiento y un primer paso en las ciencias, tal como lo dice McGeehan, profesor en la Escuela de Ciencias Biológicas de Inglaterra: “Este inesperado descubrimiento sugiere que estamos más cerca de una posible solución definitiva para deshacernos de todo el plástico sobrante que amenaza al medio ambiente”.

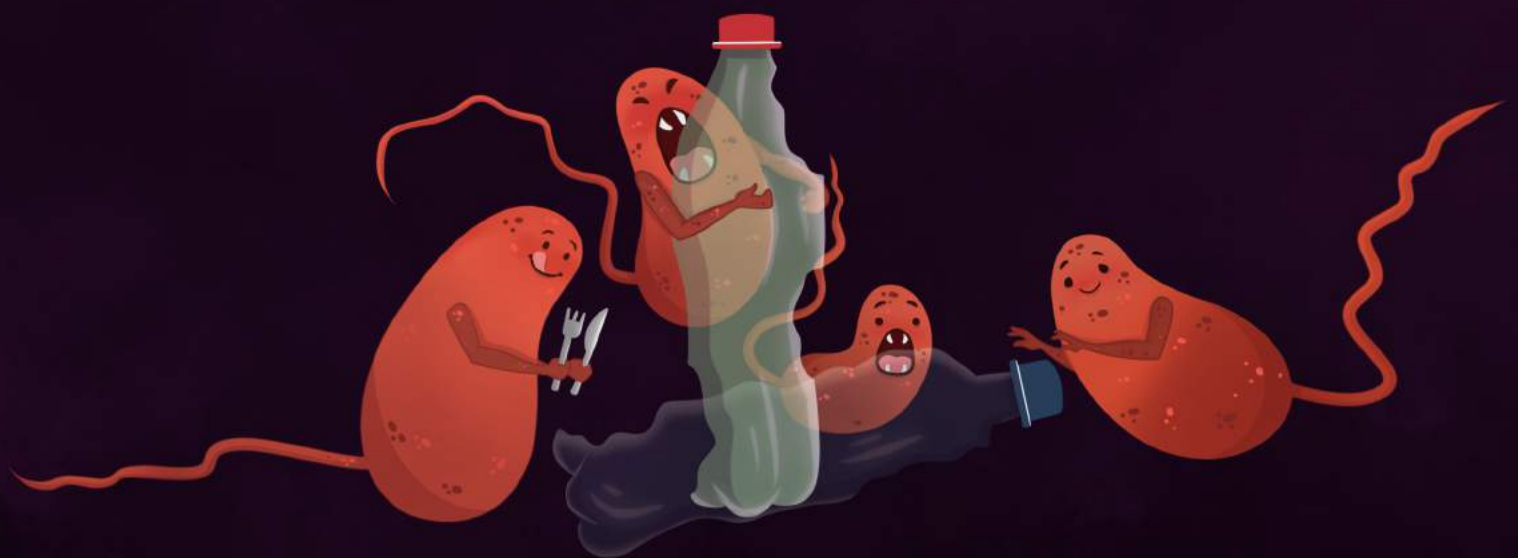
Por último, aún queda un largo camino para que estas poderosas bacterias puedan ayudar en la lucha contra la contaminación que por años ha provocado el plástico. Por ello, mientras los científicos siguen trabajando, debemos cooperar cuidando nuestro planeta, sin importar la edad podemos ser responsables de no dejar basura tirada, de reciclar las botellas plásticas y de reutilizar las cosas para darles una segunda vida.

Bibliografía

- BBC Mundo (2018) La prometedora enzima creada sin querer que puede ayudar a combatir la crisis del plástico. Recuperado de: https://www.bbc.com/mundo/noticias-42243109

Autor: Noemí Mora
Ilustrador: Rose Rivadeneira

Todos los derechos reservados por www.caractergames.com
Queda absolutamente prohibida la reproducción total o parcial de este contenido.



CARACTER GAMES

Actividades

Selección única

¿Por qué el plástico es un problema para el medio ambiente?

a) Porque contamina mucho y no es biodegradable.

b) Porque se ve feo tirado en las calles y playas.

c) Porque es un producto económico de producir.

¿De qué se trata principalmente el texto leído?

a) Del descubrimiento de una bacteria que degrada el plástico.

b) De la importancia de reciclar y evitar las botellas plásticas.

c) Del descubrimiento del daño que puede generar el plástico.

