

Aulas

sin fronteras



Lenguaje 9

SEGUNDO BIMESTRE

GUÍA DEL ESTUDIANTE



MINEDUCACIÓN



GOBIERNO DE COLOMBIA

uncoli
UNION DE COLEGIOS INTERNACIONALES

Juan Manuel Santos Calderón
Presidente de la República

Yaneth Giha Tovar
Ministra de Educación Nacional

Helga Hernández Reyes
Viceministra de Educación Preescolar, Básica y Media (E)

Mónica Ramírez Peñuela
Directora de Calidad para la Educación Preescolar, Básica y Media

Camila Gómez Afanador
Subdirectora de Fomento de Competencias

Diego Pulecio Herrera
Subdirector de Referentes y Evaluación

Ana María Pérez Martínez
Coordinadora Aulas Sin Fronteras – MEN

Agradecimientos a los funcionarios del MEN que definieron e iniciaron este proyecto:

Gina Parody D'Echeona (Ministra de Educación Nacional 2014-2016)

Luis Enrique García de Brigard (Viceministro de Educación Preescolar Básica y Media 2014-2015)

Laura Patricia Barragán Montaña (Directora de Calidad para la Educación Preescolar Básica y Media 2014-2015)

Ana Bolena Escobar Escobar (Directora de Calidad para la Educación Preescolar Básica y Media 2015- 2016)

Paola Trujillo Pulido (Directora de Calidad para la Educación Preescolar Básica y Media 2016- 2017)

Fernando Díaz del Castillo (Coordinador Aulas Sin Fronteras UNCOLI 2015-2017)

**Equipo encargado de la construcción de las guías pedagógicas y material audiovisual de Noveno grado
Unión de Colegios Internacionales (UNCOLI)**

María Camila Jaramillo Cárdenas (Gimnasio La Montaña)
Coordinadora Aulas Sin Fronteras

Sofía Peña Villegas (Colegio Marymount)
Coordinadora Equipo de Lenguaje Aulas Sin Fronteras

Equipo de Lenguaje Aulas Sin Fronteras

Beatriz Acevedo Trujillo (Gimnasio Femenino)

Miryan Aguilar Palacios (SED Chocó)

Sonia Gladys Bernal Rodríguez (Colegio San Jorge de Inglaterra)

Mireia Fornaguera Trias (Colegio Los Nogales)

Primera edición

Bogotá, D. C., diciembre 2017 - octubre 2018

Revisión editorial (Centro Cultural y Educativo Español Reyes Católicos)

Julio Manuel Pérez (Coordinador)

María Andreo Nogueira

Teres Andújar

Juan Antonio Cano

Luis Fernández López

Francisco Granados

María Antonia Marquina

María Gema Medina

Rubén Pajares

Francisco Pérez Davia

Cristina Portillo

Ricardo Román Carabaña

Marisol Ruíz Jiménez

Vicens Santamaría Mas

Edición

Paulina Zuleta Jaramillo

Diseño y diagramación

Pauline López Sandoval (Centro de Innovación Educativa Regional – Centro)

Mónica Contreras Páez (Centro de Innovación Educativa Regional – Centro)

ISBN

978-958-785-110-6

Colegios UNCOLI participantes

Los siguientes colegios miembros de la Unión de Colegios Internacionales de Bogotá participaron en el proyecto, aportando el tiempo y experiencia de uno o más docentes, en el periodo 2017-2018:

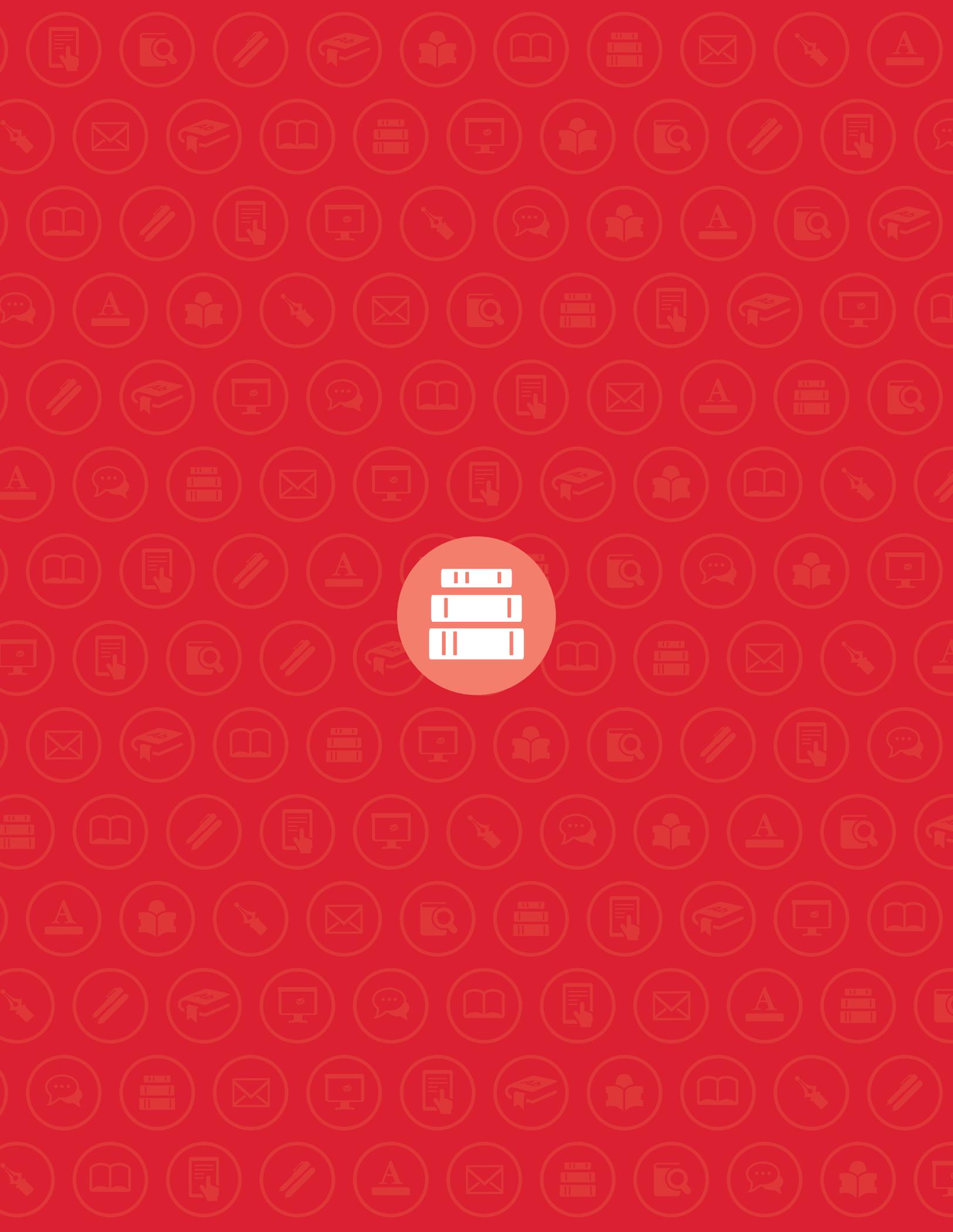


Con el apoyo de:



Colombia aprende
La red del conocimiento





Clase 1

Tema: Comunidades académicas

Actividad 1

Observe las siguientes imágenes y responda las preguntas que aparecen frente a cada una. Aunque son las mismas preguntas para todas las imágenes, la respuesta cambiará según la imagen.



Imagen tomada de: USAID Guatemala, https://www.flickr.com/photos/usaid_guatemala/18834805442

¿Qué interés comparten las personas que se encuentran en la imagen?

¿Qué actividades están realizando y con qué objetivo las realizan?



Imagen tomada de: Agência de Notícias do Acre - Governo entrega equipamentos agrícolas a comunidades de Tarauacá, CC BY 2.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=50930381>

¿Qué interés comparten las personas que se encuentran en la imagen?

¿Qué actividad están realizando y con qué objetivo la realizan?



Imagen tomada de: <https://pixnio.com/es/gente/ninos/ninos-montar-juego-futbol>

¿Qué interés comparten las personas que se encuentran en la imagen?

¿Qué actividad están realizando y con qué objetivo la realizan?



Imagen tomada de: <https://pixnio.com/es/gente/multitud/gente-religion-arquitectura-iglesia-ciudad-multitud-gente-exterior>

¿Qué interés comparten las personas que se encuentran en la imagen?

¿Qué actividad están realizando y con qué objetivo la realizan?



Imagen tomada de: https://pixabay.com/p-302116/?no_redirect

¿Qué los une o qué interés comparten los jóvenes que se encuentran en la imagen?

¿Qué actividad están realizando y con qué objetivo la realizan?

Actividad 2

Escriba en el siguiente espacio todos los grupos a los cuales usted siente que pertenece.



Clase 2 Esta clase tiene video

Actividad 3

Escoja uno de los grupos mencionados por usted en la Actividad 2 y responda las siguientes preguntas pensando en ese grupo.

Escogí el grupo: _____

1 ¿Qué características nos hacen pertenecer a esta comunidad?

2 ¿Qué actividades hacemos juntos por ser de esta comunidad?

Actividad 4

Observe las siguientes imágenes. Luego responda las preguntas pensando en qué tienen en común las comunidades mencionadas a continuación.



Profesores de colegios y universidades



Científicos



Estudiantes



Investigadores

1 ¿Cuál es el tema de interés que comparten estas comunidades?

2 ¿Para qué se reúnen estas personas?

3 ¿A quiénes llega lo que hacen? 1



1
¿Sabía que...? Una **comunidad académica** está constituida por un grupo de personas con un interés científico o académico en común. Su propósito central es generar conocimiento y compartirlo a través de diferentes formas como revistas científicas, redes virtuales del conocimiento, entre otras.



Clase 3

Actividad 5

Reúnase con su comunidad académica y entable una conversación teniendo en cuenta las siguientes preguntas.

El tema de interés de nuestra comunidad académica es: _____

- 1 Elabore con su comunidad una lista de palabras clave que le vengan a la cabeza y que estén relacionadas con el tema.

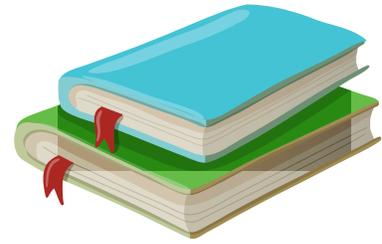
- 2 Elija tres (3) palabras clave del punto anterior y redacte en una oración la que describa el tema.

- 3 ¿Qué relación tiene su tema con los medios masivos de comunicación?



Clase 4

Actividad 6



Lea las siguientes frases y responda la pregunta que encuentra al final.

“Hacer preguntas es prueba de que se piensa”. (Rabindranath Tagore)

“Es mejor saber algunas de las preguntas que todas las respuestas”. (James Thurber)

“Lo importante es no dejar de hacerse preguntas”. (Albert Einstein)

“Es más fácil juzgar el talento de un hombre por sus preguntas que por sus respuestas”. (Duque de Levis)

“Cuando tenía todas las respuestas... ¡me cambiaron las preguntas!” (Anónimo)

“Juzga a un hombre por sus preguntas en vez de hacerlo por sus respuestas”. (Voltaire)

“La persona que empieza con preguntas acaba con certidumbres, la que empieza con certidumbres acaba con preguntas”. (Anónimo)

“La confianza, como el arte, nunca proviene de tener todas las respuestas, sino de estar abierto a todas las preguntas”. (Earl Gray Stevens)

Según lo expresado en las frases, ¿por qué son importantes las preguntas para las personas?

Actividad 7

Complete la siguiente ficha para determinar el punto de partida de su comunidad académica. La respuesta se construye a partir de lo que cada uno sepa en este momento o pueden suponerla si no están seguros o no tienen suficiente información. Lograrán obtener una solución más completa o acertada si cada uno aporta una respuesta y luego construyen una con los aportes de todos.

Tema: _____

Pregunta: _____

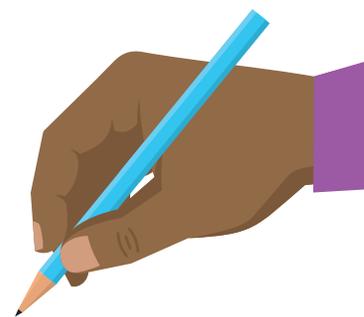
En este momento con la información de nuestro equipo, creemos que la respuesta a la pregunta es:



Clase 5

Actividad 8

Pregunte a otras personas de su Institución Educativa o de su clase, según lo indique su profesor, qué respuesta le darían a la pregunta asignada a su comunidad académica. Registre en el siguiente esquema la información recogida.



Nombre	Rol / Cargo / Profesión	Edad	Respuesta

Actividad 9

Compartan como comunidad académica la información obtenida en la Actividad 8 y respondan a las siguientes preguntas para que evalúen las respuestas obtenidas.



1 La respuesta más común o que más se repite es:

2 La respuesta más novedosa que recibieron es:

3 La idea en la que encuentran más diferencias o contradicciones es:

4 Si pudieron preguntar a personas de diferentes edades, respondan: ¿Cambia la respuesta según la edad? ¿Por qué?



Clase 6 Esta clase tiene video

Tema: Acceso y uso de la información

Actividad 10

Revisen las siguientes instrucciones con su profesor para comprenderlas y sigan paso a paso las indicaciones para diseñar el *blog* de su comunidad académica.

Primero sigan las siguientes instrucciones y escriban el borrador. Luego pásenla al formato físico que su profesor les entregue para hacerlo.

- 1 Diseñen un nombre y un logo para su *blog*. Recuerden que los dos deben hacer referencia al tema de su comunidad académica.



- 2 Elijan el lugar del *blog* en el que harán visible la pregunta de su tema. Describa en el siguiente espacio dónde debe ir esta información.

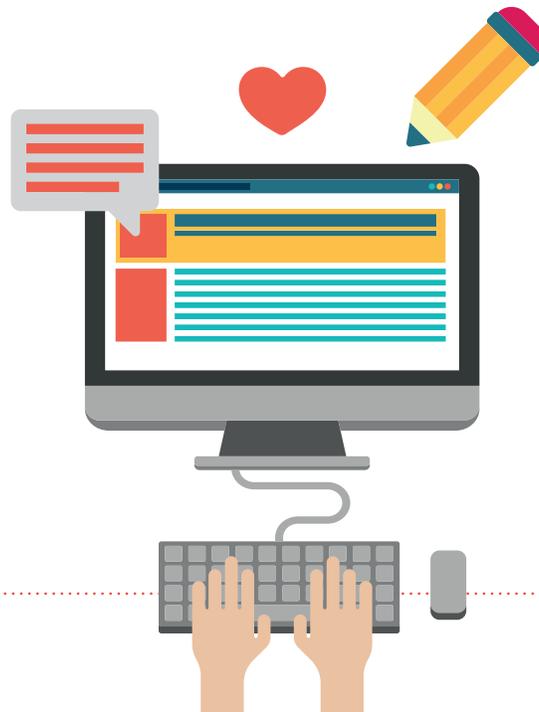
- 3 Escriban la información que pondrán para presentarse como autores en el perfil del *blog*. Debe tener: nombres completos, lugar donde se encuentran (I.E, municipio, departamento, país), nivel académico (grado), intereses (personales y/o grupales).



- 4 Dibujen un esquema en borrador de cómo lucirá visualmente su *blog*: logo, nombre, secciones, colores.



- 5 Elaboren el *blog* en el formato físico asignado por su profesor. Debe quedar con todo el formato del diseño listo para aportar contenido en otra clase.



Clase 7

Actividad 11

Ubique el texto que le corresponde según su tema y léalo individualmente. Subraye oraciones o ideas que considera ayudan a responder la pregunta de su comunidad académica.

Lectura 1 – Tema Lenguaje

Redes sociales: lenguaje virtual y ortografía

Las redes sociales son el nuevo mundo de las personas, un mundo que por moda está afectando la ortografía, esta problemática ha evolucionado cada día más, según Mario Mogni. Los más afectados son los colegios, ya que ahora los estudiantes, al realizar sus trabajos escritos, reflejan frecuentes errores de ortografía. ²

Ser usuario de Facebook o twitter es casi habitual; cada vez son más y más las personas que se unen a estas redes sociales para interactuar; sin embargo, ¿qué pasa con la manera de escribir? Esto en verdad puede afectar gravemente el impacto de la imagen de una persona, incluso las empresas utilizan dichos medios para conocer más a los colaboradores. ³

Una investigación sobre el tema se llevó a cabo con estudiantes de la carrera de comunicación y medios de la Universidad Autónoma de Nayarit. Arrojó que el 100% de los encuestados tiene cuenta de Facebook, que es el principal eje de análisis en esta investigación. La mayoría de los encuestados utiliza Facebook para mantenerse en contacto con sus amigos, familiares, compañeros, etc., así como para realizar tareas y entretenerse, pero para otros es una forma de distracción habitual pasar mayor tiempo en las redes sociales que en la realidad social.

Lenguaje virtual para la mayoría de los estudiantes es cómo utilizan las redes sociales y para qué las utilicen, la forma de comunicarse entre sí a través de códigos, mensajes, íconos, imágenes e incluso chistes. También sirve como forma de entretenimiento en ratos libres, pero también una forma más fácil y práctica de realizar las tareas. Facilita expresar ideas o entablar conversaciones con conocidos o familiares que incluso están lejos.

Según los datos de la encuesta, los estudiantes de comunicación y medios relacionan con el 29% el *chat* como principal uso del lenguaje virtual; después, con el 21%, el lenguaje virtual como una forma de escribir, utilizando la ortografía como código principal. Después está con el 10% el uso de fotografías, seguido con el 14% por las publicaciones o eventos que usuarios y amigos de Facebook realizan. También aparecen referidos como la mayor distracción los videos y, por último, el uso de emoticones para expresar sentimientos en forma gráfica y rápida.

2

¿Sabía que...? Las **redes sociales** son sitios de Internet creados para que las personas se relacionen a partir de diferentes intereses. La siguiente imagen muestra algunas de las más populares.



3

¿Sabía que...? Facebook es una de las redes sociales más famosas del mundo. Fue creada entre 2003 y 2004 por un grupo de estudiantes universitarios liderados por Mark Zuckerberg, quien hoy en día es dueño y presidente de la compañía. Ha adquirido otras redes sociales como Instagram y WhatsApp.

El principal problema que se encontró en los encuestados fue la mala ortografía; es lo que hace que el lenguaje virtual se vuelva un eje causante de problemas en las redes sociales, sobretodo en Facebook, ya que es muy habitual que los estudiantes escriban con faltas de ortografía. Después aparece la violencia que existe en mensajes y publicaciones que dañan a terceros.

Es claro que para los estudiantes encuestados el hecho de tener buena ortografía, tanto en las redes sociales como en la vida cotidiana, es de suma importancia por ser una forma de imagen escrita, es decir, la carta de presentación para muchos. El hecho de tener mala ortografía en redes sociales para los estudiantes es una moda, ya que consideran que escribir con palabras cortas o mal escritas se vuelve una forma de comunicación rápida y efectiva en algunos casos, pero también se considera una destrucción porque deriva una falta de respeto a la lengua española que es muy extensa.

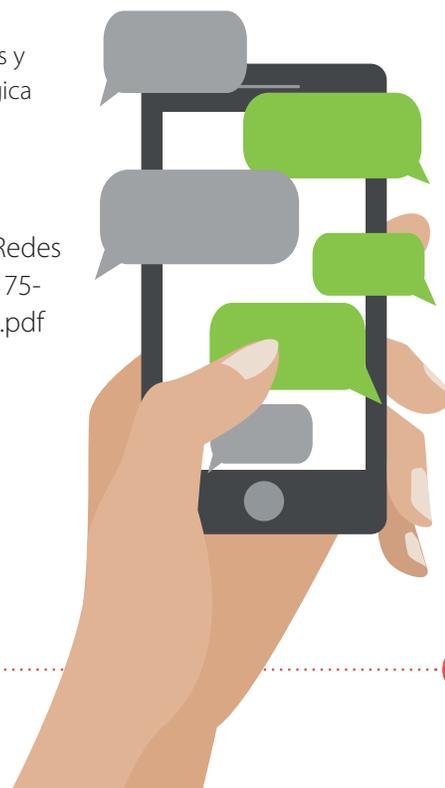
Al escribir correctamente tanto en las redes sociales (Facebook) como en el aula de clases mediante tareas, trabajos escolares, elaboración de exposiciones y ejercicios, todos los estudiantes encuestados corroboran que lo hacen justamente igual, ya que siempre llevan un orden. Aunque solamente uno considera que a veces no lo hace así, ya que indica que en clases es más formal y en las redes sociales en un vocabulario más veloz y juvenil, adoptando su propia forma de escribir y comunicarse.

Los factores que influyen en los estudiantes para hacer mal uso del lenguaje virtual son utilizar una comunicación rápida y veloz que complemente la forma en que se quieren comunicar, adoptar un lenguaje personal y básicamente mostrar desinterés por mantener nuestro lenguaje correcto. Aunque es muy complicado, este es un problema que se presenta cuando llega la pubertad y se inicia el uso de las redes sociales, después se vuelve una costumbre. Está en cada uno poder cambiar esta ideología, ponerse a pensar en el futuro y en la vida laboral profesional, interesarse por tener una escritura correcta para llegar a tener grandes desempeños.

Fuentes y bibliografía usada por el autor del artículo:

- Crystal, D. (2001). El lenguaje e internet. (2012). España: Editorial Akal AC. Recuperado de: <http://www.akal.mx/libros/El-lenguaje-e-Internet/9788483232569>
- Meeder, G. (2011). ¿Cómo hablan los jóvenes en la red? (2011). Chile: Ser Digital. Recuperado de <http://www.serdigital.cl/2011/05/09/%C2%BFcomo-hablan-losjovenes-una-mirada-a-los-portales-de-entretencion-juveniles-en-chile/>
- Vivas, R. (2012). La importancia del lenguaje virtual utilizado por los jóvenes y la creación de un diccionario virtual. (2012). Ecuador: Universidad tecnológica de Israel. Recuperado de <http://186.42.96.211:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/275/TESIS%20MAE%20STRIA%20SIE%20MARZO%202012.pdf?sequence=1>

Texto adaptado de: Adair, C. Enciso, R. Mendoza R. (2015, abril – julio). Redes sociales: lenguaje virtual y ortografía. *Educateconciencia*. V6 (No. 7), pp. 75-88. Recuperado de <http://tecnocientifica.com.mx/volumenes/V6N7A6.pdf>



Lectura 1 – Tema Memes

Vivimos en la sociedad del meme

Por más barreras de protección que tengan presidentes, futbolistas, estrellas de la farándula y gente del común, ninguno se puede salvar de terminar convertido en meme, una imagen, video o texto cargado de humor, que surge después de alguna situación, noticia u hecho que causa impacto o indignación. Son contenidos que se propagan en Internet como si fueran virus. Y aunque parezca difícil de creer, el término meme no se creó con el Internet. Al parecer, fue acuñado en 1976 por el científico británico Richard Dawkins en su libro *El gen egoísta*. Este habló de los rasgos culturales que se replican y circulan por una selección natural en la que el más fuerte sobrevive y, como los genes, el más débil desaparece. Estos, para él, eran memes. ⁴

Hace apenas 7 años, algunas imágenes se popularizaron y se compartieron masivamente en Internet bajo el concepto de meme. Webs como 4chan (foro de publicación de imágenes) y Reddit (agregador de noticias) fueron los escenarios que propagaron la caricatura Rage Guy (chico con rabia), un reflejo de un acto cotidiano que genera furia, y otras imágenes similares conocidas como rostros de ira que, dibujadas con programas básicos de diseño como Paint, expresan emociones ante situaciones de la vida diaria. Después de esto, surgieron otros dibujos parecidos, que expresan otras emociones como “por siempre solo”, “resignación” o “madre de Dios”. El profesor Velásquez explica que lo importante en un meme no es la estética del dibujo sino el mensaje que, difundido de manera masiva, se vuelva popular.

