

Unidad 3 - El estudiante y la tecnología

Actividades para la evaluación de estudiantes



Actividad Introdutoria

¿Cómo pensás que las generaciones anteriores imaginaban la tecnología del futuro?

Mirá en el siguiente [video](#) cómo lo hacían en la década del sesenta, en el siglo pasado. Prestá atención a los electrodomésticos que aparecen y luego ubicalos en la sopa de letras.

Hacé clic en el enlace para acceder a la sopa de letras, [Los Supersónicos](#)



Actividad 1

Leé el siguiente texto:



Los Supersónicos, 50 años después

Hace medio siglo proyectaron estar en 2062, pero no fue necesario tanto tiempo para que esta familia nos demostrara las ventajas de vivir en el futuro.

22/09/2012 00:30 Salvador Franco Reyes



CIUDAD DE MÉXICO, 22 de septiembre.- Teléfonos celulares, videollamadas, puertas automáticas, edificios inteligentes, camas solares, microondas, cepillos de dientes eléctricos y robots al servicio del hombre son solo algunas de las cosas que la caricatura *Los Supersónicos* (*The Jetsons*), producida por los legendarios Joseph Barbera y William Hanna, presagió hace 50 años, cuando comenzó a transmitirse por la cadena ABC.

El episodio inaugural, titulado *Rosey the Robot*, se transmitió el 23 de septiembre de 1962 y narra la manera en la que Robotina llegaba a casa de los Supersónicos, luego de que Ultra (la mamá) la adquiere en una tienda de sirvientas automáticas. La primera secuencia de *Los Supersónicos*, que seguía a los memorables créditos iniciales, muestra a Ultra sentada frente a un televisor colgado del techo que sorprendentemente es plano, superdelgado y que tiene una cámara para las funciones de videollamadas. La escena podría replicarse a la perfección este 2012, es decir medio siglo después, cuando las pantallas planas se encuentran cada vez más en los hogares y algunas incluyen una cámara para que sus propietarios realicen videollamadas vía Skype. Los adelantos tecnológicos que para esa época eran "inimaginables" aparecen en cada uno de los 75 capítulos de las tres temporadas de la caricatura, que vivió uno de sus mejores momentos en los años 80, cuando se programaron las nuevas temporadas en Estados Unidos y se transmitieron por primera ocasión en México por el Canal 5 de Televisa.

Los Supersónicos surgieron como una consecuencia del éxito de *Los Picapiedra*, por lo que Hanna-Barbera buscaron crear su contraparte, por lo que decidieron situar a los Sónicos un siglo adelante, es decir en el año 2062. La serie contiene los 24 episodios originales, que formaron parte de la primera temporada transmitida en horario estelar entre septiembre de 1962 y marzo de 1963 por la cadena ABC. Esa primera temporada contó con un reparto de ensueño en su versión en español, al incluir las voces de María Antonieta de las Nieves (Lucero y Cometín); Alejandro Ciangherotti y Jorge Arvizu *El Tata* (Astro) y David Reynoso como el señor Cogswell. Posteriormente se lanzó la versión moderna con un total de dos temporadas y 51 episodios transmitidos entre septiembre de 1985 y noviembre de 1987.

Si se analiza con detenimiento, existen rasgos similares entre Súper (*Los Supersónicos*), Pedro Picapiedra (*Los Picapiedra*) y Homero (*Los Simpson*), tres padres de familia que han dejado huella en la televisión nacional y que comparten, además de una familia de clase media amorosa e incondicional, una serie de aspiraciones, preocupaciones y una extraña habilidad para meterse siempre en problemas.

En *Los Supersónicos* resultó clave, además de su simpatía y carisma, el tipo de historias que abordaban, la actualidad temática y el tipo de relaciones que se establecían entre los personajes, que los siguen haciendo igual de vigentes, incluso hasta la fecha.

Y es que al final, Súper se enfrentaba a problemas que pueden aquejar a cualquier padre de familia: los gastos excesivos de su esposa Ultra, una hija adolescente (Lucero), las travesuras de su hijo (Cometín) y los regaños del señor Júpiter, su jefe en la fábrica de Engranajes Espaciales (*Spacely Sprockets*).

La conexión del público con los personajes fue inmediata, pues resultaba casi imposible no enamorarse de Súper, Ultra, Lucero, Cometín y Astro, el perro, una peculiar familia futurista que se mofaba de la tecnología y ponderaba el amor, el cariño y la lealtad sobre todas las cosas. Chicos y grandes se divirtieron con las aventuras de esta familia que habitaba en el supermoderno edificio Sky Pad (¿Les suena el nombre?) y viajaban por toda la galaxia en sus autonaves.

Pero así como hay infinidad de objetos que *Los Supersónicos* presagiaron, existen otros que siguen siendo un sueño para la humanidad, como el despertador en forma de tostador que te expulsa de la cama, la máquina automática para el *pedicure* o las cápsulas de desplazamiento, que girabas por la parte superior y te transportaban por el espacio.

