***IE LA SALLE DE CAMPOAMOR.***

**TALLER DE DESARROLLO DE COMPETENCIAS PARA ESTUDIANTES, EN AUSENCIAS EVENTUALES.**

**GESTIÓN ACADÉMICO PEDAGÓGICA. No. \_\_\_ PERIODO: \_2\_\_ AÑO: \_2020\_\_\_\_\_\_\_**

Grados: 8 A y B\_\_\_\_ Área: \_Humanidades - L. Castellana\_\_\_ Áreas Transversales: \_\_\_\_\_\_\_\_ Elabora: Ánderson Rojas Zapata

**TIEMPO:**  Periodos de clase. (4 clases, una semana y media).

**COMPETENCIAS: (Argumentativa y Lectora**)

**PROPÓSITO**: (Infiere múltiples sentidos en los textos que lee y los relaciona con los conceptos macro del texto y con sus contextos de producción y circulación.)

**TEMA: Texto argumentativo: Superestructura, macro-estructura y micro-estructura.**

**(DESARROLLO: (Ejercicios de aplicación con texto**)

**EVALUACIÓN: (**Se envía al correo del docente anderson.rojas@sallecampoamor.edu.co)

**TALLER DE COMPETENCIAS No. 5 PERIODO: 2 AÑO: 2020**

**COMPONENTE CONCEPTUAL:** Para tener una orientación más clara de lo que es un texto argumentativo, ver los siguientes videos, donde se dan pautas claras y concretas sobre qué es y cómo elaborarlo:

<https://www.youtube.com/watch?v=Qz6qdvXRN8I>

<https://www.youtube.com/watch?v=l-vfr2YIN4I>

Después de ver los videos, la idea es que tengamos una asesoría a través de “Meet”, donde expongan las dudas o inquietudes que ustedes tengan sobre la elaboración de este tipo de texto.

**Lea con detenimiento el siguiente texto:**

 “Es conocido por todos, que 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 300€. ¿El porqué? 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 marcianitos.

El motivo de estas líneas es para defender la utilización de los vidieojuegos para estimular al niño. Consolas como la famosísima NINTENDO WII ayudará 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, si los videojuegos son innovaciones, y las innovaciones son buenas, los videojuegos son buenos.”

**Actividad:**

* 1. ***¿Por qué el texto que acabas de leer puede considerarse un texto argumentativo?***
	2. ***¿Cuál es la tesis principal del texto? ¿Por qué?***
	3. ***Escribe un título objetivo para este texto argumentativo.***
	4. ***De acuerdo con tu criterio, estructura el texto en tres partes y asígnale un nombre a cada parte. Explica brevemente cada una de estas partes y establece los párrafos que comprenden.***
	5. ***Ver el siguiente video,*** <https://www.youtube.com/watch?v=SZ_NZXNqPHk>, ***después*** ***Identifique en el texto los argumentos de la mayoría, de autoridad y de experiencia personal. ¡Escríbalos!***
	6. ***Escribe dos argumentos a favor y dos en contra (según tu punto de vista) de la tesis que estableciste en el texto que acabas de leer.***

**Cibergrafía**

**Taller adaptado de:** Justifica tus respuestas. Educación e interacción con las nuevas tecnologías. En: Exámenes para aprender, exámenes para olvidar. <http://justificaturespuesta.com/>

Pérez, J. (2009). Texto argumentativo a favor de los videojuegos. <http://blogs.gamefilia.com/sx-maki/10-12-2009/28670/texto-argumentativo-a-favor-de-los-videojuegos>