Actualmente existen portales especializados en la generación de memes (Meme Generator) que le permiten a cualquier persona, así no tenga conocimientos o habilidades para diseñar una imagen, hacer sus propios contenidos a través de plantillas. Por lo tanto, quien accede a Internet es un potencial creador. No hay una receta perfecta para que un contenido se vuelva viral o no. “Hacer memes no depende de la creatividad, sino de aprovechar la oportunidad, es saber conocer la importancia y relevancia de crear uno en el momento indicado”, asegura el experto Velásquez.

Generalmente son imágenes acompañadas de textos, pero en Latinoamérica han sido los videos los que primero se han viralizado, de acuerdo con la explicación de Diego Montoya, **magíster**¹ en comunicación y creación cultural de la Universidad CAECE de Argentina. El primero fue La caída de Édgar, un video publicado en marzo de 2006 en YouTube que muestra cómo un niño mexicano se cae a un río por una broma de su primo. Aunque el filme original ya no se encuentra en Internet, una

¹ **Magíster:** título de maestro que se concede a una persona que se gradúa de un programa de maestría de educación superior.

4

Richard Dawkins, científico británico nacido en 1941, a quien se le atribuye el origen del término meme por sus estudios sobre genética.



Richard Dawkins

Imagen tomada de: https://es.wikipedia.org/wiki/Richard_Dawkins#/media/File:Richard_Dawkins_Cooper_Union_Shankbone.jpg



de las versiones más antiguas publicada el 8 de mayo de ese año cuenta con más de 44 millones de reproducciones. En Colombia, dice Montoya, uno de los primeros contenidos que se viralizó fue el video de Doña Gloria (2011), en el que una señora de Medellín en el metrocable grita todo tipo de groserías por el susto que le genera el viaje. Aunque la versión original también fue eliminada, tiene numerosas copias en YouTube entre las que se encuentra una que ha sido vista más de siete millones de veces. En Colombia, el número de conexiones a Internet en 2014 llegó a 10.617.215, según cifras del **MinTIC**², y esto, según Montoya, ha hecho que situaciones como la de Doña Gloria, que antes se quedaban en privado, sean del conocimiento de millones de personas.

A pesar de lo efímera que pueda ser la popularidad de un meme, como es el caso de los protagonistas de los escándalos de “usted no sabe quién soy yo”, por ejemplo, tanto Velásquez como Montoya ven importante este fenómeno, porque ha permitido a las personas del común, que compartieron el contenido, poner en la agenda de los medios de comunicación la información y a las demás personas que crearon memes con base en estos, tener una relación con las noticias a través de las redes sociales. Para el profesor Velásquez, mientras se viva en una sociedad tan conectada como la actual en la que un partido, un desastre natural o una ceremonia de premiaciones seguida por millones de personas en diversas regiones del planeta permitirá que quien tenga una anotación graciosa, que de alguna manera represente lo que están pensando muchos en un momento, pueda compartir esto en la web y crear así un meme.

Fuente:

Texto adaptado de: (2015, julio, 5). Vivimos en la sociedad del meme. En: Redes sociales, Tendencias. *El Colombiano*. Recuperado de <http://www.elcolombiano.com/redes-sociales/vivimos-en-la-sociedad-del-meme-LE2251397>



Lectura 1 – Tema Realidad virtual

Realidad virtual, ¿qué tan perjudicial para nuestra salud?

No hay duda de que, entre los avances tecnológicos, la realidad virtual es la que más se está abriendo campo. No obstante, la pregunta de cómo estar conectados a “otra dimensión” puede afectar nuestra visión, nuestro cerebro e incluso nuestro comportamiento, aún tiene pocas respuestas. ¿Se afectará nuestra motricidad cuando queramos regresar al “mundo real”? ¿Pasar mucho tiempo recibiendo luces directamente a nuestros ojos podrá disminuir nuestra visión a futuro? ¿Existirá la adicción a la realidad virtual?

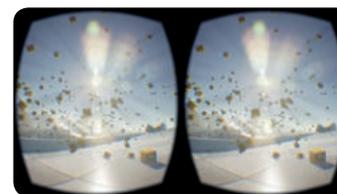
Según explica el periódico inglés **The Guardian**³, una de las primeras luces para conocer cuáles son los efectos en la salud de este tipo de tecnologías lo tiene la actual Guía de Directrices Saludables y de Seguridad de las *Oculus Rift* **5**, un casco de realidad virtual que está siendo

² **MinTic**: abreviatura de Ministerio de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación de Colombia. Tiene origen como Ministerio de Correos y Telégrafos (1953), luego pasó a Ministerio de Comunicaciones (1976) y desde el 2009 es el Ministerio de las Tic; es decir, es la entidad reguladora y promotora de las formas de comunicación del país de acuerdo al contexto y época.

³ **The Guardian**: nombre en inglés de un periódico en Inglaterra.

5

Estas imágenes muestran la apariencia del casco o gafas de realidad virtual llamadas *Oculus Rift* y el tipo de imagen que produce al usarse.



Imágenes tomadas de:

- https://c2.staticflickr.com/8/7160/13300603614_db998fed0_b.jpg
- https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/23/Sample_screen_capture_of_Oculus_rift_development_kit_2_screen_buffer.jpg

desarrollado por una empresa estadounidense que lleva su mismo nombre. Los efectos colaterales, advierte el mismo dispositivo, van desde convulsiones, náuseas y mareos, hasta problemas con la coordinación mano-ojos en niños que pasan tiempo prolongado usando el casco.

Para Marty Banks, profesor de optometría de la Universidad de California en Berkeley, Estados Unidos, y líder del laboratorio de percepción visual, uno de los principales interrogantes relacionados a la salud y el uso de realidad virtual, es que no se sabe aún si los efectos secundarios son temporales o dejan un daño permanente en el organismo.

Por ejemplo, durante sus investigaciones, Banks ha encontrado un problema conocido como “conflicto de acomodación y **convergencia**⁴” que causa fatiga ocular, ya que los espectadores deben enfocar a una distancia (donde se emite la luz de la pantalla), pero la convergencia de la imagen se hace a otra distancia (el espacio donde se ve el objeto). Aunque el efecto parece ser temporal, el profesor considera necesario empezar a estudiar qué puede suceder con los ojos a largo plazo. “Hasta ahora todo lo que he observado indica que los efectos son a corto plazo y eres capaz de ajustar la visión una vez te quitas el casco. Pero creo que es poco sabio decir que esto no representa ningún problema”, afirmó a *The Guardian*.

En cuanto a los riesgos que puede presentar para la motricidad, Sarah Sharples, presidenta del Instituto Colegiado de Ergonomía y Factores Humanos, Reino Unido, considera que el camino por recorrer aún es largo, ya que no existen estudios con resultados concluyentes. “No hemos llegado al punto donde las personas usen la realidad virtual por tiempos prolongados mayores a meses”, afirmó.

Sin embargo, uno de los puntos que más prende el debate es qué tanto la realidad virtual puede afectar nuestro comportamiento. Ante esto, Albert Rizzo, director de la unidad dedicada a la realidad virtual de la Universidad del Sur, California, explica que también hay mucho trabajo por hacer. Para él, a diferencia de los primeros dos expertos, podrían ser más los beneficios que los daños, pues la realidad virtual se ha utilizado en varias situaciones terapéuticas. Desde ayudar a personas con estrés postraumático hasta aliviar la depresión. “Soy uno de los mayores defensores de que la realidad virtual puede traer cosas positivas para el mundo real”, afirmó.

Su consejo para prevenir daños en el organismo, entonces, no dista mucho de lo que se anuncia en la Guía de Seguridad del *Oculus Rift*. “Dejar de usar el casco si no se siente bien. No utilice el dispositivo por más de 30 minutos y asegúrese que alguna persona lo vigile mientras lleva el casco”.

Fuente:

Texto adaptado de: Redacción Salud. (2016, abril, 17). Realidad virtual, ¿qué tan perjudicial para nuestra salud? En: Salud. *El Espectador*. Recuperado de: <https://www.elespectador.com/noticias/salud/realidad-virtual-tan-perjudicial-nuestra-salud-articulo-627624>

⁴ **Convergencia:** punto o lugar donde se encuentran o coinciden varias cosas.



Lectura 1 – Tema Relaciones interpersonales

Autorretratos en las redes sociales pueden provocar trastornos de apariencia

Los expertos en psicología coinciden en que cada vez más, la constante exposición de nuestra imagen en las redes sociales hace que los **internautas**⁵ puedan tener problemas de autoestima, ansiedad o depresión.

El autorretrato también se conoce como *selfie*. Desde su nacimiento, las redes sociales se han convertido en un instrumento de altísima importancia en la comunicación entre amigos y conocidos. En esta comunicación las imágenes representan un elemento esencial si se considera que, por ejemplo, Facebook tiene publicadas más de 240 mil millones de fotografías de usuarios de todo el mundo. Si bien la práctica de tomarse auto fotos puede parecer inofensiva, varios expertos coinciden en que, a corto y largo plazo, puede traer consecuencias graves para la salud mental. **6**

En declaraciones al Portal Hola Doctor, la psicóloga Verónica Wolman explicó que los internautas apelan a esta práctica como forma de exhibir la rutina y compartir con los demás cada momento de sus vidas en estado natural y espontáneo, lo cual dista mucho de los estándares de la fotografía tradicional. El acto de tomarse autorretratos puede implicar un acto de vanidad o **narcisismo**⁶ que se ve representado por estar posando todo el tiempo y viéndonos a nosotros mismos a cada minuto, en cada situación.

El *selfie* puede ser un arma de doble filo. Según un estudio realizado por la Sony Brook University de Nueva York publicado por el portal Diario ADN, el uso excesivo de este recurso puede generar trastornos de ansiedad y depresión en los adolescentes, especialmente en las mujeres que tienden más a comparar sus realidades con las que ven en el mundo "ideal" de las redes sociales. Para la investigadora estadounidense, Lionel Shriver, una de las principales consecuencias de esta neurosis son los trastornos relacionados con el peso. La experta advirtió sobre este hábito que genera una suerte de "hiper consciencia" sobre la percepción propia que puede derivar en cuadros de ansiedad, estrés e incluso depresión.

Fuente:

Texto adaptado de: (2013, mayo, 6). Noticias. *Universia*. Colombia. Recuperado de <https://goo.gl/izqUKD>

⁵ **Internauta:** aquel que navega de manera habitual en la red. El término nace de dos palabras: internet y navegante (*nautes*, en griego). El día del internauta se celebra el 23 de agosto, día en que fue creada la WWW, aunque finalmente fue entregada al público en octubre del mismo año, 1994.

⁶ **Narcisismo:** admiración excesiva y exagerada que siente una persona por sí misma, por su aspecto físico o por sus dotes o cualidades.

6

¿Sabía que...? Las *selfies* son las fotos más populares y frecuentes en la red? Tan solo a Instagram se suben cerca de 80 millones de imágenes nuevas cada día y muchas de ellas son autofotos. Posar se ha convertido en toda una ciencia y hasta se puede encontrar en YouTube videos con *tips* para una *selfie* perfecta.

Sin embargo, las *selfies* también han resultado ser peligrosas. Cada año aumenta el número de personas que mueren al momento de posar para tomarse una *selfie*. La causa más común es la caída desde lugares altos.

En 2014 murieron en el mundo 15 personas al momento de posar para una *selfie*. La cifra aumentó a 39 muertos en 2015 y en los primeros meses de 2016, esta había llegado a 73.

Tomado de: <http://www.bbc.com/mundo/noticias-38022298>



Lectura 1 – Tema Televisión

Los efectos de la televisión sobre el comportamiento de las audiencias jóvenes

La relación existente entre el consumo de televisión y el comportamiento de los niños y adolescentes ha sido un tema de interés para las diferentes ciencias implicadas en el análisis e intervención del comportamiento social colectivo. Aunque no existe una respuesta definitiva, la evidencia demuestra que la televisión posee efectos importantes sobre la conducta agresiva, pero aún hay muchos interrogantes respecto a las condiciones bajo las cuales se presentan esos efectos.

¿Cuáles son los efectos de la televisión en las audiencias jóvenes? Las investigaciones sugieren que el realismo en los programas de televisión incrementa de modo dramático los efectos de agresión, temor inmediato, la idea de que el mundo es un lugar peligroso, y la desensibilización, especialmente en niños quienes no pueden diferenciar contenidos televisivos realistas de contenidos no realistas. Esto implica que es posible que los niños que ven noticieros se vean más afectados en su comportamiento que aquellos niños que no los ven (Walma van der Mollen, 2004). Los estudios en esta dirección indican que efectivamente los niños que han seguido de cerca noticias sobre terrorismo y guerras muestran efectos emocionales fuertes y duraderos, lo mismo se observa cuando los niños son expuestos a noticias de crímenes, accidentes y violencia de diversos. Estas investigaciones también demuestran que los efectos emocionales se presentan debido a las escenas de dolor que en muchas ocasiones se adjuntan a la misma noticia. Existen numerosos argumentos para responsabilizar a la televisión de los comportamientos agresivos o del aislamiento social y estos argumentos varían dependiendo de las problemáticas presentes dentro de la familia y del desempeño escolar de los niños y niñas. Ross y Ross (1963) encontró que cuando los niños eran expuestos a modelos agresivos, imitaban esta clase de conductas en situaciones de juego posteriores, especialmente cuando se involucraban juguetes similares a los que se encontraban en las escenas televisadas.

También encontraron que los usuarios fuertes de televisión, aquellos que ven más de tres horas al día, en general muestran mayores efectos de los modelos agresivos y gradualmente llegan a ser menos sensibles a la violencia tanto en la televisión como en la vida real. Así mismo, Huesmann y cols. (1994) encontraron que los niños que ven muchas horas de televisión son incapaces de **empatizar**⁷ con las víctimas de la violencia, dado que desarrollan cierta familiaridad y distancia con la agresión y el dolor ajeno que les impide involucrarse de manera directa con la escena observada.

Fuentes y bibliografía usada por el autor del artículo:

- Huesmann, L., Rowell, S. & Miller, L. (1994). *Longterm effects of repeated exposure to media violence in childhood*. En: L. Rowell Huesmann (Ed.) *Aggressive Behaviour: Current Perspectives*. Plenum Series in Social/Clinical Psychology. (153-186). NY: Plenum Press.
- Walma van der Mollen, J. H. (2004). *Violence and Suffering in Television News: Toward a Broader Conception of Harmful Television Content for Children*. *Pediatrics*, 113, 1771-1775.

Texto adaptado de: Sandoval, M. (2006, mayo- agosto). Los efectos de la televisión sobre el comportamiento de las audiencias jóvenes. *Universitas Psychologica*. Pontificia Universidad Javeriana. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/647/64750202.pdf>

⁷ **Empatizar**: capacidad de identificarse con alguien y compartir sus sentimientos.

Lectura 1 – Tema Efectos videojuegos

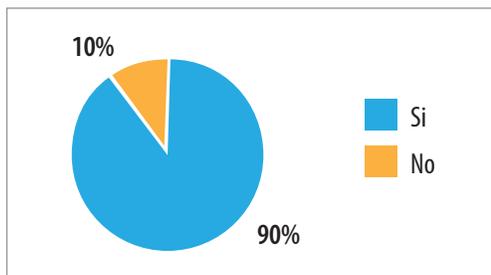
Uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en niños de 6 a 12 años en una escuela de educación básica

Introducción Los videojuegos han adquirido un papel importante en el entretenimiento de millones de niños. Los especialistas de la salud advierten sobre los efectos negativos de pasar largas horas sentados frente a la pantalla del computador, aislados de la realidad. Los videojuegos también pueden ayudar a los niños en su desarrollo intelectual y emocional. En el presente informe relataremos los resultados obtenidos en la investigación acerca de uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en un grupo de alumnos de 6 a 12 años, de la escuela primaria Benito Juárez.



Para este estudio se aplicó un cuestionario de 13 preguntas, lo respondieron 384 alumnos. Con las preguntas se quiso estudiar el uso y el abuso de los videojuegos. Se analizaron las respuestas y se describieron en gráficos circulares.

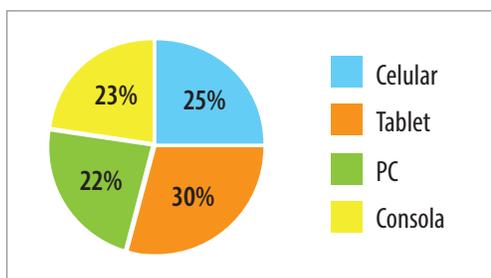
Gráfica 1: ¿Juegan videojuegos?



Del total de alumnos encuestados, la mayoría de ellos juega videojuegos, siendo 298 (90%) alumnos que les gusta jugar videojuegos y solo a 33 (10%) no les gusta. Un alto porcentaje de la población estudiantil de la escuela primaria Benito Juárez prefiere jugar videojuegos.

Fuente: Encuestas aplicadas a los alumnos de la escuela primaria Benito Juárez. Octubre 2014.

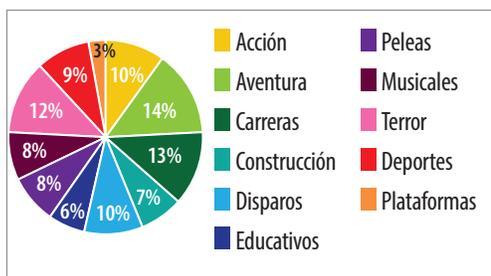
Gráfica 2: ¿En qué aparato (s) juegan?



Se encontró que de los alumnos que prefieren jugar videojuegos, el 30% juegan en sus *tablets*, siendo este el mayor aparato que usan para jugar y solo el 22% usan los pc siendo este el mínimo aparato utilizado. Los alumnos que tienen sus consolas ya sean propias o alquiladas se encuentran en el 23%, y el 25% usa sus celulares.

Fuente: Encuestas aplicadas a los alumnos de la escuela primaria Benito Juárez. Octubre 2014.

Gráfica 3. Género de preferencia.

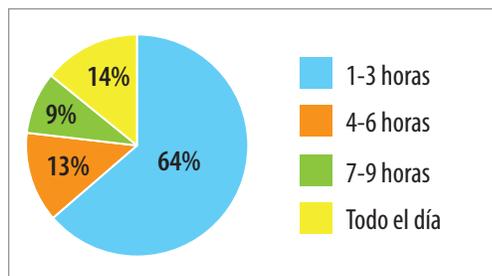


Se observa que del total de alumnos que juegan videojuegos, 149 prefiere los juegos de aventuras es decir el 14% y 33 alumnos prefieren los de plataformas siendo el 3%. La mayoría de los alumnos de primer a sexto año muestra predominancia por los juegos de aventura.

Fuente: Encuestas aplicadas a los alumnos de la escuela primaria Benito Juárez. Octubre 2014.



Gráfica 4: Horas que juegan.



Según a los datos, 64% de los alumnos juegan de 1-3 horas, sin embargo, el 9% juega de entre 7 y 9 horas al día. Cabe resaltar que hay una diferencia entre los alumnos de primer y sexto año, ya que los de primer año de un total de 52 alumnos el 37% juega todo el día y los alumnos de sexto año de un total de 67 alumnos solo el 3% juega todo el día.

Fuente: Encuestas aplicadas a los alumnos de la escuela primaria Benito Juárez. Octubre 2014.

Por otra parte, se encontró que del total de los alumnos el 38% prefiere hacer deportes y el 36% jugar videojuegos. Se observó una diferencia importante: los alumnos de primer año (49%) prefieren jugar videojuegos y en sexto año (51%) prefieren hacer deportes, el 26% prefiere jugar al aire libre.

En esta investigación a diferencia de otros estudios se encontró que los niños entre los 6 a 12 años prefieren jugar videojuegos, en especial los de 6 años. Solo algunos contestaron que preferían salir a jugar con sus amigos. Lo contrario paso con los niños de 12 años, quienes preferían hacer deportes o salir a jugar con sus amigos, muy pocos escogieron los videojuegos. El género que predominó fue el de aventuras al contrario de otros estudios que demuestran que los jóvenes prefieren videojuegos violentos. Los teóricos del aprendizaje social creen que presenciar o practicar conductas violentas, incluso de formas no dañinas, puede incrementar las posibilidades de violencia pues ver la violencia engendra violencia.

El mal uso de los videojuegos puede traer consecuencias negativas, por lo que es importante que en la familia haya límites, reglas claras y acuerdos sobre tiempos y usos de los videojuegos, así como también es importante realizar una selección adecuada de ellos, según la edad del niño y la niña, y que no pasen demasiado tiempo jugando. Es recomendable en los niños jueguen entre 30-60 minutos por día, no superando las 3-4 horas semanales, hablar con los niños sobre los posibles efectos negativos del uso de videojuegos.

Fuentes y bibliografía usada por el autor del artículo:

- Morris C.G., Maisto A.A., Psicología. 10 ed. México: Pearson; 2014. Pág. 312-313 2. Eguia Gómez J.L.; Contreras Espinosa R.S.; Solano Albajes L., Videojuegos: Conceptos, historia y su potencial como herramientas para la educación: 3 Ciencias. 2013: 2-14 3. Dennyshak A., Furia Adictiva. Magazine Plenitud 2012; 1 (1): 14-15 4.
- Etxeberria Balerdi F., Videojuegos violentos y agresividad: Pedagogía Social Revista Interuniversitaria. (Sevilla, España) 2011; 18: 31-39 5. Myers D.G., Psicología. 9 ed. España: Paramericana; 2011. Pág. 703-705 6. Papalia D. E., Psicología para bachillerato. 1 ed. México: Mc Graw Hill; 2012. Pág. 299 7.
- Schultz D.P.; Schultz S.E., Teorías de la personalidad. 9 ed. México: Cengage Learning; 2010. Pág. 423-424 8. Martínez Díaz V.; Ramírez García A.; Cabero Almenara J., Los videojuegos en el aula de primaria. Propuesta de trabajo basada en competencias básicas: Comunicación y Pedagogía. 2010; 244: 13-18.

Texto adaptado de: López-Wade, A., Uc-Cohuo, G., Taylor, J. (2015, enero, 21). Uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en niños de 6 a 12 años en una escuela de educación básica. *Salud en Tabasco*. Recuperado de <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=48742127003>>

 **Actividad 12**

Comparta el resultado de la lectura individual (oraciones e ideas subrayadas) con su comunidad académica y entre todos elijan la información adecuada para completar la siguiente ficha de lectura. **7**

1. Tema: _____

2. Pregunta: _____

3. Información seleccionada de la fuente registrada como cita textual o parafraseo. Ubiquen las ideas más relevantes de la fuente consultada manteniendo la relación con la pregunta, es decir, seleccionen las ideas que más aportan a responder su pregunta.

