



## Guía N°5 de Lenguaje y Comunicación 7° Básico A y B

Nombre: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

Capacidad: Comprensión de lectura-Expresión Escrita.    Habilidad: Identificar-reconocer. OA3-OA4 Contenido: Texto argumentativo
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

*El 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.*

*La argumentación, por importante que sea, no suele darse en estado puro, suele combinarse con la exposición. Mientras la exposición se limita a mostrar, la argumentación intenta demostrar, convencer o cambiar ideas. Por ello, en un texto argumentativo además de la función apelativa presente en el desarrollo de los argumentos, aparece la función referencial, en la parte en la que se expone la tesis.*

*La argumentación se utiliza en una amplia variedad de textos, especialmente en los científicos, filosóficos, en el ensayo, en la oratoria política y judicial, en los textos periodísticos de opinión y en algunos mensajes publicitarios. En la lengua oral, además de aparecer con frecuencia en la conversación cotidiana (aunque con poco rigor), es la forma dominante en los debates, coloquios o mesas redondas.*

Las **características generales del texto argumentativo** son:

- Defiende una postura concreta.
- Ofrece datos y argumentos para defender dicha postura.
- Tiene en cuenta argumentos contrarios a la postura que defiende, y los discute.
- Puede tratar una gran diversidad de temas.

La estructura de un texto argumentativo consta de tres partes:

- **La introducción.** Se refiere a una breve descripción de la tesis o idea fundamental, a fin de introducir al lector en el tema y en un contexto determinado para luego poder desarrollar los argumentos en el resto del escrito.
- **El cuerpo de la argumentación.** Se refiere al desarrollo de la tesis propiamente dicha, haciendo uso de los diferentes recursos lingüísticos. El objetivo es convencer al lector, por eso la información deberá ser clara, estar ordenada y tener un sentido o coherencia.
- **La conclusión.** Se refiere a la última parte del escrito (que puede constar de varios párrafos) en la que se justifica de manera concisa la hipótesis planteada. Es decir, se expresa un razonamiento lógico que le da un sentido a todos los argumentos mencionados.

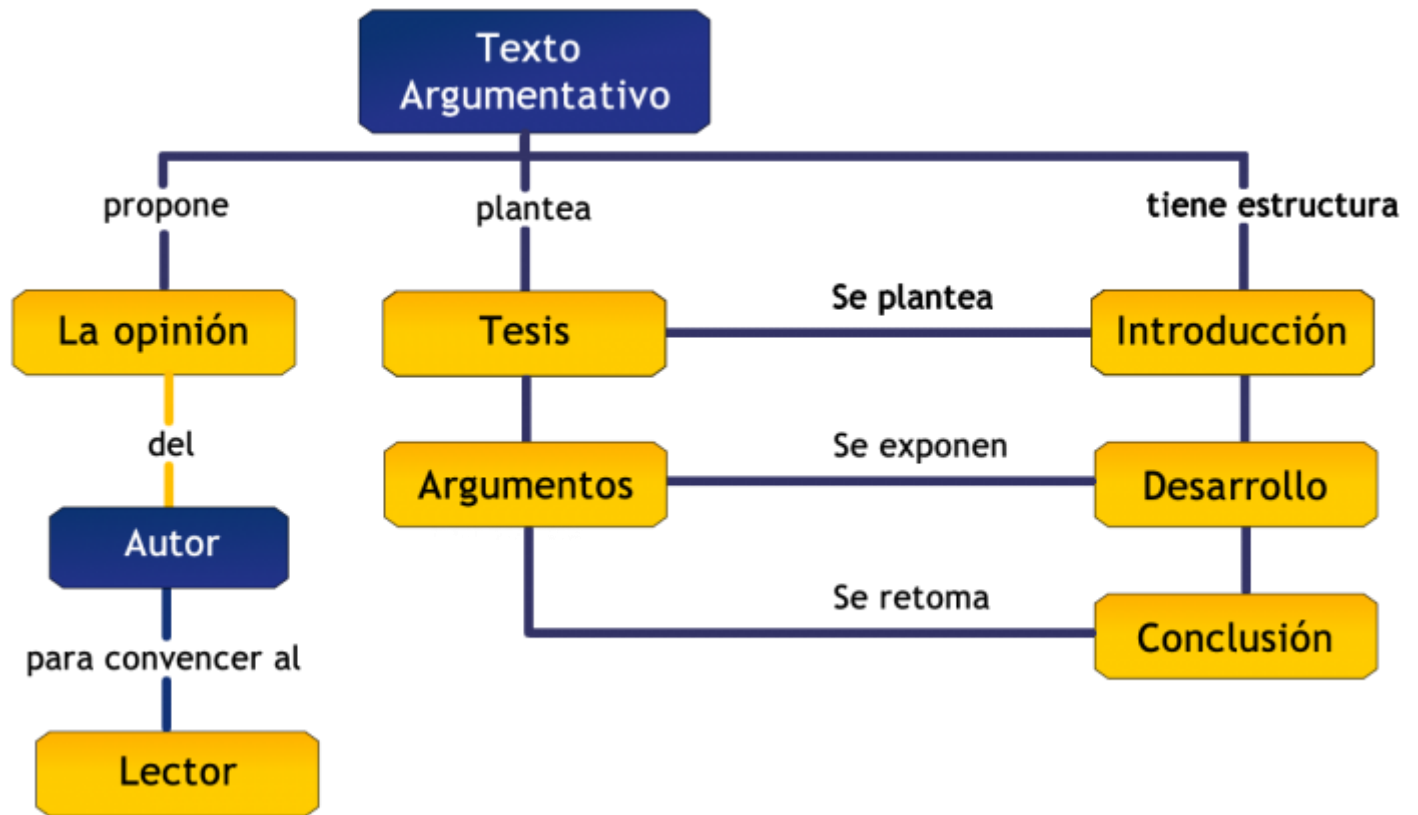
Los **tipos de textos argumentativos** son:

