



CLASE POR CONTINGENCIA SANITARIA COVID-19

Asignatura	Lenguaje y Comunicación
Curso	7° Básico
Docente de Asignatura	P. Jacob Vidal Espina
Educadora diferencial	Solange Urbina Toro
Semana de cobertura	11 al 15 de mayo de 2020
Objetivo/s de aprendizaje tratados	(OA8) Analizar y evaluar textos con finalidad argumentativa como columnas de opinión, cartas y discursos, considerando: La postura del autor y los argumentos e información que la sostienen. La diferencia entre hecho y opinión.
Objetivo de la sesión de trabajo	Analizar texto argumentativo, reconociendo la postura del autor
Fecha de entrega productos de la sesión	15 de mayo de 2020

- **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? ¿Son más ventajas o desventajas la que nos entregan los videojuegos?
- Esta y otras preguntas nos harán reflexionar a través del texto leído.
- Por otra parte, es fundamental saber que la función principal los textos argumentativos es convencer –persuadir- al otro –receptor- sobre algún hecho o idea. Para lo cual, se apoya en argumentos, que pueden ser pruebas o evidencias que apoyen la tesis (idea) del texto.

FASE	Describir, explicar y justificar	RECURSOS
INICIO	INICIO: 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: Actividad: Los estudiantes observan el siguiente vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=jWO0O1KggHE Posteriormente, escriben en su cuaderno cuál es la tesis (o ideas centrales) que se presentan en dicho vídeo. Luego, 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> <ol style="list-style-type: none"> I. Con tus palabras, explica por qué el creador de Nintendo dice que los videojuegos “nos hacen mejores” II. Según el texto, ¿cuáles son las ventajas y desventajas de los videojuegos? Y, según tu experiencia, ¿es más beneficioso o perjudicial jugar videojuegos? argumenta III. ¿Cuál es, en definitiva, la tesis (o idea central) que presenta el autor de este escrito? ¿estás de acuerdo con la idea central (tesis) que el autor presenta? IV. redacta, BREVEMENTE, tu propia tesis respecto a esta temática señalando tu punto de vista. EL ESCRITO DEBE TENER INTRODUCCIÓN, DESARROLLO Y CONCLUSIÓN V. <u>* USA DE EJEMPLO EL MISMO TEXTO LEÍDO</u> <p>**la actividad 4 la puedes hacer en el cuaderno de caligrafía**</p> <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>

- TEMA:** es el asunto sobre el que trata el texto. **LA PENA DE MUERTE**

- OPINIÓN O TESIS:** es el punto de vista sobre el tema elegido. **Estoy en contra de la pena de muerte.**

- ARGUMENTOS:** son las razones o pruebas que el autor del texto presenta para sostener su tesis.
**137 países ya la han abolido.
 Amnistía Internacional declara que “la pena de muerte viola el derecho a la vida”.**

- CONCLUSIÓN:** en ella se reitera la tesis inicial. **Por todo ello estoy convencida de que debe ser abolida.**

Observemos un ejemplo de cómo nos expone la información un texto argumentativo.

Es cierto, este texto nos intenta convencer sobre un tema en específico.



Complemento a la clase: Lee el siguiente texto argumentativo y desarrolla la actividad anexada en el ppt; la actividad se desarrolla en el cuaderno de lenguaje.

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.



**Colegio
Manuel Rodríguez**

LENGUAJE 7° BÁSICO

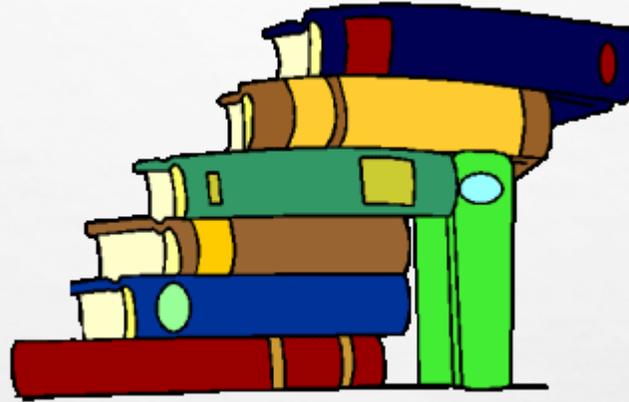


**PROFESOR JACOB VIDAL
ASISTENTE EDITH REYES
ED. DIFERENCIAL SOLANGE URBINA**





Analizar y evaluar textos con finalidad argumentativa como columnas de opinión, cartas y discursos, considerando: La postura del autor y los argumentos e información que la sostienen. La diferencia entre hecho y opinión.



Objetivo semanal

Analizar texto argumentativo, reconociendo la postura 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.

¿Qué es una tesis?



Se trata de una **proposición o conclusión que se mantiene con razonamientos**. La tesis es una afirmación de veracidad argumentada o justificada cuya legitimación depende de cada ámbito.

Entre las principales características que se considera que tiene que tener una tesis destacan las siguientes: establecer una conclusión clara y concreta del tema que se aborda, no tener contradicciones.

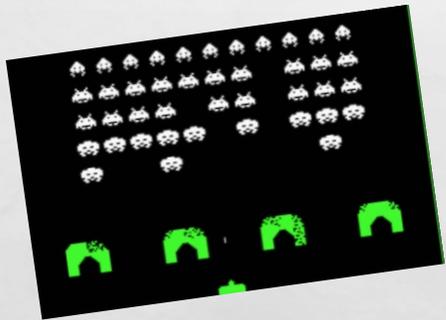
¿Qué es un videojuego?



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.



Complemento a la clase: Lee el siguiente texto argumentativo y desarrolla la actividad anexada en el ppt; la actividad se desarrolla en el cuaderno de lenguaje.



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.

GUÍA DE TRABAJO (DESARROLLADA EN EL CUADERNO)

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

RECUERDA Y OBSERVA EL EJEMPLO



No podemos olvidar, que al hacer nuestra tesis debemos buscar argumentos o evidencias para que sea creíble nuestra tesis y podamos convencer al lector.

TEMA: es el asunto sobre el que trata el texto. *LA PENA DE MUERTE*

OPINIÓN O TESIS: es el punto de vista sobre el tema elegido. *Estoy en contra de la pena de muerte.*

ARGUMENTOS: son las razones o pruebas que el autor del texto presenta para sostener su tesis. *137 países ya la han abolido. Amnistía Internacional declara que "la pena de muerte viola el derecho a la vida".*

CONCLUSIÓN: en ella se reitera la tesis inicial. *Por todo ello estoy convencida de que debe ser abolida.*

Realiza tu tesis



