



Guía de Lengua y Literatura N°15

3° medio

Unidad 3: Análisis crítico de géneros discursivos en comunidades digitales

Estimado apoderado y estudiante: Envío a ustedes objetivos y contenidos que se trabajarán durante esta suspensión de clases, semana del 05 de octubre, así como también las orientaciones para ejecutar las actividades en Lengua y Literatura en 3° medio:

Objetivo: I. Leer y entender el vínculo que tienen las comunidades digitales con la vida en sociedad.

- Lee atentamente los textos.
- Reflexiona sobre las temáticas propuestas.
- Copia en tu cuaderno la materia, las preguntas y respuestas de esta guía.
- La fecha de entrega de esta y de las guías anteriores es el 09 de octubre a través del correo del profesor.
- El formato de entrega será una fotografía, de la guía realizada en el cuaderno, con luz, clara, no borrosa. Además, debes escribir en el mail el nombre del alumno y el curso.
- Si tienes alguna duda, comunícate con el docente, entre las 9 de la mañana a las 16 de la tarde, en el siguiente correo: cristianmezavega@gmail.com

Aprendizajes previos:

1. ¿Cómo afectan las comunidades digitales a la vida en sociedad?

- ❖ Te invitamos a leer el siguiente texto relacionado con las comunidades digitales y como estas se vinculan con la vida en sociedad.

Desarrolladores deciden cancelar "Among Us 2" debido a la "popularidad" del juego (fragmento)

23 de Septiembre de 2020

Cooperativa

"Todo el contenido que habíamos planeado irá a 'Among Us 1'", dijo la compañía.

Habrá ayuda a daltónicos y un nuevo mapa.

Pese a tener cerca de dos años, en septiembre el juego "Among Us" se ha convertido en tendencia y ha logrado un nivel de popularidad que mantuvo en expectativa al anunciar una secuela que fue recientemente cancelada por los desarrolladores.

Fuente:

<https://cooperativa.cl/noticias/tecnologia/industria/videojuegos/desarrolladores-deciden-cancelar-among-us-2-de-bido-a-la-popularidad/2020-09-23/225807.html>

Fuente adicional:

<https://holatelcel.com/entretenimiento/among-us-curiosidades-videojuego-mas-popular-del-2020/>

❖ Ahora te invitamos a responder las siguientes preguntas:

1. ¿Te has obsesionado con algún juego o con algún tema en específico?, ¿por qué?
2. A partir de tu experiencia, ¿qué aporte o qué te enseñan los juegos? Justifica tu respuesta

❖ **Ortografía:**

Tilde diacrítica en los pronombres interrogativos y exclamativos: Las palabras qué, quién, cuál, cuán, cuánto, cuándo, dónde, cómo, por qué y adónde, con sus respectivos femeninos y plurales, llevan tilde cuando cumplen la función de interrogativas o exclamativas., directas (cuando tienen los signos correspondientes) e indirectas (sin los signos de interrogación o exclamación).

Las palabras solo y aún: La palabra solo puede cumplir la función de adjetivo y de adverbio. No es necesario que lleve tilde.

Uso de la coma: La coma indica una pausa breve dentro del enunciado.

1.- Elementos análogos: Se usa coma para separar los elementos de una enumeración (palabras, frases y oraciones). Estas no deben estar unidas por las conjunciones Y , NI, O.

2.- Vocativo: El vocativo es la palabra o frase que empleamos para dirigirnos a alguien. Esta expresión va separada por coma del resto de la oración. Cuando el vocativo va en medio de la oración, va una coma antes y después de este.

3.- Frase explicativa: Los enunciados que interrumpen una oración para completar, explicar o ampliar lo dicho, se separan por comas.