En ese futuro idóneo, también se reducen las jornadas laborales. Súper trabaja solamente tres horas al día durante tres días de la semana, un modelo con el que todos soñamos. Mención aparte merecen los autos voladores y las ciudades en el Espacio, que resolverían de manera mágica los congestionamientos de las grandes ciudades.

Fuente: <http://www.excelsior.com.mx/2012/09/22/funcion/860364>



Completá el recuadro con la respuesta

a. Leé el primer párrafo y respondé la siguiente pregunta: ¿Qué se busca hacer al mencionar diversos electrodomésticos en el primer párrafo?

Teléfonos celulares, videollamadas, puertas automáticas, edificios inteligentes, camas solares, microondas, cepillos de dientes eléctricos y robots al servicio del hombre, son solo algunas de las cosas que la caricatura *Los Supersónicos* (*The Jetsons*), producida por los legendarios Joseph Barbera y William Hanna, presagió hace 50 años, cuando comenzó a transmitirse por la cadena ABC.



Seleccioná la opción correcta con una x

b. Leé el primer párrafo de nuevo.

En este enunciado al mencionarse diversos productos se está

- ilustrando
- enumerando
- fundamentando
- generalizando



Actividad 2



a. Buscá otras series que se mencionan en el texto y anotalas en el recuadro

Los

Los



b. Escribí en qué orden fueron creadas:

1ª Los

2ª Los

3ª Los



c. Respondé la siguiente pregunta:

Según lo recreado en la serie, ¿cuál ficción se ubica en la prehistoria, cuál en la actualidad y cuál en el futuro?

Prehistoria: Los

Actualidad: Los

Futuro: Los



Actividad 3

Completá el diagrama

En el texto se mencionan similitudes y diferencias entre la serie *Los Supersónicos* y las otras dos. Completá el diagrama con las características que tienen en común las tres series y las características propias de *Los Supersónicos*.

Características comunes de las tres series	Características propias de <i>Los Supersónicos</i>



b. Elegí la opción correcta con una x

El valor que se resalta en la serie *Los Supersónicos* es

- la avaricia.
- el amor.
- la amistad.
- el consumismo.



c. Leé el siguiente enunciado y marca con una x la expresión:

Los Supersónicos surgieron como una consecuencia del éxito de Los Picapiedra, por lo que Hanna-Barbera buscaron crear su contraparte, por lo que decidieron situar a los Sónicos un siglo adelante, es decir en el año 2062. La expresión subrayada implica que

- las series se sitúan en épocas lejanas.
- las series se sitúan en épocas idénticas.
- las series se sitúan en épocas semejantes.
- las series se sitúan en épocas opuestas.

**Actividad 4****Actividad 4.a.**

Contestá la siguiente pregunta:

¿Cómo está formada la palabra que da nombre a la serie?

**Actividad 4.b.**

..... +

Completá para formar palabras utilizando estas terminaciones:

onda, visor, fono.

Tele.....

Micro.....

Tele.....

**Actividad 4.c**

Buscá la expresión que utiliza el escritor para valorar los adelantos tecnológicos en la serie Los Supersónicos. Anotala aquí:

.....

**Actividad 4.d**

Ahora vamos a analizar la palabra.

Primero contrastá los siguientes términos y marca con una x, la palabra que muestra la relación que se establece entre ellos.

Inimaginable

imaginable

Después señalá, entre las opciones que aparecen abajo, la palabra que muestra la relación que se establece entre los términos anteriores.

- antonimia
- sinonimia
- hiperonimia
- hiponimia



Actividad 4.e

Respondé las siguientes preguntas:

¿Cuál es el morfema que expresa negación en el término inimaginable?

¿En qué posición se encuentra?

¿Cómo se lo denomina?



Actividad 4.f

Ahora respondé las siguientes preguntas

¿De dónde viene el término imaginable?

¿Cómo se denomina al morfema léxico que va después de la base?



Actividad g

Buscá en el diccionario

Buscá en el diccionario Clave o en el de la RAE el significado del sufijo -ble.

Anótalo en este espacio:

.....

.....

.....

.....

Actividad 4.h

Compará las dos expresiones y contestá la siguiente pregunta:

¿Qué clase de palabra es la primera y qué clase de palabra es la segunda?

imaginar	imaginable



¿Qué aprendí?

Completá los espacios en blanco con las conclusiones

El morfema léxico que va antes del morfema base o raíz se denomina.....

El morfema léxico que va después del morfema base o raíz se denomina.....

Al agregarse un sufijo a la base o raíz se cambia la clase de palabra.



Actividad 5

5.1 Antes de leer el texto

Observá la volanta, el titular, el copete y la foto que lo acompañan.
A continuación, realizá las tareas que se te proponen.

