

ÁREA: HUMANIDADES

ASIGNATURA: LENGUA CASTELLANA

CURSO: 702 Y 704

TALLER: # 9

DOCENTE: LUCY AMPARO GONZÁLEZ LEÓN

TIEMPO DE DESARROLLO: SEMANAS DEL 24 DE AGOSTO AL 04 DE SEPTIEMBRE DEL 2020

EL DESARROLLO SE ENVIARÁ AL CORREO: lucyamgo@gmail.com

AL FINALIZAR EL DESARROLLO DE ESTA GUÍA APRENDERÁS: CUÁLES SON LOS TRES NIVELES DE LA COMPETENCIA LECTORA Y LOS APLICARÁS.

CONTEXTO MOTIVACIONAL

Observa las imágenes



- ¿Sobre qué tema crees que vamos a trabajar en este taller?
- ¿Qué deduces de las dos imágenes?
- ¿Te gusta leer?
- ¿Te gusta la ciencia ficción?

NIVELES DE LA COMPETENCIA LECTORA

1. LA COMPETENCIA INTERPRETATIVA:

En un escrito informativo, **la interpretación** está determinada por la claridad de los conceptos y las relaciones de causa – efecto entre las ideas. El primer paso para comprender un texto es reconocer el sentido de ciertas expresiones clave. Este nivel de comprensión supone la capacidad de reorganizar el contenido de un texto sin alterar su significado. El propósito es dominar las ideas y descubrir sentidos.

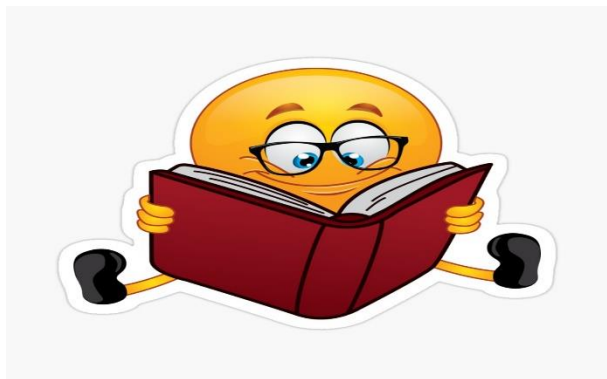
2. LA COMPETENCIA ARGUMENTATIVA:

En este nivel de lectura, **la argumentación** a partir de un texto, pone en juego la capacidad para sustentar ideas a partir del texto mismo o de las propias concepciones.

3. LA COMPETENCIA PROPOSITIVA:

En este nivel de lectura, esta competencia tiene, entre sus **propósitos**, que logres definir unas convicciones propias de manera coherente. Se definen ideas propias frente a lo leído, lo que implica activar conocimientos y opiniones.

¡¡¡¡ÁNIMO!!!!



**Recuerda: " EL HOMBRE AUDAZ NO SE DETIENE,
SIEMPRE ESTÁ CAMINANDO; CUANDO NO HAY CAMINOS, LOS HACE"**

TEN EN CUENTA LAS COMPETENCIAS BÁSICAS Y A TRABAJAR

ACTIVIDADES

1. Responde las preguntas que se encuentran en el contexto motivacional
2. Lee con atención el siguiente texto:

MULTIVAC (Gulliman)

Gulliman, furioso, pegó un fuerte puñetazo sobre una mesa, y preguntó con desesperación:

- Pero... ¿Por qué...? ¿Por qué? ¡Maldita sea!... ¿Por qué? ¿Qué le ocurre a Multivac?

¿No puede solucionarse?

- No lo creo – replicó Othman con tranquila desesperanza-. Nunca he pensado en ello antes de ahora..., ni nunca sucedió esto..., pero me parece que hemos llegado al final del camino, porque Multivac es algo demasiado bueno, Multivac se ha desarrollado en forma tan compleja que sus reacciones ya no son las de una máquina, sino más bien las de un ser viviente.

- Usted está loco..., pero aun así... ¿Qué?

- Durante algo más de cincuenta años hemos estado cargando con todos los problemas de la humanidad sobre Multivac. Le hemos pedido que cuide de nosotros, en conjunto e individualmente; le hemos pedido que guarde todos nuestros secretos, que absorba nuestro mal y nos guarde de él.

Cada uno de nosotros le lleva sus problemas que, en forma de granitos de arena, van aumentando su carga. Ahora vamos a cargar también sobre Multivac las enfermedades de la humanidad.

Othman se detuvo un momento, y luego añadió:

- Señor Gulliman, Multivac soporta todas las dificultades del mundo sobre sus hombros y está cansado.

