

Lengua y Literatura

2° D - EET N° 460 Guillermo Lehmann
Año 2020

Prof. Constanza Abeille

ACTIVIDAD 4

Fecha de entrega: viernes 05/06

Por dudas o consultas sobre las actividades, pueden escribirme a cabeilleie@gmail.com

Empecemos por acá...

1. Lean el artículo propuesto sobre e-sports y vean el siguiente video:
<https://www.youtube.com/watch?v=U6flnD3kSBk>

Sigamos por acá...

2. Expliquen cuál es el tema central del artículo
3. ¿En qué fecha fue publicado? ¿En qué medio? ¿En qué sección?
4. ¿Qué tipo de texto es? ¿A qué género discursivo pertenece?

Recordemos la definición de género discursivo

Los géneros discursivos son categorías dentro de las que se agrupan una serie de textos o mensajes que comparten ciertas características comunes (su estilo, su estructura, el tema del que hablan). La noticia, por ejemplo, relata un acontecimiento novedoso de la manera más objetiva posible. En un artículo de opinión, un autor expresa su postura sobre algún hecho y la sostiene a través de argumentos. Una publicidad nos informa sobre algún producto o servicio que se ofrece en el mercado, de manera sintética y atractiva.

Los géneros discursivos son instrumentos que efectivamente empleamos al momento de la lectura o en la producción de un texto, oral o escrito. Aunque no utilicemos la palabra género para referirnos al conjunto, igualmente categorizamos los textos en géneros: cuento, novela, noticia, receta de cocina, tuit, conferencia, podcast, etc., son palabras que nombran géneros y que decimos o escuchamos a diario. Cuando sabemos a qué género pertenece un texto –aunque no sepamos su nombre– sabemos mucho sobre cómo leer ese texto.

5. En el texto se menciona a la red social Twitter, ¿cuáles son las características o rasgos discursivos de un Tuit?
6. En el artículo aparecen varias palabras que constituyen términos específicos propios de la temática que se desarrolla. Redacten una definición para cada uno de estos conceptos: e-sports/ Twitch/ streamings

Cómo construir definiciones

Definir es una operación discursiva que consiste en brindar el significado de una palabra o expresión. En la definición se vinculan dos términos mediante verbos que indican denominación, tales como "se denomina", "se llama", "se define", "recibe el nombre de". También puede utilizarse el verbo "ser" en presente atemporal en las formas "es" o "son". El primer término de una definición es el nombre de la expresión que se va a definir, mientras que el segundo está compuesto por el conjunto de rasgos de contenido que constituyen las propiedades específicas de esa expresión.

Por último...

7. ¿Juegan e-sports? Propongan un ejemplo y comenten en un párrafo cómo es la experiencia. Entren en detalle, que la escritura esté orientada a un lector que desconoce del tema. Pueden hacerlo en formato video instructivo o utilizar capturas de pantalla en el escrito.

Recomendación: los videojuegos son obras de creación, se escriben en cursiva

De acuerdo con la norma de la ortografía española, al citar una obra de creación se escribe con inicial mayúscula solo la primera palabra y los nombres propios, si se incluye alguno. De este modo, lo adecuado sería *The legend of Zelda*, donde la inicial de la primera palabra y el nombre propio, Zelda, se escriben con mayúsculas.

Sin embargo, es muy frecuente que los nombres de los videojuegos se comercialicen sin traducir. Cuando se mencionan los títulos originales de obras no escritas en español, se puede optar por aplicarles la norma española (*Animal crossing*, *Call of duty*, *The witcher 3*, *Red dead redemption 2* y *Grand theft auto V*) o puede respetarse la forma de escribirlos en la lengua correspondiente (*Animal Crossing*, *Call of Duty*, *The Witcher 3*, *Red Dead Redemption 2* y *Grand Theft Auto V*).