Salud

Preocupación por la selfitis: la moda de sacarse "autofotos"

05/05/2014 18:31 hs

Especialistas en Psiquiatría advierten sobre "el deseo compulsivo obsesivo" de tomarse "selfies".



a) ¿Conocés la palabra "selfies"? ¿Cómo la definirías si no la conocieras?

b) Compará los vocablos "selfies" y "autofotos".

- ¿A qué idiomas pertenecen?
- ¿Cómo están formadas ambas palabras?
- ¿Por qué las dos están entre comillas?

c) A partir de esos paratextos, anticipá cuál será el desarrollo de la noticia.

5.2 Ahora sí, lee el texto completo

Verificá o rectificá tus anticipaciones y luego realizá las actividades que se te proponen:

Salud

Preocupación por la selfitis: la moda de sacarse "autofotos"

05/05/2014 18:31 hs

Especialistas en Psiquiatría advierten sobre "el deseo compulsivo obsesivo" de tomarse "selfies".



La moda de las "autofotos", más conocidas como "selfies", comenzó a popularizarse hace algunos años, con la explosión de las **redes sociales** y los teléfonos celulares con **cámaras fotográficas** de alta calidad. Si bien en un principio era algo que parecía ser propio de los jóvenes, hoy en día personas de **todas las edades** se toman estas imágenes.

La **Asociación Americana de Psiquiatría (APA)** tomó nota al respecto y tras su reunión anual celebrada en Chicago, llegaron a la conclusión de que las personas que se toman "autofotos" sufren de un trastorno denominado **selfitis**. Según los especialistas, consiste en "el **deseo compulsivo obsesivo** para tomar fotos de uno mismo y publicarlas en los medios sociales como una forma de compensar la **falta de autoestima** y para llenar un **vacío en la intimidad**".

Además, aseguran que el trastorno puede tener tres niveles. Por un lado, se encuentra la **selfitis borderline**, que consiste en tomarse fotos de uno mismo por lo menos **tres veces al día** pero **sin llegar a compartirlas** en las redes sociales.

También existe la **selfitis aguda**. Quienes padecen este síndrome se toman por lo menos tres "autofotos" por día y **luego las publican** en las redes sociales.

Por último, la **selfitis crónica**. Estas personas se toman fotos de sí mismas "**sin control**": llegan a sacarse **más de 6 al día** y **luego las comparten en las redes sociales**. Miembros de la APA advirtieron que **no hay cura** para este síndrome, pero sí existe un tratamiento temporal disponible a través de una **terapia cognitivo-conductual**.

Fuente: www.diarioveloz.com



5.2.a

¿Qué datos de esta noticia se relacionan con la idea de que la selfitis es una enfermedad?

Seleccioná las opciones correctas con una x.

- El empleo del término "trastorno" para referirse a ella.
- El uso del término "selfitis".
- La utilización de la palabra "moda".
- La mención a los especialistas.
- La explicación del origen de las selfies.
- La clasificación que se hace de ella en tres niveles.
- La mención a las redes sociales.

**5.2.b Completá los espacios**

Ubicá en el texto las palabras que forman el campo semántico "enfermedad" y escribilas en los siguientes espacios:

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

5.2.c y 5.2.d - Respondé en forma oral

c) ¿Estás de acuerdo con lo que dice el texto?

d) ¿Considerás que estás afectado por la "selfitis"? ¿Por qué? ¿Y la gente que conocés?

**¿Qué aprendí?**

- A anticipar el contenido de una noticia a partir de los paratextos y luego verificar mis hipótesis.
- A seleccionar información explícita y realizar inferencias a partir del contenido del texto.
- A reflexionar sobre la morfología de las palabras.
- A reconocer sinónimos textuales.
- A identificar un campo semántico.



Actividad 6

Actividad 6.1

A partir de la observación del título, la foto y los subtítulos, contestá las preguntas que se te hacen a continuación:

"Selfitis" no existe



La noticia



Origen de la noticia



Falsedad de la noticia

Conclusión

- a. ¿De qué manera te parece que se relacionará este texto con el anterior?
- b. ¿Qué tendrán en común y en qué se diferenciarán?
- c. ¿Cuál será la intención del emisor?

Actividad 6.2

El texto fue extraído del blog de José Azurdia. A continuación te presentamos los datos que aparecen al final de su blog:

[José Azurdia](#)

Psicoterapeuta - Docente - Conferencista

Máster Reiki

joseazurdiat@gmail.com

Publicado 7th April por [José Azurdia](#)

Etiquetas: [José Azurdia](#) [José Azurdia](#) [psicología Guatemala](#) [Psicólogo Guatemala](#) [Selfitis](#) [Selfitis Guatemala](#)

¿Esos datos cambian en algo las respuestas que diste en 6.1? ¿Por qué?

Actividad 6.3

Ahora leé el texto completo:

"Selfitis" no existe



Tras leer la noticia en diversos medios de comunicación escrita, como profesional de la salud mental, me di a la tarea de buscar los fundamentos teóricos y técnicos que supuestamente sustentaron la decisión de crear la "selfitis" como diagnóstico. Para ello se indagó la noticia, su origen y posteriormente la falsedad de la misma.