7

Una **cita textual** es una expresión o idea que se saca de una fuente y se copia al pie de la letra, es decir, tal y como fue dicha por la fuente palabra por palabra; siempre se debe escribir entre comillas (“-”) porque es la marca ortográfica que indica que las palabras pertenecen a alguien más y además se menciona la fuente. Por ejemplo: “El autorretrato también se conoce como *selfie*” (Revista Universia). El **parafraseo** es expresar en palabras propias lo que expresa una fuente; no se altera la idea ni se cambia el significado, solo se usan unas palabras diferentes para decir lo mismo que dijo la fuente. Por esto no va entre comillas, pero siempre se menciona el autor o el canal de comunicación dueño de la idea. Por ejemplo: la revista Universia dice que la palabra *selfie* se usa para referirse a los autorretratos. Las dos formas de referir la información de una fuente son un deber ético porque hace evidente que respetamos a los dueños de las ideas y somos honestos con la forma de manejar la información.

4. ¿Para qué nos sirve esta información?



Clase 8

Actividad 13

Elaboren un resumen que exprese lo más relevante recogido en el punto 3 de la ficha elaborada en la clase anterior (Actividad 12). Tenga en cuenta que se trata de exponer la información obtenida de la fuente y no la opinión sobre esta. Tengan en cuenta que el resumen debe informar a quien lo lea de lo expuesto sobre el tema. **8**

Elaboren en el siguiente espacio el borrador del resumen y pásenlo a limpio en la hoja en blanco entregada por su profesor teniendo en cuenta que se presente como un artículo en su versión final para ser publicado en el *blog*.

8

Recuerde que un **resumen** presenta de manera más breve y sintetizada las ideas más relevantes de un tema o texto, por lo que implica seleccionar las ideas fundamentales y descartar las menos importantes o las repetidas.

A large green-bordered box containing horizontal lines for writing a summary draft.



Clase 9

Actividad 14

Ubique el texto que le corresponde según su tema y léalo individualmente. Subraye oraciones e ideas que considera ayudan a contestar la pregunta de su comunidad académica.

Lectura 2 – Tema Efectos videojuegos

Efectos psicosociales⁸ de los videojuegos

Palabras clave: videojuegos, efectos psicosociales, comunicación, adicción, agresividad.

Desde su aparición en los años 70, los posibles efectos psicosociales de los videojuegos, positivos o negativos, han sido objeto de una considerable polémica. La mayoría de los argumentos en uno u otro sentido se han basado más en opiniones personales y prejuicios que en los datos de investigación. Se plantean argumentos, tanto negativos (adicción, agresividad, aislamiento social, rendimiento escolar, desplazamiento de otras actividades, conducta delictiva o antisocial, juego patológico, consumo de sustancias, trastornos médicos) como positivos (entrenamiento y mejora de habilidades, utilidades terapéuticas, uso como medio didáctico).

Se revisarán algunos de los efectos de los videojuegos que pueden ser efectos **psicopatológicos**⁹, abarcando áreas como la personalidad, el comportamiento social y la salud. **9**

Efectos negativos

■ **Adicción:** las investigaciones al respecto se han basado, de forma casi generalizada, en medidas de **autoinforme**¹⁰, y las conclusiones de la mayoría de los estudios disponibles son alarmantes, ya que se informa de la existencia de un grupo de personas –entre el 1,5 y el 19 por ciento– cuyo uso de videojuegos es considerado “adictivo”. Sin embargo, el hecho de no contar con instrumentos adecuados hace que no se hayan podido encontrar los indicadores exactos de “adicción” en los videojuegos comparados con indicadores o estudios de otras adicciones.

⁸ **Psicosocial:** los aspectos de la conducta de una persona en los diferentes contextos sociales en los que se desempeña.

⁹ **Psicopatológico:** término que se utiliza para nombrar las enfermedades de tipo mental o psicológico, que no se explican por causas biológicas o madurativas del desarrollo del individuo.

¹⁰ **Autoinforme:** una técnica para recolectar información, en la cual el sujeto llena una hoja de registro casi en blanco anotando en ella las cuestiones sobre las que se pretende que informe.

9 **¿Sabía que...?** Los videojuegos iniciaron su historia en 1952. Al principio, eran juegos del hombre contra la máquina. En 1958 se creó el primer juego para dos jugadores y simulaba un juego de tenis. En 1966 se desarrolló el primer juego doméstico que se podía jugar conectándose a un televisor. En 1972 se inició la verdadera industria de los videojuegos, siendo muy famoso el juego Pacman. Luego aparecieron personajes como Mario Bros. Actualmente los avances muestran nuevas tecnologías 3D y consolas como Nintendo, Xbox, Play Station, personajes realistas como Kratos, unos diseños gráficos de altísima calidad y comunidades de jugadores.



Nintendo (1983)



Play Station 4 (2013)

Hay personas que tienen una fijación patológica en una actividad, aún en esos casos no cabe culpabilizar a la actividad en sí, ni decir que es “adictiva” o que supone un peligro, sino que, más propiamente, deberemos preguntarnos qué es lo que ha llevado a esas personas a tal fijación. Y por otra parte, hay actividades tan entretenidas y absorbentes que no es extraño que uno le dedique más tiempo y recursos de los que había planeado inicialmente, sin que de ello se desprenda que sean actividades “adictivas” sino que se hable de un “abuso” de ellas.

- **Agresividad:** otra de las principales críticas en contra de los videojuegos sostiene su elevado potencial como inductores de conductas violentas y agresivas entre los usuarios (p.ej., Anderson, Gentile y Buckley, 2006). Para apoyar esto, se plantea que desde la teoría del aprendizaje social (Bandura, 1969) y la teoría cognitiva social (Bandura, 1986), se argumenta, que la exposición frecuente a juegos electrónicos puede ejercer una sutil influencia negativa a largo plazo, disminuyendo la empatía, desinhibiendo las respuestas agresivas y fortaleciendo la percepción general de que el mundo es un lugar peligroso.

Por otro lado, la **observación conductual**¹¹ mostró incremento en agresión tras el uso o la observación de videojuegos violentos. Aunque la mayoría de los trabajos sostienen que el posible efecto de los videojuegos es de muy corta duración (p.ej., Barlett, Branch, Rodeheffer y Harris, 2009), no falta quien defienda un efecto a largo plazo (Anderson et al., 2008). Tampoco está claro que dichos efectos sean necesariamente negativos, puesto que también se plantea que la experiencia de hostilidad permite que el sujeto practique estrategias de afrontamiento.

- **Trastornos médicos:** se han abordado diversos trastornos médicos relacionados con los videojuegos. Entre los trastornos informados se encuentran las alucinaciones auditivas provocadas por el uso de videojuegos en el contexto de la **enfermedad psicótica**¹², **enuresis** producida por el exceso de uso de videojuegos, **encopresis**¹³ producida por el mismo motivo, y efectos adversos como cefaleas, fatiga física y fatiga visual.

Algunos trastornos aparecen únicamente entre aquellos jugadores que emplean un mayor tiempo por episodio de juego. Así, los usuarios de videojuegos muestran más dificultades para dormir que los no usuarios, al igual que un número pequeño de niños da muestras de problemas físicos, frotándose los ojos, informando fatiga en manos y dedos, **hiperemia**¹⁴ en los ojos, y falta de energía. Uno de los trastornos que más alarma y ha generado más estudios científicos es la epilepsia. La evidencia es tan abundante que se han generado expresiones como “epilepsia de los videojuegos” o “epilepsia del Guerrero Oscuro” para referirse a este trastorno (Dorman, 1997). La mayoría de los niños que sufren epilepsia relacionada con los videojuegos muestra fotosensibilidad ante imágenes parpadeantes (Ferrie, DeMarco, Grunewald, Giannakodimos y Panayiotopoulos, 1994). Otros problemas asociados se derivan de la realización de movimientos repetitivos de la mano, como dolor de muñeca, **enfermedad de De Quervain's**¹⁵ y **neuropatía periférica**¹⁶. También pueden tener síntomas como fatiga visual, fatiga física y fatiga mental o psicológica.

¹¹ **Observación conductual:** la observación directa que se realiza durante la ejecución de alguna actividad.

¹² **Psicosis o enfermedad psicótica:** una enfermedad mental en la que la persona principalmente pierde el contacto con la realidad.

¹³ **Encopresis y enuresis:** trastorno para la eliminación de orina y heces, pueden tener una causa orgánica o psicológica.

¹⁴ **Hiperemia:** una acumulación anormal de sangre en un área particular del cuerpo.

¹⁵ **Enfermedad de De Quervain's:** enfermedad inflamatoria de los tendones que permiten abrir y extender el dedo pulgar.

¹⁶ **Neuropatía periférica:** enfermedad que afecta los nervios que llevan la información desde el cerebro hasta la médula espinal produciendo dificultad en el movimiento y la sensibilidad de los músculos.



Fuentes y bibliografía usada por el autor del artículo:

- Anderson, Craig A. (1997): "Effects of Violent Movies and Trait Hostility on Hostile Feelings and Aggressive Thoughts", en *Aggressive Behavior*, nº 23, pp. 161-178.
- Bandura, Albert (1969): *Principles of behavior modification*. Englewood Cliffs, NJ, Prentice-Hall.
- Tejero, Ricardo, (2002): "¿Fomentan los videojuegos el aislamiento social?", en *Euphoros*, nº 5, pp. 231-239.

Texto adaptado de: Tejeiros, R., Pelegrina del Río, M., Gómez J. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación*. Recuperado de http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf



Lectura 2 – Tema Lenguaje

El impacto de las redes sociales en el lenguaje

Tuítar. Googlear. Guasapear. El lenguaje y las redes sociales, un matrimonio con cortos, pero intensos años de relación. El idioma aceptó, adoptó y cobijó nuevas definiciones de actividades que son hijas directas de las tecnologías de comunicación modernas. Su poder de sociabilización y de **viralización**¹⁷ impactaron en la anatomía de una lengua que vive en constante transformación. Cómo influyeron las redes sociales en el español y cuáles son las consideraciones de los expertos: los escenarios a delinear. ¹⁰

La lengua es una entidad viva -repitió Silvia Ramírez Gelbes, experta en lingüística y directora de la maestría en periodismo de la Universidad de San Andrés-. Y como tal, crece, se transforma, adopta términos nuevos. Si no lo fuera, seguiríamos hablando en latín". El lenguaje reaccionó de forma amable a las nuevas formas de escritura que se van multiplicando en las redes sociales. La especialista asume que las redes no son más que el espejo **dialéctico**¹⁸ de la sociedad, un mero espacio donde los que escriben no dejan de ser humanos.

La lengua evoluciona al compás de la humanidad. Hay interacción, hay simbiosis, hay impacto. Ramírez Gelbes compara la introducción de terminología derivada de las redes sociales con otros eventos históricos: "Cuando se crearon los aviones, todo el universo de la aeronáutica debió crear nuevas palabras. Lo mismo sucedió con las primeras computadoras". Un vocablo nuevo llena un espacio vacío, una necesidad de **caratular**¹⁹ algo que antes no existía. Hay una actividad flamante: ponerle un nombre. *Googlear* quizá sea un caso ejemplificador.

¹⁷ **Viralización**: término adaptado de la palabra viral para referirse a lo que se propaga rápidamente en Internet.

¹⁸ **Dialéctico**: forma en la que un grupo de personas dialoga o expresa sus ideas.

¹⁹ **Caratular**: poner título o nombre a algo.

10

Google es un motor de búsqueda, es decir, una herramienta que organiza y localiza información en el mundo de Internet. Fue creada por dos estudiantes universitarios en 1996. **Twitter es una red social** creada para transmitir mensajes cortos a una comunidad muy grande y nació en 2006. **WhatsApp es una aplicación** diseñada para tener conversaciones en tiempo real con diferentes personas; fue creada en 2009.



Las comunidades -y su **idiosincrasia**²⁰- son las ideólogas de estas nuevas definiciones. Nacen, crecen y se desarrollan en un nicho que prolifera en procura de ocupar el hueco generado por una actividad sin bautismo del diccionario. ¿Por qué las personas y no las academias formales determinaron que a la acción de redactar un tuit se le diga tuitear? “Porque la lengua es de los hablantes, no de las autoridades -recordó la experta-. Y porque, por suerte, las academias han adoptado una postura más abierta y cercana a la libre regulación del lenguaje”.

En el cono sur, los verbos creados a partir de empresas de comunicación moderna evidencian una tendencia. Las redes, como medio de comunicación, modelan el lenguaje y fuerzan al idioma a actualizarse. La profesional consultada aconseja recibir, agasajar y no delimitar las arbitrarias consideraciones de los hablantes y los **escritas**²¹.

“Vivimos en una cultura visual. La imagen de la ‘carita’ representa mejor cierta ambigüedad constitutiva del discurso, que puede ser que permanezcan o que a lo mejor son una moda pasajera”, expresó la académica. La incorporación de los emoticones como un método de expresión no significan una amenaza para el lenguaje: la lingüista lo analizó como una complementación sin que deba ser una ofensa para el discurso escrito. En relación a los nuevos verbos, Ramírez Gelbes consideró que su condición normativa no desobedece las reglas del lenguaje ni lo deforma, a la inversa: lo enaltece.

Es por eso que, como explican los eruditos de la lengua, cada época ha tenido su influencia en el diccionario. Las redes sociales impusieron novedades comunicacionales como dibujos, verbos, palabras y abreviaciones: vocablos que se asemejan mucho más a la comunicación oral, aunque se transmitan por escrito. En este medio, hay una aspiración declarada a imitar la oralidad, por eso también las risas forman parte del mensaje.

Según la Real Academia Española (RAE), la forma de escribir “guasapear” refleja la pronunciación espontánea más extendida en el español. Sucede que los nuevos espacios desnudan las maneras que damos voz a las propias personalidades, emociones y conocimientos gramaticales. “La ortografía no empeoró con las redes. Solo multiplicaron los errores, porque ahora en vez de hablar, las personas se escriben”, puntualizó.

Hoy son las redes sociales con sus caritas, sus “tmb” (también), sus “ntp” (no te preocupes), sus “tuitear”, “googlear”, “guasapear”. Antes habrán sido otras las reformulaciones, mañana serán palabras **ignotas**²² las que se inventen para complacer vacíos de la lengua. Porque la tecnología creará cosas nuevas, porque el idioma es adaptable y porque el diccionario ya acepta su rejuvenecimiento. Habrá que estar preparados.

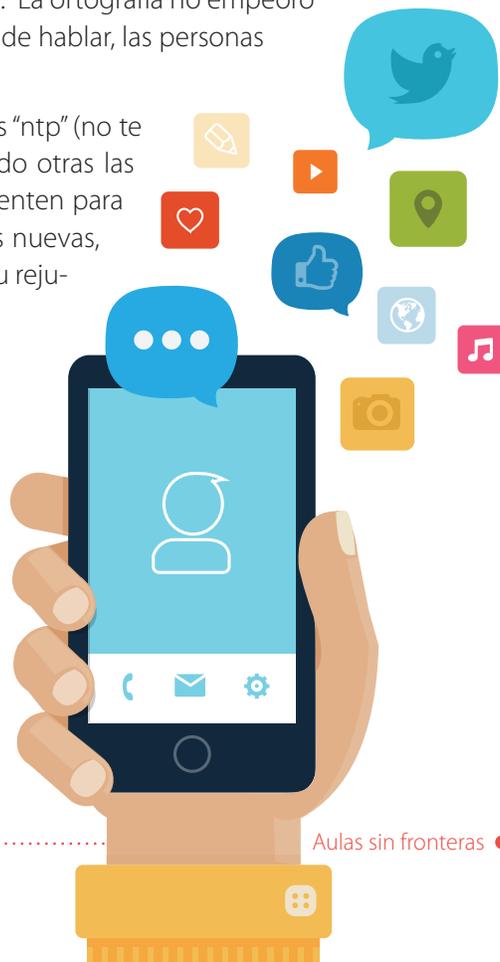
Fuente:

Texto adaptado de: (2016, julio, 03). El impacto de las redes sociales en el lenguaje. En: Tendencias. *Infobae*. Recuperado de <https://www.infobae.com/tendencias/2016/07/03/como-las-redes-sociales-impactan-en-el-lenguaje/>

²⁰ **Idiosincrasia**: forma de ser o pensar de una persona o grupo de personas que los caracteriza especialmente.

²¹ **Escritas**: persona que se comunica por medio de la escritura.

²² **Ignotas**: forma de calificar a algo que no se conoce.





Lectura 2 – Tema Memes

¿Qué hay detrás de los ‘memes’, la tendencia que invade las redes sociales?

Que tire la primera piedra quien no haya reído, comentado o compartido un meme. Figuras del entretenimiento, el deporte y la política han caído en esta graciosa tendencia **aderezada**²³ con elementos de humor, **sátira**²⁴, ingenio y en ocasiones, de **sarcasmo**²⁵, agresividad, burla y ofensa. Los hay para todos los gustos.

La palabra meme se relaciona con Mimesis, que alude a imitación. Los primeros memes surgieron a través de la red 4Chan, donde los usuarios pueden compartir imágenes de forma anónima. Se considera que uno de los primeros memes fue Baby Cha-Chá, que era la imagen de un bebé bailando. Luego vendrían los dibujos inspirados en figuras públicas como Neil de Grasse Tyson, un astrofísico y divulgador científico estadounidense, cuyo meme es el del hombre de bigote levantando las manos como si no supiera nada. **11**

Pam Dyer, autora del blog www.pamorama.net, refiere en su sitio que la persona que acuñó el concepto meme fue Richard Dawkins. Este término alude a una idea cultural, puede ser de moda o de tecnología, que es replicada y compartida por muchas personas. Un meme es comparado con un gen y su evolución, porque puede extinguirse rápidamente o, por el contrario, dejar huella. Un meme es una idea que se difunde rápidamente y se distingue por su **viralidad**²⁶, explica. Para Lina María Satizábal, encargada del manejo de redes sociales en la Universidad Autónoma de Occidente, los memes no son más que una forma de interpretar una situación, una expresión. Y dependiendo de qué tan conectada se sienta la gente con ellos, en esa misma medida se viralizan en la web. Ha sido tal su impacto que ya tienen libro: Memecracia: los virales que nos gobiernan, de la periodista Delia Rodríguez. En el libro explica: no tienen por qué ser necesariamente buenos, ni bellos, ni útiles, ni verdaderos. Lo único que hacen es extenderse y sobrevivir. La vida de los memes puede ser muy variada. Los hay populares e impopulares, explosivos y pasajeros, o lentos y pacientes, espontáneos o provocados, exitosos o fracasados, útiles o absurdos, fieles al original o mutantes, peligrosos o beneficiosos, anota.

Opinión similar tiene el caricaturista Mheo, quien considera que en la red hay memes buenos, regulares y pésimos. Los buenos lo son por

²³ **Aderezada:** acompañamiento que se agrega a algo para darle más sabor o gusto.

²⁴ **Sátira:** composición literaria para burlarse de costumbres.

²⁵ **Sarcasmo:** forma de expresión de burla que tiene la intención de ofender.

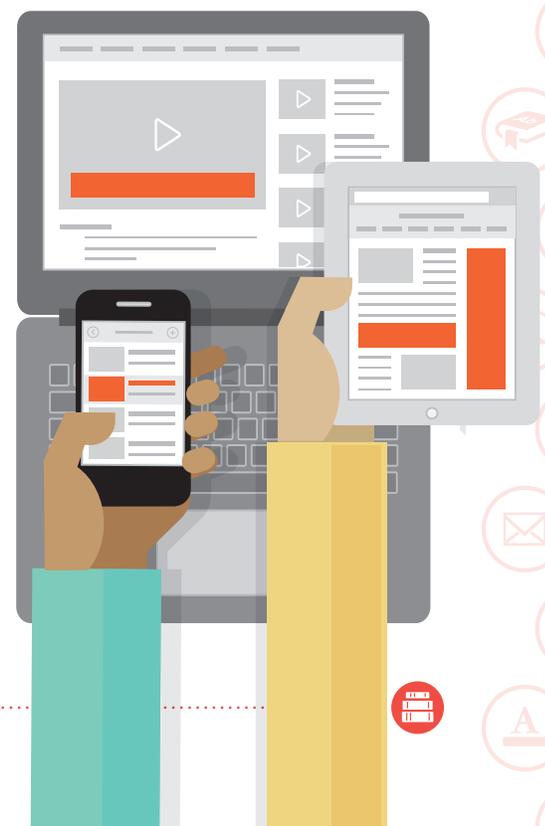
²⁶ **Viralidad:** término adaptado de la palabra viral para referirse a lo que se propaga rápidamente en Internet.

11

Este es el meme de Neil de Grasse Tyson, que fue la forma de popularizar una expresión típica del científico.



Imagen tomada de: https://c2.staticflickr.com/8/7222/7321985548_99ba4d2142_b.jpg



creativos y oportunos. Para Mheo, estas piezas no pueden ser consideradas como caricaturas. El universo gráfico y lingüístico de las caricaturas es por tradición más extenso, elaborado y profundo. Los memes también se distinguen porque circulan libremente y sin un autor que se los atribuya. El meme se vuelve democrático porque no es de nadie y es de todos. Como si fuera poco, no hay leyes sobre su uso. El hecho de no tener que rendir cuentas, hace que la gente ofenda sin medir las consecuencias y esa sensación de cero responsabilidad frente a lo que uno publica, hace que la gente sea un poco más agresiva y cruel, afirma Ricardo Llano, profesor de la Facultad de Comunicación de la Universidad de la Sabana.

Para el caricaturista Hernando -El chato- Latorre, los memes no pueden ser considerados una caricatura porque nada es original, ya que se toman elementos ya hechos, creados, los juntan y los pegan. Mientras que el caricaturista, a través de la línea, de su trazo, hace una apreciación del entorno político, social y económico real del país. El caricaturista es la voz de quienes no pueden hablar. Además, el meme es anónimo, mientras el caricaturista sí se expone.

Por otra parte, hay ausencia de estadísticas que permitan tener una referencia de cuáles son los memes más o menos compartidos o cuántos se producen por día o semana o cuántos circulan en red. Hacer la cuenta es difícil, pero como fenómeno uno se da cuenta de que está extendido. Hoy, las noticias del día en Colombia, en la región o en el mundo son motivos de memes por la cantidad de usuarios que permanentemente están interpretando, produciendo o compartiendo este material, expone Jorge Manrique Grisales, docente investigador del departamento de Comunicación y Lenguaje de la Universidad Javeriana Cali. Para Esther Vargas, directora del portal Clases de Periodismo, si una persona se siente ofendida con un meme, las vías que tiene para denunciar el uso de imagen o buen nombre, son pocas, por no decir que nulas. Lamentablemente, no hay mecanismos legales, pero al considerarse contenido ofensivo puede proceder a denunciar la imagen en Facebook o declararla spam en Twitter. En algunos casos se buscan mecanismos legales, pero todavía no hay nada concreto al respecto, agrega Esther Vargas.

