

PROYECTO "VACUNAS"

ACTIVIDAD DE REFUERZO

LENGUA CASTELLANA_ EXPRESIÓN ESCRITA

TIPOS DE TEXTOS

Texto expositivo: transmite información sobre un tema.

Texto explicativo: son textos expositivos cuya finalidad es hacer comprender a su destinatario un fenómeno o acontecimiento.

CARACTERÍSTICAS:

Son textos objetivos.

Suelen escribirse en 3ª persona.

Incluyen definiciones que se introducen con expresiones tales como: se denomina, consiste en ...

Están ordenados de forma lógica.

Texto argumentativo: es un texto que pretende, mediante el razonamiento, convencer al receptor de una idea e influir en sus actitudes o comportamientos.

CARACTERÍSTICAS:

Tienen tres partes:

- La **introducción**, donde se plantea el tema a tratar.
- La **parte central**, que debe incluir:
 - exposición de datos e ideas a defender
 - el planteamiento de ideas contrarias al tema, mostrando sus coherencias o incoherencias con la información que transmitimos.
 - para dar mayor importancia al tema que se defiende, podemos referirnos a algún personaje importante, descubrimiento, ley, etc.
- **Conclusión**: Se refuerza la idea de partida para confirmarla.

EJEMPLO

LOS VIDEO JUEGOS

1.– INTRODUCCIÓN: *(planteamos el tema a tratar)*

Los videojuegos están adquiriendo cada vez, mayor importancia en nuestra sociedad. Ya no sólo son una distracción, sino que, también nos ayudan a desarrollarnos como personas.

2.– PARTE CENTRAL: *(defendemos el tema de la introducción con opiniones a favor y en contra. Podemos referirnos a algún personaje para defender nuestra tesis)*

A pesar de esto, son diversos los sectores que no apoya esta opinión. Por eso catalogan los videojuegos de perjudiciales y no dudan en decir que empeoran la educación de los niños. Y eso, no es así, 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, por ejemplo, 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. Pero no todo lo que rodea al mundo de los videojuegos es negativo, como dice el creador de la Nintendo DS, Shigeru Miyamoto, “Los videojuegos nos hacen mejores”. Consolas como la Nintendo Wii ayudan al niño a percibir mejor su alrededor o a mejorar la movilidad de la muñecas y manos. Otro punto a favor, es que a los niños y jóvenes les parece muy divertido.

3.– CONCLUSIÓN: *(después de todos nuestros argumentos, reforzamos la idea presentada en la introducción).*

En definitiva, las innovaciones son importantes porque nos ayudan en el día a día. Los videojuegos son recursos que nos nos aportan novedades que en un futuro próximo nos deparara agradables sorpresas. Por lo tanto, debemos desterrar la idea de que los videojuegos sólo están destinados a un sector de la sociedad. Los videojuegos son innovaciones que han llegado hace tiempo y lo han hecho para quedarse.

PROYECTO

ACTIVIDAD : TEXTO ARGUMENTATIVO

- Leer las noticias que se recogen en estos enlaces, comentarlas, extraer conclusiones y realizar , después de leer las características de los textos argumentativos, un texto ARGUMENTATIVO donde reflejéis vuestro punto de vista.
- <https://www.unicef.org/es/comunicados-prensa/unicef-presenta-campana-lasvacunasfuncionan-para-fomentar-apoyo-vacunas>
- <https://www.estrelladigital.es/articulo/salud-y-bienestar/moda-no-vacunar-riegos-desconfianza/20170728222858326564.html>