La noticia

Esta semana tuve la oportunidad de ver en las diferentes redes sociales, artículos que señalaban que la Asociación Americana de Psiquiatría (APA), había declarado un nuevo trastorno mental llamado "selfitis". Esta noticia fue difundida incluso por los periódicos de circulación nacional que son "serios" y tienen una larga trayectoria.

Esta, sin duda, es una gran noticia para todos los que nos dedicamos a la salud mental, un poco incoherente comenzando por el nombre "selfitis", por lo que me dediqué a investigar y verificar la noticia en varios sitios de Internet. Les presento mis hallazgos :

Origen de la noticia

Este rumor sobre la Asociación Americana de Psiquiatría (APA) comenzó por un artículo publicado en la página "Adobo Chronicles" donde se declara que:

1. En una reunión anual de directores en Chicago, estos habían nombrado "selfitis" a "el deseo obsesivo compulsivo para tomar fotos de uno mismo y publicarlas en los medios sociales como una forma de compensar la falta de autoestima y para llenar un vacío en la intimidad "
2. Clasificaron la "selfitis" en 3 niveles: selfitis borderline , selfitis aguda y selfitis crónica.

Falsedad de la noticia

De acuerdo a la página Social News Daily esta noticia es un engaño y estos son los argumentos:

1. El lema de la página "The Adobo Chronicles" es: *"your source of up-to-date, unbelievable news. Everything you read on this site is based on fact, except for the lies."* (Tu fuente de actualización, noticias increíbles. Todo lo que lees en este sitio está basado en un hecho, excepto por las mentiras).
2. Las juntas de la APA son 5 veces al año, no anuales.
3. "Selfitis" es un nombre poco técnico para un desorden mental.
4. Si buscas en la página de APA no aparece ningún término, publicación o noticia relacionada con las "selfies" o la "selfitis".

Conclusión

Por lo anterior, les puedo asegurar que esta noticia es falsa. Bastan 30 minutos para rastrear su origen, consultar las fuentes y verificar si son confiables o no. Es una pena que los periódicos de circulación nacional no se tomen el tiempo para hacer esto, esparciendo información falsa y poco coherente.

Así que no hay de qué preocuparse, el hecho de tomarse "selfies", como dice uno de los artículos que consulté "no te hace sufrir de 'selfitis', solo es el viejo narcicismo regular".

Fuentes: [The Adobo Chronicles](#) - [Social News Daily](#) - [Fire Post](#) - [Asociación Americana de Psiquiatría](#)

a. ¿Por qué José Azurdia decidió investigar acerca de la "selfitis"?

b. ¿Con qué propósito publicó este *post* en su blog?

c. ¿En qué se diferencia este texto del que leíste en la actividad 5?

Actividad 6.4

En el texto anterior, Azurdia sostiene que es necesario verificar la confiabilidad de las fuentes. Seguramente utilizás Internet con frecuencia para realizar diversas actividades para el liceo. ¿Cómo sabés si la información que allí encontrás es confiable?

A continuación te ofrecemos unos criterios generales para que puedas evaluar la seriedad de esos materiales. Explorá los enlaces que te proponemos a continuación. Imprimí la siguiente grilla y marcá en ella con cuáles requisitos cumplen los sitios analizados y con cuáles no.

http://recursos.cnice.mec.es/lengua/profesores/eso2/t1/teoria_1.htm

<http://www.educarchile.cl/ech/pro/app/detalle?ID=206182>

Autoría	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Aparece identificado el autor del sitio? 	
	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Hay alguien que se hace responsable de la información publicada? 	
	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Ese emisor es reconocido, es una autoridad en la materia, hay un currículum del responsable? 	
	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Existe la posibilidad de ponerse en contacto con los responsables del sitio? 	
	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Es una página personal, pertenece a una institución conocida, a una universidad, un ministerio, un medio de comunicación conocido? 	

<p>Dominio web</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Es un sitio comercial (dominio .com), relacionado con la educación (.edu), con el gobierno (.gub)? 	
<p>Formato</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿La información se presenta de manera clara, coherente, sin errores ortográficos o sintácticos? 	
	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Tiene títulos y subtítulos que guíen la lectura y permitan una mejor comprensión? 	
	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Los aspectos visuales tales como fondos, colores, imágenes, botones de navegación, facilitan la lectura? 	
	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Presenta enlaces a otras páginas, tiene señales contextuales que ayuden a navegar por el documento? 	
	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Hay enlaces que faciliten la navegación y lleven a la página inicial del sitio? 	
	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Incluye elementos multimedia? 	
	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Hay una bibliografía o notas que remitan a materiales serios? 	