El meme es una forma de expresión, una especie de grafiti electrónico. Ofrecen las más variadas formas de contar pequeñas historias de la cotidianidad, señala Jorge Manrique, docente de la Javeriana Cali.

Fuente:

Texto adaptado de: Redacción. (2014, septiembre, 14). ¿Qué hay detrás de los 'memes', la tendencia que invade las redes sociales? En: Entretenimiento. *El País*. Recuperado de <http://www.elpais.com.co/entretenimiento/que-hay-detras-de-los-memes-la-tendencia-que-invade-las-redes-sociales.html>

Lectura 2 – Tema Realidad virtual

Realidad Virtual, una apuesta que supera el límite del juego

Los inversores, capitalistas de riesgo, tecnólogos y activistas están apostando a la realidad virtual (RV) como una de las tecnologías **emergentes**²⁷, aunque muchos creen que su impacto ya es visible. Las recientes mejoras en la tecnología y la caída en el costo de los 'gafas' que brindan esta experiencia, han acercado y ampliado la experiencia de los usuarios.

En este punto, el interrogante más allá de saber cuándo se tendrá un par de lentes con este tipo de tecnología, es en realidad por qué sería bueno tenerlo y cómo podría ayudar a resolver diversas problemáticas. Así, colec-

²⁷ **Emergente:** algo que sale o nace de otra cosa o a partir de una necesidad.

tivos y artistas han comenzado a diseñar diferentes experiencias para crear conciencia en los usuarios y que se abra empatía por personas **vulnerables**²⁸ con las que nunca pensarían tener contacto.

Uno de los proyectos más importantes, desarrollado en colaboración con las Naciones Unidas, se llama Nubes sobre Sidra. Esta experiencia se sitúa en un campamento de refugiados sirios para seguir los pasos de Sidra, una niña de 12 años que ha vivido en ese lugar durante 18 meses al lado de miles de refugiados. Otro proyecto es sobre periodismo de guerra, llamado Enemigo, y permite al usuario encontrarse cara a cara con combatientes de ambos frentes del conflicto entre Palestina e Israel, y escuchar testimonios de ambas partes.

Estas aplicaciones son ejemplos de cómo las experiencias de RV pueden tener un impacto social, con respecto a la forma en cómo nos entendemos y representamos los unos a los otros, y al mundo. En el campo de la educación, análisis recientes indican que los estudiantes que usan RV obtienen mejores resultados en las pruebas que los que estudian en entornos tradicionales. El potencial de la tecnología para acelerar y mejorar el aprendizaje y la retención de conocimientos abarca habilidades y temas diferentes, desde el aprendizaje de un nuevo idioma hasta la capacitación para médicos.

De esta manera, están surgiendo algunas empresas como zSpace, Alchemy VR e Immersive VR Education, las cuales se enfocan en el desarrollo de contenidos para fines educativos y formativos. En el campo de la salud, se evidencia que la realidad virtual se puede aplicar para tratar trastornos mentales: paranoia, trastorno de estrés postraumático (TEP) y trastornos de ansiedad, así como contrarrestar el manejo del dolor.

Un estudio reciente sobre cómo tratar el TEP en militares veteranos mostró que la Terapia de Exposición a la Realidad Virtual, en la que las personas que sufren este tipo de afección son ayudadas a revivir episodios traumáticos como parte de su tratamiento, fue aún más eficaz para reducir los síntomas que el tratamiento de siempre.

Asimismo, hay aplicaciones emergentes en el campo del rendimiento físico y la rehabilitación. Por ejemplo, *Strivr Labs* ayuda a los atletas a mejorar su juego mediante entrenamiento con RV. Las mediciones arrojan que tanto los atletas como los no deportistas logran tiempos de reacción física 20 por ciento más rápidos en comparación con el entrenamiento "normal".

Esto es solo el comienzo, ya que una comunidad de innovadores está aplicando la realidad virtual en prácticamente todas las disciplinas y sectores de la vida diaria.

Fuente:

Texto adaptado de: Redacción. (2017, octubre, 5). Realidad Virtual, una apuesta que supera el límite del juego. *El Financiero*. Recuperado de: <http://www.elfinanciero.com.mx/tech/realidad-virtual-una-apuesta-que-supera-el-limite-de-los-juegos.html>



Lectura 2 – Tema Relaciones interpersonales

Las redes sociales y los trastornos psicológicos producto de sus consecuencias

Las redes sociales se han convertido en uno de los principales escenarios y herramientas para las relaciones sociales. Esto ha provocado un uso excesivo, a la vez que ha empezado a generar trastornos psicológicos de ansiedad y/o "**síndrome de abstinencia**"²⁹.

²⁸ **Vulnerable:** una cosa, situación o persona en riesgo o a la que se puede lastimar fácilmente.

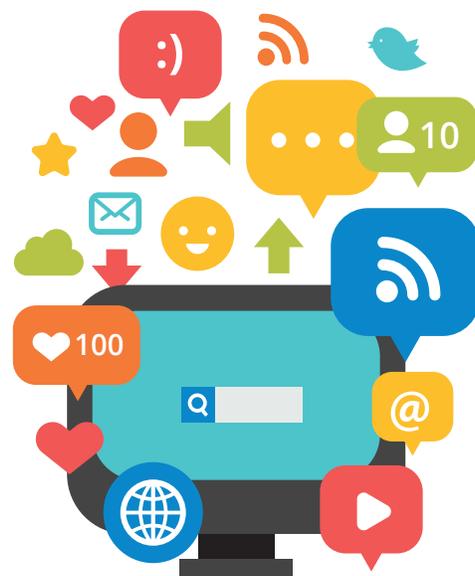
²⁹ **Síndrome de abstinencia:** cuando hay consecuencias físicas y psíquicas en una persona por dejar de tomar bruscamente una sustancia a la cual estaba habituada. El término se usa ahora para definir la ansiedad por tener que dejar de consultar y publicar en las redes sociales.



El alto uso de las redes sociales ha cambiado la forma en que las personas se comunican. La inmediatez, **transversalidad**³⁰ y actualidad marcan los mensajes que se transmiten y por ello la manera como se relacionan. En Colombia, por ejemplo, según informa el Ministerio de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTic), redes sociales como Facebook cuentan con más de 15 millones de usuarios, número que ubica a Colombia en el lugar número 14 a nivel mundial y a Bogotá como la novena ciudad del mundo con una cifra cercana a los 6,5 millones de usuarios. Estos canales de comunicación han generado un sin número de posibilidades de interacción social, con cambios importantes en el desarrollo psicológico de las personas frente al entorno.

La presencia permanente de las TIC, cada vez más determinante en la vida humana tiene que ver con el hecho de que facilitan la interacción entre las personas, haciéndola más inmediata, numerosa, fácil y frecuente, hasta el punto de generar una dependencia que puede llegar a ser **patológica**³¹. En una persona **adicta**³² a su uso, se puede presentar un “síndrome de abstinencia” cuando no tiene acceso a ellas. Las facilidades comunicativas que proporcionan las TICs son un ejemplo de cómo la tecnología altera la naturaleza de la comunicación, algo que puede conducir a déficits graves a nivel social, afectivo y emocional.

Lo que sí es claro es que las relaciones interpersonales son en esencia una herramienta muy importante para la supervivencia, y el apego a “otros” está directamente asociado a la necesidad de agruparnos para conseguir bienestar, la pregunta es, ¿qué pasa cuando ese apego desconoce al otro físico para reemplazarlo por uno virtual?



Fuente:

Texto adaptado de: (2014, agosto, 20) Las redes sociales y los trastornos psicológicos producto de sus consecuencias. *Universia*. Recuperado de <https://goo.gl/GattLV>

Lectura 2 – Tema Televisión

Influencia de la televisión en la conducta infanto-juvenil

En las últimas décadas, junto con el explosivo desarrollo tecnológico, especialmente de las llamadas Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) que incluyen televisión (TV), radio, música, videojuegos, telefonía, Internet, etc., se ha comprobado también la gran influencia que estas tecnologías a través de su **omnipresencia**³³ en los hogares, escuelas, instituciones, etc., tienen sobre la salud infanto-juvenil. Nuevas investigaciones han dado cuenta de dicha influencia, particularmente en aspectos como conducta violenta, consumo de alcohol y drogas, trastornos alimentarios, nutritivos y otros. Muchas de estas investigaciones han comenzado a dar luces sobre las bases **neuropsicológicas**³⁴ de este fenómeno y las autoridades de salud de

³⁰ **Transversalidad:** cuando lo que hacemos se conecta con distintas áreas del conocimiento o toca diferentes focos de interés.

³¹ **Patológica:** que constituye enfermedad o es síntoma de ella.

³² **Adicta:** una persona con una dependencia total de ciertos objetos, sustancias o actividades. Se dice de personas adictas al Internet, al trabajo, a la droga, etc.

³³ **Omnipresencia:** capacidad de estar en muchos lugares a la vez.

³⁴ **Neuropsicología:** ciencia que estudia las relaciones entre el cerebro y las funciones mentales.

muchos países desarrollados han implementado políticas y medidas regulatorias y de educación para los niños y sus familias. ¹²

Existe actualmente conciencia de que los pediatras deben dialogar respecto a la exposición a estas tecnologías con los niños y sus padres y entregar educación basada en investigaciones científicas respecto al uso apropiado de los medios. El objetivo de esta revisión es explorar las evidencias actuales de los efectos de la televisión en el consumo, aprendizaje y conducta de niños y jóvenes y entregar recomendaciones a los pediatras y profesionales de la salud que trabajen con niños, para orientar a los pacientes, sus familias y la comunidad en general en el uso apropiado de las TIC.

La televisión es una ventana al mundo que les permite a los niños desarrollar gran sensibilidad y conocimiento, como por ejemplo por la ecología y el mundo animal; es parte integral de nuestra sociedad, y no solamente es informativa, sino también entretenida y permite además entregar educación ya sea directa o indirectamente en diversas áreas, incluyendo temas de salud pública. La TV es una entretenimiento “segura”, sin riesgo de accidente y permite a los padres realizar otras labores con tranquilidad. Sin embargo, es necesario tener en cuenta que el desarrollo neurológico y emocional del niño es distinto del adulto. La maduración cerebral finaliza alrededor de los 18 a 20 años. ¹³

En niños menores de 5 años existe una marcada capacidad de fantasía y perciben las imágenes de la TV como reales y verdaderas. A diferencia del adulto, antes de los 10 años la capacidad de razonamiento crítico y relacional está limitado. Por lo anterior los menores de 10 años no deberían estar expuestos a telenovelas ni noticieros de TV cuyo sensacionalismo y crudeza de imágenes pueden provocar trastornos del sueño y miedos que alteran su diario vivir. Como alternativa podrían acceder a noticias a través de medios escritos que tienen un impacto emocional menor que en la pantalla. La adolescencia temprana es una etapa de desorganización de la personalidad y de inestabilidad de las conductas. En el **púber**³⁵ la dinámica central es encontrarse a sí mismo y autodefinir la identidad. Los programas actuales dedicados a adolescentes, en general, carecen de contenido valórico y no responden a las necesidades e interrogantes propios de esta edad.

Otros investigadores han encontrado que los entretenimientos electrónicos están llevando a una lamentable pérdida de la capacidad de juegos imaginativos entre los niños. Niños que tienen más capacidad imaginativa, desarrollan mayor destreza en su vocabulario en relación a niños que dedican menos tiempo a juegos creativos. El desarrollar

³⁵ **Púber**: persona que llega a la pubertad, la cual es la etapa de paso entre la infancia y la adolescencia.

12

En Colombia existe el Ministerio de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación. Tiene origen como Ministerio de Correos y Telégrafos (1953), luego pasó a Ministerio de Comunicaciones (1976) y desde el 2009 es el Ministerio de las TIC; es decir, es la entidad reguladora y promotora de las formas de comunicación del país de acuerdo al contexto y época.



13

La expresión “segura” para referirse a la televisión se encuentra entre comillas porque el autor quiere dejar claro que dicha seguridad no es totalmente garantizada y las comillas representan que el término no debe entenderse literalmente.



precozmente estas destrezas, predice la habilidad para ser creativo y generar alternativas de soluciones en los problemas de la vida diaria.

Se debe crear conciencia precozmente en la vida del niño y su familia sobre los efectos de TV, videojuegos y otras TIC y establecer claramente las reglas y el buen uso de estas tecnologías. Algunas acciones pueden ser: promover que la exposición a medios sea en familia y discutir su contenido, los padres deben ayudar a los niños a diferenciar realidad de fantasía, el tiempo de pantalla debe ser limitado, Internet debe estar en un lugar de paso, y las claves de acceso deben ser comunes a toda la familia. **14**

Las Tecnologías de la Información y Comunicación han transformado la vida cotidiana de los niños y sus familias. Pertenecemos a una cultura que no puede entenderse ni existe al margen de los medios de comunicación. Es necesario por lo tanto preparar al niño a comprender la cultura mediática, a tener un análisis crítico y a participar en ella propositivamente. La incorporación de un currículo de Educación en Medios en el sistema educativo, en los distintos niveles y bajo diversas modalidades, sería un paso muy importante para avanzar en esta preparación. Es necesario también que se establezcan ciertas normas mínimas de carácter ético para la publicidad; hay que impulsar políticas, planes y programas relativos al rol de la familia ante los medios, al mismo tiempo que formular políticas públicas que garanticen la calidad de los programas dirigidos a los niños.

Fuentes y bibliografía usadas por el autor del artículo:

- American Academy of Pediatrics, Committee on Communications: Children, adolescents, and television. *Pediatrics* 1995; 96: 786-7.
- Canadian Paediatric Society, Psychosocial Paediatrics Committee: Impact of media use on children and youth. *Paediatrics & Child Health* 2003; 8: 301-6.
- Luke C: Television and Your Child-A Guide for Concerned Parents. Toronto Ontario, Kagan and Woo, Ltd. 1988.

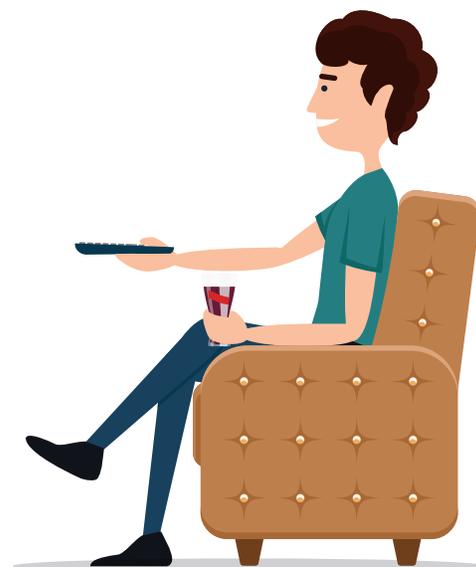
Texto adaptado de: Rojas, V. (2008, noviembre). Influencia de la televisión y videojuegos en el aprendizaje y conducta infanto-juvenil. *Revista Chilena de Pediatría*. Volumen 79 (1). Santiago de Chile. Recuperado de <http://www.scielo.cl/pdf/rcp/v79s1/art12.pdf>



14
La televisión, desde sus comienzos, ha logrado interés y atención por parte de las personas, convirtiéndose en uno de los hábitos más comunes en las familias. Según una encuesta realizada por el DANE en 2009, más del 80% de los hogares colombianos tiene televisión y la mayoría lo considera el electrodoméstico más importante, incluso por encima de la estufa y la licuadora.



Imagen tomada de: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/97/Family_watching_television_1958.jpg



Lectura 3

Las tres preguntas

León Tolstoi 15

Cierto emperador pensó un día que si conociera la respuesta a las siguientes tres preguntas, nunca fallaría en ninguna cuestión. Las tres preguntas eran:

¿Cuál es el momento más oportuno para hacer cada cosa?

¿Cuál es la gente más importante con la que trabajar?

¿Cuál es la cosa más importante para hacer en todo momento?

El emperador publicó un **edicto**³⁶ a través de todo su reino anunciando que cualquiera que pudiera responder a estas tres preguntas recibiría una gran recompensa, y muchos de los que leyeron el edicto emprendieron el camino al palacio; cada uno llevaba una respuesta diferente al emperador.

Como respuesta a la primera pregunta, una persona le aconsejó proyectar minuciosamente su tiempo, consagrando cada hora, cada día, cada mes y cada año a ciertas tareas y seguir el programa al pie de la letra. Solo de esta manera podría esperar realizar cada cosa en su momento. Otra persona le dijo que era imposible planear de antemano y que el emperador debería desechar toda distracción inútil y permanecer atento a todo para saber qué hacer en todo momento. Alguien insistió en que el emperador, por sí mismo, nunca podría esperar tener la previsión y competencia necesaria para decidir cada momento cuándo hacer cada cosa y que lo que realmente necesitaba era establecer un «Consejo de Sabios» y actuar conforme a su consejo. Alguien afirmó que ciertas materias exigen una decisión inmediata y no pueden esperar los resultados de una consulta, pero que si él quería saber de antemano lo que iba a suceder debía consultar a magos y adivinos.

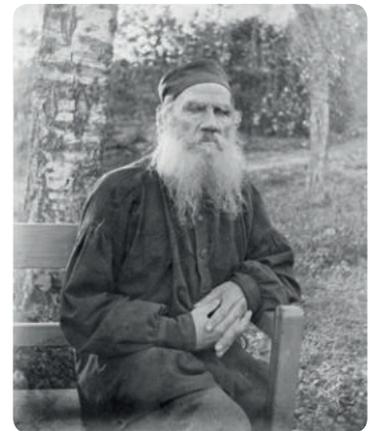
Las respuestas a la segunda pregunta tampoco eran acordes. Una persona dijo que el emperador necesitaba depositar toda su confianza en administradores; otro le animaba a depositar su confianza en sacerdotes y monjes, mientras algunos recomendaban a los médicos. Otros que depositara su fe en guerreros. La tercera pregunta trajo también una variedad similar de respuestas. Algunos decían que la ciencia es el empeño más importante; otros insistían en la religión e incluso algunos **clamaban**³⁷ por el cuerpo militar como lo más importante.

³⁶ **Edicto:** aviso emitido y comunicado por una autoridad que se vuelve de obligatorio cumplimiento.

³⁷ **Clamaban:** pedir algo con mucha insistencia, desesperación o necesidad.

15

León Tolstoi fue un escritor que nació en 1828 en Rusia y murió en 1910. Recorrió grandes ciudades europeas y luego se refugió en el campo donde reconoció que había personas pasando dificultades por las grandes desigualdades económicas. Esto lo afectó y decidió emprender diferentes oficios que combatieran esta desigualdad, como fundar una escuela para personas de bajos recursos. La escritura siempre lo acompañó volviéndose autor de novelas y relatos. Una de sus novelas más famosas se titula *Guerra y paz*.



León Tolstoi



Y puesto que las respuestas eran todas distintas, el emperador no se sintió complacido con ninguna y la recompensa no fue otorgada. Después de varias noches de reflexión, el emperador resolvió visitar a un **ermitaño**³⁸ que vivía en la montaña y del que se decía que era un hombre iluminado. El emperador deseó encontrar al ermitaño y preguntarle las tres cosas, aunque sabía que él nunca dejaba la montaña y se sabía que solo recibía a los pobres, rehusando tener algo que ver con los ricos y poderosos. Así pues, el emperador se vistió de simple campesino y ordenó a sus servidores que le aguardaran al pie de la montaña mientras él subía solo a buscar al ermitaño. **16**

Al llegar al lugar donde habitaba el hombre santo, el emperador le halló cavando en el jardín frente a su pequeña cabaña. Cuando el ermitaño vio al extraño, movió la cabeza en señal de saludo y siguió con su trabajo. La labor, obviamente, era dura para él, pues se trataba de un hombre anciano, y cada vez que introducía la pala en la tierra para removerla, la empujaba pesadamente. **17**

El emperador se aproximó a él y le dijo:

—He venido a pedir tu ayuda para tres cuestiones:

¿Cuál es el momento más oportuno para hacer cada cosa?

¿Cuál es la gente más importante con la que trabajar?

¿Cuál es la cosa más importante para hacer en todo momento?

El ermitaño le escuchó atentamente pero no respondió. Solamente posó su mano sobre su hombro y luego continuó cavando. El emperador le dijo:

—Debes estar cansado, déjame que te eche una mano.

El **eremita**³⁹ le dio las gracias, le pasó la pala al emperador y se sentó en el suelo a descansar.

Después de haber acabado dos cuadros, el emperador paró, se volvió al eremita y repitió sus preguntas. El eremita tampoco contestó, sino que se levantó y señalando la pala dijo:

—¿Por qué no descansas ahora? Yo puedo hacerlo de nuevo.

Pero el emperador no le dio la pala y continuó cavando. Pasó una hora, luego otra y finalmente el sol comenzó a ponerse tras las montañas. El emperador dejó la pala y dijo al ermitaño:

³⁸ **Ermitaño**: persona que elige vivir en lugares retirados y poco habitados para llevar una vida de oración y sacrificio.

³⁹ **Eremita**: sinónimo de la palabra **ermitaño**. También hace referencia a una persona que vive aislada en una vida de oración y sacrificio.

16

San Pablo es considerado por la Iglesia Católica como el primer ermitaño de la humanidad. Nació en Egipto alrededor del año 228. La siguiente imagen es una representación artística de San Pablo hecha por el pintor José de Ribera en 1640. Permite ver la idea del ermitaño como una persona aislada y entregada a una vida de escasez y meditación.



17

El emperador y el ermitaño son los personajes principales del cuento y cada uno representa dos realidades opuestas. El **emperador** representa el poder y la riqueza y por eso sus preguntas buscan saberlo todo y tener el control. El **ermitaño** representa la sabiduría, la paz y el valor de la vida desde lo más simple y espiritual.

—Vine a ver si podías responder a mis tres preguntas, pero si no puedes darme una respuesta, dímelo, para que pueda volverme a mi palacio.

El eremita levantó la cabeza y preguntó al emperador:

—¿Has oído a alguien corriendo por allí?

El emperador volvió la cabeza y de repente ambos vieron a un hombre con una larga barba blanca que salía del bosque. Corría enloquecidamente presionando sus manos contra una herida sangrante en su estómago. El hombre corrió hacia el emperador antes de caer inconsciente al suelo, dónde yació gimiendo. Al rasgar los vestidos del hombre, emperador y ermitaño vieron que el hombre había recibido una profunda cuchillada. El emperador limpió la herida cuidadosamente y luego usó su propia camisa para vendarle, pero la sangre empapó totalmente la venda en unos minutos. Aclaró la camisa y le vendó por segunda vez y continuó haciéndolo hasta que la herida cesó de sangrar.

El herido recuperó la conciencia y pidió un vaso de agua. El emperador corrió hacia el arroyo y trajo un jarro de agua fresca. Mientras tanto se había puesto el sol y el aire de la noche había comenzado a refrescar. El eremita ayudó al emperador a llevar al hombre hasta la cabaña donde le acostaron sobre la cama del ermitaño. El hombre cerró los ojos y se quedó tranquilo. El emperador estaba rendido tras un largo día de subir la montaña y cavar en el jardín y tras apoyarse contra la puerta se quedó dormido. Cuando despertó, el sol asomaba ya sobre las montañas.