Encuentra más actividades y lecturas en
www.caractergames.com
Juntos creamos más y mejores lectores :)

CARACTER GAMES

¿Qué función cumple el último párrafo del texto?

a) Reflexionar sobre la responsabilidad de cuidar el medio ambiente.

b) Informar sobre un gran descubrimiento que ayudará al planeta.

c) Enseñar sobre el gran daño y contaminación que provoca el plástico.

Desarrollo

Instrucción: Escribe una respuesta corta.

¿Cuál es el ser vivo que puede comer plástico? _____

Verdadero o falso

Instrucción: Escribe “V” si la afirmación es verdadera o “F” si es falsa.

_____ El plástico puede tardar hasta 50 años en degradarse y desaparecer.

_____ Transformar una botella plástica en un macetero es otra manera de cuidar el medio ambiente.

Encuentra más actividades y lecturas en
www.caractergames.com
Juntos creamos más y mejores lectores :)

CARACTER GAMES

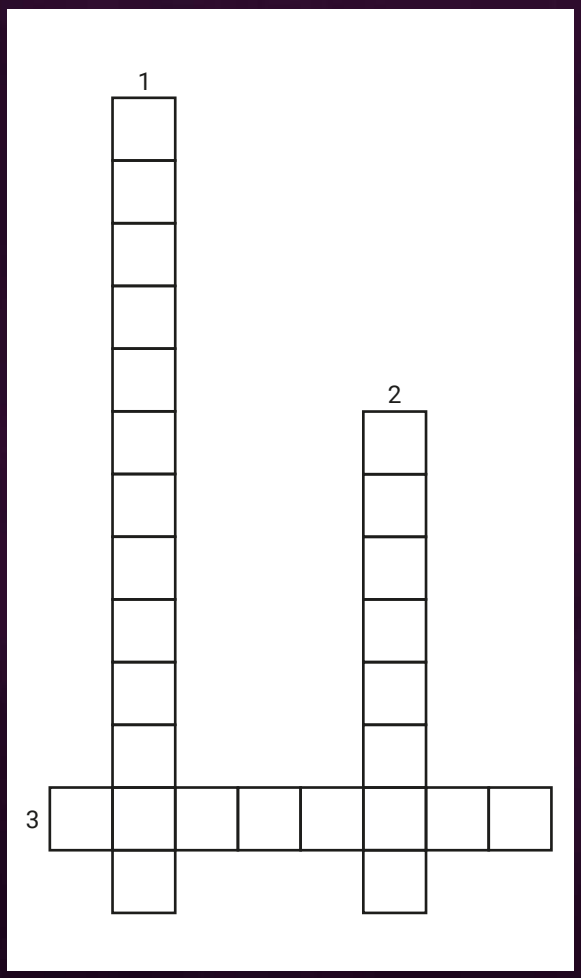
Crucigrama

Instrucción: Completa las casillas con las descripciones

1. Producto o sustancia que puede descomponerse en elementos naturales.

2. Es un organismo diminuto que obtiene nutrientes del ambiente en que viven.

3. Material que contamina y daña el medio ambiente durante 500 años.



Encuentra más actividades y lecturas en
www.caractergames.com
Juntos creamos más y mejores lectores :)

CARACTER GAMES

Respuestas

Selección única

¿Por qué el plástico es un problema para el medio ambiente?

a) Porque contamina mucho y no es biodegradable.

b) Porque se ve feo tirado en las calles y playas.

c) Porque es un producto económico de producir.

¿De qué se trata principalmente el texto leído?

a) Del descubrimiento de una bacteria que degrada el plástico.

b) De la importancia de reciclar y evitar las botellas plásticas.

c) Del descubrimiento del daño que puede generar el plástico.

Encuentra más actividades y lecturas en
www.caractergames.com
Juntos creamos más y mejores lectores :)

CARACTER GAMES

¿Qué función cumple el último párrafo del texto?

a) Reflexionar sobre la responsabilidad de cuidar el medio ambiente.

b) Informar sobre un gran descubrimiento que ayudará al planeta.

c) Enseñar sobre el gran daño y contaminación que provoca el plástico.

Desarrollo

Instrucción: Escribe una respuesta corta.

¿Cuál es el ser vivo que puede comer plástico? Bacteria

Verdadero o falso

Instrucción: Escribe "V" si la afirmación es verdadera o "F" si es falsa.

