



EL TEXTO ARGUMENTATIVO. 3º ESO

**El drama de la anorexia**

La anorexia y la bulimia son dos problemas que afectan a miles y miles de personas en todo el mundo industrializado. En la mayoría de los casos, se trata de chicas jóvenes pero hay también mujeres adultas y chicos que enferman por problemas de desorden alimentario.

En opinión de muchos, la culpa es de los medios de comunicación que cada día transmiten mensajes de perfección física utilizando como testimonio a actrices y modelos que exhiben sus delgadísimas figuras. Pero, a menudo, no se trata simplemente de una cuestión estética, sino de una dramática petición de ayuda por parte de jóvenes que no logran comunicar su malestar de otro modo.

Desgraciadamente, cuando nos damos cuenta de que una persona cercana a nosotros está viviendo este drama, ya es demasiado tarde. Por eso, hace falta que las instituciones se en cuenta de que la anorexia es una enfermedad mortal y que, por consiguiente, es necesario actuar de manera que quien necesite ayuda pueda contar con el apoyo de estructuras bien equipadas, por un lado,. Por otro, urge que se lleven a cabo, paralelamente, políticas y proyectos eficaces para la prevención de enfermedades.

TEMA: la anorexia.

TESIS: la anorexia es un problema que nos afecta a todos.

ARGUMENTOS: la culpa la pueden tener los medios de comunicación y también una forma de llamar la atención para solicitar ayuda por algún malestar emocional.

CONTRAARGUMENTOS: la anorexia es una enfermedad mortal y es necesario mejorar las ayudas, mejorar la prevención e intervenir de manera rápida.

En este caso los contraargumentos hacen las veces de CONCLUSIÓN



## PROYECTO LINGÜÍSTICO DE CENTRO

### **Los videojuegos tiene un papel importante en nuestra sociedad**

Los videojuegos tiene cada vez más importancia en la sociedad. Gracias a la innovación de sus juegos, cada día admiramos nuevas sorpresas en muchos de ellos.

Aunque comúnmente se piensa que están destinados a niños y jóvenes, son juegos destinados a personas de todas las edades, proporcionando a cada uno el entretenimientos que más le interesa. Además, recientes informes afirman que los videojuegos estimulan una parte del cerebro que mejora la psicomotricidad en los niños y la rapidez mental en los jóvenes. No obstante, se presentan también como un peligro para la salud, ya que jugar demasiado puede producir conductas antisociales. Es por ello que se deben establecer normas y horarios para el juego.

Otro de los pensares populares es que los videojuegos no forman parte de la cultura. Nada más lejos de la verdad, la cultura actual, la llamada cultura de masas, facilita la equidad entre libros, películas, series, música e incluso videojuegos.

Además, el hecho de que la tecnología sea cada vez más asequible para todos los públicos, ha facilitado el auge en la venta de videojuegos.

Con todo, podemos concluir que los videojuegos forman parte importante de la sociedad actual.

TEMA
TESIS
ARGUMENTOS Y CONTRAARGUMENTOS
CONCLUSIÓN



## PROYECTO LINGÜÍSTICO DE CENTRO

### PRODUCCIÓN ESCRITA:

Toda la clase habéis decidido ir de acampada un fin de semana a la sierra para celebrar que habéis terminado el curso con buenas notas. Pero los padres de Arturo no quieren que vaya porque temen que sufra algún accidente. Tenéis que convencerlos elaborando un texto argumentativo eficaz.