Destinatario	<ul style="list-style-type: none">• ¿Está claramente definido a quién va dirigido el sitio (niños, adolescentes, estudiantes universitarios, profesionales)?	
	<ul style="list-style-type: none">• ¿Qué tipo de vocabulario utiliza?	
	<ul style="list-style-type: none">• ¿La información que trae parece adecuada a los destinatarios?	

Actividad 6.5

¿Cuál de los dos textos que leíste antes sobre las selfies es más confiable? ¿Tenés la seguridad de que el segundo texto dice la verdad? ¿Será cierto que el origen de la noticia es una web de rumores y noticias falsas?

No confíes en las apariencias: comprobá las conclusiones a las que llegaste, verificá los datos, analizá las fuentes. **Eso sí... necesitarás la ayuda de tu docente de Inglés, porque este sitio está en ese idioma.**

A continuación te ofrecemos el enlace a la noticia original, que fue publicada en el sitio "The Adobo Chronicles":

<http://adobochronicles.com/2014/03/31/american-psychiatric-association-makes-it-official-selfie-a-mental-disorder/>

Para confirmar la orientación de este *website*, leé también la presentación que hacen de sí mismos, en el enlace "About us", que te ofrecemos también a continuación:

<http://adobochronicles.com/about/>



¿Qué aprendí?

- A anticipar el contenido de un texto a partir de sus paratextos y luego verificar mis hipótesis.
- A contrastar la información de diversas fuentes.
- A evaluar la confiabilidad de los sitios web.
- A realizar una lectura crítica de la información que circula en la red.



Actividad 7

Actividad B



Leé el siguiente texto y respondé las preguntas que aparecen a continuación:

Los hoaxes (broma, engaño) son mensajes de correo electrónico engañosos que se distribuyen en cadena. Algunos tienen textos alarmantes sobre catástrofes (virus informáticos, perder el trabajo o incluso la muerte) que pueden sucederte si no reenvías el mensaje a todos los contactos de tu libreta de direcciones.

También hay hoaxes que tientan con la posibilidad de hacerte millonario con solo reenviar el mensaje o que apelan a la sensibilidad invocando supuestos niños enfermos.

Hay otros que repiten el esquema de las viejas cadenas de la suerte que recibíamos por correo postal, que te auguran calamidades si cortás la cadena y te prometen convertirte en millonario si la seguís.

He recibido muchas cadenas en las que se decía "no sé si será cierto pero por las dudas yo lo reenvío".

Para los temerosos o supersticiosos, les cuento que yo he roto infinidad de cadenas y no me ha sucedido nada. También he respondido unas cuantas y no me he vuelto millonario.

Por eso te pido, ¡no reenvíes estos mensajes, atrevete a romper las cadenas!

Básicamente, podemos dividir los hoaxes en las siguientes categorías:

- Alertas sobre virus incurables.
- Mensajes de temática religiosa.
- Cadenas de solidaridad.
- Cadenas de la suerte.
- Leyendas urbanas.
- Métodos para hacerse millonario.
- Regalos de grandes compañías.
- Otras cadenas.
- También he recibido mensajes tomando el pelo a la gente que envía hoaxes.
- Finalmente, reproducimos [en otro enlace] algunos mensajes que no son hoaxes sino que son mensajes reales. Hay otros mensajes que no nacen como hoaxes pero pueden ser considerados como tales:
 - Poemas y mensajes de amor y esperanza (estos suelen venir en un archivo de Power Point pesadísimo).
 - Mensajes para unirte a programas de afiliados.
 - Chistes y fotos que circulan en cadena (ejemplo: la foto de Motumbo).

Algunos detalles sobre los hoaxes

Características	Objetivos	Consecuencias
<ul style="list-style-type: none"> • No tienen firma. • Algunos invocan los nombres de grandes compañías. • Piden al receptor que lo envíe a todos sus contactos. • Te amenazan con grandes desgracias si no lo reenvías. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conseguir direcciones de mail. • Congestionar los servidores. • Alimentar el ego del autor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hacen perder tiempo y dinero al receptor. • Hacen perder valor a cadenas creadas por gente que realmente lo necesita. • Congestionan los servidores. • Nos llenan de publicidad y basura.

No olvides leer mis consejos para no sufrir tanto los hoaxes.

Y nuevamente te pido, ¡**atreverte a romper las cadenas!**

Rompiendo las cadenas estarás ayudando a hacer entre todos una mejor Internet.

¿Te gustó esta info?

Fuente: <http://www.rompecadenas.com.ar/hoaxes.htm>

a. Según el texto, ¿qué son los hoaxes?

b. ¿Seguís las cadenas que te llegan por e-mail o que circulan por las redes sociales que frecuentás?

c. Según el texto, ¿con qué propósitos se hacen circular esas cadenas por Internet?

d. Ubicá la fuente de donde fue extraído este texto. ¿Ese dato te permite reconocer con qué intención fue escrito?

e. ¿Qué pretende demostrar?

f. ¿Qué recursos utiliza para conseguir su propósito?