Durante un momento olvidó donde estaba y lo que había venido a hacer. Miró hacia la cama y vio al herido, que también miraba confuso a su alrededor; cuando vio al emperador, le miró fijamente y le dijo en un leve suspiro:

—Por favor, perdóneme.

—Pero ¿qué has hecho para que yo deba perdonarte? —preguntó el emperador.

—Tú no me conoces, majestad, pero yo te conozco a ti. Yo era tu implacable enemigo y había jurado vengarme de ti, porque durante la pasada guerra tú mataste a mi hermano y embargaste mi propiedad. Cuando me informaron que ibas a venir solo a la montaña para ver al ermitaño decidí sorprenderte en el camino de vuelta para matarte. Pero tras esperar largo rato sin ver signos de ti, dejé mi emboscada para salir a buscarte. Pero en lugar de dar contigo, topé con tus servidores y me reconocieron y me atraparon, haciéndome esta herida. Afortunadamente pude escapar y corrí hasta aquí. Si no te hubiera encontrado seguramente ahora estaría muerto. ¡Yo había intentado matarte, pero en lugar de ello tú has salvado mi vida! Me siento más avergonzado y agradecido de lo que mis palabras pueden expresar. Si vivo, juro que seré tu servidor el resto de mi vida y ordenaré a mis hijos y a mis nietos que hagan lo mismo. Por favor, majestad, concédeme tu perdón.

El emperador se alegró muchísimo al ver que se había reconciliado fácilmente con su **acérrimo**⁴⁰ enemigo, y no solo le perdonó, sino que le prometió devolverle su propiedad y enviarle a sus propios médicos y servidores para que le atendieran hasta que estuviera completamente restablecido. Tras ordenar a sus sirvientes que llevaran al hombre a su casa, el emperador volvió a ver al ermitaño. Antes de volver al palacio, el emperador



⁴⁰ **Acérrimo**: adjetivo para calificar a alguien como una persona convencida o muy fiel a algo o alguien.

quería repetir sus preguntas por última vez; encontró al ermitaño sembrando el terreno que ambos habían cavado el día anterior.

El ermitaño se incorporó y miró al emperador.

—Tus preguntas ya han sido contestadas.

—Pero, ¿cómo? —preguntó el emperador confuso.

—Ayer, si su majestad no se hubiera compadecido de mi edad y me hubiera ayudado a cavar estos cuadros, habría sido atacado por ese hombre en su camino de vuelta. Entonces habría lamentado no haberse quedado conmigo. Por lo tanto, el tiempo más importante es el tiempo que pasaste cavando los cuadros, la persona más importante era yo mismo y el empeño más importante era el ayudarme a mí... Más tarde, cuando el herido corría hacia aquí, el momento más oportuno fue el tiempo que pasaste curando su herida, porque si no le hubieses cuidado habría muerto y habrías perdido la oportunidad de reconciliarte con él. De esta manera, la persona más importante fue él y el objetivo más importante fue curar su herida... Recuerda que solo hay un momento importante y es ahora. El momento actual es el único sobre el que tenemos dominio. La persona más importante es siempre con la persona con la que estás, la que está delante de ti, porque quién sabe si tendrás trato con otra persona en el futuro. El propósito más importante es hacer que esa persona, la que está junto a ti, sea feliz, porque es el único propósito de la vida.

Fuente:

Tolstoi, L. (s.f.). *Las tres preguntas*. Recuperado el 29-10-2017 de: <http://ciudadseva.com/texto/las-tres-preguntas/>



Clase 10

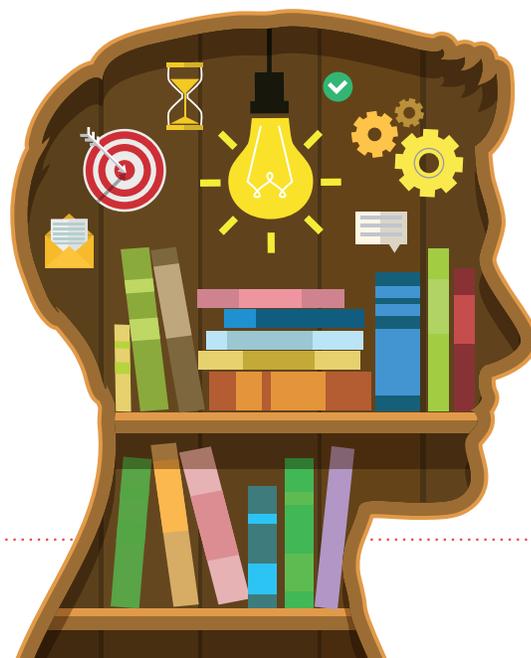
Tema: Hombre y conocimiento desde la literatura

Actividad 17

Responda las siguientes preguntas siguiendo las indicaciones de su profesor.

1 ¿Qué relación encuentra entre el Video No. 10 sobre el conocimiento compartido y este cuento?

2 ¿Qué semejanzas y diferencias encuentra entre el emperador y usted a partir de lo vivido en las dos últimas semanas de clase?



Clase 11

Tema: Acceso y uso de la información



Actividad 18

Elaboren un resumen que exprese lo más relevante recogido en el aspecto 3 de la ficha elaborada en la Actividad 15. Tengan en cuenta que:

- 1 Se trata de exponer la información obtenida de la fuente y no la opinión sobre esta.
- 2 El resumen debe informar, a quien lo lea, lo expuesto sobre el tema.

Elaboren en el siguiente espacio el borrador del resumen y pásenlo a limpio en la hoja en blanco entregada por su profesor teniendo en cuenta que se presente como un artículo del *blog*.

A large rectangular area with a yellow border and horizontal lines, intended for writing a draft summary.



Clase 12

Actividad 19

Ubique el texto que le corresponde según su tema y léalo individualmente. Subraye oraciones que considera ayudan a contestar la pregunta de su comunidad académica.



Lectura 4 – Tema Efectos videojuegos

Efectos positivos de los videojuegos

Desde su aparición en los años 70, los posibles efectos psicosociales de los videojuegos, positivos o negativos, han sido objeto de una considerable polémica. Existen argumentos tanto para los efectos negativos como positivos. Dentro de los aspectos positivos están el entrenamiento y mejora de habilidades, las utilidades terapéuticas y el uso de estos como medio **didáctico**⁴¹.

■ Entrenamiento y mejora de habilidades

En los últimos años, numerosas investigaciones han planteado la relación entre el uso de videojuegos y un mejor desempeño en diversas tareas cognitivas. Para ello se han seguido dos líneas de trabajo diferentes.

Por un lado, se ha comparado la ejecución de jugadores habituales o frecuentes, y de no jugadores. Con este procedimiento, se ha informado de que el uso habitual de videojuegos se asocia a una mejor ejecución en pruebas de atención visual, más eficiencia en el cambio de tareas, menor tiempo de reacción en tareas de búsqueda visual, menor tiempo de reacción en discriminación de forma/color, y más eficacia en el seguimiento de objetivos múltiples, entre otras (p. ej., Green y Bavelier, 2003; Trick, Jaspers-Fayer y Sethi, 2005).

Otros investigadores han llevado a cabo estudios de entrenamiento en los que se distribuye a no jugadores entre dos grupos, **experimental y de control**⁴², y se asigna el primero a sesiones de entrenamiento con videojuegos, evaluando posteriormente la ejecución en distintas tareas cognitivas. Con este método se ha informado de que la práctica de videojuegos mejora la ejecución en tareas de atención dividida y en tareas de **rotación mental**⁴³ (p. ej., De Lisi y Wolford, 2003), entre otras.

■ Utilidades terapéuticas

Se plantea la utilidad de los videojuegos como tratamiento o como apoyo al tratamiento de diversos problemas médicos y/o psicológicos. En este sentido, se ha demostrado la utilidad terapéutica de los videojuegos en numerosos campos, incluyendo la fisioterapia con lesiones en los brazos; incremento de las interacciones sociales entre niños autistas y no autistas; incremento del auto-concepto, el auto-control y la autoestima; enseñanza de habilidades de ocio a sujetos con discapacidades físicas o psíquicas; distracción cognitivo-atencional en el control del dolor; rehabilitación cognitiva de pacientes con dificultades en la atención; establecimiento de **rapport**⁴⁴ con niños durante las sesiones de psicoterapia, y otros muchos. Además, diversos estudios han abordado la mejora de habilidades en ancianos a través del uso de vi-

⁴¹ **Didáctico**: que se pensó o diseñó como ayuda para enseñar y aprender.

⁴² **Grupo experimental y de control**: son los dos tipos de grupos utilizados en un experimento. El primero se somete a las condiciones de la situación experimental y el segundo no.

⁴³ **Tareas de rotación mental**: son ejercicios en los que la mente debe girar las imágenes a su posición normal.

⁴⁴ **Rapport**: palabra en inglés que significa empatía, es decir, la intención de comprender al otro.

deojuegos (p. ej., Basak, Boot, Voss y Kramer, 2008), además de utilizarse esta forma de entretenimiento en varios trabajos de evaluación de las habilidades espaciales en un contexto práctico, y de extenderse su uso en diferentes programas de promoción de la salud.

■ Uso como medio didáctico

Los videojuegos poseen un notable potencial educativo, ya que permiten combinar el tradicional objetivo **lúdico**⁴⁵ de este medio con una función pedagógica. El contexto lúdico y el contacto con el **hardware informático**⁴⁶ fomentan y mantienen el interés y la motivación del niño, lo que a su vez puede facilitar la puesta en práctica de estrategias de aprendizaje más activas dirigidas a la consecución de la meta. Esto puede ser especialmente importante en jóvenes en riesgo, con dificultades especiales, y en aquellos niños que sólo se abren al aprendizaje mediante la diversión. Con estos grupos, los videojuegos pueden ser utilizados como método de aprendizaje encubierto, venciendo la resistencia que encuentran habitualmente los métodos formales. Los niños pueden desarrollar expectativas favorables hacia el aprendizaje en formato de videojuego, asumiendo que el aprendizaje puede ser “divertido”.

Diversos autores han comentado los numerosos elementos de los videojuegos que resultan de utilidad para el proceso de aprendizaje. De una manera esquemática, podemos destacar los siguientes: ambiente de aprendizaje libre de peligros y críticas; anticipación de acontecimientos y desarrollo de estrategias de actuación a medida que aumenta el conocimiento del juego; clara definición de los objetivos, lo que contribuye notablemente a mejorar la motivación; contigüidad o conexión entre el estímulo y las respuestas; facilitación de una interacción con los demás niños que no se ajusta a las jerarquías del grupo; focalización de la atención, evitando distracciones en el aprendizaje y promoviendo un alto nivel de implicación; posibilidad de un gran número de prácticas sin caer en el aburrimiento y de adaptar el nivel de dificultad y el ritmo a la actuación/pericia del usuario; posibilidad de una representación **multisensorial**⁴⁷ del aprendizaje, integrando imágenes, sonido y modalidades kinestésicas; etc.

En resumen, muchas de las características de los videojuegos parecen ser especialmente útiles para promover el aprendizaje de contenidos, procedimientos y actitudes, superando algunas de las limitaciones del aprendizaje basado en métodos tradicionales. Esta es una potencialidad que admiten incluso los mayores críticos de los videojuegos pero que, paradójicamente, no ha sido suficientemente avalada por datos de investigación.

Finalmente, merece la pena destacar la dificultad de comparar los posibles efectos de los videojuegos de hace veinte años con los de los juegos actuales. Los cambios en el ámbito tecnológico, con ser enormes, no son los únicos: también ha cambiado la propia sociedad, y muy especialmente los adolescentes y los niños.

“Hasta ahora no existen estudios científicos realizados con el suficiente rigor e independencia que permitan determinar sin sombra de duda que el uso de estos juegos o juguetes cause o pueda causar daños inmedia-

⁴⁵ **Lúdico**: actividades relacionadas con el juego, el ocio, el entretenimiento o la diversión.

⁴⁶ **Hardware informático**: las partes físicas del sistema informático como serían las consolas, los controles etc.

⁴⁷ **Multisensorial**: la posibilidad de tener varias formas de presentar una información al mismo tiempo. Por ejemplo: visual, auditiva y con movimiento.



tos o previsibles en los niños y jóvenes usuarios, o inducir a conductas delictivas o reprobables socialmente". (Ministerio de Sanidad y Consumo, 1999).

Fuentes y bibliografía usada por el autor del artículo:

- Basak, Chandramallika, BOOT, Walter R., VOSS, Michelle W. y KRAMER, Arthur F. (2008): "Can training in a real-time strategy video game attenuate cognitive decline in older adults?", en *Psychology and Aging*, nº 23 (4), pp.765-777.
- De Lisi, Richard y WOLFORD, Jenifer L. (2003): "Improving children's mental rotation accuracy with computer game playing", en *The Journal of Genetic Psychology*, nº 163 (3), pp. 272-282.
- Dorman, Steve M. (1997): "Video and computer games: Impact on children and implications for health education", en *Journal of School Health*, nº 67 (4), pp. 133-138.
- Tejeiro, Ricardo y Pelegrina, Manuel (2008): *La psicología de los videojuegos. Un modelo de investigación*. Archidona, Aljibe.

Texto adaptado de: Tejeiros, R., Pelegrina del Río, M., Gómez J. (2009). Efectos psicosociales de los videojuegos. *Comunicación*. Recuperado de http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a16_Efectos_psicosociales_de_los_videojuegos.pdf



Lectura 4 – Tema Lenguaje

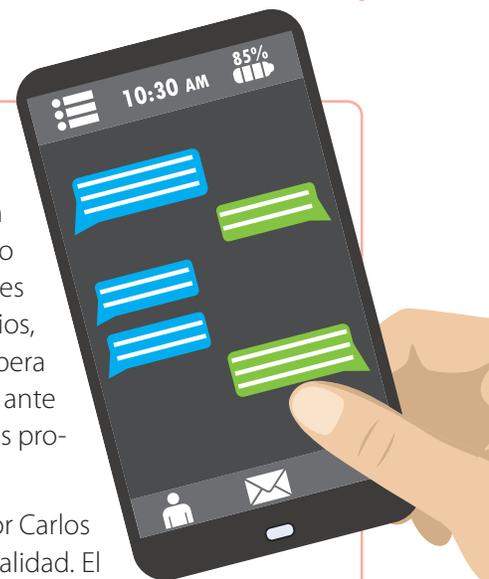
El lenguaje en las redes sociales, análisis de la Universidad EAFIT

El periodista Carlos Mario Correa Soto, docente del pregrado en Comunicación Social de la Universidad EAFIT, toma partido en un fenómeno que se vive en lo cotidiano con el bombardeo de la tecnología y con la **proliferación**⁴⁸ de las redes sociales. El asunto pasa porque los muchachos, habituales usuarios de estos medios, hablan entre ellos a través de sus teclados a unos ritmos que una persona que supera los 30 años difícilmente los sigue, o mejor, los entienda. En ese sentido, ¿se está ante una nueva forma de comunicación?, ¿ante una escritura nueva que cuenta con sus propios códigos?, ¿frente a una manera de empobrecer o alimentar el español?

"Antes, a uno le temblaba la mano y la conciencia por escribir bien", dice el profesor Carlos Mario, quien de esa forma cuestiona las transformaciones que se viven en la actualidad. El docente opina que con el Internet esta sentencia no existe, o pocos la tienen en cuenta, porque es un medio en el que si alguien se equivoca corrige en la marcha. "Yo creo que la escritura de Internet tiene el ritmo y la emoción del tecleo y los más veloces escriben al ritmo de ese tecleo, eso sí, sin pensar en la racionalidad que impone la ortografía y las normas básicas de escritura. Es una escritura muy oral, donde la gente escribe como habla, muchas veces sin pensar y solo con la velocidad de sus manos".

Otra mirada tiene Juan José García Villegas, editor de Medios Electrónicos del periódico *El Colombiano*, para quien este tema debe analizarse como un subidioma por donde se encuentran formas de comunicarse y entenderse, aunque considera que afecta el lenguaje porque se utilizan palabras, formas de escribir y expresiones que no están aprobados por el ente regulador del idioma que es la Real Academia de la Lengua. "Una dificultad es que aquellas personas que no estén dentro de las redes sociales o en la tecnología no entienden lo que les están diciendo. En este caso, el idioma deja de cumplir su función fundamental que es comunicar,

⁴⁸ **Proliferación:** aumento significativo de una cosa o situación de manera rápida.



que el mensaje llegue a un emisor y que este comprenda lo que le dicen. De esta manera, es como si le estuvieran hablando en chino”, dice García Villegas.

De EAFIT también es el periodista Juan Gonzalo Betancur, docente del pregrado en Comunicación Social, quien sostiene que no cree ni en un empobrecimiento ni en un enriquecimiento del español. “Internet no solo está produciendo transformaciones en la manera en que se escribe sino también en la manera en que se lee, porque es un medio instantáneo y **simultáneo**⁴⁹”. El profesor Betancur manifiesta que los muchachos tienen sus propios códigos, como es el caso de un elemento gráfico como el emoticón, por lo que se debe entender que es distinto. “Esto no es bueno ni malo en sí mismo. Digamos mejor que el lenguaje formal, si lo vemos desde las normas de la academia, se está transformando”.

El docente expresa que el problema existe cuando no hay una diferenciación entre el mundo del chat, el mundo de Internet y otros espacios de escritura. “Es que ojo: hay periódicos, blogs y otros medios formales en Internet que son distintos. La lucha con los jóvenes es que creen que el mundo del chat es la misma vida, y no, hay que saberlo diferenciar”.

A su vez, el docente Mauricio Vélez, del Departamento de Humanidades de la Universidad, considera que hay un cambio generacional en el uso que se le da al lenguaje por parte de los muchachos. “Las dos formas van a coexistir, y por momentos la convivencia será conflictiva y por momentos será armónica”. De todos modos, a Vélez le llama mucho la atención que la velocidad implícita en la red esté generando un fenómeno que él denomina de acortamiento del lenguaje, como si todo aquello que pudiera escribirse, por fuerza tuviera que ser recortado. Este fenómeno hace que los jóvenes creen que no hay diferencia en el tipo de destinatario al que va dirigido el mensaje. “Ellos suponen que, así como se escribe en la máquina, se puede escribir en cualquier escenario”.

También, especifica que algunos teóricos señalan que los seres humanos llegamos a la **captación**⁵⁰ del mundo a través de un fenómeno que es la lectoescritura. “Nuestro contacto con la tradición era a través de la escritura y la lectura; pero hace diez años, tal vez, se produce un cambio, y eso está generado por la introducción de una cosa nueva, que es la imagen, entonces estos muchachos están entrando a la modernidad no por la vía de la lectoescritura sino por la vía de la imagen, y esta, a diferencia de la escritura, es **tiránica**⁵¹, es decir, llega de frente”.

Para Sonia López Franco, jefe del pregrado en Comunicación Social de EAFIT, la lengua es un sistema vivo y dinámico. “Es la parte social del lenguaje, y en ese sentido es variada y multigenerativa, es decir, con pocos elementos se generan millones de posibilidades lingüísticas. Esos cambios, esas economías de habla y de escritura usuales por los jóvenes para chatear o enviarse mensajes de textos, dan cuenta de la evolución de la lengua, no de desconocimiento”.

Fuente:

Texto adaptado de: (2010, abril, 29). El lenguaje en las redes sociales, análisis de la Universidad EAFIT. En: Noticias, Educación. *Universia*. Recuperado de <http://noticias.universia.net.co/vida-universitaria/noticia/2010/04/29/257842/lenguaje-redes-sociales-analisis-universidad-eafit.html>

⁴⁹ **Simultáneo**: manera en la que dos o más cosas suceden al mismo tiempo.

⁵⁰ **Captar**: la acción de comprender, percibir o recibir algo.

⁵¹ **Tiránica**: de **tirano** o **tiranía**, es decir, forma de tener mucho poder sobre otro y de manera dominante.



Lectura 4 – Tema Memes

Viralización de contenidos y memes en Internet

Estaría de más decir que Internet es una tecnología revolucionaria que ha cambiado totalmente la forma en que la humanidad se acerca a la información. “Lo que es más relevante para las sociedades es cómo un grupo de personas se comunica y qué tan bien cooperan, no qué tan inteligentes son los individuos por separado. Así creamos lo que se llama un cerebro colectivo, nosotros somos los nodos, las neuronas”, plantea Matt Ridley en una charla TED. En consecuencia, el intercambio de ideas o memes permite el avance cultural. Aun así, hay que entender que la gente no copia la información como una computadora. Por lo mismo, hay que ver bajo qué criterios un meme es mejor que otros al momento de sobrevivir. Un meme, al igual que un gen, es exitoso mientras más se propague. Si en los genes esto significa que más individuos compartan los mismos genes, en los memes ocurren por la mayor o menor presencia que muestren en la cultura humana. ¹⁸

El Internet de esta época es, sin duda, una experiencia **hiperactiva**⁵². Desde que aparece el término de web 2.0 en 1999, acuñado por el consultor Darcy DiNucci, se ha avanzado directamente a la cualidad principal que la define, la interacción entre los **internautas**⁵³. Los usuarios cambiaron de mentalidad frente a los sitios web, razón por la cual las redes sociales cobran mucho sentido. La relación entre los usuarios es mucho más interactiva e inmediata. La simplicidad es la base para poder enviar mensajes complejos por medio de dibujos sencillos. La receta resulta perfecta para el tipo de usuario de Internet que busca comunicarse rápida y gráficamente.

La mentalidad con la que operaban los medios del siglo XX como la prensa escrita, la radio y la televisión, se fueron dejando de lado cuando más usuarios entraban al ciberespacio. Internet ofreció a los usuarios la libertad y el medio para comenzar a transmitir mensajes. Poco a poco las páginas web ofrecieron plataformas para poder dialogar con los encargados de los sitios. Así fueron apareciendo mecanismos de contacto como los correos electrónicos, los foros y los comentarios. Con ello la gente se empoderaba y podía ser partícipe de los contenidos que ofrecían los sitios dejando de lado su rol pasivo como consumidores.

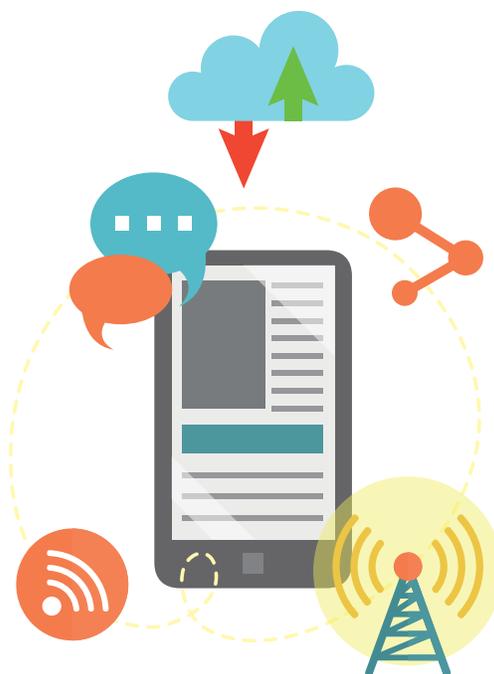
A esto se le llamó el Internet 2.0, que consiste en un cambio de mentalidad por parte de los sitios web y los usuarios en general. Ya no se planteaba el contenido de forma estática, sino que ahora las mismas páginas entregaban herramientas para interactuar con la gente. Eso

⁵² **Hiperactiva:** acción muy activa o por encima de lo normal.

