SÉPTIMO GRADO II TRIMESTRE

COMPLEJO EDUCATIVO DITRITO ITALIA

LENGUAJE Y LITERATURA RESPOSABLE: MARINA HUEZO.

GUIA# 11 SEMANA DEL 10 AL 14 DE AGOSTO

UNIDAD # 5 NARRATIVA: EL CUENTO DE CIENCIA FICCIÒN

***C*ontenido:** El cuento. Elementos: el ambiente. Clases de ambiente.

**Objetivo:** Análisis de un cuento de ciencia ficción: ambiente y características.

**LEE, RECORTA Y PEGA (SI PUEDES, sino copia) EN TU CUADERNO LA BASE TEORICA Y LUEGO RESUELVE LAS ACTIVIDADES.**

**BASE TEÓRICA**

La ciencia-ficción es un subgénero de la literatura de ficción (narrativa, principalmente), cultivada a partir del siglo XX, cuyo principio radica en la creación de relatos especulativos en torno al impacto de la ciencia y la tecnología en la vida del ser humano.

**LOS TEMAS** que suele desarrollar la ciencia-ficción van desde futuros distópicos y sociedades futuras hasta mundos paralelos, robots, viajes interestelares o en el tiempo, realidades virtuales, culturas alienígenas o dilemas físicos de la realidad conocida, entre otros.

**CARACTERÍSTICAS principales** de un cuento de ciencia-ficción:

• Existencia de tecnologías ficticias o aún por desarrollar. En los cuentos de ciencia ficción suelen existir tecnologías –como la máquina del tiempo– que son ficticias o que aún no se han inventado.

• Presencia de personajes ficticios o aún no existentes. puede ser cualquiera que se adapte a los lineamientos de la ciencia ficción, por lo que puede ser un ser extraterrestre, un robot o computadora, un animal con capacidades de interacción, entre otros.

• Entornos futuros, espaciales o ficticios. Es común que la ciencia ficción utilice los elementos que presentan los escenarios distópicos o utópicos, los cuales brindan al personaje, y al lector, una nueva mirada sobre algo que podría semejarse a una realidad latente.

• Sustento científico mínimo. Incluso si se trata de una narración que ocurre fuera de nuestro planeta o en otro plano temporal, existen ciertas leyes que deben poder aplicarse y sustentarse para brindar un mayor nivel de verosimilitud en la narración, logrando mayores emociones al lector.

**AMBIENTE NARRATIVO**. Es el espacio de la narración. Consiste principalmente en el escenario o espacio en el que se mueven los personajes y ocurren los sucesos y acciones del relato. Puede estar inspirado en un lugar real o imaginario, abarca mucho más que simplemente el espacio físico en el que se mueven los personajes, es el contexto entero dentro del que se enmarcan. Por lo que el ambiente se puede clasificar en:

• Ambiente físico. Se refiere al lugar concreto y geográfico en el cual ocurre la historia. Puede ser un espacio reducido y específico o bien un ambiente amplio y menos preciso. Ejemplo: un laboratorio, el espacio o la galaxia, entre otros.

• Ambiente psicológico. Está relacionado con el contexto abstracto que se va generando a medida que va avanzando el relato a través de los personajes y sus acciones, y de los sucesos que van ocurriendo. Es por esto que en muchos relatos el ambiente psicológico no es estable, ya que si bien, en un principio se puede presentar un ambiente de alegría, por ejemplo, el curso de la historia hará que tal vez el ambiente psicológico cambie a uno de tristeza o de tensión, entre otros.

• Ambiente sociocultural. Las características sociales y culturales de los personajes también aportan al ambiente en el sentido de que delimitan el área en el que se van desenvolviendo los mismos, puede ser un ambiente de pobreza, riqueza, intelectual, analfabeta….

