

ESPAÑOL

Estrategias argumentativas

Fase Caribe



FUNDACIÓN
VALLE DEL LILI

Excelencia en Salud al servicio de la comunidad



Lilo y el parque de las libélulas



Lili
Colección



¡Hola!

Tu amigo Lilo te saluda. Hoy vamos a jugar, sonreír y aprender. Comencemos por marcar nuestra guía de trabajo, ya sea con nuestro nombre o un dibujo que nos identifique. También podemos escribir o dibujar cómo nos sentimos hoy.



Yo soy:

Hoy me siento:

Estrategias argumentativas



¿Qué aprenderemos?

Vamos a conocer y utilizar estrategias argumentativas en situaciones cotidianas.



Te quiero contar que...

¿Sabes qué son los textos argumentativos? **Son textos en los que quien habla o escribe tiene la intención de defender una idea.** Por ejemplo, la idea de que los niños deben tener espacios para jugar o de que adoptar un perro nos enriquece emocionalmente. Aunque no seamos conscientes de ello, usamos este tipo de discurso en muchas ocasiones en nuestra cotidianidad, especialmente cuando necesitamos convencer a otras personas, como ocurre en una entrevista de trabajo o en un debate.





Ahora cuéntame tú...

- ¿Qué sabes sobre los textos argumentativos?
- ¿En qué situaciones de la vida cotidiana tienes que usar argumentos para convencer o persuadir a alguien?
- Si tuvieras que dar un discurso o participar en un debate, ¿qué deberías tener en cuenta para hacerlo mejor? ¿Cómo te prepararías?

Aprender a defender mis ideas es esencial para convertirme en un ciudadano participativo, con propuestas innovadoras y capacidad de liderazgo.



Nuestra aventura de hoy



Lilo vive cerca de un parque enorme y muy bonito. Sin embargo, no tiene juegos infantiles en los que puedan divertirse él y sus amigos del barrio. El parque solo tiene espacios para los adultos. Entonces Lilo decide hablar con sus vecinos para convencerlos de construir una zona de juegos.



Lilo y el parque de las libélulas



Lilo sueña con crear una zona de juegos infantiles en el parque¹ _____ . Se reúne con su amigo Casimiro, el castor y juntos [buscan imágenes de parques en otros lugares del mundo](#). Ayúdales a [elegir la zona de juegos infantiles más creativa](#) y emocionante que les sirva de inspiración para construir una propia en el parque _____ .

Después de ver algunas de las zonas de juegos infantiles que Lilo y Casimiro el castor encuentran en su búsqueda. **¿Cuál te gusta más y por qué? Dibújala aquí:**

¹ Escribe el nombre de un parque que te guste mucho, o inventa uno y escríbelo en los espacios en blanco.

Gracias a ti, Lilo y su amigo Casimiro el castor se sienten más inspirados y decididos a crear una zona de juegos infantiles en el parque _____ . Acompáñalos en esta aventura.



Nuestro momento de leer y escribir



Lilo y su amigo Casimiro el castor se dan cuenta de que necesitan el apoyo de **TODOS** sus vecinos para cumplir el sueño de construir una zona de juegos infantiles en el parque _____.

Necesitan tu ayuda para hablar con ellos y no dejar a ninguno por fuera. Escribe los nombres de los vecinos de tu barrio o conjunto residencial que más recuerdas. Por ejemplo:

Mis vecinas y vecinos.

1. Doña Roxana, la de la tienda. (Ejemplo)

2.

3.

4.

5.

6.

7.

Nuestro momento de crear



Lilo y Casimiro el castor buscan a cada uno de los vecinos de la lista. Tocan a la puerta de sus casas y les entregan una invitación para encontrarse en el parque.

Tarjeta de invitación a reunión en el parque _____

Nombre de nuestra invitada o nuestro invitado:

Fecha: _____

Hora: _____

Motivo: _____



Para su sorpresa, todos los vecinos aceptan la invitación. Están muy interesados en escucharlos. Entonces Lilo se da cuenta de que tiene una gran responsabilidad: prepararse para convencer a sus vecinos de construir una zona de juegos en el parque.

Nuestro momento de reflexionar y escribir



Para ayudarle, escribe las razones por las que esta idea vale la pena.

Razones para poner juegos infantiles.

1. Porque los niños tienen derecho a jugar. (Ejemplo)

2.

3.

4.

5.

6.

7.