¿Qué aprendí?

- A reconocer los verdaderos propósitos de las cadenas que circulan en internet.
- A reconocer la intencionalidad de un texto de opinión.
- A identificar diversos recursos en los textos argumentativos.
- A reconocer la estructura y procedimientos más frecuentes en estos textos.



Actividad 8

Actividad 8.1 - Conocer la estructura argumentativa

Visualizá el siguiente video:

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=YysAtG9p9i0

Actividad 8.2 - Uní con flechas las partes de la argumentación con su descripción

INTRODUCCIÓN

Serie de argumentos con los cuales se busca probar una tesis

TESIS

Cierre de la argumentación.

CUERPO DE LA ARGUMENTACIÓN

Opinión personal, punto de vista que el enunciador quiere demostrar, acerca del que pretende convencer a los demás.

CONCLUSIÓN

Punto de partida, situación que hace posible la argumentación.

Actividad 8.3

Leé el siguiente artículo y respondé las preguntas que aparecen a continuación:

20 julio 2012

04:56 PM ET

OPINIÓN: Los videojuegos violentos ¿pueden provocar masacres reales?

Por **Gonzalo Frasca**, especial para CNN

**Nota del Editor: Gonzalo Frasca, PhD, es director creativo de Powerful Robot, consultor y Catedrático de Videojuegos de la Universidad ORT. Ha creado juegos para empresas como Disney, Pixar, Cartoon Network y Warner Bros. Se especializa en juegos que comunican y educan. Recibió un Lifetime Achievement Award de la Knight Foundation por su trabajo pionero en videojuegos periodísticos.*

El tiroteo en un cine de Colorado durante el estreno de la última película de Batman es una tragedia que no podemos comprender. ¿Cómo un joven puede disparar a un grupo de espectadores inocentes? Lamentablemente, no hay una respuesta simple. Pero está en nuestra naturaleza encontrar una razón para tanta sinrazón, incluso cuando no hay una causa clara o única.

Ante este tipo de masacres protagonizadas por jóvenes, los medios inmediatamente comienzan a preguntarse cuál es la relación del asesino con los videojuegos. No es una pregunta sin fundamentos, pues al fin y al cabo muchos juegos involucran tiroteos y masacres.

Hasta este momento no se sabe cuál es el videojuego preferido del supuesto asesino pero podría apostar que es un fan de los llamados "first-person shooters" (juegos de disparar en primera persona). ¿Cómo puedo estar tan seguro? Muy simple: la enorme mayoría de los jóvenes de 24 años adoran este género de videojuegos. La diferencia es que el 99,99% de ellos nunca dispara rifles verdaderos contra sus conciudadanos.

A pesar de que no me gustan las armas reales y creo que habría que limitar el acceso a armas semiautomáticas como la usada en Denver, también sé que hay millones de entusiastas que las manejan con cuidado y jamás cometen asesinatos.

¿Por qué entonces este miedo a los videojuegos? El temor hacia las nuevas formas de comunicación no es nuevo. Hace 400 años se popularizó un nuevo género, tan cautivador y popular como los videojuegos: las novelas de caballería. Las primeras páginas del Quijote describen el estereotipo casi igual al de un fanático de los videojuegos: solitario, encerrado en penumbras en su cuarto y fascinado por personajes de fantasía.

En la época de Miguel de Cervantes muchos pensaban que las novelas producían locura. Hoy eso parece una tontería. Es más, muchos padres y educadores preferirían que los jóvenes leyeran novelas en vez de jugar juegos en Internet. Es probable que

dentro de algunos siglos nuestro actual miedo irracional a los videojuegos también parezca infundado.

La preocupación sobre los juegos y la violencia es mucho más antigua que los videojuegos. Desde épocas prehistóricas, los niños (y particularmente los varones) juegan a actividades violentas, como la caza y la guerra. Los animales también juegan a pelear, con la diferencia de que sus cuerpos incorporan armas mortales: fuertes quijadas, dientes y garras afiladas. Si bien es posible que cachorros de leones se lastimen mientras juegan, no es frecuente que se provoquen heridas graves. Los animales, ya desde pequeños, pueden distinguir claramente el juego de una pelea verdadera.

Los humanos nos comportamos de manera similar. Es verdad, hay accidentes, pero la enorme mayoría de los niños utilizan la fuerza en sus juegos sin provocarse heridas graves. De la misma forma, la mayoría de los niños distingue la realidad de la fantasía.

Lamentablemente, hay excepciones: existen enfermedades mentales graves en las cuales se pierde el contacto con el mundo real. Son casos muy raros, pero pueden adquirir notoriedad internacional cuando provocan sucesos como la masacre de Colorado o la de Columbine.

En vez de buscar un culpable único que explique la demencia de los tiroteos protagonizados por jóvenes, tenemos que intentar comprender mejor a nuestra sociedad. ¿Qué formas de entretenimiento ofrecemos a nuestros jóvenes? ¿Cómo es el acceso a las armas? ¿Qué rol juega nuestro sistema educativo? ¿Qué importancia le damos a la salud mental?

