

Guía de trabajo # 4

Asignatura: Lenguaje y Literatura

Unidad 1: Literatura de la América Precolombina

Contenidos: - Comunicación y sociedad: los textos virtuales y el uso responsable de éstos.

- El análisis crítico del discurso virtual

Sección: Segundo Año de Bach. General "A" y "B", Segundo Año de Bach. Técnico Administrativo

Contable, Sección: "A", Segundo Año de Bach. Técnico en Servicios Turísticos, Segundo

Año de Bach. Técnico en Serviempresa.

Docente: Maritza Roxana Mirón Mancía

Correo electrónico: maritzamiron63@gmail.com

Teléfono: 7617-6135

Indicación: Desarrollar, en el cuaderno, las actividades que se presentan en la guía de

autoaprendizaje de Lenguaje y Literatura. Luego enviar las actividades por WhatsApp

o correo electrónico.

Unidad 1: Literatura de la América precolombina		Fase 1, semana 4
Contenidos	Comunicación y sociedad: los textos virtuales y el uso responsable de estos El análisis crítico del discurso virtual	
Producción	Comentario crítico de un discurso virtual	

A. Inicio



Actividad 1. Encuesta a una persona que tenga acceso a Internet.

¿En cuáles de los siguientes casos utiliza Internet? Marca con una X.

¿Sabías que...?

Aunque las TIC fueron creadas para informar y comunicarse, se ha comprobado que su uso inadecuado entre estudiantes conlleva conductas inadecuadas (Rosell, Sánchez-Carbonell, Jordana, y Fargues, 2007). Para ejemplificar se destacan los siguientes: violación de derechos de autor, acceso a contenidos violentos o sexuales, pérdida de la privacidad, ciberdependencia, phishing, web apaleador, flaming, grooming, sexting, ciberbullying (Cabra-Torres & Marciales-Vivas, 2011).

Saber cómo llegar a un lugar desconocido	Buscar promociones u ofertas de comida, ropa y otros artículos	
Aprender a resolver un ejercicio de matemática	Hacer las tareas escolares, consultando textos, imágenes y más	
Escuchar una canción de mi artista favorito	Conocer más sobre un tema que me interesa	
Identificar qué lugares afectó el último fenómeno natural	Enterarme de lo que hacen mis artistas o deportistas favoritos	
Conversar y compartir fotografías con amigos y familiares	Conocer los sucesos más relevantes ocurridos recientemente	
Jugar videojuegos, ver películas, descargar imágenes bonitas	Disfrutar eventos deportivos o conciertos	
Encontrar una definición o el significado de una palabra	Conocer lugares interesantes: playas, sitios turísticos, ciudades, etc.	
Realizar operaciones bancarias, pago de servicios y compras	Asistir a cursos, reuniones de trabajo, conferencias y clases	
Encontrar información sobre personas (funcionarios, viejos amigos, <i>influencers</i>)	Obtener tutoriales, recetas de cocina, ideas para decoración	

- Compara las respuestas de esta persona con las respuestas que tú darías a la encuesta.
- Piensa en otros usos que se puede dar a internet.

B. Desarrollo

Actividad 2. Lee el texto siguiente tomado del sitio de internet del Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo, publicado el 10 de agosto de 2018.

Tecnología y juventud: cinco formas de cambiar el mundo

Scarlet Clemente
Pasante, equipo de Comunicación Digital, PNUD

[...] Hemos sido testigos de la rapidez y efectividad con que la tecnología ha abierto puertas, conectado a comunidades remotas que comparten intereses, y brindado nuevas oportunidades para las mujeres, los grupos más vulnerables y en especial para los jóvenes.

La tecnología ha ayudado a impulsar de manera vertiginosa el acceso a grandes cantidades de información y ha apoyado cambios que han transformado para siempre nuestra vida cotidiana. [...] Hoy la juventud contribuye de manera activa a la creación de nuevos puestos de trabajo, la estimulación de la independencia financiera de grupos vulnerables y la promoción de mejores sistemas de salud y educación inclusiva y de calidad.

A continuación, presentamos cinco historias donde la tecnología de vanguardia, la creatividad y jóvenes apasionados y visionarios se entrelazan para dar vida a iniciativas de desarrollo que están cambiando el mundo.

1. **Pensamiento "verde".** RecLeb-Recycle the Smart Way es un proyecto desarrollado por Khalil, un joven de 23 años e ingeniero eléctrico e informático, orientado a reducir los altos niveles de contaminación en el Líbano producto de una inadecuada gestión de los residuos. RecLeb ayudará a los residentes a clasificar sus desechos sólidos a través de una plataforma móvil y web, promoviendo entornos saludables para los jóvenes y una conciencia "verde" entre la comunidad.

2. **Emprendedores en línea.** Hayfa Sdiri es una activista social y bloguera tunecina de 19 años, responsable de desarrollar Entr@crush. Esta es una plataforma en línea ideada para jóvenes emprendedores, donde convergen personas con ideas e intereses afines: jóvenes empresarios, inversionistas y patrocinadores. [...]

