Coherencia y cohesión en textos explicativos

LEAN EL CUADRITO CON ESTRATEGIAS PARA EXPLICAR Y ELIJAN LAS RESPUESTAS CORRECTAS.



Párrafo	Recurso para desarrollar el tema
1°	DEFINICIÓN / CLASIFICACIÓN DE MODO DE JUEGO
2°	Características del juego.
3°	CLASIFICACIÓN DEL JUEGO / CLASIFICACIÓN DE MODO DE JUEGO
4°	Clasificación de los modos del juego.
5°	CLASIFICACIÓN DEL JUEGO / CLASIFICACIÓN DE MODO DE JUEGO
6°	CLASIFICACIÓN DE MODO DE JUEGO / DEFINICIÓN

Estrategias para explicar

Los textos que tienen el propósito de explicar un tema, como los artículos enciclopédicos y los manuales escolares, utilizan diversas estrategias, como la definición, la caracterización, la clasificación y la ejemplificación.

Las **definiciones** responden a la pregunta "¿qué es?" aquello de lo que se habla y suelen utilizarse al comienzo de las explicaciones. Por ejemplo: *Pokémon GO es un videojuego de realidad aumentada basado en la localización de objetos.*

Las **caracterizaciones** responden a la pregunta "¿cómo es?". Aportan rasgos sobre el objeto o tema que se desarrolla. Por ejemplo: *Consiste en buscar y capturar personajes de Pokémon escondidos en ubicaciones del mundo real.*

Las **clasificaciones** permiten incluir el objeto o tema en una clase general, es decir, en un grupo con características similares. Por ejemplo: *Hay personajes del juego que no pueden evolucionar, algunos que evolucionan una vez y otros que pueden hacerlo dos veces.*

Por último, los **ejemplos** ilustran el tema del que se habla con un caso concreto. Por ejemplo: *El juego integra "pokeparadas" en lugares de interés, como museos, monumentos y edificios históricos, entre otros.*