

**Escuela: E.P.E.T. N° 5**

**Curso: 2º año**

**Docente: Vallejo, Gabriela; Myriam Fuentes**

**Contactos: turquesaygris@gmail.com / 2644711509**

**myfuentes2013@gmail.com / 2646610728**

**Ciclo: Básico, Nivel Secundario**

**Divisiones: 2º1º, 2º2º y 2º3º**

**Turno: mañana y tarde**

**Espacio Curricular: Lengua**

**Título de la Propuesta: El texto argumentativo**

**Contenido seleccionado:**

**Eje: En Relación con la Comprensión y la Producción Oral**

Formulación de opiniones y argumentos fundados en consulta de fuentes diversas y elaboraciones personales.

**Eje: En Relación con la Lectura y la Producción Escrita**

Reconocimiento de los procedimientos específicos de los diferentes tipos textuales (definiciones, reformulaciones, citas, comparaciones y ejemplos) y utilización de los mismos como claves de la construcción de sentido.

**Eje: En Relación con la Reflexión Sobre la Lengua (Sistema, Norma y Uso) y los Textos**

Los tiempos verbales propios del relato y sus correlaciones: pretérito perfecto simple (hechos principales).

**Actividades propuestas:**

Lean el siguiente texto argumentativo:

### **Los videojuegos estimulan nuestro cerebro**

“Los videojuegos cada vez más van adquiriendo mayor importancia en nuestra sociedad. ¡Eso no me lo negarán ustedes! Ya no son sólo una distracción para los catalogados “Frikis”. 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 mentira tan grande como los billetes de

200.000. ¿Por qué? Los videojuegos estimulan una parte del cerebro, que 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 éste 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 naves marcianas. 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. Como todos sabemos, 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 aporta cosas nuevas y en un futuro, 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 ha llegado y están aquí para quedarse.

Fuente: <http://gutierrezcpt.blogspot.com/2015/04/texto-argumentativo-los-videojuegos.html>

**Realicen las siguientes actividades:**

- a. Un texto argumentativo es aquel mediante el cual se intenta convencer o persuadir a otros acerca de una determinada opinión o tesis. ¿Les parece, entonces, que el texto leído anteriormente es un texto argumentativo?, ¿Cuál les parece que es la postura de la que nos quiere convencer este texto?, ¿Por qué?
- b. Si los argumentos son las razones o pruebas que presenta el autor para defender su opinión o tesis, ¿Cuáles creen que son los argumentos que presenta el texto a favor de su postura?, ¿Cuáles en contra?
- c. Lean el siguiente artículo:

## Un estudio revela los beneficios de los videojuegos en los niños

Una investigación realizada por la Universidad de Oxford con niños de entre 10 y 15 años desmonta el tópico del jugador de videojuegos como persona solitaria. Multitud de estudios han ratificado en los últimos años los argumentos a favor de los videojuegos en una sociedad que cada vez ve con mejores ojos la proliferación de este mercado del ocio digital.

El último de ellos ha sido un trabajo realizado por la Universidad de Oxford con 5.000 niños de entre 10 y 15 años que ha revelado los beneficios de jugar de manera moderada. Según este estudio, los niños que jugaron al menos una hora diaria presentaban niveles más altos de sociabilidad y un menor grado de hiperactividad o problemas emocionales y de amistad que otros grupos, según recoge Europa Press. Para periodos de juego más extensos (entre 1 y 3 horas diarias), no se mostraron efectos ni positivos ni negativos, mientras que a partir de las tres horas los investigadores observaron los primeros efectos nocivos. Por lo tanto, las conclusiones del estudio señalan que siempre que se juegue con moderación, la actividad lúdica digital es beneficiosa para la socialización de los niños, un argumento que desmonta un tópico bastante arraigado como es el del videojugador como ser asocial y con problemas para relacionarse con otras personas. A lo largo de la última década hemos observado el avance imparable de los videojuegos online, títulos mayoritariamente competitivos que han transformado e introducido nuevas formas de relacionarse a través de los videojuegos.

Fuente:

[https://www.cuatro.com/lvp/estudio-revela-beneficios-videojuegos-ninos\\_0\\_1839075073.html](https://www.cuatro.com/lvp/estudio-revela-beneficios-videojuegos-ninos_0_1839075073.html)

d. Teniendo en cuenta los datos que nos presenta el artículo anterior, ¿Qué otros argumentos a favor y en contra formularían ustedes en relación a la postura que defiende el texto argumentativo “Los videojuegos estimulan nuestro cerebro”?

e. ¿Creen que es conveniente presentar argumentos basados en datos de estudios científicos o en citas de autores reconocidos para defender una opinión?, ¿Por qué?

f. En numerosas publicidades se incluye la palabra de profesionales como médicos o nutricionistas, ¿cuál les parece que es el propósito que persiguen estos comerciales?, ¿Recuerdan alguna publicidad que incluya la palabra de algún profesional?, ¿Cuál?

g. ¿Les parece que todos los argumentos que nos presenta una publicidad son verdaderos, aun cuando un profesional participa del comercial?, ¿Todo el que argumenta algo tiene la razón?

h. ¿Todos los textos persiguen la intención de convencernos?, ¿Qué otros textos conocen que persigan otras intenciones?

i. En el texto “Un estudio revela los beneficios de los videojuegos en los niños”, los verbos “jugaron”, “mostraron” y “observaron” nos describen acciones realizadas en el pasado, por esa razón se denominan pretéritos. ¿Cómo les parece que podríamos formular los mismos verbos en presente? ¿Y en futuro?

j. La siguiente frase: “los niños que jugaron al menos una hora diaria presentaban niveles más altos de sociabilidad” está formulada en pasado (pretérito). ¿Cuáles son los verbos que están en pretérito? Si pudiéramos formular la misma frase en presente, ¿cómo la formularías?

k. ¿Cuál es el verbo en la siguiente frase: “la actividad lúdica digital es beneficiosa para la socialización de los niños”? ¿Cómo formularías ese mismo verbo en presente y en futuro? ¿Les parece que los verbos “soy”, “es”, “será” son acciones, o les parece que son verbos de estado (los verbos de estado son aquellos que expresan emociones, opiniones, situaciones, y **no** acciones, por ejemplo: yo **estoy** en lo de mi mamá, **soy** una excelente estudiante)?

**Director de la escuela: Prof. Raúl López**