

Materia Lenguaje	Grado 5	Unidad de aprendizaje Disfrutemos la lectura de textos literarios
<b>Título del objeto de aprendizaje</b>	<b>Reconocimiento de los argumentos básicos de un texto.</b>	
<b>Objetivos de aprendizaje</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Entender el mensaje de un texto argumentativo.</li> <li>2. Reconocer las conclusiones y las premisas de un texto argumentativo.</li> </ol>	
<b>Habilidad/ conocimiento</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. SCO: Reconoce las premisas y las conclusiones de un texto.               <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Buscar información acerca del tema.</li> <li>1.2. Reconocer la superestructura del texto.</li> <li>1.3. Reconocer la estructura de un texto.</li> <li>1.4. Aplicar elementos de contextualización, radicalización y sinonimia para comprender los términos de un texto.</li> <li>1.5. Reconocer la macroproposición del texto.</li> <li>1.6. Reconocer las proposiciones que constituyen el texto.</li> <li>1.7. Construir una idea general a partir de las macroproposiciones.</li> <li>1.8. Recuperar información que se encuentra de forma implícita de un texto.</li> <li>1.9. Identificar cuáles proposiciones son premisas.</li> <li>1.10. Identificar cuáles proposiciones son conclusiones.</li> <li>1.11. Aplicar los elementos del texto argumentativo para identificar sus partes.</li> </ol> </li> </ol>	
<b>Flujo de aprendizaje</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción: Prepararse para hablar.</li> <li>• Actividad 1: Expreso lo que pienso.</li> <li>• Actividad 2: Practico lo aprendido.</li> <li>• Resumen</li> <li>• Tarea: Comprendo el texto.</li> </ul>	
<b>Guía de valoración</b>	<p>A través de la actividad el docente evalúa la capacidad del estudiante para entender los mensajes de un texto argumentativo al realizar la lectura de un ejemplo, además de la habilidad para reconocer la temática al analizar las conclusiones y premisas del texto.</p>	

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
<b>Introducción</b>  	<b>Introducción</b>	<p>A través de una animación un personaje presenta su idea sobre la selección Colombia de fútbol, presentando su opinión en contra o a favor y una conclusión de su pensamiento.</p> <p>En el material del estudiante contesta algunas preguntas que le permiten involucrarse con el tema propuesto posteriormente.</p> <p>Al final, el docente introduce el tema y objetivos de aprendizaje de la unidad.</p>	<p>Animación</p> <p>Material del estudiante</p> <p>Recurso interactivo</p>
<b>Desarrollo</b> 	<b>El docente presenta el tema</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Como una forma de presentar las explicaciones correspondientes a este tema, el profesor utiliza los siguientes recursos</li> </ul> <p><b>Actividad 1 (Habilidad 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.5, 1.6, 1.7, 1.8, 1.9, 1.10, 1.11)</b></p> <p><b>Título: EXPRESO LO QUE PIENSO.</b></p> <p>A través de una animación se presenta a los estudiantes los conceptos de texto argumentativo y sus características generales. A través de un video un personaje expresa su opinión sobre la película que acaba de ver y da sus argumentos a favor para que otras personas se animen a ir a ver esta maravillosa película. Luego por medio de un recurso los estudiantes deben resaltar las características importantes para la construcción de un texto argumentativo, luego teniendo en cuenta el video los estudiantes seleccionan algunas ideas que le permitan apoyar la postura del personaje completando un cuadro con una actividad de arrastre para completar el cuadro.</p> <p>En el material del estudiante realiza algunos ejercicios que le permiten reforzar el tema proponiendo sus propios argumentos y presentando su postura ante los ejemplos propuestos.</p> <p><b>EL TEXTO ARGUMENTATIVO:</b></p> <p>En este escrito se presentan razones o argumentos que tienen como objetivo, convencer al lector para que comparta las ideas, pensamientos o sentimientos del autor, o bien, que lleve a cabo una acción determinada.</p> <p>Para que un texto argumentativo este bien elaborado debe cumplir los siguientes requisitos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Exponer un opinión o tesis</li> </ul>	<p>Animación</p> <p>Video</p> <p>Recurso interactivo</p> <p>Material del estudiante</p>

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
<p><b>Desarrollo</b></p> 	<p>El docente presenta el tema</p>	<p><b>Actividad 2 (Habilidad 1.1, 1.2, 1.3, 1.4, 1.5, 1.6, 1.7, 1.8, 1.9, 1.10, 1.11)</b></p> <p><b>Título: PRACTICO LO APRENDIDO.</b></p> <p>A través de un video se presenta a los estudiantes la postura de dos personajes sobre la elección del alcalde de la ciudad, uno de los personajes está a favor y satisfecho por la elección y el otro se muestra en desacuerdo y algo enojado. En el recurso con una actividad de arrastre el estudiante debe organizar las ideas, argumentos y conclusión en un cuadro comparativo.</p> <p>Luego con ayuda del docente los estudiantes se organizan en grupos de trabajo y realizan la actividad propuesta en el material del estudiante, en donde se plantea un tema para que el grupo lo discuta y puedan crear su propio texto argumentativo.</p>	<p>Video</p> <p>Recurso interactivo</p> <p>Material del estudiante</p>

Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
<b>Resumen</b> 	<b>Resumen</b>	<p>Por medio de un video en el recurso, se hace el repaso de los conceptos vistos durante el desarrollo de las actividades.</p> <p>En el material del estudiante, une los conceptos para recordar las temáticas propuestas.</p>	<p>Video</p> <p>Material del estudiante</p>
<b>Tarea</b> 	<b>Tarea</b>	<p>TAREA COMPRENDO EL TEXTO</p> <p>El objetivo principal de la tarea es que el estudiante comprenda y reconozca el mensaje de un texto argumentativo propuesto. Para esto el estudiante debe realizar la siguiente actividad.</p> <p>Lee el siguiente texto argumentativo:</p> <p>“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”.</p> <p>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. 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.</p>	<p>Material del estudiante.</p>