1. **INTRODUCCIÓN:**

La presente guía debe desarrollarse en los tiempos dispuestos en la plataforma classroom **código: juar6x7** y entregarse en dicha plataforma resuelta en su totalidad para socializar en clase.

**II. CONCEPTUALIZACIÓN:**

**Tema:** diagnóstico

**Logro:** 1. Identificar el nivel de comprensión de lectura que poseen los nuevos estudiantes de grado noveno y sus dificultades frente a la prueba.

**Motivación:** Reconocer de manera individual las dificultades que presentamos frente a una actividad de comprensión de lectura para fortalecer las habilidades durante este grado.

**III. ACTIVIDADES POR DESARROLLAR:**

**Leer y responder**

**LOS VIDEOJUEGOS**

Los primeros pasos para los actuales **videojuegos** se producen en los años 40, cuando los técnicos americanos desarrollaron el primer simulador de vuelo, destinado al entrenamiento de pilotos.  En 1962 apareció la tercera generación de computadoras, con reducción de su tamaño y costo de manera drástica; y a partir de ahí el proceso ha sido continuo. En 1969 nació el microprocesador, que en un reducido espacio producía mayor potencial de información que las grandes computadoras de los años 50. Es lo que constituye el corazón de nuestras computadoras, videojuegos y calculadoras.

En 1970 aparece el disco flexible y en 1972 se desarrolla el primer juego, llamado PONG, que consistía en una rudimentaria partida de tenis o ping-pong. En 1977, la firma Atari lanzó al mercado el primer sistema de videojuegos en cartucho, que alcanzó un gran éxito en Estados Unidos y provocó, al mismo tiempo, una primera preocupación sobre los posibles efectos de los videojuegos en la conducta de los niños.

Luego de una voraz evolución, en la que el constante aumento de la potencia de los microprocesadores y de la memoria permitieron nuevas mejoras, en 1986 la casa Nintendo lanzó su primer sistema de videojuegos que permitió la presentación de unos juegos impensables nueve años atrás.  La calidad del movimiento, el color y el sonido, así como la imaginación de los creadores de juegos fueron tales que, unidos al considerable abaratamiento relativo de dichos videojuegos, a comienzos de los 90, en nuestro país se extendieron de manera masiva los juegos creados por las dos principales compañías, Sega y Nintendo; y en poco tiempo se constituyeron en uno de los juguetes preferidos de los niños.

La extensión masiva de los videojuegos en los años 90 ha provocado una segunda oleada de investigaciones, en la medicina, la sociología, la psicología y la educación, además de la preocupación y las valoraciones que dichos juegos han recibido por parte de padres, educadores y principalmente los medios de comunicación, para quienes generalmente los videojuegos son vistos como algo negativo y perjudicial. Las más prestigiosas universidades, revistas y publicaciones son sensibles a la preocupación por una de las tendencias preferidas a la hora de elegir los juegos, no solo de los niños y adolescentes, sino también de jóvenes y adultos.

**1. ¿Cuál es el tema central del texto?**
A) Relación entre computadoras y videojuegos novedosos.
B) Los videojuegos y las consideraciones psicosociales.
C) Surgimiento de las empresas Atari, Nintendo y Sega.
D) La expansión de los videojuegos y su peligro inherente.
E) Evolución de los videojuegos y el debate sobre sus efectos.

**2. En relación a los videojuegos y los progresos logrados entre 1969 y 1977, es incompatible afirmar que, como consecuencia, se produjo:**
A) Un acelerado proceso de aceptación, pero también recelo.
B) Éxito de ventas y aceptación total, entusiasta y sin reparos.
C) Una potenciación cada vez mayor del microprocesador.
D) Aprovechamiento del cromatismo, el sonido y el dinamismo.
E) Interés en el tema por parte de científicos e instituciones.

**3. El término VORAZ, en el tercer párrafo del texto, alude a:**
A) escándalo.
B) consumismo.
C) agresividad.
D) rapidez.
E) dependencia.

**4. Se puede inferir de lo expuesto en el texto que:**
A) La empresa Sega tuvo una duración prolongada en videojuegos.
B) Fue en países asiáticos que se revolucionó los videojuegos.
C) En cuanto a comunicación, los videojuegos resultan nocivos.
D) La empresa Atari fue la pionera en la creación de videojuegos.
E) La medicina, la psicología y la sociología investigan los videojuegos.