⁵³ **Internautas:** usuario de las redes virtuales o de Internet.

18

TED es la abreviatura de tecnología, educación y diseño. Son una serie de charlas breves, dinámicas y de propagación virtual en la que se tratan temas de interés general y actual a través de las voces de expertos. Son el claro ejemplo de las formas ágiles y multitudinarias con las que se propaga el conocimiento en el mundo de Internet.



permitió que la gente en Internet manifestara un rol activo, al punto de ser ellos creadores de contenido o lo que se entiende como: prosumidores. El concepto de prosumidor fue acuñado en 1980 por el **futurólogo**⁵⁴ Alvin Toffler, quien quería describir a un tipo de consumidor que participa de forma activa en el diseño de bienes y servicios. Millones de usuarios comparten obras de su autoría por medio de la red a nivel mundial. Lo más curioso de esto es que en su mayoría, este contenido es generado y compartido de forma gratuita.

Para el periodista y académico chileno Juan Carlos Camus, autor del libro digital *Tienes cinco segundos*, que habla sobre cómo escribir contenidos en la web, esta práctica nace el deseo de ser valorados por nuestros pares: “La necesidad de muchos es de ser conocidos y de otros por ser reconocidos. Quedas más contento con que se sepa que hiciste algo, a que lo hubieras hecho de forma remunerada y anónima, pero el crédito se lo queda otra persona”, señala. Por consiguiente, la real importancia de que la gente comparta y produzca contenidos es por la gratificación que produce la aceptación social. Las relaciones se basan en el intercambio de conocimiento y la interacción que tienen los usuarios en la web. Por lo mismo, los memes, que son en esencia información, tienen un importante rol en lo que se denomina la era digital.

En consecuencia, Internet se volvió una extensión de nuestra propia conciencia, que está conectada junto con la de millones de usuarios. Y al igual que al interactuar con persona y amigos, usando bromas y un lenguaje **coloquial**⁵⁵, en la web se utilizan los memes para suplir esta función para relacionarse. Por ello, compartir ciertos memes puede estrechar lazos entre los internautas. Si bien existe una gran cantidad de memes y de distintos temas, no todo lo que se produce es bien recibido por las comunidades. Por lo tanto, el saber crear y compartir memes que se adecuen a la comunidad pone a prueba las habilidades sociales de cada persona. De este modo, es mucho más fácil copiar los contenidos que ya se probaron efectivos, replicando el formato que funciona, a intentar crear algo nuevo y que no resulte. En definitiva, un contenido memético bien ejecutado tiene el mismo efecto que decir una buena broma en una fiesta, pues permite integrarse y tantear terreno frente a gente desconocida.

De esta manera, si los medios tradicionales difunden contenido de forma unidireccional y **finita**⁵⁶, formando una especie de pirámide en cuanto a su alcance en la población, en la web la difusión es diferente. Un esquema viral toma la forma de un árbol genealógico, en el sentido de que cada persona que recibe la información es un potencial **difusor**⁵⁷. En consecuencia, ya no hay jerarquía ni límites, cada usuario es importante y genera sus propios contactos que a su vez vuelven a propagar en un volumen exponencial.



⁵⁴ **Futurólogo:** persona dedicada al estudio del futuro como ciencia de las posibilidades y probabilidades.

⁵⁵ **Coloquial:** una forma corriente y cotidiana de comunicarse.

⁵⁶ **Finita:** tener un fin o límite.

⁵⁷ **Difusor:** persona o medio con capacidad de propagar o dar a conocer un contenido o información.

Fuentes y bibliografía usada por el autor del artículo:

- Juan Carlos Camus. Fecha de la entrevista: 10 de abril de 2013, Superintendencia de Bancos e Instituciones Financieras, Santiago Centro, Santiago.
- Camus, Juan Carlos. Tienes 5 segundos: Generación de contenidos para sitios web, 2009 [http://www.tienes5segundos.cl] Consultado el 06/07/2012
- Jenkins, Henry. *Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*, Paidós Ibérica, 2008

Texto adaptado de: Chamorro Bernal, J.A. (2014). *Viralización de contenidos y memes en Internet* (Tesis de pregrado). Universidad de Chile, Instituto de la Comunicación e Imagen. Santiago de Chile. Recuperado de <http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/132534>

Lectura 4 – Tema Realidad virtual

¿Cuáles son los efectos psicológicos de tener tu propio avatar en un videojuego?

Hoy en día existen muchos juegos en los cuales el jugador tiene la posibilidad de crear un **avatar**⁵⁸ personalizado en el mundo virtual. Para muchos esta mecánica es un estorbo que les quita tiempo de juego, mientras que para otros es una experiencia gratificante en la que pueden invertir horas, modelando un personaje. ¿Quién diría que esta característica de algunos videojuegos podría tener un impacto en nuestras vidas? Los psicólogos han probado que existen varios efectos psicológicos de tener tu propio avatar en un juego. **19**

La primera pregunta que nos surge es, ¿cómo decidimos la apariencia de nuestro avatar? En algunos casos es una decisión estratégica de parte del jugador, pero Nick Yee ha encontrado que, en otros casos, especialmente en aquellos en los que no hay ventajas mecánicas por jugar con un personaje particular, la tendencia es a construir la imagen del avatar fundamentándonos en algunas características personales. Pueden ser reales o percibidas, como por ejemplo el color de ojos, el cabello o la forma del rostro, es como si nosotros fuéramos la arcilla sobre la cual construimos la figura, sin embargo, ese es solo el primer paso. **20**

Yee destaca que los jugadores tienden a construir versiones idealizadas de su propia figura, prefiriendo crear personajes que son más altos, musculosos o voluptuosos en comparación a la **percepción**⁵⁹ del propio cuerpo; esto ocurre sobre todo cuando el jugador tiene una percepción negativa de sí mismo, ocurriendo una especie de efecto compensatorio. Los jugadores que siguen esta dinámica reportan que se sienten más metidos en la experiencia de juego, disfrutan más de

⁵⁸ **Avatar**: figuras o formas que representan una identidad virtual para participar o interactuar en realidades virtuales.

⁵⁹ **Percepción**: idea que se construye sobre algo o alguien.

19

La imagen muestra un ejemplo de un avatar construido para participar de una realidad virtual.

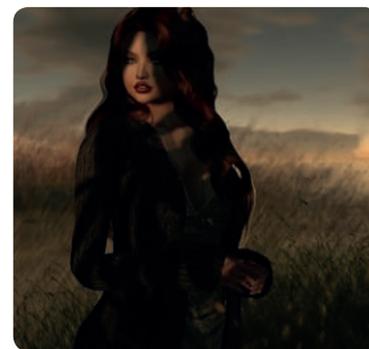


Imagen tomada de: https://cdn.pixabay.com/photo/2016/11/09/22/49/avatar-1813070_960_720.jpg

20

Nick Yee es un reconocido investigador norteamericano que ha centrado sus estudios en las interacciones sociales en espacios virtuales.

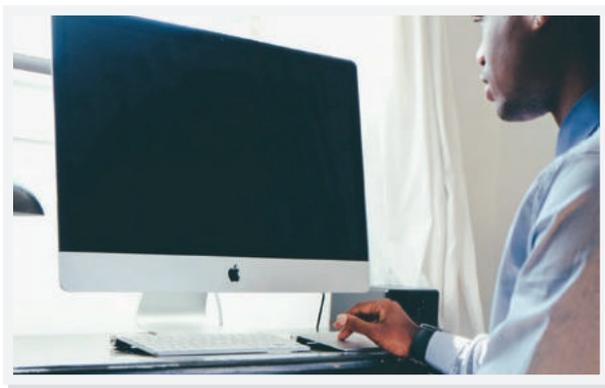
las sesiones, y están más motivados a cambiar sus conductas virtuales en contraste a quienes usan un avatar **predeterminado**⁶⁰. En pocas palabras, la personalización del avatar parecería tener un impacto importante en la experiencia de jugar.

Además, los avatares personalizados tienen un efecto destacado en el comportamiento dentro del juego. Yee encontró que, dentro de los juegos con un componente social, los jugadores con avatares más altos solían actuar de forma más asertiva que otras personas, y las personas con avatares más apuestos solían acercarse más a otras personas y estaban dispuestos a compartir información personal. Para este investigador, las características físicas de un avatar predisponen inconscientemente al jugador a adoptar ciertas actitudes y conductas, de modo que no solo el jugador construye al avatar, sino que este a su vez configura en parte la personalidad del jugador.

El efecto de un avatar personalizado no termina allí. Fox y Baileson, en un experimento en la universidad de Stanford, encontraron que aquellas personas que jugaban juegos de ejercicio utilizando avatares que modelaban su apariencia física, tendían a pasar más tiempo ejercitando que aquellos que jugaban con avatares aleatorios. El efecto era incluso más grande cuando los jugadores percibían cómo su avatar perdía peso dentro del juego. En un estudio de seguimiento que realizaron varios meses después encontraron que los jugadores que habían jugado con avatares personalizados tenían una mayor probabilidad de iniciar programas de ejercicios o a aumentar la duración y frecuencia de sus rutinas de entrenamiento en comparación al resto de la muestra.

Por otro lado, Bailey y colaboradores hicieron un experimento en el que un grupo de niños jugaron juegos donde aparecía publicidad de comida chatarra. Los niños que habían jugado el juego con avatares personalizados solían recordar más las marcas y reportaban mayor preferencia por los productos que consumían sus avatares. Finalmente, otros estudios han encontrado que las personas que juegan videojuegos violentos con avatares personalizados suelen presentar mayores niveles de agresión después de culminar la sesión de juego.

En el caso de los videojuegos, es un avatar virtual el que nos brinda las señas para concluir cómo nos sentimos respecto a un evento determinado. A lo que apuntan estas investigaciones es que una posible alternativa es utilizar videojuegos como mecanismo de terapia para ayudar a exponerse a situaciones sociales y desarrollar estrategias para superar su condición a través de ver cómo lo hace su avatar. El uso de avatares está abriendo la posibilidad de que las personas cambien su predisposición, conductas y actitudes, en mayor o menor medida.



Fuente:

Texto adaptado de: Rodríguez, A. (2015, septiembre, 09). ¿Cuáles son los efectos psicológicos de tener tu propio avatar en un videojuego? En: Ciencia. *Hipertextual*. Recuperado de: <https://hipertextual.com/2015/09/efectos-psicologicos-de-tener-tu-propio-avatar>

⁶⁰ **Predeterminado:** resolver o decidir algo con anterioridad.

Lectura 4 – Tema Relaciones interpersonales

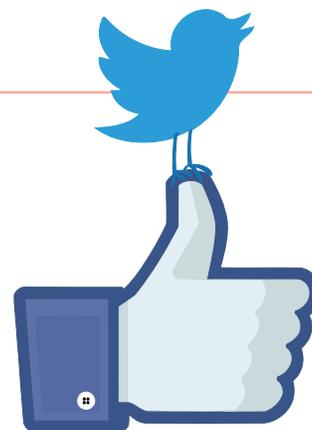
Cómo afectan al cerebro las redes sociales

Facebook y Twitter pueden sacar lo mejor y lo peor de las personas. Los científicos han investigado los efectos que produce en la mente usar esas herramientas con excesiva frecuencia. En los últimos años, las redes sociales han cambiado la forma en que las personas se comunican y estas, han crecido a pasos agigantados. Actualmente, hay más de 2.000 millones de usuarios en el planeta y en Colombia se calcula que en promedio 12 millones de colombianos, un cuarto de la población, se conectan diariamente a Facebook. Cerca del 72 por ciento de los internautas usa esta plataforma para revisar noticias, conversar, chismosear o mantenerse al tanto de lo que publican sus celebridades favoritas. Pero pasar tantas horas en las redes sociales, según los científicos, puede generar dependencia y afectar el estado de ánimo y la salud mental.

Si bien las redes sociales han permitido acercar a la gente, se estima que del 5 al 10 por ciento de los usuarios son incapaces de controlar la cantidad de tiempo que pasan en línea. La baronesa Susan Greenfield, autora de libro *Your Brain On Social Media*, afirma que la red provoca una **conducta adictiva**⁶¹, al punto que en imágenes del cerebro se observa un claro **deterioro**⁶² en las mismas zonas que afectan a los drogadictos. Según Greenfield, disminuye la cantidad de materia blanca en las regiones donde se controlan las emociones, la toma de decisiones y la capacidad de concentración y atención. Incluso, el cerebro puede perder su capacidad de memorizar.

Una investigación reciente, publicada en la revista *Psychological Reports: Disability and Trauma*, reveló que Internet también puede activar las regiones del cerebro relacionadas con **conductas compulsivas**⁶³. Esto se explica porque con el celular se permite tener una conexión permanente con las redes sociales, lo cual ofrece, sin mucho esfuerzo, una recompensa inmediata. Expertos de la Universidad de Bergen, en Noruega, declararon que estos mismos patrones cerebrales aparecieron en pacientes adictos a la cocaína. “Cerca del 70 por ciento de los usuarios de Facebook visita el sitio a diario y cuando deja de hacerlo siente ansiedad”, señala el estudio, además de otras emociones como la ira, la depresión y la envidia, pues, según varias investigaciones, en las redes sociales disminuye el autocontrol de las personas y estas se comportan de una forma muy distinta a como lo harían en una conversación cara a cara; la gente puede mostrarse muy generosa con causas con las que se identifica, pero, al mismo tiempo, ser agresivos y criticar fuertemente a quienes no les simpatizan. Esto es pan de cada día, especialmente en Twitter donde el 46 por ciento de los usuarios admiten lanzar trinos para ventilar su ira. Aún más, el 37 por ciento espera que la persona a la que está dirigido lea el comentario para sentirse importante.

Los estudios han demostrado que los adultos y jóvenes se comparan con los demás mucho más en redes sociales que en persona, esto sucede a pesar de que allí solo se ve lo que el otro desea mostrar. Según Greenfield, en las redes sociales las personas hablan, aproximadamente, el 80 por ciento de las veces sobre sí mismos, y este **egocentrismo**⁶⁴ genera una sensación de placer. Pues activa la misma parte del cerebro rela-



⁶¹ **La conducta adictiva:** ocurre cuando la persona pierde la capacidad de control y se hace dependiente de un objeto, una sustancia o una actividad.

⁶² **Deterioro:** cuando algo pasa de mal a peor.

⁶³ **Conductas compulsivas:** comportamientos inadecuados, que se presentan cuando una persona quiere evitar algo que lo pone en conflicto o le causa temor o desagrado.

⁶⁴ **Egocentrismo:** viene de *ego*: yo, centro, e *ismo*: tendencia. Se usa para hablar de la tendencia a referirse a uno mismo. Las personas egocéntricas consideran sus opiniones y argumentos las más importantes.

cionada con la motivación y el amor. Pero el deseo de figurar y ser protagonista también aumenta el número de peleas y comentarios venenosos en las redes. “Como en el pasado la gente no interactuaba en un mismo espacio con personalidades de la vida pública y ahora que sí pueden hacerlo, entonces no miden sus palabras. Hace falta una pedagogía de la participación en las redes”, dijo a **Semana** Sergio Llano Aristizábal, experto en comunicación y medios digitales de la Universidad de La Sabana. Sin embargo, los expertos coinciden en que no se debe **satanizar**⁶⁵ a las redes sociales y en que es importante valorar también sus aspectos positivos. De hecho, han permitido que la gente cree vínculos sociales y lazos afectivos con personas de otros lugares. Esta ruptura de las fronteras ha contribuido a la **globalización**⁶⁶ y a que todos puedan opinar y participar en diferentes causas. Es una forma de expandir la capacidad de socializar”, dice Llano.

Las redes sociales son herramientas poderosas si se usan adecuadamente. Los usuarios deben saber establecer límites, y para lograrlo deben aprender a utilizar los filtros de bloqueo que ofrecen. “Muchos no son precavidos y abren un perfil sin leer las reglas de manejo de una cuenta y no se toman el tiempo para proteger su información”, dijo a **Semana** Mónica Parada, fundadora de ParadaTecnológica.com, portal dedicado a noticias sobre tecnología. Además, es importante no priorizar el contacto virtual por encima de la interacción física. Al final de cuentas, cada persona es esclava de lo que publica y, como dice Parada, “la tecnología no es el problema ‘per se’. Todo depende del uso que se le dé”.

Fuente:

Texto adaptado de: (2016, febrero, 27). Cómo afectan al cerebro las redes sociales. Tendencia. Semana. Recuperado de <http://www.semana.com/vida-moderna/articulo/redes-sociales-el-exceso-de-usar-face-book-y-twitter/463055>

⁶⁵ **Satanizar**: término que se usa cuando se quiere atribuir a algo o alguien un carácter perverso.

⁶⁶ **Globalización**: la nueva realidad de un planeta conectado y sin fronteras. Es un fenómeno de tipo económico, cultural y político. A un mundo más globalizado contribuyen los avances en transportes, el movimiento económico y por supuesto, el Internet.



Lectura 4 – Tema Televisión

La televisión y la calidad de vida

La televisión tiene un papel demostrado en la manera como las personas evalúan su calidad de vida asociado a su nivel económico y sociocultural. En 1998 se realizó un estudio para identificar la relación entre la exposición a la televisión y el nivel de satisfacción con la propia vida. En primer lugar, se confirmó que ver televisión tiene una influencia en el consumismo y en el nivel de insatisfacción con el estándar de vida. En la televisión se ven hombres y mujeres idealizados, representantes del éxito económico, bellos físicamente y talentosos. En general atractivos para la audiencia. Aunque la investigación se hizo en 5 (Estados Unidos, Canadá, Turquía, Australia y China). Y en todos ellos se confirmó la asociación entre televisión y calidad de vida, el efecto más fuerte se observó en los Estados Unidos que es el país, de todos los evaluados que mayor cantidad de televisión ve. En este país la televisión contribuye a que las personas se sientan más infelices debido a los altos estándares de “buena vida” que muestran los modelos televisados. La comparación, tiene efectos negativos, porque además de exaltar el tipo de vida de los personajes de la televisión, genera, por contraste, desequilibrio en la evaluación de la propia vida y, por tanto, despierta sentimientos de infelicidad, insatisfacción y envidia.

Los estudios anteriores demuestran que la televisión interactúa con otras formas de socialización dentro de las diferentes culturas y que sus efectos deben estudiarse a partir de modelos que describan los efectos del medio sobre la percepción del mundo por parte de niños y adultos. Lo que se pudo verificar fue que la tele-



visión estimula en la audiencia fuerte (aquella que ve televisión más allá del promedio) una visión altamente sesgada hacia el contenido “**estilizado**”⁶⁷ de la televisión, mientras que los consumidores ocasionales del medio probablemente observan más **incongruencias**⁶⁸ entre los contenidos televisados y el mundo social real. Es decir que ver mucha televisión hace más difícil y poco probable un juicio objetivo y crítico de lo que se ve.

En segundo lugar, para identificar el vínculo entre los actos violentos en televisión y la calidad de vida de la audiencia, el Ministerio de Salud divulgó en 1997 una investigación realizada en hogares colombianos sobre violencia intrafamiliar y la televisión. Básicamente se hizo un registro de actos violentos en la programación catalogándolos como agresiones físicas o agresiones psicológicas y se indagó sobre la percepción que se tenía en los hogares sobre la violencia observada. Los resultados mostraron que la programación que presentaba un mayor número de escenas violentas eran las telenovelas (315/día), los programas recreativos incluidos dibujos animados y series infantiles animadas (176/día) y los noticieros (83/día). Lo anterior expuesto de otra forma mostró que había un promedio de 27 agresiones por hora. Si se considera que en Latinoamérica los niños ven en promedio dos horas y los adultos 3,5 horas en promedio al día, se tiene que un niño está apreciando 54 actos violentos y un adulto 95 actos violentos diariamente.

En esta misma línea, la Universidad Santiago de Cali (2003) realizó un estudio sobre la **recepción televisiva**⁶⁹ y su relación con el contexto familiar. Se encontró que la regla de recepción televisiva se encuentra asociada al desempeño escolar de niños y niñas. En términos generales el estudio arrojó para los encuestados la percepción de que la televisión es negativa en tanto que para cada una de estas familias entrevistadas funciona en contravía de los propósitos que desean alcanzar con sus hijos. La televisión para unos desvía a los niños y a las niñas del camino del “progreso”; para otros, los aparta de las normas de obediencia y disciplina y para los últimos no aporta en el desarrollo de sus habilidades de lectura y escritura” (Rodríguez, Avellaneda, Ramírez & Cataño, 2003, p. 123).

Fuentes y bibliografía usadas por el autor:

- Ministerio de Salud de Colombia (1997) Memorias Foro Nacional: El sector Salud frente a la violencia en Colombia. MINSALUD. Santafé de Bogotá.
- Rodríguez, A., Avellaneda, E., Ramírez, C. & Cataño, M. (2003). Los niños y las reglas de recepción televisiva en el ámbito doméstico. Universidad Santiago de Cali. Programa de Investigaciones Académicas de la Televisión, CNTV.

Texto adaptado de: Sandoval, Marithza. (2006, mayo- agosto). Los efectos de la televisión sobre el comportamiento de las audiencias jóvenes. *Universitas Psychologica*. Pontificia Universidad Javeriana Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/647/64750202.pdf>

⁶⁷ **Estilizado**: se dice del contenido modificado o maquillado para exaltar o exagerar las características que atraen a la audiencia.

⁶⁸ **Incongruencias**: fallas, que no coinciden con la lógica, que se presentan como absurdo y sin sentido.

⁶⁹ **Recepción televisiva**: término que se usa para medir el número de horas que un televidente para frente a la pantalla.



Clase 13

Actividad 21

Elaboren un resumen que exprese lo más relevante recogido en el aspecto 3 de la ficha elaborada en la Actividad 20. Tenga en cuenta que se trata de exponer la información obtenida de la fuente y no la opinión sobre esta. Tengan en cuenta que el resumen debe informar a quien lo lea de lo expuesto sobre el tema.

Elaboren en el siguiente espacio el borrador del resumen y pásenlo a limpio en la hoja en blanco entregada por su profesor teniendo en cuenta que se presente como un artículo del *blog*.



Clase 14

Actividad 22

Responda las siguientes preguntas llegando a un acuerdo común en su comunidad académica. Tengan en cuenta la información obtenida en las fichas de lectura. No deben contestar por cada texto, sino agrupar y reunir en una respuesta lo que los tres textos aportan a cada una de las siguientes preguntas. **21**

1 ¿Qué se dice del tema? **22**

2 Complete el siguiente cuadro: **23**

¿Qué es lo positivo del tema?	¿Qué es lo negativo del tema?
-------------------------------	-------------------------------

21
Una estrategia para organizarse en el grupo es que se repartan los textos y cada uno reporta la información de un texto diferente y alguno modera preguntando y recogiendo las respuestas hasta verificar todos estén de acuerdo con lo que debe ponerse en la respuesta.

22
A esta pregunta responda con la idea que reúna lo expresado por los tres textos sobre las principales características del tema; piense en dar cuenta de: qué es, en qué consiste, cómo se presenta u ocurre, en qué contexto, causas y consecuencias.

