



Objetivos de Aprendizaje Lenguaje Comunicación semana 11 al 15 de mayo

5° Año Básico

Docente de Asignatura: Jacob Vidal Espina.

Docente Pie: Patricia Valenzuela Vásquez.

Asignatura	Lenguaje y Comunicación
Curso	5° Básico
Docente de Asignatura	P. Jacob Vidal Espina
Semana de cobertura	11 a 15 de mayo de 2020
Objetivo/s de aprendizaje tratados	(OA7) Evaluar críticamente la información presente en textos de diversa procedencia: determinando quién es el emisor, cuál es su propósito y a quién dirige el mensaje; evaluando si un texto entrega suficiente información para responder una determinada pregunta o cumplir un propósito.
Objetivo de la sesión de trabajo	Analizar texto argumentativo e identificar la intención del autor
Fecha de entrega productos de la sesión	11 de mayo

Descripción de actividades de la sesión: Los estudiantes leerán texto argumentativo sobre los videojuegos; es bueno preguntarnos qué tan buenos son los videojuegos, y para ello, los estudiantes leerán un texto que hable de dicha temática

- **INTRODUCCIÓN AL TEMA:** Con la situación a nivel global que estamos viviendo, todos han buscado diferentes formas de soportar la cuarentena, y una de ellas ha sido la entretención brindada por los videojuegos. Desde su aparición y masificación, a fines de los años 90, son cada vez más las personas que dedican gran parte de su tiempo a entretenerse a través de estos videojuegos, pero, ¿qué tan bueno será pasar muchas horas frente a una pantalla jugando? Esta y otras preguntas nos harán reflexionar a través del texto leído.
- **Es importante recordar que un texto argumentativo es aquel que busca, a través de argumentos (pruebas o evidencia) convencer a un receptor (quien recibe el mensaje) para que piense o adapte una actitud igual a la del emisor.**

FASE	Descripción	RECURSOS
INICIO	<u>INICIO:</u> Los estudiantes analizarán el objetivo “Analizar texto argumentativo e identificar la intención del autor”. Recuerda que la función del texto argumentativo es persuadir (convencer) a otros mediante argumentos, para que el receptor (quien escucha o lee) cambie su postura.	Vídeo de introducción

DESARROLLO	<p>DESARROLLO: Los estudiantes leen y analizan el siguiente texto argumentativo (adjuntado en la parte final de este escrito); posteriormente, desarrollan la guía de trabajo (también adjuntado en el ppt de trabajo).</p> <ul style="list-style-type: none"> • I)- Con tus palabras, explica qué es un texto informativo • II)- ¿Por qué crees tú que el creador de Nintendo dice que los videojuegos “nos hacen mejores”? • III)- Según el texto, ¿cuáles son las ventajas y desventajas de los videojuegos? • IV)- según tu experiencia, ¿es más beneficioso o perjudicial jugar videojuegos? argumenta • V)- ¿Cuál es, en definitiva, la tesis (o idea central) que presenta el autor de este escrito? • VI)- ¿estás de acuerdo con la idea central (tesis) que el autor presenta? • VII)- redacta tu propia opinión respecto a esta temática señalando tu punto de vista. <p>Actividad complementaria: en tu cuaderno de caligrafía escribe, con tus palabras, una breve opinión respecto al texto leído; en otras palabras, da a conocer tu punto de vista y pone si estás de acuerdo o no con lo que señala el autor del texto escrito.</p>	<p>PPT Link Adjunto/material impreso</p>
CIERRE	<p>CIERRE: Estudiantes levantan registro digital del producto de su experiencia de aprendizaje y canalizan su envío por las plataformas establecidas con anterioridad. Contra entrega de ello, el docente envía la respectiva retroalimentación de cada experiencia.</p>	<p>Desarrollo en el cuaderno</p>

Complemento a la clase: Lee el siguiente texto argumentativo

Los videojuegos

Los videojuegos cada vez más van adquiriendo mayor importancia en nuestra sociedad. Seguramente estarán de acuerdo con esta afirmación. Ya no son sólo una distracción de unos pocos. Incluso el creador de la Nintendo DS, Shigeru Miyamoto ha dicho: “Los videojuegos nos hacen mejores”.

A pesar de esto, son diversos los sectores que no apoyan esta opinión. Por eso catalogan los videojuegos de perjudiciales y no dudan en decir que empeoran la educación de los niños. Y eso es una gran mentira. ¿El porqué? Los videojuegos estimulan una parte del cerebro, mejoran la coordinación psicomotricidad en los niños y la rapidez mental en los jóvenes. El punto malo de este tema, es que pueden ser adictivos como todas las otras formas de ocio. Los padres, si no prestan la atención necesaria que un niño necesita, a este le puede causar daños morales el jugar a videojuegos. Otro punto en contra es el empeoramiento de la vista debido al exceso de tiempo frente a la pantalla del televisor o del portátil. Yo a los doce años ya jugaba con mi consola a Super Mario Bros. Pero no todo lo que rodea al mundo de los videojuegos es negativo, porque como la famosísima NINTENDO WII ayudan al niño en la percepción de su alrededor y

mejoran la movilidad de las muñecas y de las manos. Otro punto a favor de este método es que a los niños les parece muy divertida.

En definitiva, las innovaciones son el pan nuestro de cada día y nos ayudan en la vida cotidiana. Los videojuegos son innovaciones importantísimas que cada día aportan novedades que en un futuro próximo nos deparará agradables sorpresas. Por lo tanto, debemos desterrar la idea de que los videojuegos sólo están destinados para un sector de la sociedad. Los videojuegos hacen cosas que han llegado y lo han hecho para quedarse.