**5. Si los microprocesadores no se hubieran potenciado, seguramente:**
A) no habría ningún videojuego y tampoco habría violencia.
B) las computadoras habrían tardado en popularizarse.
C) la revolución de los videojuegos no se habría dado.
D) las investigaciones sobre los videojuegos continuarían.
E) no se habrían desarrollado videojuegos de gran calidad.

**LOS DISCURSOS AFECTIVOS**

Los **discursos afectivos** son aquellos que centran su mensaje en la apelación a los sentimientos y emociones del destinatario (televidente, oyente, lector, consumidor de un bien, potencial elector, etc.) y, por lo general, su finalidad es *persuasiva* (convencerlo para que ayude en una campaña benéfica, para que compre un bien o servicio, para que vote por determinado candidato, para que “sienta la necesidad” de ver un programa de televisión, etc.).
Podemos sostener que “así como la flauta hace bailar a la serpiente, el que habla desde el discurso afectivo manipula al oyente”. Los **discursos técnicos**, en cambio, son, por lo general, más “desapasionados”. No intentan, por lo general, “impactar” en las emociones del receptor, o por lo menos, no de manera tan intensa o explícita como en el caso de los discursos afectivos, y con frecuencia se elaboran en cumplimiento de una obligación informativa respecto de un superior o de una comunidad de personas que requieren estar informadas de ciertas decisiones o situaciones de una área o gestión.

Ahora bien, la diferencia entre ambos discursos se atenúa con frecuencia. Por ejemplo, un discurso afectivo, para ser más convincente o para llegar a un público más crítico, puede revestirse de ciertos datos “objetivos” (como los odontólogos “con todas las de la ley” contratados para publicitar dentífricos, quienes recomiendan a sus pacientes y a su propia familia el usar determinada marca).

Del mismo modo, el informe de un gerente puede presentar, con profusión de cifras, documentos y testimonios de origen diverso, la eficiencia de su gestión y la de su departamento, pero sugiriendo, con mayor o menor sutileza, de manera consciente o inconsciente, ciertas demandas o aspiraciones de su autor o de sus subordinados.

**6. ¿Cuál de los siguientes enunciados cuestiona mejor los conceptos planteados por el autor?**
A) La distinción conceptual entre discursos afectivos y técnicos es inapropiada: en la práctica, no es posible diferenciarlos.
B) Los discursos afectivos no utilizan muchos datos objetivos: plantear lo contrario supone incurrir en una contradicción.
C) La objetividad de los discursos técnicos es aparente: las intenciones persuasivas quedan encubiertas.
D) El discurso afectivo, invariablemente, utiliza argumentos subjetivos y objetivos simultáneamente.

**7. ¿Qué quiere decir el autor con el enunciado “así como la flauta hace bailar a la serpiente, el que habla desde el discurso afectivo manipula al oyente”?**
A) Que el discurso afectivo es capaz de conjurar cualquier peligro a través de la manipulación
B) Que el discurso afectivo puede resultar cautivador para aquel que lo recibe
C) Que el discurso afectivo es tan placentero que hasta un ser astuto y peligroso podría ser sojuzgado por él
D) Que el discurso afectivo es una ilusión que no encuentra sustento en la realidad

**8. ¿Cuál es la intención del texto anterior?**
A) Proponer las diferencias entre el discurso afectivo y el técnico, y plantear su punto de convergencia
B) Comparar los tipos de discursos más usuales en los medios de comunicación: el discurso
afectivo y el discurso técnico
C) Plantear que el discurso afectivo puede presentar elementos propios del discurso técnico;
del mismo modo, el discurso técnico puede apelar a ciertas emociones propias del afectivo
D) Explicar las distintas estrategias utilizadas por dos tipos de discursos a través de distintos
ejemplos puntuales

**9. ¿Cuál es un tono presente en el texto anterior?**
A) Explicativo y aclaratorio
B) Analítico y reivindicativo
C) Dubitativo e ilustrativo
D) Comparativo y aleccionador

**10. ¿En qué situaciones es más efectivo el uso de lenguaje afectivo?**
I. En el caso en que se quiera dar cuenta a los lectores de una noticia de hechos o acontecimientos verdaderos, de forma objetiva, clara y precisa.
II. En el caso de una entrevista laboral, en la que el candidato al puesto explica las razones por las que es la persona idónea para el puesto de trabajo.
III. En el caso en que una persona le pregunta la hora a un desconocido en la calle.