Es habitual también que el nombre completo del videojuego incluya dos puntos y que estos sirvan para separar el aspecto general del juego, con frecuencia una saga, del desarrollo concreto en el que va a centrarse, de alguna aventura en concreto. En estos casos, la norma española indica que la palabra que sigue a los dos puntos comience por minúscula inicial. Así, lo apropiado sería *The witcher 3: wild hunt* o *The legend of Zelda: breath of the wild*,

aunque también en este caso podría dejarse la mayúscula si se opta por seguir la norma de la lengua original.

En cualquier caso, se aplique la norma española o se respete la ortotipografía de la lengua original, lo adecuado es escribir estos nombres en cursiva.

Lectura: Texto sobre e-sports

Coronavirus y e-sports. Cuarentena en España: un torneo de FIFA... con jugadores reales

La Nación - 18/03/2020

El deporte mundial se encuentra mayoritariamente en pausa por el avance del coronavirus. En medio de la cuarentena, las propuestas para afrontar los días en casa comienzan a crecer y viralizarse en redes sociales. Y en España, llegó una que podría revolucionar al fútbol: Ibai Llanos, uno de los relatores de videojuegos más conocidos de habla hispana, propuso crear una liga virtual de *FIFA 20* con los 20 equipos de La Liga, convocar relatores y donar lo recaudado en los streamings (transmisión en vivo) de los partidos.

La idea comenzó a partir de la experiencia que realizaron dos futbolistas: Sergio Reguilón, de Sevilla, y Borja Iglesias, de Betis, jugaron online "El Gran Derbi", que debía jugarse el fin de semana que pasó por la 28ª jornada de la Liga de España y se suspendió por el virus. Lo transmitieron en vivo a través de la plataforma Twitch y el propio Ibai relató el triunfo de Betis por 6-5 en gol de oro, que fue visto por más de 60 mil personas.

Tras una favorable recepción con el clásico sevillano que se realizó el domingo, Ibai Llanos realizó una nueva propuesta a través de su cuenta de Twitter. "¿Os molaría un torneo de *FIFA* entre los 20 equipos de primera? Buscamos un futbolista de cada club, como el Sevilla-Betis de ayer pero con todos los equipos. Podría llamar también a narradores de fútbol para que lo comenten. Y todo lo generado en el streaming lo donamos", publicó el joven de 24 años, que fue comentarista de las partidas de *League of Legends* de la Liga de Videojuegos Profesional de España durante los últimos cinco años.



Instantáneamente, decenas de futbolistas se han sumado a la idea y han respondido estar encantados con la propuesta, además de ofrecerse como jugadores que representen a sus clubes. Thibaut Courtois, Asensio y Carvajal, de Real Madrid, fueron unos de los primeros que se propusieron para participar, al igual que Sergi Roberto de Barcelona, Borja Iglesias de Betis, Reguilón de Sevilla, Marc Cardona y Rubén García de Osasuna, Pedro Porro de Valladolid, Carlos Clerc de Levante, Roberto Soldado de Granada, Lucas Pérez de Alavés, Carlos Soler de Valencia, Peru Nolaskoain de La Coruña y Pau Torres y Alberto Moreno de Villarreal.

Incluso hizo lo propio el español César Azpilicueta, capitán de Chelsea, para buscar trasladar la propuesta hacia la Premier League. Lo mismo intentó el marroquí Achraf Hakimi, defensor de Borussia Dortmund, que buscó complicidad para hacerlo con la Bundesliga y tiene buena relación con Ibai: el fin de semana realizaron juntos un streaming para mostrar cómo el jugador aprendía a jugar *League of Legends* junto con Courtois, Borja Iglesias y Sergio Reguilón.

Será cuestión de días para conocer si finalmente la Liga de España se traslada por unas semanas al mundo virtual del *FIFA 20*. Pero, mientras tanto, los jugadores de fútbol europeo buscan soluciones y atractivos para transitar la cuarentena de la mejor manera posible. Y, de paso, entretener a los fanáticos y ayudar a la población.