Buen Trabajo



LENGUAJE 5° BÁSICO

**Colegio
Manuel Rodríguez**



PROFESOR JACOB VIDAL
ASISTENTE EDITH REYES
DOCENTE PIE PATRICIA VALENZUELA





Evaluar críticamente la información presente en textos de diversa procedencia: determinando quién es el emisor, cuál es su propósito y a quién dirige el mensaje; evaluando si un texto entrega suficiente información para responder una determinada pregunta o cumplir un propósito.



Objetivo semanal

Analizar texto argumentativo e identificar la intención del autor.

Recordemos

¿Qué es un texto argumentativo?

Tiene como objetivo expresar opiniones o rebatirlas con el fin de persuadir a un receptor.

La finalidad del autor puede ser probar o demostrar una idea (o tesis), refutar la contraria o bien persuadir o disuadir al receptor sobre determinados comportamientos, hechos o ideas.

Suele organizar el contenido en tres apartados: introducción, desarrollo o cuerpo argumentativo, y conclusión.

EL TEXTO ARGUMENTATIVO



¿Qué es un videojuego?



Es una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que, a través de ciertos mandos o controles, permite simular experiencias en la pantalla de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico.

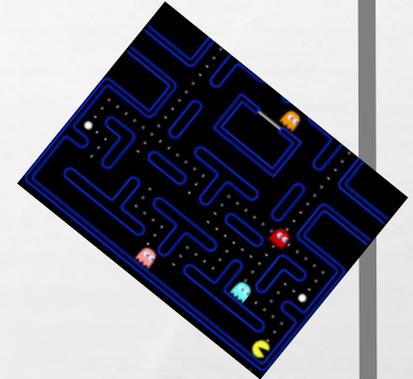
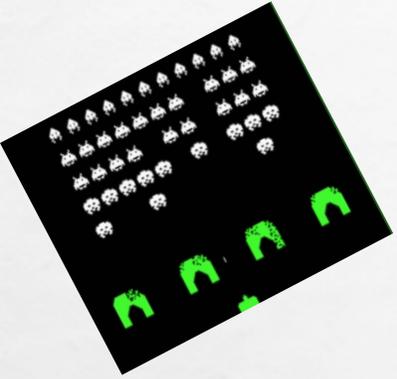


Los videojuegos

Los videojuegos cada vez más van adquiriendo mayor importancia en nuestra sociedad. Seguro que estarán de acuerdo con esta afirmación Ya no son sólo una distracción de unos pocos. Incluso el creador de la Nintendo DS, Shigeru Miyamoto ha dicho: “Los videojuegos nos hacen mejores”.

A pesar de esto, son diversos los sectores que no apoyan esta opinión. Por eso catalogan los videojuegos de perjudiciales y no dudan en decir que empeoran la educación de los niños. Y eso es una gran mentira. ¿El porqué? Los videojuegos estimulan una parte del cerebro, mejoran la psicomotricidad en los niños y la rapidez mental en los jóvenes. El punto malo de este tema, es que pueden ser adictivos como todas las otras formas de ocio. Los padres, si no prestan la atención necesaria que un niño necesita, a este le puede causar daños morales el jugar a videojuegos para mayores de 18 años. Otro punto en contra es el empeoramiento de la vista debido al exceso de horas delante de la pantalla del televisor o del portátil. Yo a los doce años ya jugaba con mi consola a matar marcianitos. Pero no todo lo que rodea al mundo de los videojuegos es negativo, porque consolas como la famosísima NINTENDO WII ayudan al niño en la percepción de su alrededor y en la movilidad de las muñecas y de las manos. Otro punto a favor de este método es que a los niños les parece muy divertida.

En definitiva, las innovaciones son el pan nuestro de cada día y nos ayudan en la vida cotidiana. Es decir, son buenas. Los videojuegos son innovaciones importantísimas que cada día aportan novedades que en un futuro próximo nos deparará agradables sorpresas. Por lo tanto, debemos desterrar la idea de que los videojuegos sólo están destinados para un sector de la sociedad. Los videojuegos hace tiempo que han llegado y lo han hecho para quedarse.



¿Qué tan buenos son los videos juegos?

¿Qué tan bueno será pasar muchas horas frente a una pantalla jugando?

¿Qué beneficios trae jugar?

GUÍA DE TRABAJO (DESARROLLADA EN EL CUADERNO)

- **I)- CON TUS PALABRAS, EXPLICA QUÉ ES UN TEXTO INFORMATIVO**
- **II)- ¿POR QUÉ CREES TÚ QUE EL CREADOR DE NINTENDO DICE QUE LOS VIDEOJUEGOS “NOS HACEN MEJORES”?**
- **III)- SEGÚN EL TEXTO, ¿CUÁLES SON LAS VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE LOS VIDEOJUEGOS?**
- **IV)- SEGÚN TU EXPERIENCIA, ¿ES MÁS BENEFICIOSO O PERJUDICIAL JUGAR VIDEOJUEGOS? ARGUMENTA**
- **V)- ¿CUÁL ES, EN DEFINITIVA, LA TESIS (O IDEA CENTRAL) QUE PRESENTA EL AUTOR DE ESTE ESCRITO?**
- **VI)- ¿ESTÁS DE ACUERDO CON LA IDEA CENTRAL (TESIS) QUE EL AUTOR PRESENTA?**
- **VII)- REDACTA TU PROPIA OPINIÓN RESPECTO A ESTA TEMÁTICA SEÑALANDO TU PUNTO DE VISTA.**



Oh, my God.