A) Solo I
B) Solo II
C) Solo I y II
D) Solo II y III

**FRAY BARTOLOMÉ ARRAZOLA**

Cuando **Fray Bartolomé Arrazola** se sintió perdido aceptó que ya nada podría salvarlo. La selva poderosa de Guatemala lo había apresado, implacable y definitiva. Ante su ignorancia topográfica se sentó con tranquilidad a esperar la muerte. Quiso morir allí, sin ninguna esperanza, aislado, con el pensamiento fijo en la España distante, particularmente en el convento de Los Abrojos, donde Carlos Quinto condescendiera una vez a bajar de su eminencia para decirle que confiaba en el celo religioso de su labor redentora.

Al despertar se encontró rodeado por un grupo de indígenas de rostro impasible que se disponía a sacrificarlo ante un altar, un altar que a Bartolomé le pareció como el lecho en que descansaría, al fin, de sus temores, de su destino, de sí mismo. Tres años en el país le habían conferido un mediano dominio de las lenguas nativas. Intentó algo. Dijo algunas palabras que fueron comprendidas. Entonces floreció en él una idea que tuvo por digna de su talento y de su cultura universal y de su arduo conocimiento de Aristóteles. Recordó que para ese día se esperaba un eclipse total de sol. Y dispuso, en lo más íntimo, valerse de aquel conocimiento para engañar a sus opresores y salvar la vida. -Si me matáis -les dijo- puedo hacer que el sol se oscurezca en su altura.

Los indígenas, lo miraron fijamente y Bartolomé sorprendió la incredulidad en sus ojos. Vio que se produjo un pequeño consejo, y esperó confiado, no sin cierto desdén. Dos horas después el corazón de Fray Bartolomé Arrazola chorreaba su sangre vehemente sobre la piedra de los sacrificios (brillante bajo la opaca luz de un sol eclipsado), mientras uno de los indígenas recitaba sin ninguna inflexión de voz, sin prisa, una por una las infinitas fechas en que se producirían eclipses solares y lunares, que los astrónomos de la comunidad maya habían previsto y anotado en sus códices sin la valiosa ayuda de Aristóteles.

***(El eclipse - Augusto Monterroso)***

 **11. La teoría de Aristóteles respecto a la teoría de los astrónomos mayas.**
A) Alcanzó mayor precisión científica.
B) Tuvo menor trascendencia teórica.
C) Logró expandirse por la escritura alfabética.
D) Propició el origen del pensamiento filosófico.

**12. La palabra subrayada en "Al despertar se encontró rodeado por un grupo de indígenas de rostro impasible" puede reemplazarse por:**
A) Inexpresivo.
B) Impenetrable.
C) Impredecible.
D) Indeseable.

**13. Con respecto a los eclipses en el texto se produce una convergencia cultural entre:**
A) El conocimiento ancestral indígena y el conocimiento aristotélico.
B) Las prácticas religiosas y los rituales de muerte.
C) La incredulidad indígena y la arrogancia de la cultura europea.
D) El talento universal y la ignorancia de los indígenas.

**14. La 'piedra de los sacrificios' mencionada en el texto corresponde a:**
A) Una invención del narrador.
B) Un elemento sagrado.
C) Una alucinación de Fray Bartolomé.
D) Un elemento de la topografía.

**15. La narración de Monterroso tiene como título 'El Eclipse' porque:**
A) Su interés es mostrar el momento en que ocurre un eclipse.
B) Asocia el eclipse, como fenómeno natural, con su sentido cultural.
C) Quiere resaltar el carácter mítico y religioso de los eclipses.
D) Su propósito es explicar cómo influye un eclipse en la muerte de alguien.

**IV. AUTOEVALUACIÓN:**

1. ¿Qué fue lo que más le costó trabajo en estos textos?

2. ¿Cuántas palabras desconocidas encontró en cada texto?

3. En términos generales ¿Cuántas veces leyó cada pregunta antes de responder?

4. ¿Cuántas veces volvió a leer el texto para responder?