F El plástico puede tardar hasta 50 años en degradarse y desaparecer.

V Transformar una botella plástica en un macetero es otra manera de cuidar el medio ambiente.

Encuentra más actividades y lecturas en
www.caractergames.com
Juntos creamos más y mejores lectores :)

CARACTER GAMES

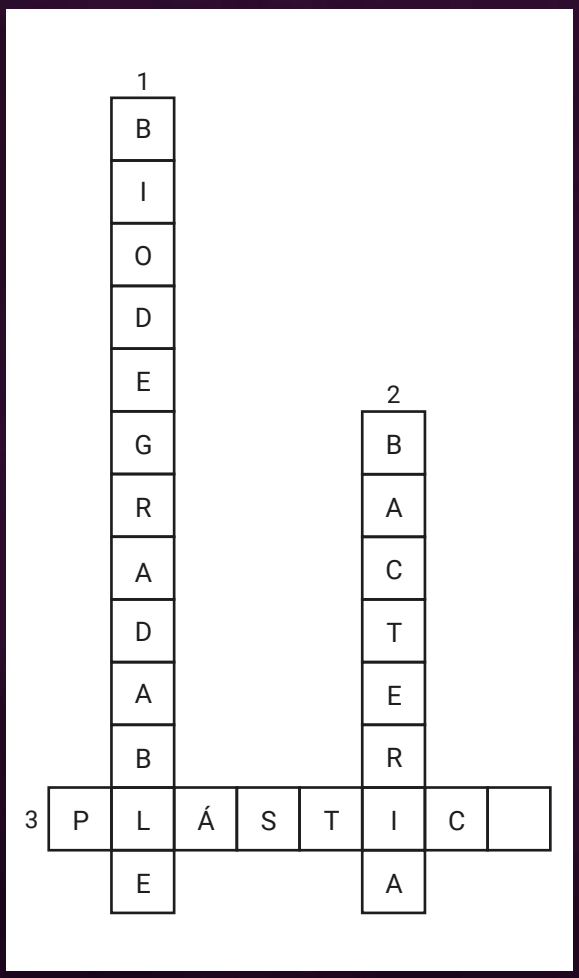
Crucigrama

Instrucción: Completa las casillas con las descripciones

1. Producto o sustancia que puede descomponerse en elementos naturales.

2. Es un organismo diminuto que obtiene nutrientes del ambiente en que viven.

3. Material que contamina y daña el medio ambiente durante 500 años.



Encuentra más actividades y lecturas en
www.caractergames.com
Juntos creamos más y mejores lectores :)

CARACTER GAMES

¿Qué es CARACTER GAMES?

CARACTER GAMES es un software diseñado para escuelas que necesiten desarrollar en sus estudiantes, el gusto, la motivación por la lectura y las habilidades necesarias para su comprensión. Nuestra herramienta de **e-learning** utiliza la ludificación o **gamificación** para crear una experiencia única de lectura y entrenamiento personalizada para cada estudiante, con un catálogo de contenidos que fomentan el trabajo colaborativo, la comunicación, el desarrollo del espíritu crítico, el liderazgo, la cultura, la creatividad y la curiosidad del lector.

Recogemos y sistematizamos información sobre la **comprensión lectora** de los estudiantes a través de una **evaluación progresiva** que considera: diagnóstico inicial, evaluación de proceso y evaluación final, permitiendo a los distintos usuarios (profesor, utp y/o apoderado) observar el progreso de esta destreza en sus estudiantes. Esta secuencia didáctica se enmarca en un contexto de juego, diseñado para desarrollar en los estudiantes la autonomía a través de la metacognición, ya que son ellos mismos quienes observan sus avances reflejados en puntajes, indicadores, calificaciones, ranking y logros, permitiéndoles comprender y evaluar su proceso de aprendizaje.

CARACTER GAMES es un innovadora herramienta para sistematizar información para la evaluación progresiva, ya que ofrece a los profesores, directivos y apoderados un completo panel de estadísticas con el comportamiento de cada estudiante, curso y nivel dentro de la plataforma, guardando un histórico con resultados, observaciones y reportes que el sistema exporta de forma automática.

Encuentra más actividades y lecturas en
www.caractergames.com
Juntos creamos más y mejores lectores :)