- Textos científicos: psicológicos, filosóficos, lingüísticos, teológicos, etc.
- Textos legales: sentencia, recurso o apelación, etc.
- Ensayo.
- Textos periodísticos: editorial, cartas de los lectores, páginas de opinión.
- Debates orales: foros de opinión.
- Publicidad: comercial, propaganda política, etc.

## Conectores de opinión

<i>A mi entender</i>	<i>Considero que</i>	<i>Para mí</i>
<i>A mi parecer</i>	<i>De acuerdo con</i>	<i>Personalmente</i>
<i>A mi juicio</i>	<i>Desde mi punto de vista</i>	<i>Según lo que he leído</i>
<i>A mi manera de ver</i>	<i>En contraste con</i>	<i>Según mi punto de vista</i>
<i>A mi modo de ver</i>	<i>En mi opinión</i>	<i>Yo creo que</i>
<i>Al respecto opino</i>	<i>Me parece</i>	

En resumen:



Lee el siguiente texto argumentativo:

### 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.

### Niños, TV y tecnología. (título)

*El uso (o abuso) de la televisión y las consolas de juegos es un tema que tiene preocupados a padres, profesores y a la sociedad entera. Todos coinciden en que las pantallas no son buenas. En lo particular me pregunto ¿es tan malo que los niños vean televisión o se entregan con videojuegos? (introducción). No: lo importante es el tiempo que se le dedica, la calidad de los programas que ven y el tipo de videojuegos que se utilizan (tesis u opinión).*

*En el mercado están disponibles muchos software interactivos y educativos, disponibles para computadores, tablets y teléfonos celulares, que permiten estimular en los más pequeños la imaginación, el lenguaje y las matemáticas, y que son muy provechosos si se exploran en compañía de adultos responsables como los padres y profesores. (Argumento 1 para reforzar la opinión).*

*Es necesario que un niño del siglo XXI maneje la tecnología, por supuesto. Es una herramienta necesaria para el aprendizaje, el trabajo y la comunicación. Pareciera que en los más pequeños este contacto fuera intuitivo, porque muchos*

manejan el control remoto, los teléfonos y los joysticks de los juegos mucho mejor que un adulto. (**Argumento 2 para reforzar la opinión**)

No se trata de prohibir la televisión o los videojuegos, porque ellos le permiten tener códigos comunes con sus amigos, pero sí limitarlos y equilibrarlos con actividades recreativas, deportivas, artísticas y culturales. Un buen mix entre entretención dentro de la casa y actividades al aire libre, en familia y en compañía de amigos, es el mejor panorama que los niños pueden tener (**Conclusión del texto**)

Actividad. Explica con tus propias palabras los siguientes elementos del texto

Tesis del autor	
Argumento 1	
Argumento 2	
Conclusión	

Planificación de mi texto argumentativo

Tema	
Tesis u opinión	
Argumento 1	
Argumento 2	
Argumento 3	
Conclusión	