23
Por ser textos que plantean una situación o problema, siempre presentarán dos caras, una positiva y una negativa. Para identificarlos, se puede marcar con un color lo positivo y con otro lo negativo en las fichas elaboradas. Así será más fácil extraer esa información precisa sobre el tema y responder exitosamente la pregunta.



3 ¿A quiénes impacta y cómo? 24

24

Los textos trabajados tratan sobre temas que afectan a personas. En general cualquier texto que presente una situación o problema, lo hace. Por ejemplo, si el texto habla de medio ambiente, el análisis del impacto estará en las comunidades; si se habla de escuelas, en estudiantes y profesores; y si se trata de música, en audiencias, compositores, cantantes, etc. ¿En quién recae el impacto en los textos leídos?

4 ¿Qué proponen sobre el tema? 25

25

La propuesta puede estar o no en el texto, se da cuando el autor plantea una solución o una estrategia para enfrentar el problema. Por ejemplo, si el texto trata de energía eléctrica y la dificultad para surtir a toda la población, el texto puede proponer el uso de una energía alterna como la solar o la eólica (vientos). O puede no hacerlo, y simplemente presentar datos que respalden el problema que representa llevar energía eléctrica. Es necesario leer con atención para detectar si se está haciendo una propuesta o no.



Actividad 24

Lea el cuento titulado “Los seis sabios ciegos y el elefante” y siga las instrucciones de su profesor para analizarlo.

Lectura 5

Los seis sabios ciegos y el elefante ²⁷

Seis **hindúes**⁷⁰ sabios, inclinados al estudio, quisieron saber qué era un elefante. Como eran ciegos, decidieron hacerlo mediante el tacto. El primero en llegar junto al elefante, chocó contra su ancho y duro lomo y dijo: «Ya veo, es como una pared». El segundo, palpando el colmillo, gritó: «Esto es tan agudo, redondo y liso que el elefante es como una lanza». El tercero tocó la trompa retorcida y gritó: «¡Dios me libre! El elefante es como una serpiente». El cuarto extendió su mano hasta la rodilla, palpó en torno y dijo: «Está claro, el elefante, es como un árbol». El quinto, que casualmente tocó una oreja, exclamó: «Aún el más ciego de los hombres se daría cuenta de que el elefante es como un abanico». El sexto, quien tocó la oscilante cola acotó: «El elefante es muy parecido a una sogá». Y así, los sabios discutían largo y tendido, cada uno excesivamente terco y **vehemente**⁷¹ en su propia opinión y, aunque parcialmente en lo cierto, estaban todos equivocados.



“Monjes ciegos examinan un elefante”. Técnica de impresión ukiyo-e hecha por Hanabusa Itchō (1652 – 1724).

Fuente:

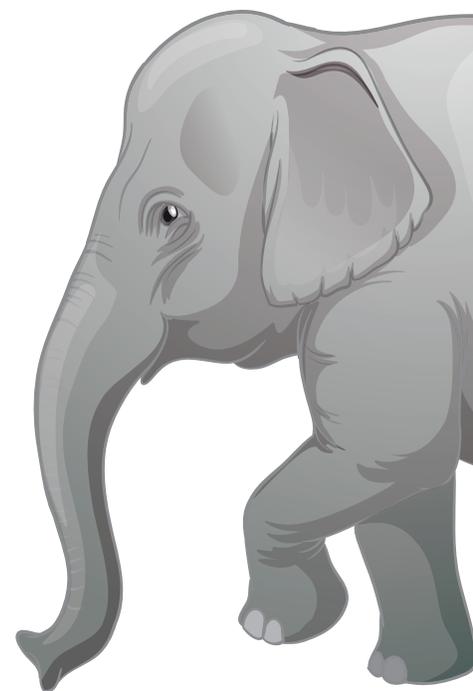
Texto tomado de: Gamero, A. (04 de diciembre de 2005). Parábola de los seis ciegos sabios y el elefante. *La piedra de Sísifo. Gabinete de curiosidades*. Recuperado de <http://lapiedradesisisifo.com/2005/12/04/par%C3%A1bola-de-los-seis-sabios-ciegos-y-el-elefante/>

⁷⁰ **Hindúes**: personas originarias de la India y practicantes de la religión llamada hinduismo.

⁷¹ **Vehemente**: una forma de expresión fuerte, vivaz y con pasión. A veces también de forma irreflexiva.

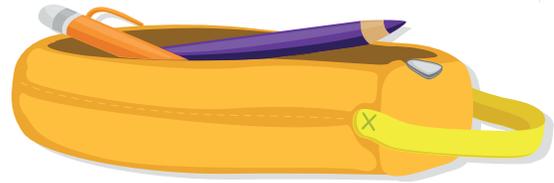
27

Este texto fue atribuido a Rumi, un maestro espiritual del siglo XIII. Se dice que los sabios en la India representaban personas de altos conocimientos y virtudes espirituales por lo que se les creía como justos.



Clase 16 Esta clase tiene video

Tema: Uso responsable de la información



Actividad 25

Desarrolle los siguientes puntos.

1 Identifique tres (3) situaciones de su entorno en los que se presenten casos parecidos a los mostrados en el video. Piense en situaciones que se presentan en el colegio, en la conversación con amigos, en casa o en el barrio o en su región.

a) _____

b) _____

c) _____

2 Escoja con su grupo una de las situaciones del punto anterior y preparen la dramatización para presentarla al resto de compañeros. Deben dramatizar dos veces la situación: una con el error común que se comete en el uso de la información y otra mostrando la forma correcta de hacerlo.



Clase 17 Esta clase tiene video**Actividad 26**

Desarrolle los siguientes dos puntos, siguiendo las indicaciones de su profesor.

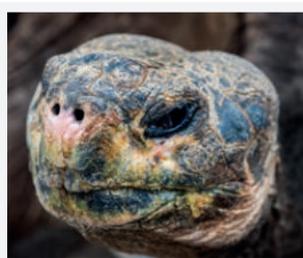
- 1 Lea el siguiente texto que contiene errores de referencias de información, que serán explicadas en el video.

Lectura 6**Tortugas en peligro**

En la mañana del 11 de noviembre de 2013 se dio a conocer una noticia que conmocionó a biólogos, naturistas y gente del común por igual: la tortuga más grande del mundo, con 17 metros, 300 toneladas y una edad aproximada de 530 años había sido capturada a orillas del Amazonas. La noticia generó gran revuelo, pues como todos saben, las tortugas gigantes sí existen y están justamente en las orillas del río Amazonas, pero rara vez superan los tres metros. Las tortugas gigantes son animales estupendos, como de la era de los dinosaurios, tal vez por eso no dudamos de una noticia tan increíble como la publicada ese noviembre de 2013, pero lo cierto es que “un animal de esas características no es fácil de hallar”, a menos que estemos en el cine.

Las tortugas, que existen desde hace tanto tiempo, han sufrido mucho por causa nuestra porque en todos los sitios donde viven son consideradas parte del menú, en Asia, en Europa, en América, en Australia. Hay especies como la tortuga de carey en Colombia que se encuentra en vías de extinción, pues ha sido cazada sin control y reducida a menos del 10% de su población. En general, dicen los estudios de 1980 que el 37% de las especies de tortugas de río, solo en Colombia, está fuertemente amenazada. No se salvan en ningún lugar. Su carne y sus huevos son muy apetecidos por chefs y mamás de todo el mundo “por su sabor y fuente de nutrientes”, eso lo repite mi mamá cada vez que protesto porque compra tortugas en el mercado.

Yo prefiero buscar los nutrientes de otra manera, a mí me parece que las tortugas no son animales que se deban comer, algún día voy a trabajar en la *National Geographic* y voy a viajar por el mundo fotografiando las tortugas más impresionantes, si es que me dejan algunas, porque lo que veo en el mercado es que la gente las prefiere en la mesa, como si no contara para nada el hecho de que son más viejas, mucho más viejas que nosotros los humanos en este planeta, y eso debería contar. **28**



Tortuga gigante, Islas Galápagos*



Tortuga gigante, cuerpo entero

28

National Geographic es una de las organizaciones internacionales más grandes del mundo sobre educación y ciencia. Hace publicaciones periódicas sobre una enorme variedad de temas, desde ciencias naturales, hasta fotografía e historia. Puede acceder a sus publicaciones en español en el siguiente link: <http://www.ngenespanol.com>



* Imagen tomada de Diego Delso, CC BY-SA 4.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=42525950>

Clase 18 Esta clase tiene video

Actividad 27

Observe atentamente el video que proyectará su profesor, en el cual encontrará una exposición oral en la que se cometen errores en la presentación de la información. Debe identificar la mayor cantidad posible de errores. Tome apuntes en el siguiente espacio mientras observa el video.

Large lined area for taking notes.



Clase 19 Esta clase tiene video

Actividad 28

Lea el siguiente texto sobre redes sociales para diferenciar entre las ideas del autor y las de las fuentes consultadas. Diferencie la información de la siguiente forma:

- 1 Subraye con un color las ideas del autor.
- 2 Subraye con otro color la información que proviene de otras fuentes.
- 3 Escriba al lado derecho dónde se usa parafreaseo.
- 4 Escriba al lado izquierdo dónde se usa cita textual.
- 5 Encierre en un recuadro o círculo las referencias a las fuentes de las cuales se tomó la información.



Lectura 8

Las redes sociales, fuente de ansiedad y depresión en los adolescentes

Las redes sociales llevan tiempo entre nosotros, pero lo cierto es que cada vez más llegan a nuestras vidas. Mientras que hace años únicamente hacían uso de ellas personas en edad adulta, hoy en día están a la orden del día también entre los jóvenes y adolescentes.

Un hecho que genera la necesidad entre los jóvenes es estar presente en las redes sociales en el momento en el que algún amigo, compañero de clase o familiar comienza a hacer uso de ellas, arrastrando esta necesidad de unos a otros de una manera muy rápida. Y es que hoy en día existe el temor entre los jóvenes a sentirse desplazados en las redes sociales, algo que ya se conoce como FoMO, *fear of missing out* o miedo a perderse algo, por los expertos en Internet, que significa que hoy en día los adolescentes están bajo una gran presión de mantenerse activos y en contacto con sus amigos y gente que los rodea para no sentirse rechazados, algo que genera la ansiedad de estar conectado a las redes sociales el mayor tiempo posible.

Se estima que alrededor del 90% de los adolescentes tienen presencia en redes sociales como Facebook y cada vez con más frecuencia tienden a quedarse conectados durante horas incluso bien entrada la noche. Según un estudio realizado recientemente, se demostró que este hábito está desarrollando un mayor riesgo de desarrollar problemas emocionales entre los jóvenes y adolescentes, ya que el hecho de querer estar conectados con



sus amigos de la red está provocando perturbaciones en el sueño, ansiedad e incluso depresiones. Según los investigadores, estas costumbres podrían tener efectos de manera prolongada y, por lo tanto, los adolescentes con este perfil tienen un importante riesgo de desarrollar este tipo de problemas a largo plazo.

La doctora Heather Cleland Woods, de la Universidad de Glasgow, en un artículo del *Journal of adolescence*, afirma que “la adolescencia puede ser el período de mayor vulnerabilidad para el inicio de la depresión y la ansiedad”⁷², y que definitivamente, la mala calidad del sueño puede contribuir a ello. De hecho, un estudio realizado por ella misma en el que fueron encuestados 450 adolescentes sobre el uso general de las redes sociales durante la noche reveló que el uso de Facebook, Twitter o WhatsApp durante todo el día y específicamente por la noche, tenía un impacto significativo en la calidad del sueño de los jóvenes, los cuales aparecían vinculados con mayores niveles de ansiedad y depresión.

Por desgracia esto parece no ser un hecho aislado o casual y es que otros estudios, como la reciente investigación realizada por funcionarios de la salud pública en Canadá con 700 alumnos de secundaria en Ottawa, dio como resultado que aquellos adolescentes con problemas de salud mental o más propensos a padecerlos en el futuro eran aquellos que hacían uso de las redes sociales durante más tiempo al día. Es decir, parece innegable que existe un vínculo importante entre los problemas psicológicos y el uso de los medios de comunicación social o redes sociales.

Fuente:

Texto adaptado de: Adeba, Roberto. (2015, septiembre, 11). Las redes sociales, fuente de ansiedad y depresión en los adolescentes. *Smart Life. El país*. Recuperado de https://cincodias.elpais.com/cincodias/2015/09/11/lifestyle/1441958492_816046.html

⁷² Woods, Heather Cleland. (2016, agosto). Sleepyteens: Social media use in adolescence is associated with poor quality, anxiety, depression and low self-esteem. *Journal of adolescence*. Volume 51, August 2016, Pages 41-49. En: <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0140197116300343> **31**

31

Cuando un escritor publica un libro, cuando un músico graba su música en una disquera exige “derechos de autor”. Por un lado, quiere que su nombre aparezca asociado a su obra para que lo reconozcan y respeten como creador; y, por otro, quiere tener el derecho a permitir que se copien, se distribuyan o se adapten sus trabajos. Además del derecho que tiene sobre sus ideas, tiene razones económicas para esto porque los autores ganan por cada copia que se haga de su obra.



Clase 20

Actividad 29

Lea cada uno de los siguientes criterios que ayudan a evaluar la confiabilidad y pertinencia de una fuente. Después revise los tres textos que su comunidad académica ha leído y marque con un ✓ si lo cumple o con X en caso de que no.

Criterio	Texto 1	Texto 2	Texto 3
Las citas textuales se usan cuando tomamos para nuestro texto un fragmento de otro texto del que estamos sacando la información para nuestra investigación, ese fragmento es idéntico al original, por eso debemos ponerlo entre comillas.			
El parfraseo implica la comprensión previa de una idea que es vuelta a escribir; dice lo mismo, mantiene la visión del autor que la escribió originalmente, pero está dicha con otras palabras.			
La vigencia se refiere a la actualidad de la referencia, es especialmente importante en los textos expositivos, científicos y en general, en todos los que proporcionan datos. Por ejemplo, en un artículo médico, mencionar el número de personas enfermas con cáncer con una estadística de 1990 no es buena idea, puesto que ese dato cambia continuamente. Eso no pasa tanto en textos humanísticos, de filosofía, por ejemplo, pues un concepto de un filósofo griego de hace 3000 años es posible que siga estando vigente y siendo útil.			
La bibliografía es la que nos permite hablar con autoridad, es la voz de los expertos. Utilizamos la bibliografía para conocer, informarnos, sustentar ideas, recolectar datos, ilustrar etc. La bibliografía le da al texto, además, un carácter de confiabilidad , es decir, para una persona que está desarrollando una investigación, un texto que tiene bibliografía comprobable, extensa y fácil de consultar, es una fuente segura y que puede usarse con tranquilidad.			

Actividad 30

Escriba un párrafo donde organice con coherencia las siguientes ideas tomadas de un texto escrito por Maritza Sandoval Escobar.

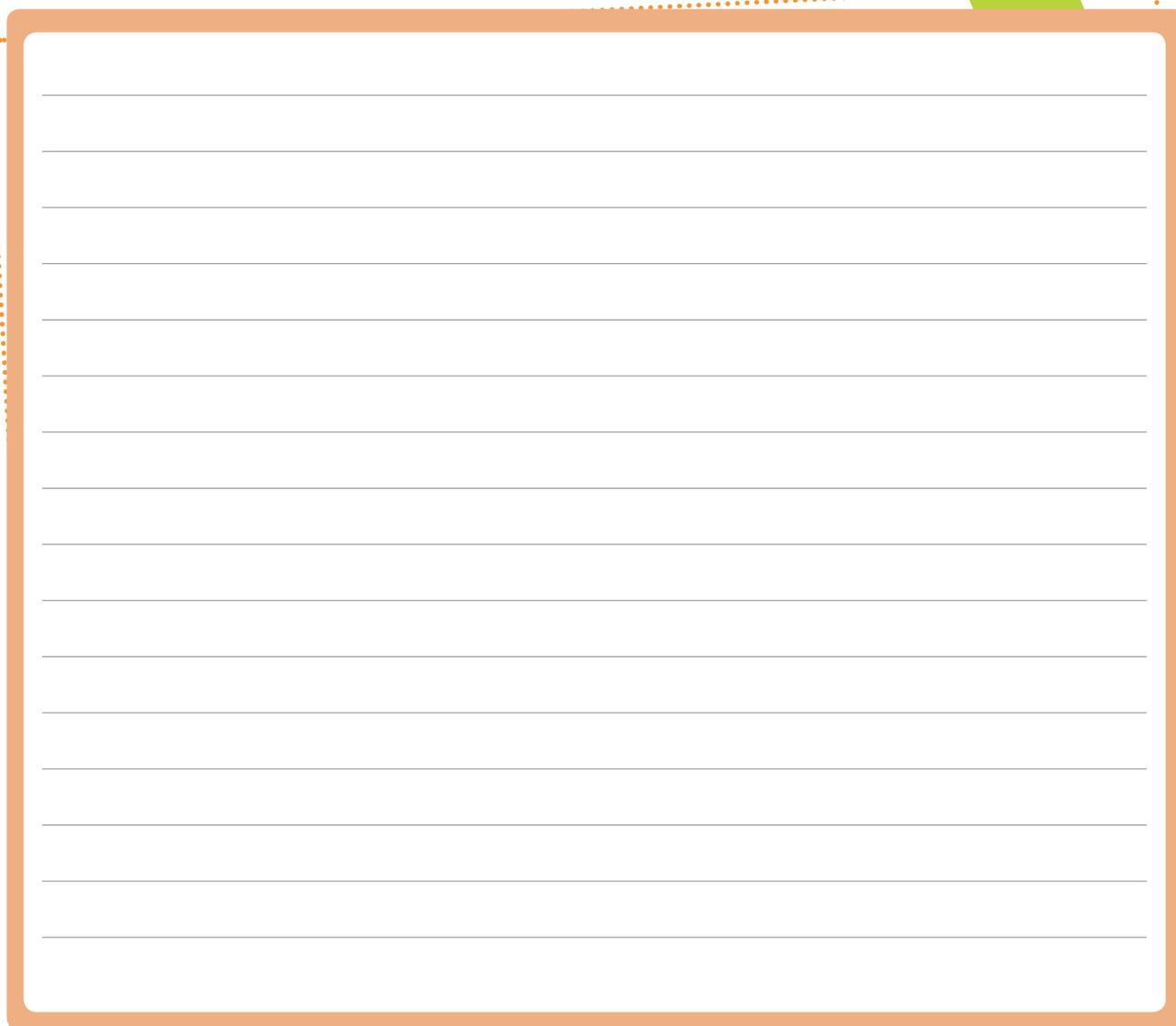
“Es más frecuente en un contexto sociocultural que está de muchas maneras organizado alrededor de agresiones que incluyen amenazas, fuerza y violencia”.	Cita textual: (Mattaini, 2004).
Por lo general acompañado de una televisión que presenta cada vez un mayor número de escenas violentas en telenovelas, programas recreativos, incluidos dibujos animados, y los noticieros, con un promedio de 27 agresiones por hora.	Parafraseo basado en una estadística Ministerio de Salud de 1997.
El problema de la violencia juvenil afecta la calidad de vida de muchas personas en la sociedad, especialmente de los grupos más vulnerables.	Afirmación de la autora del texto Maritza Sandoval Escobar, julio de 2016.



Para hacerlo tenga en cuenta los siguientes aspectos:

- 1 Elegir en qué orden ubicar cada una de las ideas de las fuentes.
- 2 Redactar una oración inicial que presente el tema.
- 3 Presentar las ideas de las fuentes en el orden asignado por usted usando conectores lógicos y la puntuación adecuada.
- 4 Referir correctamente las fuentes de las cuales viene la información, ya sea cita textual o parafraseo.
- 5 Redactar una oración final que cierre lo expuesto.
- 6 Hacer uso correcto de puntuación y ortografía.

Escriba aquí el párrafo:



Clase 21 Esta clase tiene video

Tema: Preparación y presentación oral de resultados de indagación

Actividad 31

Según lo visto en el video escriba una lista de aspectos que deben tenerse en cuenta para participar de un seminario académico como situación comunicativa oral de carácter académico.

- _____

- _____

- _____

- _____

- _____

- _____

- _____

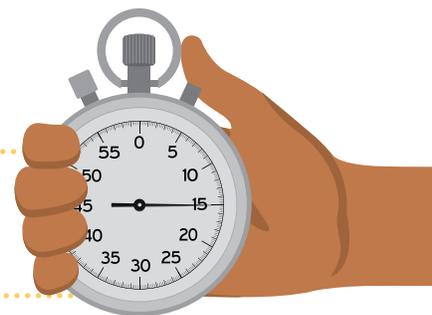
- _____

Clase 22

Actividad 32

Desarrolle los siguientes dos puntos, siguiendo las indicaciones de su profesor.

El grupo expositor tiene 5 minutos para su intervención y luego hay 2 minutos para preguntas y comentarios del público. Después de estos 7 minutos se intercambian los roles con los mismos tiempos.



Comunidad académica como expositora:

- 1 Formular una oración en la que respondan a la pregunta de manera directa y clara.
- 2 Buscar tres argumentos que sustenten la respuesta usando citas textuales o parafraseo con las fuentes debidamente referenciadas. Recuerden que los argumentos se conforman de datos, hechos, ejemplos o evidencias más relevantes.
- 3 Elegir una forma de concluir el tema, pensando dejar una reflexión, una pregunta o una recomendación.
- 4 Proponer una manera entretenida de comenzar la presentación y que llame la atención de la audiencia. Pueden escoger entre las siguientes tres:
 - a) Dato curioso: empezar con algo como “Es sabido que el 80% de los niños son adictos a los videojuegos”.
 - b) Pregunta llamativa: cuestionar a la audiencia sobre algo llamativo del tema, por ejemplo: ¿Dejarían de ver televisión si supieran que está llevándolos a ser violentos?
 - c) Anécdota: contar algo cotidiano para acercar a la audiencia, por ejemplo: “Me di cuenta de que los videojuegos me estaban afectando cuando pasé una noche entera despierto jugando, sin darme cuenta”.
- 5 Usar vocabulario propio del tema cuidando aspectos como la claridad y la coherencia de lo que se transmite.
- 6 Repartir las intervenciones para que todos los integrantes de la comunidad participen.

Comunidad académica como público:

- 1 Hacer tres preguntas para que los expositores aclaren o complementen.
- 2 Aportar algún dato o evidencia que desde su tema aporte a la comunidad académica que expuso.

Actividad 33

Preparen la presentación oral que su comunidad académica hará para el seminario. Escriban en los siguientes espacios las ideas principales, pero recuerden que su intervención es oral, así que pueden apoyarse en los apuntes, pero no leer.



Pregunta de nuestra comunidad académica:

1 Respuesta a la pregunta: 32

2 Ideas para los argumentos: 33

Argumento 1: (Citas o parafraseo)

Referencia a las fuentes:

Argumento 2: (Citas o parafraseo)

Referencia a las fuentes:

Argumento 3: (Citas o parafraseo)

Referencia a las fuentes:

Idea para el inicio:

Idea para el cierre:

32

Revisen las Actividades 7 y 23 en las que han dado respuesta y complementen para llegar a la respuesta definitiva y que consideren la mejor.