**ACTIVIDAD 1**: Lee el siguiente fragmento del cuento y contesta las cinco interrogantes

Sueños de robot (Fragmento)

—Anoche soñé –anunció Elvex tranquilamente. Susan Calvin no replicó, pero su rostro arrugado, envejecido por la sabiduría y la experiencia, pareció sufrir un estremecimiento microscópico. —¿Ha oído esto? –preguntó Linda Rash, nerviosa-. Ya se lo dije.

Era joven. menuda y de pelo oscuro. Su mano derecha se abría y se cerraba una y otra vez. Calvin asintió y ordenó a media voz:

—Elvex, no te moverás, ni hablarás, ni nos oirás, hasta que te llamemos por tu nombre. No hubo respuesta. El robot siguió sentado como si estuviera hecho de una sola pieza de metal y así se quedaría hasta que oyera su nombre otra vez.

—¿Cuál es tu código de entrada en computadora, doctora Rash? –preguntó Calvin–. O márcalo tú misma, si esto te tranquiliza. Quiero inspeccionar el diseño del cerebro positrónico. Las manos de Linda se enredaron un instante sobre las teclas. Borró el proceso y volvió a empezar. El delicado diseño apareció en la pantalla.

—Permíteme, por favor –solicitó Calvin–, manipular tu ordenador. Le concedió el permiso con un gesto, sin palabras. Naturalmente. ¿Qué podía hacer Linda, una inexperta robopsicóloga recién estrenada, frente a la Leyenda Viviente? Susan Calvin estudió despacio la pantalla, moviéndola de un lado a otro y de arriba abajo, marcando de pronto una combinación clave, tan de prisa, que Linda no vio lo que había hecho, pero el diseño desplegó un nuevo detalle y, el conjunto había sido ampliado. Continuó, atrás y adelante, tocando las teclas con sus dedos nudosos. En el rostro avejentado no hubo el menor cambio. Como si unos cálculos vastísimos se sucedieran en su cabeza, observaba todos los cambios de diseño. Linda se asombró. Era imposible analizar un diseño sin la ayuda, por lo menos, de una computadora de mano. No obstante, la vieja simplemente observaba. ¿Tendría acaso una computadora implantada en su cráneo? ¿O era que su cerebro durante décadas no había hecho otra cosa que inventar, estudiar y analizar los diseños de cerebros positrónicos? ¿Captaba los diseños como Mozart captaba la notación de una sinfonía?

—¿Qué es lo que has hecho, Rash? –dijo Calvin, por fin.

Linda, algo avergonzada, contestó:

—He utilizado la geometría fractal.

—Ya me he dado cuenta, pero, ¿por qué?

—Nunca se había hecho. Pensé que a lo mejor produciría un diseño cerebral con complejidad añadida, posiblemente más cercano al cerebro humano.

—¿Consultaste a alguien? ¿Lo hiciste todo por tu cuenta?

—No consulté a nadie. Lo hice sola. Los ojos ya apagados de la doctora miraron fijamente a la joven.

—No tenías derecho a hacerlo. Tu nombre es Rash: tu naturaleza hace juego con tu nombre. ¿Quién eres tú para obrar sin consultar? Yo misma, yo, Susan Calvin, lo hubiera discutido antes.

—Temí que se me impidiera.

—Por supuesto que se te habría impedido.

—Van a... –su voz se quebró pese a que se esforzaba por mantenerla firme–. ¿Van a despedirme?

—Posiblemente –respondió Calvin–. O tal vez te asciendan. Depende de lo que yo piense cuando haya terminado.

—Va usted a desmantelar a El... –por poco se le escapa el nombre que hubiera reactivado al robot y cometido un nuevo error. No podía permitirse otra equivocación, si es que ya no era demasiado tarde–. ¿Va a desmantelar al robot? […]

—Veremos –temporizó Calvin–, el robot puede resultar demasiado valioso para desmantelarlo.

—Pero, ¿cómo puede soñar?