Ha llegado el momento de la reunión con los vecinos. En el último minuto, Lilo acude a ti para pedirte que des el discurso, ya que tienes las ideas frescas en la cabeza. Párate al frente y saca tus mejores argumentos para convencer a los vecinos de que es buena idea construir una zona de juegos infantiles en el parque _____.

Momento de crear



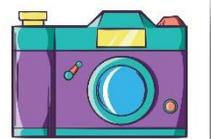
¡Ese discurso que diste estuvo genial! Los vecinos no solo quedaron entusiasmados con la idea, sino que además se pusieron de acuerdo para recolectar fondos y comprar materiales. Ha llegado el momento de ayudar a Lilo a construir una maqueta de la zona de juegos infantiles.

¡Prepárate!

Realiza una maqueta de la zona de juegos infantiles

- Con temperas y una hoja de papel, pinta el parque como si lo estuvieras viendo desde arriba, similar a un mapa.
- Identifica la zona del parque en donde estarán ubicados los juegos infantiles.
- Revisa lo que has escrito anteriormente acerca de la zona de juegos infantiles que más te gustó y tómalo como punto partida.
- Usa plastilina para armar los juegos infantiles en miniatura.
- Ubícalos sobre la pintura que hiciste del parque, en la zona que señalaste para tal fin.
- Es importante que tu propuesta tenga en cuenta las ideas que desarrollaste en el discurso argumentativo: que las palabras sean la base para la acción.

Ahora, imprime, recorta y pega una fotografía de la maqueta que realizaste. Si quieres, puedes incluirte a ti y a tu acompañante en la foto.





Hemos llegado a la meta

Ahora responderemos unas preguntas sobre esta maravillosa historia.

- ¿Qué aprendiste hoy?
- ¿Qué fue lo que más te gustó de esta historia?
- ¿Qué te gustaría aprender en una próxima ocasión?



Nuestro momento de descansar y agradecer



Momento de descansar y agradecer a quienes

nos apoyaron en esta sesión de aprendizaje.

Momento de agradecer por el sol, la luna, el día, la noche.

Abrazos o cosquillas vendrían bien para nuestro corazón.

Referencias y enlaces de apoyo

Ángel (s.f.). Impresionantes parques infantiles diseñados por arquitectos. *Arquitectura ideal*. <https://arquitecturaideal.com/impresionantes-estos-parques-infantiles-disenados-por-arquitectos/>

Imagen de niños conversando. Página 4.

https://www.freepik.es/vector-premium/ilustracion-vectorial-dos-ninos-hablando_32176792.htm

Imagen de niños oradores. Página 4.

<https://es.vecteezy.com/arte-vectorial/12155480-los-oradores-pronuncian-discursos-en-el-escenario-los-politicos-realizan-comunicaciones-publicas-en-el-podio-concepto-de-hablar-en-publico-campana>

Imagen atril. Página 6.

<https://es.vecteezy.com/arte-vectorial/2383127-caricatura-vector-ilustracion-de-atril-de-madera-y-microfono>

Imagen parque infantil. Página 7.

<https://www.freepik.es/fotos-vectores-gratis/parque-infantil>

Imagen de tren de juguete. Pagina 7.

<https://sp.depositphotos.com/vector-images/trenes-de-caricatura.html>

Imagen de castor. Pagina 9.

https://www.freepik.es/vector-premium/castor-feliz-dibujos-animados-madera_6385936.htm

Guía 3.1

Fase Caribe

Tema

Estrategias argumentativas

Competencia abordada

El uso de estrategias discursivas en situaciones cotidianas desarrolla competencias argumentativas que le permitirán al niño defender y sustentar sus ideas, convencer o persuadir a otras personas, y elaborar reflexiones en torno a una problemática. Algunos beneficios de esta competencia son:

- Cualifica las habilidades para hablar en público.
- Desarrolla la capacidad de pensamiento complejo.
- Fomenta la participación ciudadana y democrática.
- Mejora la comprensión lectora.
- Estimula el pensamiento crítico y la capacidad de reflexión.



Materiales necesarios para esta sesión

- **Imágenes de parques infantiles tomadas de:**
<https://arquitecturaideal.com/impresionantes-estos-parques-infantiles-disenados-por-arquitectos/>
- **Tablet, celular o proyector.**
- **Temperas de distintos colores.**
- **Hojas de papel.**
- **Plastilina de distintos colores.**
- **Lápiz, borrador y sacapuntas.**
- **Colores.**