Son preguntas complejas que tienen respuestas complejas. Pero la realidad es complicada. Si hubiera soluciones simples, ya las habríamos implementado hace tiempo.

No soy un defensor a ultranza de los videojuegos. Creo que hay videojuegos muy violentos que deberían ser jugados exclusivamente por adultos. También creo que la violencia abunda en todos los medios masivos y produce una dieta cultural equivalente a la comida chatarra. Frente a eso, solo podemos mejorar enseñando que existe un menú más amplio y variado, tanto en videojuegos, como en televisión, cine y otros medios.

Si la ficción violenta es como comida chatarra, asegúrese de ofrecer a los jóvenes más opciones: hay frutas y verduras también. Una hamburguesa cada tanto no es grave, el problema es cuando uno se alimenta exclusivamente de comida rápida. El entretenimiento y la cultura funcionan de manera similar. Dudo que podamos erradicar la violencia de nuestra sociedad, pero sí podemos complementarla con más tolerancia y la solidaridad.

(Las opiniones expresadas en este artículo corresponden exclusivamente a Gonzalo Frasca)

Temas: **Tiroteo en Colorado**

Secciones: **Estados Unidos • Opinión • Tecnología • Videojuego**

Fuente: <http://cnnespanol.cnn.com/2012/07/20/opinion-los-videojuegos-violentos-pueden-provocar-masacres-reales/>

- a. ¿Cuál es el suceso que sirve como punto de partida a esta argumentación?
- b. ¿Cuál es la tesis que sostiene el autor del artículo?
- c. ¿Por qué en el texto se mencionan las novelas de caballería?

Actividad 8.4

8.4.a) Observá la siguiente enumeración de algunos de los recursos que emplean los textos argumentativos.

Ejemplificación	Se presenta una situación similar, que apoya la tesis que se defiende.
Citas de autoridad	Se incluyen las palabras de expertos en el tema sobre el que se opina, para justificar la tesis.
Analogía	Se emplea para comparar dos situaciones que tienen características similares. Una de ellas está demostrada y es aceptada por todos, y es la que sirve como apoyo a la tesis.
Datos estadísticos	Proporcionan información numérica que contribuye a probar la tesis.
De causa - efecto	Muestra las relaciones de causa y consecuencia que explican los hechos.
Hechos aceptados por la sociedad	Se recurre al saber popular, tales como proverbios o refranes.
Refutación o contraargumento	Se incluyen opiniones contrarias a la tesis del emisor, para discutir las y demostrar que no son válidas.
Preguntas retóricas	Son preguntas que no esperan una respuesta del receptor, sino que la tienen implícita. Se emplean con diversas finalidades: para poner en duda un argumento o contraargumento, para provocar, etc.
Apelación a la emotividad	Se incluyen argumentos que buscan sensibilizar al destinatario para acercarlo a la tesis.

8.4.b) Ahora completá el cuadro identificando los recursos utilizados. Te proporcionamos uno como ejemplo.

<p>Los animales, ya desde pequeños, pueden distinguir claramente el juego de una pelea verdadera.</p> <p>Los humanos nos comportamos de manera similar. Es verdad, hay accidentes, pero la enorme mayoría de los niños utilizan la fuerza en sus juegos sin provocarse heridas graves. De la misma forma, la mayoría de los niños distingue la realidad de la fantasía.</p>	
<p>¿Qué formas de entretenimiento ofrecemos a nuestros jóvenes? ¿Cómo es el acceso a las armas?</p>	
<p>La enorme mayoría de los jóvenes de 24 años adoran este género de videojuegos. La diferencia es que el 99,99% de ellos nunca dispara rifles verdaderos contra sus conciudadanos.</p>	
<p>Las primeras páginas del Quijote describen el estereotipo casi igual al de un fanático de los videojuegos: solitario, encerrado en penumbras en su cuarto y fascinado por personajes de fantasía. En la época de Miguel de Cervantes muchos pensaban que las novelas producían locura.</p>	<p>analogía</p>
<p>Una hamburguesa cada tanto no es grave, el problema es cuando uno se alimenta exclusivamente de comida rápida.</p>	

8.4.c) ¿Por qué te parece que el autor de este artículo no utilizó el recurso de la cita de autoridad?



¿Qué aprendí?

- A utilizar el contexto de funcionamiento de los textos para mejorar mi comprensión.
- A reconocer la intencionalidad de un texto de opinión.
- A identificar diversos recursos en los textos argumentativos.
- A reconocer la estructura y procedimientos más frecuentes en estos textos.
- A realizar diversas lecturas, globales y focalizadas, para extraer información del texto.