- Esto es una locura... una solemne locura – murmuró Gulliman.

- Entonces permítame demostrarle algo. Permítame que someta a prueba mi aseveración. ¿Me da usted permiso para usar el circuito de Multivac aquí... de su despacho?

- ¿Para qué?

- Para hacer a Multivac una pregunta que jamás nadie le ha hecho antes.

- ¿Le hará usted daño? – preguntó Gulliman alarmado.

- No. Pero nos dirá lo que deseamos saber.

El presidente dudó un momento. Luego dijo:

- Adelante

Othman usó el instrumento que descansaba sobre la mesa de Gulliman. Sus dedos se movieron sobre la máquina perforando una tarjeta con la pregunta: Multivac, ¿qué es lo que deseas más que nada en el mundo? El intervalo de tiempo que transcurrió entre la pregunta y la respuesta pareció alargarse intolerablemente, pero ni Gulliman ni Othman se atrevieron a respirar.

Hubo un suave rumor metálico y la máquina expulsó una tarjeta. Era pequeña. Y sobre ella, con letra muy clara, aparecía la respuesta: <<Deseo morir>

3. Desarrolla las siguientes preguntas con base en la competencia interpretativa, argumentativa y propositiva

A. Comprender la idea global

1. El texto es acerca de:

- A. Una fábrica de robots donde tiene lugar un grave incidente tecnológico que tiene al borde del colapso a una ciudad futurista.
- B. Una máquina de alta tecnología que sufre fallas que resultan inexplicables para sus creadores y usuarios.
- C. Una nave espacial terrícola se accidenta y cae en un ambiente planetario exótico y amenazador.

2. Multivac es:

- A. Una nave espacial
- B. Un centro de cómputo
- C. Un robot
- D. Un científico loco

3. La situación conflictiva está representada en la narración por:

- A. La actitud inexplicable de Multivac
- B. El enojo del presidente
- C. La imposibilidad de arreglar a Multivac
- D. La respuesta de Multivac.

B. Busca información

4. ¿Qué personajes participan en la acción?

5. Gulliman es el mismo:

- A. Othman
- B. Presidente
- C. Multivac
- D. Científico

6. Describe el contexto de la historia, es decir, el lugar y el tiempo en que ocurre.



7. Para Gulliman es una locura:

- A. Que Multivac esté fallando
- B. Que no haya forma de arreglar a Multivac
- C. Que Multivac reaccione como un ser viviente
- D. Que Othman quiera averiguar lo que ocurre.

8. Según el texto, ¿qué es capaz de hacer Multivac?

C. Elaborar una interpretación

9. Explica qué significa la frase siguiente...

<<Multivac se ha desarrollado en forma tan compleja que sus reacciones ya no son las de una máquina, sino más bien las de un ser viviente. >>

D. Reflexionar sobre el contenido.

11. ¿Por qué consideras que Multivac respondió: <<Deseo morir>>?

12. ¿Qué responderías si te hicieran la pregunta a ti?

13. ¿Qué sensación te deja la historia?

- A. Asombro
- B. Ansiedad
- C. Soledad
- D. Suspenso.



14. Un mensaje que podríamos extraer del texto analizado es:

- A. Las máquinas jamás podrán superar la capacidad y la inteligencia humana.
- B. Ni la máquina más perfecta es capaz de pensar y sentir como un ser humano.
- C. Ni la máquina más perfecta es capaz de soportar el mal y el sufrimiento humanos.

15. Si te es posible, con ayuda de tu familia imaginen una continuación de la historia y escríbela.

INDICACIONES GENERALES PARA EL DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES:

Las actividades se deben de desarrollar en un documento de Word y si no te es posible entonces a mano, en hojas blancas tamaño carta o de examen cuadriculadas.

- 1) Enviar la foto al correo que se encuentra en el encabezado del taller, pero antes debes de verificar que la foto sea clara y que esté al derecho. Para que la revisión sea más efectiva.
- 2) Escribir con letra clara que se entienda y sin tachones porque esto se tendrá en cuenta para la valoración.
- 3) El orden y la ortografía también se tendrán en cuenta para la valoración del taller.

PROCESO DE VALORACIÓN:

1. Presentar la actividad completa (colocar en el correo el nombre completo, el número del taller y el curso).
2. Se evalúa la creatividad y el ingenio.
3. Se tendrá en cuenta el esfuerzo personal.
4. Disciplina y compromiso en la entrega del taller.
5. Acompañamiento de la familia.

REFERENCIAS

- <https://pedagogiaenelaula.jimdofree.com/portafolio/escolar-teor%C3%ADa/s%C3%A9ptimo-grado-retos/>