



## ORGANIZADOR GRÁFICO DE UNIDAD DIDÁCTICA

Asignatura: Lengua Castellana

Unidad N°: 3

Grado: Décimo

Profesor: Katherine Sánchez A- Angélica Padilla

Fecha: 07-JULIO-2025

### LITERATURA DE LA ILUSTRACIÓN, ROMANTICISMO Y REALISMO, EL ARTÍCULO DE OPINIÓN, EXTRANJERISMO Y LATINISMOS

#### HILOS CONDUCTORES:

1. ¿Cuáles son las características que enmarcan la literatura de la Ilustración, Romanticismo y del Realismo?
2. ¿Cuáles son las estrategias descriptivas, argumentativas y expositivas que permitan un mejor desarrollo de un texto escrito?
3. ¿Cuáles son los criterios para evaluar los recursos (videos, blogs, etc.) de la web y documentos consultados?

#### TÓPICO GENERATIVO:

“LA GUERRA A TRAVÉS DE LOS VIDEOJUEGOS”

#### METAS DE COMPRENSIÓN:

|  |   |   |
|--|---|---|
| Identificará el contexto histórico, social, literario, autores y obras representativas de la Ilustración, Romanticismo y el Realismo, para reflexionar sobre el carácter ideológico, las posturas éticas, que permitan interpretar fragmentos en cada época. | Comprenderá cómo se utilizan las estrategias descriptivas, expositivas y argumentativas para organizar ideas y desarrollar con claridad y propósito un escrito. | Evaluará estableciendo valoraciones críticas de los recursos y documentos e investigaciones por medio de la web, para incrementar el buen uso de las herramientas digitales y así motivar y reforzar una consulta asertiva. |
|--|---|---|

|  | DESEMPEÑOS DE COMPRENSIÓN | TIEMPO | VALORACIÓN CONTINUA |                    |
|--|---------------------------|--------|---------------------|--------------------|
|  | ACCIONES REFLEXIONADAS    |        | FORMAS              | CRITERIOS DEL ÁREA |

|                                  |  |                         |  |  |
|----------------------------------|--|-------------------------|--|--|
| <p><b>ETAPA EXPLORATORIA</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Observar características del contexto social y político de la literatura de la Ilustración, Romanticismo y el Realismo.</li> <li>• Comprender la estructura del artículo de opinión, por medio del uso de estrategias descriptivas, argumentativas y expositivas.</li> <li>• Establecer los criterios argumentativos para evaluar los recursos (videos, blogs, etc.) y documentos consultados en la web.</li> </ul> <p><b>PROYECTO DE SÍNTESIS</b></p> <p>Explorar el impacto de la guerra en la historia, la tecnología y la sociedad a través del análisis de videojuegos bélicos, el desarrollo de una simulación interactiva y una reflexión sobre la ética de la guerra en el entretenimiento digital.</p> | <p><b>3 semanas</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analizando videos y textos sobre el contexto social y político de la literatura de la Ilustración, Romanticismo y el Realismo; tomando apuntes significativos.</li> <li>• Identificando y estableciendo las estrategias descriptivas, expositivas y argumentativas de una estructura ya conocida, como lo es un artículo de opinión, y destacando cómo se integran en cada una de sus partes. El artículo acerca de Aura, libro de Carlos Fuentes (libro Plan Lector)</li> <li>• Conociendo criterios para evaluar los recursos y documentos consultados en la web, para consultar todo lo relacionado con el tema. Para ello, deben realizar un poster donde plasmarán información pertinente al proyecto de síntesis.</li> </ul> <p><b>AVANCE DEL PROYECTO:</b></p> <p><b>Avance Proyecto de Síntesis:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organizando los grupos de trabajo de acuerdo con los roles y funciones establecidas.</li> <li>• Investigando sobre el impacto de la guerra en la historia de la humanidad.</li> <li>• Realizando un análisis minucioso de los juegos bélicos que ha conocido.</li> <li>• Analizando el impacto de la inteligencia artificial en videojuegos de guerra y su realismo.</li> </ul> | <p><b>Literatura</b></p> <p><b>Producción textual (expresión oral y escrita)</b></p> <p><b>Comprensión e interpretación textual.</b></p> <p><b>Medios de comunicación y otros sistemas simbólicos.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Propone modelos para predecir los resultados de sus simulaciones.</li> </ul> |
|----------------------------------|--|-------------------------|--|--|

|                            |   |                         |  |   |
|----------------------------|---|-------------------------|--|---|
| <p><b>ETAPA GUIADA</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Determinar el contexto social histórico y literario la literatura de ilustración Romanticismo y el Realismo.</li> <li>• Emplear la estructura del artículo de opinión, por medio del uso de estrategias descriptivas, argumentativas y expositivas.</li> <li>• Evaluar con pautas recursos y documentos consultados en la web para establecer valoraciones críticas.</li> </ul> <p><b>PROYECTO DE SÍNTESIS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fomentar el pensamiento crítico y la resolución de problemas por medio de un análisis reflexivo sobre la ética en el entretenimiento digital.</li> </ul> <p>Crear una representación interactiva de la guerra mediante un videojuego o simulación.</p> | <p><b>3 semanas</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Investigación de obras de la Ilustración, Romanticismo y Realismo para resaltar la parte histórica, sociales, que influyen en la literatura de cada época. Esto generará un debate donde se compararán otras épocas y la actual.</li> <li>• Analizando artículos de opinión respecto al plan lector AURA de Carlos Fuentes en él se establece en él uso de estrategias descriptivas, argumentativas y expositivas presentes en el texto guía.</li> <li>• De acuerdo a la investigación previa de documentos web sobre el tema de los juegos y las guerras debe diseñar un POSTER publicitario acerca del tema proyecto de síntesis, utilizando los diferentes recursos de la web. (videos o un blog)</li> </ul> <p><b>AVANCE DE PROYECTO:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseñando la simulación con la cual se potenciará el pensamiento crítico, la resolución de problemas y el trabajo colaborativo. Esta experiencia les permitirá a los estudiantes aplicar conceptos teóricos en un entorno práctico; en el cual estarán involucradas todas las áreas del conocimiento en este grado.</li> <li>• Presentando un Pop up (bitácora o línea de tiempo) con todas las actividades de investigación realizadas durante la elaboración del proyecto</li> </ul> | <p><b>Literatura</b></p> <p><b>Producción textual (expresión oral y escrita)</b></p> <p><b>Comprensión e interpretación textual.</b></p> <p><b>Medios de comunicación y otros sistemas simbólicos</b></p> |
|----------------------------|---|-------------------------|--|---|

|                                    |   |                         |  |   |
|------------------------------------|---|-------------------------|--|---|
| <p><b>PROYECTO DE SÍNTESIS</b></p> | <p><b>PROYECTO DE SÍNTESIS</b></p> <p>Presentando y sustentando el pop up haciendo evidente el lenguaje de programación a emplear en la construcción del mismo.</p> | <p><b>2 semanas</b></p> | <p><b>PROYECTO DE SÍNTESIS:</b></p> <p>Reflejando el análisis de problemas, diseño de soluciones y evaluación de resultados fortaleciendo su capacidad de razonamiento lógico y creativo.</p> <p>Creando una representación interactiva de la guerra mediante un videojuego o simulación</p> | <p><b>Producción textual</b></p> <p><b>Expresión oral y escrita</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Propone modelos para predecir los resultados de sus simulaciones.</li> </ul> |
|------------------------------------|---|-------------------------|--|---|