

INSTRUCCIONES

1. Has recibido un ejemplar de la prueba. Lo primero que debes hacer es registrar tu número de cédula de identidad en la carátula.
2. La prueba consiste la actividad que se plantea a continuación
3. Está permitido el uso de diccionario durante la realización de la prueba.
4. Los únicos materiales que puedes tener contigo durante la realización de la prueba son: lápices, bolígrafos, goma de borrar, corrector líquido. Las hojas en blanco que necesites, para utilizar como “borrador”, te serán proporcionadas por el personal a cargo de la aplicación de la prueba.
5. No se contestarán preguntas de ningún tipo durante la prueba.
6. En caso de que consideres que existe un error en alguna actividad podrás plantearlo por escrito en hoja aparte, que se te proporcionará, la que entregarás, debidamente identificada con tu número de cédula de identidad, junto con la prueba, una vez finalizada la misma. Tu planteo será respondido con la mayor celeridad posible.
7. Para realizar la prueba dispones de una hora y treinta minutos. Cuando hayas finalizado, entregarás este ejemplar a las personas encargadas de recibirla.
8. Durante la aplicación de la prueba no se te permitirá salir del salón, salvo que entregues la misma.

PRUEBA DE ESCRITURA

Imagina que vas a participar en un debate académico de tu Facultad acerca de la era digital. Las argumentaciones de los estudiantes serán publicadas para ser tratadas en un seminario.

Elige una cita, a partir de la cual escribirás tu texto. Deberás desarrollar una argumentación sobre el aspecto del tema que se desprende de esa cita.

Escribe un primer párrafo introductorio para establecer aspecto del tema en que te centrarás, su importancia y la posición que vas a defender.

Al principio del texto aclara qué cita elegiste, poniendo su número.

Escribe aproximadamente dos carillas. Si el texto es de una carilla o menos no podrá ser evaluado.

1. En inglés se dice *to surf in the internet*, navegar en los bancos, navegar entre los archipiélagos textuales, navegar en la Internet. Quizás esta idea de navegación, de un mundo sin fronteras, hace del lector alguien que va de un texto a otro, que no se para en una isla. Sería interesante profundizar por qué la metáfora de la navegación textual se ha impuesto en relación con este nuevo soporte del texto.

Roger Chartier

2. H. Nelson propuso un sistema de escritura “no secuencial” para el que inventó el nombre de hipertexto. El hipertexto automatiza y simplifica la tarea del lector de moverse por un complejo documento no lineal. (...) No solo ofrece optimizar nuestro acceso a lo escrito, sino transformar el modo en que producimos y organizamos los textos.

Stuart Moulthrop

3. Al crear un mundo donde el discurso no está limitado a “obras” aisladas, donde las preguntas de los estudiantes tienen la misma presencia textual que las glosas de los profesores, el hipertexto nos forzará a reformular nuestras nociones de autoridad intelectual. Esta puede parecer una perspectiva temible, pero realmente hay muy poco que temer. El medio hipertextual favorece la pluralidad por encima del monopolio, el movimiento por encima de la rigidez y la conexión por encima del aislamiento.

Stuart Moulthrop

4. No solamente programas, algoritmos, *ciberblogs*, sino ¡personas humanas con intercambio intersubjetivo! Nunca se podrá negar que la educación necesita un maestro, una relación individual y apoyo psicológico que no se logran en interfaces digitales. Estamos en la era digital, del espectáculo, de la pantalla, de la televidencia. Y al mismo tiempo, este mundo de pantallas es un mundo de entretenimiento, de consumo, de aceleración del tiempo, de afirmación de otros valores, lo que provoca una confrontación entre generaciones, y una desadaptación de nosotros.

Hervé Fischer

5. En ese mundo espectacular falta el principio de lo real, falta la densidad existencial y se encuentran juegos gratuitos, sin consecuencias, sin responsabilidad, sin causalidad real, sino psicológica, de evasión imaginaria. En el mundo real hay que comprometerse, tenemos una implicación ética: yo no puedo matar a una persona real, pero puedo matar a 50 “personas virtuales” en un juego multimedia en un minuto.

Hervé Fischer