—Has logrado un cerebro positrónico sorprendentemente parecido al cerebro humano. Los cerebros humanos tienen que soñar para reorganizarse, desprenderse periódicamente de trabas y confusiones. Quizás ocurra lo mismo con este robot y por las mismas razones. […]

Isaac Asimov

**INTERROGANTES:**

1. ¿Quiénes son los personajes principales? 2. ¿Cuáles características del cuento de ciencia ficción están presentes? Agrega ejemplos textuales. 3. ¿Qué tipos de ambientes son los que se encuentran en el cuento? Argumenta con ejemplos textuales. 4. ¿Crees que los robots pueden soñar? Argumenta tu respuesta. 5. ¿Los robots reemplazan a los humanos? Argumenta tu respuesta.

**ACTIVIDAD 2: a) En el cuento que ya leíste subraya las palabras que hacen referencia a la ciencia ficción**

**b) Dibuja y colorea una escena del cuento. C) Crea tu propio personaje o un ambiente de ciencia ficción. Coloréalo**

***SÉPTIMO GRADO II TRIMESTRE***

***COMPLEJO EDUCATIVO DITRITO ITALIA***

***LENGUAJE Y LITERATURA RESPOSABLE: MARINA HUEZO.***

**GUIA# 12** SEMANA DEL 17 AL 21 DE AGOSTO

***UNIDAD # 5 NARRATIVA: EL CUENTO DE CIENCIA FICCIÒN***

***C*ontenido:** Los determinantes: clases y función.

**Objetivo:** Estudiar las características y posición de los determinantes respecto al nombre o sustantivo

**LEE, RECORTA Y PEGA (SI PUEDES, sino copia) EN TU CUADERNO LA BASE TEORICA Y LUEGO RESUELVE LAS ACTIVIDADES.**

**BASE TEÓRICA**

El determinante es una palabra variable que acompaña a un sustantivo o elemento sustantivado concretando su significado; concuerda siempre en género y número (masculino/femenino singular/plural) con el sustantivo al que acompaña.

Existe una variedad de determinantes:

**Artículos**: el, la, lo, los, las. Ejemplos: la cartera, el clavo, los espejos, las medallas.

**Demostrativos**: este, ese, aquel, esta, esas, entre otros. Ejemplos: esta casa, aquel árbol.

**Posesivos:** mi, tu, su, nuestro, suyo, entre otros. Ejemplos: mi libro, tu camisa, su uniforme.

**Indefinidos**: alguno, poco, mucho, demasiado, entre otros. Ejemplo: pocas personas.

**Numerales:** uno, dos, tres, entre otros. Ejemplo: dos perros, cuatro vacas, cinco gallinas.

**Interrogativos:** ¿qué?, ¿cuántas?, ¿cuánto?, entre otros. Ejemplos: ¿Qué obra leíste?

**Exclamativos:** ¡qué!, ¡cuánta!, ¡cuántos!, entre otros. Ejemplo: ¡Cuánta maravilla! ¡Qué felicidad!

Podemos diferenciar un determinante de un pronombre teniendo en cuenta lo siguiente: El determinante acompaña al sustantivo. Ejemplo:

|  |  |
| --- | --- |
| **ESA** | mujer |
| Determinante demostrativo | Sustantivo |

|  |  |
| --- | --- |
| **NUESTROS** | padres |
| Determinante posesivo | sustantivo |

El pronombre va solo, porque sustituye a un nombre.

|  |  |
| --- | --- |
| Los carros son | **nuestros** |
|  | Pronombre porque está sustituyendo a alguien |

En otras palabras, los determinantes no tienen ninguna función gramatical más que limitar el significado del sustantivo, mientras que los pronombres pueden desempeñar cualquiera de las funciones que desarrolla un sustantivo: sujeto, complemento directo, entre otros.

**ACTIVIDAD 1. Escribe tres oraciones simples por cada clase de determinantes, luego subráyalos. (te saldrán 21 oraciones) por ejemplo: Articulo posesivo: Tu cuaderno de inglés es grande, Su libro es interesante, mi tío es guapo…**

**ACTIVIDAD 2. Copia o inventa una narración de ciencia ficción, luego marca con un CIRCULO los determinantes que se hayan usado.**