Actividad 9

Actividad 9.1

Leé el siguiente texto y contestá las preguntas que aparecen a continuación:



[Preguntados sigue creciendo](#)

Publicado: 21. may, 2014 en [Información general](#), [Juegos](#) | [Enviar a un amigo](#)



La

aplicación lúdica más descargada en el mundo se reinventa constantemente para que sus seguidores no dejen de jugar. Ahora sumará la modalidad multijugador.

Más de 20 millones de descargas en su haber posicionan a *Preguntados* entre los juegos más descargados e instalados en dispositivos. Es que la propuesta tiene la combinación justa entre diversión, desafío y sociabilización, tres propiedades que parecen ser la clave del éxito. Como último ingrediente, su creador no deja de sorprender a sus usuarios ofreciéndoles cada vez más opciones de entretenimiento.

A pocos meses de su lanzamiento, la millonada de usuarios no dejó de reproducirse bajo la divertida invitación de responder trivias y chatear con el opositor mientras tanto. Como para poner la cosa en un escalón más divertido aún, su creador, Máximo Cavazzani, dijo en una entrevista al diario **Infobae** que “En el mediano plazo estamos pensando en nuevas modalidades de duelos; es para jugar entre muchas personas al mismo tiempo, hacer como mini torneos”.

Al remitirse a la corta pero profunda historia de cómo nació *Preguntados*, vale la pena darle a este juego un gran tiempo de vida, ya que su creador promete estar en la búsqueda constante de perfeccionamiento.

Preguntados es el resultado del trabajo de la compañía Etermax, fundada por Máximo Cavazzani, un joven de 28 años que se inició en el mundo de las aplicaciones cuando aún estaba estudiando Ingeniería en informática. En aquel momento y con tan solo 22 años creó una app para comprar y vender apps desde el iPhone. Con el incentivo que le provocó el éxito de esta herramienta dio nacimiento a Etermax, su propia empresa, que tuvo un crecimiento rápido en dos años.

Juegos como *Apalabrados*, *Mezcladitos* y *Bingo Crak* venían sumando experiencia y mostrándole el rumbo que debía tomar. Cada uno de estos títulos logró un renombre de alguna u otra manera, pero ninguno tuvo el alcance que más tarde logró *Preguntados*, que pasó de las tiendas de Android y iPhone a las redes sociales como Facebook, emulando los pasos del famoso *Candy Crush*.

Ahora *Preguntados* recibe 500 mil descargas diarias, pero Cavazzani estima que los cambios que se avecinan lo harán más social aún. El juego será una buena excusa para socializar y con la modalidad multijugador esperan subir un escalón más. Un dato de color que no es menor: la aplicación será prontamente declarada de “interés cultural” por el Ministerio de Cultura de la Nación, según los dichos del coordinador del Mercado de Industrias Culturales del Sur en una entrevista publicada en el portal Twit Político.

Fuente: <http://dattatecblog.com/2014/05/preguntados-sigue-creciendo/>

9.1.a. ¿A qué se atribuye el éxito del juego *Preguntados*?

9.1.b. ¿Qué es una app? Si no conocieras esta abreviatura, ¿cómo podrías deducir su significado a partir de lo que dice el texto? ¿Por qué tiene dos letras "p"? Si no conocés esta respuesta, podés consultar con tu profesor de Inglés.

Actividad 9.2

Marcá con una x, entre las siguientes opciones, aquellas que se emplean en la noticia como sinónimos textuales de "Preguntados":

La aplicación lúdica más descargada en el mundo.

Cada uno de estos títulos.

Este juego.

Esta herramienta.

La propuesta.

El juego.

La aplicación.

La cosa.

Actividad 9.3.**DESAFÍO**

Organizá un campeonato de *Preguntados* con tus compañeros

¿Conocías esta aplicación? ¿Habías jugado con ella? ¿Qué clase de jugador sos? Cuando no conocés una información, ¿seleccionás una respuesta al azar, pedís ayuda, utilizás alguna estrategia que te permita un mejor rendimiento? A continuación te proponemos una serie de afirmaciones que te permitirán analizar tu desempeño con respecto a este juego y utilizarlas para ganar el campeonato:

- Te tomás unos segundos para analizar la pregunta.
- Abrís otra ventana del explorador y buscás allí las respuestas que no conocés, introduciendo en el buscador solo la palabra clave de la pregunta.
- Ojeás los resultados que arroja google para identificar rápidamente la respuesta correcta.
- A veces ubicás la respuesta correcta al ver las imágenes que ofrece el buscador.
- Utilizás las ayudas que proporciona el juego en la parte inferior de la pantalla. Para conocer más sobre este aspecto, realizá la actividad que aparece en el siguiente enlace:
 - Uní cada ícono del juego con la función que cumple, en la versión en línea: "[iconos preguntados](#)", de lo contrario disponés de la [versión para descargar](#).

**¿Qué aprendí?**

- A extraer información de un texto.
- A reconocer sinónimos textuales.
- A realizar lecturas con propósitos diferentes.
- A ser un lector más estratégico.
- A interpretar íconos.