33

Vuelvan sobre las fichas de lectura de cada texto de indagación y a los resúmenes de los *blogs* para identificar la información más relevante y conveniente para los argumentos finales. Pueden unir datos de diferentes textos.



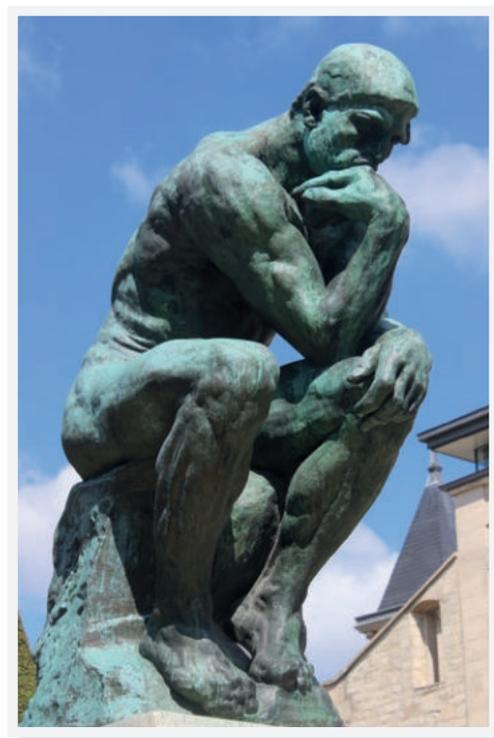
Clase 23

Actividad 34

Respondan las siguientes dos preguntas para identificar los aprendizajes del seminario.

1 ¿Qué aspectos de la argumentación oral necesitan más información? ¿Cómo lo pueden resolver?

2 ¿Cómo pueden usar las preguntas o el aporte del público para mejorar su argumentación?



*El Pensador**
Auguste Rodin
1903, bronce

* Imagen tomada de Miguel Hermoso Cuesta - Own work, CC BY-SA 4.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=38378913>

Clase 25

Tema: Comprensión lectora de texto literario

Actividad 35

Lea el siguiente cuento de manera individual identificando los dos personajes y el conflicto entre ellos.

Lectura 9

El solitario

Autor: Horacio Quiroga ³⁴

Kassim era un hombre enfermizo, joyero de profesión, bien que no tuviera tienda establecida. Trabajaba para las grandes casas, siendo su especialidad el montaje de las piedras preciosas. Pocas manos como las suyas para los engarces delicados. Con más arranque y habilidad comercial, hubiera sido rico. Pero a los treinta y cinco años proseguía en su pieza, aderezada en taller bajo la ventana.

Kassim, de cuerpo mezquino, rostro **exangüe**⁷³ sombreado por **rala**⁷⁴ barba negra, tenía una mujer hermosa y fuertemente apasionada. La joven, de origen callejero, había aspirado con su hermosura a un más alto enlace. Esperó hasta los veinte años, provocando a los hombres y a sus vecinas con su cuerpo. Temerosa al fin, aceptó nerviosamente a Kassim. No más sueños de lujo, sin embargo. Su marido, hábil artista aún, carecía completamente de carácter para hacer una fortuna. Por lo cual, mientras el joyero trabajaba doblado sobre sus pinzas, ella, de codos, sostenía sobre su marido una lenta y pesada mirada, para arrancarse luego bruscamente y seguir con la vista tras los vidrios al transeúnte de posición que podía haber sido su marido. ³⁵

Cuanto ganaba Kassim, no obstante, era para ella. Los domingos trabajaba también a fin de poderle ofrecer un suplemento. Cuando María deseaba una joya -¡y con cuánta pasión deseaba ella!- trabajaba de noche. Después había tos y puntadas al costado; pero María tenía sus chispas de brillante.

Poco a poco el trato diario con las gemas llegó a hacerle amar las tareas del artífice, y seguía con ardor las íntimas delicadezas del engarce. Pero cuando la joya estaba concluida -debía partir, no era para ella- caía más hondamente en la decepción de su matrimonio. Se probaba la **alhaja**⁷⁵, deteniéndose ante el espejo. Al fin la dejaba por ahí, y se iba a su cuarto. Kassim se levantaba al oír sus sollozos, y la hallaba en la cama, sin querer escucharlo.

⁷³ **Exangüe**: característica de alguien o algo sin vida, con poca fuerza y aspecto de agotamiento.

⁷⁴ **Rala**: sinónimo de poco, escaso.

⁷⁵ **Alhaja**: una joya o accesorio fino y elegante hecho con materiales valiosos.

34

Recuerde que Horacio Quiroga es un escritor uruguayo del que usted ya leyó otro cuento titulado "Los pescadores de vigas" en la clase 9 del primer bimestre. Si quiere recordar su imagen y quién era, vuelva sobre su Guía de estudiante en esa clase y revise lo allí mencionado sobre el autor.

35

En este segundo párrafo, especialmente, se caracterizan los dos personajes y se dejan ver las diferencias entre el uno y el otro que luego se van incrementando.



-Hago, sin embargo, cuanto puedo por ti -decía él al fin, tristemente.

Los sollozos subían con esto, y el joyero se reinstalaba lentamente en su banco.

Estas cosas se repitieron, tanto que Kassim no se levantaba ya a consolarla. ¡Consolarla! ¿de qué? Lo cual no obstaba para que Kassim prolongara más sus veladas a fin de un mayor suplemento.

Era un hombre indeciso, **irresoluto**⁷⁶ y callado. Las miradas de su mujer se detenían ahora con más pesada fijeza sobre aquella muda tranquilidad.

- ¡Y eres un hombre, tú! -murmuraba.

Kassim, sobre sus engarces, no cesaba de mover los dedos.

- No eres feliz conmigo, María -expresaba al rato.

- ¡Feliz! ¡Y tienes el valor de decirlo! ¿Quién puede ser feliz contigo? ¡Ni la última de las mujeres!... ¡Pobre diablo! -concluía con risa nerviosa, yéndose.

Kassim trabajaba esa noche hasta las tres de la mañana, y su mujer tenía luego nuevas chispas que ella consideraba un instante con los labios apretados.

- Sí... ¡no es una diadema sorprendente!... ¿cuándo la hiciste?

- Desde el martes -mirábala él con descolorida ternura- dormías de noche...

- ¡Oh, podías haberte acostado!... ¡Inmensos, los brillantes!

Porque su pasión eran las voluminosas piedras que Kassim montaba. Seguía el trabajo con loca hambre de que concluyera de una vez, y apenas aderezada la alhaja, corría con ella al espejo. Luego, un ataque de sollozos.

- ¡Todos, cualquier marido, el último, haría un sacrificio para halagar a su mujer! ¡Y tú... y tú... ni un miserable vestido que ponerme tengo! ³⁶

Cuando se **franquea**⁷⁷ cierto límite de respeto al varón, la mujer puede llegar a decir a su marido cosas increíbles. La mujer de Kassim franqueó ese límite con una pasión igual por lo menos a la que sentía por los brillantes. Una tarde, al guardar sus joyas, Kassim notó la falta de un prendedor -cinco mil pesos en dos solitarios-. Buscó en sus cajones de nuevo.

- ¿No has visto el prendedor, María? Lo dejé aquí.

- Sí, lo he visto.

⁷⁶ **Irresoluto**: característica para describir alguien sin capacidad de decisión, incapaz de tomar decisiones.

⁷⁷ **Franquea**: sobrepasar límites, romper por encima de algo o alguien.

36

El conflicto de la historia se va acentuando porque el personaje femenino está cada vez más insatisfecho con la condición humilde y sencilla en la que vive con su marido.



Imagen tomada de Rf - Own work, CC BY-SA 4.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=45984457>

- ¿Dónde está? -se volvió extrañado.

- ¡Aquí!

Su mujer, los ojos encendidos y la boca burlona, se erguía con el prendedor puesto.

-Te queda muy bien -dijo Kassim al rato-. Guardémoslo.

María se rio.

- ¡Oh, no! es mío.

- ¿Broma?...

- ¡Sí, es broma! ¡es broma, sí! ¡Cómo te duele pensar que podría ser mío...! Mañana te lo doy. Hoy voy al teatro con él.

Kassim se demudó.

- Haces mal... podrían verte. Perderían toda confianza en mí.

- ¡Oh! -cerró ella con rabioso fastidio, golpeando violentamente la puerta.

Vuelta del teatro, colocó la joya sobre el velador. Kassim se levantó y la guardó en su taller bajo llave. Al volver, su mujer estaba sentada en la cama.

- ¡Es decir, que temes que te la robe! ¡Que soy una ladrona!

- No mires así... Has sido imprudente, nada más.

- ¡Ah! ¡Y a ti te lo confían! ¡A ti, a ti! ¡Y cuando tu mujer te pide un poco de halago, y quiere... me llamas ladrona a mí! ¡Infame!

Se durmió al fin. Pero Kassim no durmió.

Entregaron luego a Kassim para montar un solitario, el brillante más admirable que hubiera pasado por sus manos. ³⁷

- Mira, María, qué piedra. No he visto otra igual.

Su mujer no dijo nada; pero Kassim la sintió respirar hondamente sobre el solitario.

- Admirable... -prosiguió él- costará nueve o diez mil pesos.

- ¡Un anillo! -murmuró María al fin.

- No, es de hombre... Un alfiler.

A compás del montaje del solitario, Kassim recibió sobre su espalda trabajadora cuanto ardía de rencor y coraje frustrado en su mujer. Diez veces por día interrumpía a su marido para ir con el brillante ante el espejo. Después se lo probaba con diferentes vestidos.

-Si quieres hacerlo después... -se atrevió Kassim-. Es un trabajo urgente.

Esperó respuesta en vano; su mujer abrió el balcón.

37

Un solitario se refiere a un estilo de hacer joyas en el que se usa una sola piedra preciosa, normalmente diamantes, para diseñar el accesorio. Para María es cada vez más difícil soportar ver a su esposo Kassim rodeado de joyas que ella no puede tener.



Imagen tomada de Terabass - Own work, CC BY 3.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=11847904>

- María, ¡te pueden ver!

- ¡Toma! ¡Ahí está tu piedra!

El solitario, violentamente arrancado, rodó por el piso.

Kassim, **lívido**⁷⁸, lo recogió examinándolo, y alzó luego desde el suelo la mirada a su mujer.

-Y bueno, ¿por qué me miras así? ¿Se hizo algo tu piedra?

-No -repuso Kassim. Y reanudó en seguida su tarea, aunque las manos le temblaban hasta dar lástima.

Pero tuvo que levantarse al fin a ver a su mujer en el dormitorio, en plena crisis de nervios. El pelo se había soltado y los ojos le salían de las órbitas.

- ¡Dame el brillante! -clamó-. ¡Dámelo! ¡Nos escaparemos! ¡Para mí! ¡Dámelo!

- María... -tartamudeó Kassim, tratando de **desasirse**⁷⁹.

- ¡Ah! -rugió su mujer enloquecida-. ¡Tú eres el ladrón, miserable! ¡Me has robado mi vida, ladrón, ladrón! Y creías que no me iba a desquitar... ¡cornudo! ¡Ajá! Mírame... no se te había ocurrido nunca, ¿eh? ¡Ah! Pero cuando Kassim se iba, saltó de la cama y cayó, alcanzando a cogerlo de un botín.

- ¡No importa! ¡El brillante, dámelo! ¡No quiero más que eso! ¡Es mío, Kassim miserable!

Kassim la ayudó a levantarse, lívido.

- Estás enferma, María. Después hablaremos... acuéstate.

- ¡Mi brillante!

- Bueno, veremos si es posible... acuéstate.

- Dámelo!

Kassim volvió a trabajar en su solitario. Como sus manos tenían una seguridad matemática, faltaban pocas horas ya.

María se levantó para comer, y Kassim tuvo la amabilidad de siempre con ella. Al final de la cena su mujer lo miró de frente.

- Es mentira, Kassim -le dijo.

- ¡Oh! -repuso Kassim sonriendo- no es nada.

- ¡Te juro que es mentira! -insistió ella.

Kassim sonrió de nuevo, tocándole con torpe cariño la mano.

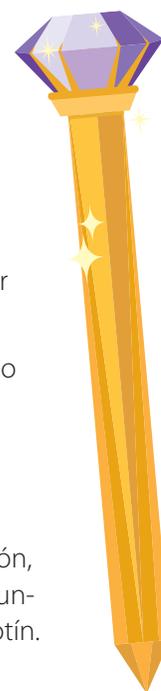
- ¡Loca! Te digo que no me acuerdo de nada.

Y se levantó a proseguir su tarea. Su mujer, con la cara entre las manos, lo siguió con la vista.

-Y no me dice más que eso... -murmuró. Y con una honda náusea por aquello pegajoso, fofo e inerte que era su marido, se fue a su cuarto.

⁷⁸ **Lívido**: apariencia pálida, atontada y sorprendida.

⁷⁹ **Desasirse**: soltarse, zafarse.



No durmió bien. Despertó, tarde ya, y vio luz en el taller; su marido continuaba trabajando. Una hora después, este oyó un alarido.

- ¡Dámelo!

- Sí, es para ti; falta poco, María -repuso presuroso, levantándose.

Pero su mujer, tras ese grito de pesadilla, dormía de nuevo. A las dos de la mañana Kassim pudo dar por terminada su tarea; el brillante resplandecía, firme y varonil en su engarce. Con paso silencioso fue al dormitorio y encendió la veladora. María dormía de espaldas, en la blancura helada de su camisón y de la sábana. Fue al taller y volvió de nuevo. Contempló un rato el seno casi descubierto, y con una descolorida sonrisa apartó un poco más el camisón desprendido. Su mujer no lo sintió.

No había mucha luz. El rostro de Kassim adquirió de pronto una dura inmovilidad, y suspendiendo un instante la joya a flor del seno desnudo, hundió, firme y perpendicular como un clavo, el alfiler entero en el corazón de su mujer. Hubo una brusca apertura de ojos, seguida de una lenta caída de párpados. Los dedos se arquearon, y nada más. La joya, sacudida por la convulsión del ganglio herido, tembló un instante desequilibrada. Kassim esperó un momento; y cuando el solitario quedó por fin perfectamente inmóvil, pudo entonces retirarse, cerrando tras de sí la puerta sin hacer ruido.

Actividad 36

Responda las siguientes preguntas a partir del cuento “El solitario” de Horacio Quiroga.

1 Escriba en cada columna del siguiente cuadro todas las características con las cuales se describen los personajes en el cuento. Tenga en cuenta tanto las físicas como las de personalidad.



Kassim	María

2 Responda:

a) ¿En su opinión, cuál es el principal defecto de cada uno, que lleva al conflicto de la historia y por qué?

María: _____



Kassim: _____

b) Todos tenemos defectos. ¿Qué tanto inciden nuestros defectos en la forma como nos relacionamos con los demás?

3 A lo largo del cuento, los personajes, al igual que en la vida real, toman decisiones y ejecutan acciones producto de dichas decisiones. Mencione una acción de cada uno de los personajes con la que usted está de acuerdo y una con la que está en desacuerdo. Explique su respuesta.

	Kassim	María	¿Por qué está de acuerdo y por qué en desacuerdo?
Acción con la que está de acuerdo			
Acción con la que está en desacuerdo			

4 ¿Qué le gustó de este cuento? ¿Por qué?



Clase 26

Tema: Texto académico

Actividad 37

Revise las siguientes explicaciones sobre el texto académico según las instrucciones dadas por su profesor.

Texto académico:

Propósito

El **texto académico** tiene el propósito de dar cuenta, de manera formal, de la información que se encuentra en fuentes de consulta y que ayuda a responder una pregunta inicial sobre un tema específico.

Para tener en cuenta

Se diferencia del **resumen** en que la información se selecciona, no se utiliza sino la que sirve para responder a la pregunta. También en que la información seleccionada se organiza de acuerdo al interés de quien escribe el texto.

Estructura:

Título: Una frase que refleje el tema central y llame la atención del lector

Introducción	Desarrollo	Conclusión
<ul style="list-style-type: none"> ■ Son principalmente las ideas del autor del texto académico. ■ Se deben presentar o exponer las causas del tema o la problemática de la pregunta. ■ Debe plantear el tema y la pregunta de manera que atraiga la atención del lector: seria, amena, en forma de pregunta o de problema. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Corresponde sobre todo a las ideas de las fuentes para dar respuesta a la pregunta de manera sustentada como resultado de una indagación. ■ El autor del texto académico ordena los hallazgos de la indagación según le parezca más coherente. ■ Pone citas textuales o parafrasea para sustentar las ideas. ■ Usa conectores o frases para evidenciar la relación entre ideas. ■ Puede exponer el impacto, las ventajas o desventajas, las consecuencias o los efectos del tema. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Se retoman ideas de las fuentes y vuelven a aparecer con más notoriedad las palabras del autor. ■ El autor del texto académico verifica que la respuesta a la pregunta de indagación sea respondida de manera evidente. ■ Escoge si quiere que sus lectores queden con más preguntas o sugiere una solución de lo que se dijo en el texto.

Actividad 38

Escriba en el siguiente espacio el aspecto más importante que considera debe tener en cuenta cuando elabore su texto académico.



Clase 27

Actividad 39

Siga los siguientes pasos para planear su texto académico.

1 Planee la introducción determinando la siguiente información.

a) Escriba el tema del texto:

Escriba la pregunta de indagación:

b) Marque con una **X** la opción que elegirá para empezar su párrafo de introducción:

- Anécdota Dato curioso Un hallazgo importante de la indagación

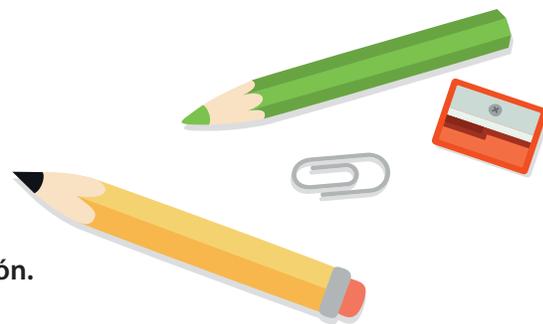
Redacte una oración completa donde formule la opción escogida:

c) Escriba una lista de al menos cinco (5) características de su tema y su pregunta que considera importante dejar mencionadas en la introducción para exponer de qué se tratará.

- ---
- ---
- ---
- ---
- ---

d) Redacte una oración donde sintetice la respuesta que dará a la pregunta con lo más relevante.

Recuerde que, al hacer el texto, todas las ideas anteriores deben quedar coherentemente redactadas en un párrafo introductorio. Recuerde que un **párrafo** es un conjunto de oraciones organizadas con la puntuación adecuada y escritas con ortografía.



2 Planifique el desarrollo argumentativo de su texto académico eligiendo y ordenando la siguiente información.

	Idea principal del argumento que responde a la pregunta	Citas textuales o paráfraseos con evidencias, datos, ejemplos, cifras, hechos que respaldarán la idea principal
Párrafo 1 del desarrollo		
Párrafo 2 del desarrollo		

3 Siga las indicaciones para planear la conclusión de su texto académico.

a) Marque con una **X** la opción que elegirá para usar en su párrafo de cierre:

- Una nueva pregunta de interés sobre su tema
- Una propuesta de solución
- Una reflexión personal que le queda del tema

Redacte una oración completa donde formule la opción escogida:

b) Escriba una lista de mínimo cinco (5) palabras relacionadas con ideas clave que debe mencionar en el párrafo de conclusión, relacionadas con la respuesta a la pregunta, lo más relevante de las evidencias presentadas y el impacto de esto en las personas.

Recuerde que, al hacer el texto, todas las ideas anteriores deben quedar coherentemente redactadas en un párrafo de cierre.

4 Escriba aquí el título que dará a su texto:





A large rectangular area with a blue border and horizontal lines, intended for writing.

Clase 29

Actividad 41

Dibuje una imagen con la que considera puede ilustrar su texto académico.

A large rectangular area with a yellow dotted border, intended for drawing an illustration.



Clase 30

Actividad 42

Prepare su participación en el juicio de Kassim, personaje del cuento “El solitario” de Horacio Quiroga. Apóyese en las siguientes orientaciones según el rol asignado por su profesor. ³⁸

³⁸ Un **juicio** es una forma de discusión oral en la cual se trata de inculpar o liberar a un individuo (en este caso personaje literario) que es acusado ante la ley.



Juez	Es la persona que tiene la autoridad para juzgar y dar sentencia.
Fiscal y defensor	El fiscal es el que dirige la acusación, sus argumentos van dirigidos a que tanto la audiencia como el jurado evidencien la culpabilidad del acusado; a diferencia del defensor , cuyo trabajo es hacer ver la inocencia del acusado. Tanto el uno como el otro deben luchar por cumplir con su oficio, independientemente de si creen o no en la culpabilidad o inocencia del acusado.
Jurado	Grupo conformado por personas de una comunidad, por lo general elegidas por sorteo, que contribuyen al enjuiciamiento de un acusado a través de la emisión de un veredicto o fallo de culpabilidad o inocencia.
Testigos	Es quien da testimonio, es decir, dice lo que sabe con respecto al acusado o al delito procesado. El aquel que estuvo en la escena del delito sin formar parte de ella.
Secretario de actas	Lleva un registro de lo que ocurre en la sala. En caso de un receso, reinicia la sesión con un resumen de lo acontecido hasta el momento.
Sentencia	Es la decisión judicial. Se da cuando el juez, una vez terminado el juicio, se pronuncia condenando o absolviendo. Si condena, da el castigo correspondiente.
Acta de acusación	Es el documento central del juicio. Presenta los cargos, es decir, aquello por lo cual se acusa al acusado. Debe ser muy claro y específico, si se presentan cargos que no pueden ser soportados por evidencias, no serán tenidos en cuenta ni por el juez ni por los jurados. El acta de acusación solo menciona los cargos, pero el grupo de la fiscalía debe elaborar los argumentos que van a dar el fiscal durante el juicio.

 **Actividad 43**

Sigan las siguientes orientaciones para el desarrollo del juicio, según lo vaya indicando su profesor.

- 1 A quien corresponda, lee el acta de acusación para que el juez apruebe el juicio y comience.

Acta de acusación

Asunto: Solicitud de Apertura a Juicio

Acusado: Kassim, protagonista del cuento "El solitario" del escritor Horacio Quiroga

Honorable Señor Juez:

El (la) Fiscal de Distrito presenta a continuación a su señoría los cargos en contra del señor Kassim: La fiscalía acusa al susodicho personaje de asesinato culposo dado que:

- Ideó la forma más conveniente de asesinar a María, su esposa.
- Creó el arma homicida.
- Planeó y ejecutó el crimen.
- Abandonó el cadáver sin reportar a nadie.

- 2 El juez autoriza el juicio contra el señor Kassim golpeando la mesa.
- 3 Los equipos de la fiscalía y la defensa deben nombrar a sus representantes: fiscal y abogado defensor, quienes van a exponer los argumentos de sus equipos a favor y en contra de Kassim, según les haya correspondido.
- 4 En caso de necesitar testigos, solo podrá ser presentado uno por cada equipo.
- 5 El jurado oye los argumentos y se reúne para decidir el veredicto.
- 6 El secretario recoge el veredicto y lo lee al juez determinando si consideran al acusado culpable o inocente de los cargos.
- 7 El juez dicta sentencia.