La plataforma ha logrado reunir a jóvenes empresarios dispuestos a brindar sus conocimientos de manera gratuita, impartiendo cursos de aprendizaje virtual en una variedad de temas que sirven de base a futuros emprendedores. Para mujeres que viven en zonas alejadas, esta plataforma es una vía para conseguir nuevas habilidades y montar sus negocios, sin necesidad de viajar a las ciudades.

3. **Fin a la violencia.** Poner fin a la violencia física y verbal y al acoso sexual en establecimientos comerciales en Brasil, junto con reducir la brecha de género en tecnología de la información, fue el objetivo de los creadores de la aplicación Não me calo (No me callo).

Esta app clasifica los locales comerciales según el número de incidentes denunciados por los usuarios e identifica aquellos espacios de alta peligrosidad para mujeres y niñas. Al mismo tiempo, Não me Calo alienta a los comensales a realizar denuncias para luego solicitar al propietario del local y a los representantes del Gobierno medidas para mejorar la seguridad en el lugar.

4. **Participación ciudadana.** Badia es un robot de mensajería diseñado para acortar la brecha de comunicación entre las autoridades gubernamentales y los ciudadanos desarrollado por Montassar, arquitecto y profesor universitario tunecino de 25 años. Este emprendedor ha ideado una solución innovadora para abordar la falta de participación ciudadana en Sidi Bouzid, su ciudad natal. El robot ayuda a responder las preguntas de los residentes sobre asuntos relacionados con temas de presupuestos locales, promoviendo el flujo de información y la participación ciudadana.

5. **Inclusión por y para jóvenes.** Apoyar la reinserción laboral de los jóvenes que han sufrido alguna discapacidad durante procesos migratorios o producto de la violencia fue el punto de partida para el desarrollo de un emprendimiento liderado por un grupo de jóvenes médicos, ingenieros y diseñadores industriales en Honduras. Ellos dieron vida a un modelo de prótesis ortopédica producido con tecnología de impresión 3D.

El prototipo, que ha sido desarrollado utilizando únicamente una impresora 3D, una cortadora láser y una computadora con software de diseño, ha significado una mejora en la calidad de vida de personas con discapacidad. [...]

Brindar acceso a educación y financiamiento, fomentar la creatividad e innovación y creer en las ideas de los jóvenes los ayudará a hacer realidad sus proyectos y emprendimientos. Las habilidades de la juventud puestas al servicio de la comunidad nos pondrán un paso adelante en la búsqueda del mundo que soñamos para 2030, un mundo de paz, prosperidad e inclusión, sin dejar a nadie atrás.

<https://bit.ly/2JvuwlO>

Revisa los usos de la tecnología de la **actividad 1** y agrega los que hagan falta a partir de la lectura del texto anterior.



Actividad 3. Lee la información.

El comentario crítico

Un comentario crítico NO es un resumen, sino un **texto argumentativo** que parte de las ideas expresadas por el autor en el texto para desarrollar el propio punto de vista sobre los temas planteados.

Para escribir el comentario crítico puedes seguirse estos pasos:

Errores que deben evitarse al redactar un comentario crítico:

- Volver a contar, de forma más extensa, el resumen del texto.
- Entender crítica como censura.
- No justificar nuestras impresiones de agrado o rechazo.
- Hacer un comentario literario, lingüístico o pragmático.

1. Supera tus dudas léxicas	Deduce del contexto o encuentra en el diccionario el significado de al menos tres palabras que desconoces en el texto.
2. Encuentra la idea fundamental	Elimina ejemplos, anécdotas, antecedentes y otros aspectos complementarios.
3. Interpreta las ideas del texto	¿Qué ha querido decir la autora?
	¿Estás de acuerdo? ¿Por qué?
4. Analiza los argumentos empleados	¿De qué manera ha intentado convencernos la autora? ¿Lo ha conseguido?
	¿Qué otro argumento podría haber empleado?
	¿Qué contraargumentos podemos aportar nosotros?
5. Fundamenta tus juicios de valor	Apoya tus opiniones en argumentos convincentes, para ello debes investigar sobre el tema, no digas las cosas porque sí. Anota, inicialmente 3 argumentos.
6. Abre tu mente	Adopta diversas perspectivas y trata de relacionar las ideas expuestas por la autora con otros elementos de la realidad (películas, experiencias, acontecimientos históricos, entorno social, etc.)
7. Céntrate en el tipo de texto	Escribe la estructura que tienen los textos argumentativos.
	Establece los tipos de argumentos o marcadores discursivos que podrías usar.
8. Elabora el texto	Planifica, escribe, revisa, corrige y publica.

C. Cierre



Redacta un comentario crítico del texto «Tecnología y juventud: cinco formas de cambiar el mundo», de Scarlet Clemente. Para ello debes leerlo nuevamente y analizarlo, y aplicar los ocho pasos propuestos en la **actividad 3**.

Entrega el trabajo a tu docente. Incluye los ocho pasos y el texto final.

Autoevaluación. Reflexiona sobre tus aprendizajes. Marca una X, según tu nivel de logro.

Criterios	Logrado	En proceso
Expreso ideas críticas, reflexivas y valorativas sobre las fuentes de información de Internet y el uso responsable de la tecnología.		
Analizo críticamente discursos virtuales.		
Escribo un comentario crítico sobre temas actuales.		
Uso adecuadamente el lenguaje escrito para expresar mis ideas.		