



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN FRANCISCO DE ASÍS

Aprobado por resolución número 16263 del 27 de noviembre de 2002 para los niveles de preescolar, básica primaria, básica secundaria de educación formal. Aprobado por resolución 0716 del 22 de noviembre de 2004 para el nivel de media académica. Aprobado por resolución número 201850050021 del 16 de julio de 2018 licencia de reconocimiento jornada diurna y única. Aprobado por resolución 201850055483 del 8 de agosto de 2018 y modificado por la resolución 202350058972 del 28 de julio de 2023 nivel media técnica Secretaría de Educación del Distrito Especial de Ciencia Tecnología e Innovación de Medellín

DANE: 105001002780 NÚCLEO: 924 NIT: 811034828-1

PLAN DE APOYO Y/O MEJORAMIENTO

FECHA: 21/04/2025	DOCENTE: Melisa Rodríguez Bermúdez
ÁREA/ASIGNATURA: Humanidades. Lengua Castellana	ESTUDIANTE:
GRADO: 10	PERIODO: 1

INDICADORES DE DESEMPEÑO:
Caracterización de estrategias narrativas, descriptivas, explicativas y analógicas en la producción de textos orales y escritos, demostrando dominio de la lengua y controlando su uso en contextos comunicativos. Promoviendo la colaboración y el intercambio de ideas en la elaboración de textos argumentativos.
Comprensión e interpretación del texto como unidad lingüística y su sentido, demostrando habilidad argumentativa y sintáctica al identificar los tipos de oraciones que lo componen. Abordando las propuestas didácticas con una actitud analítica.
Reconocimiento del significado de los textos hispanos desde el Medioevo hasta el Renacimiento, relacionándolos crítica y creativamente con los contextos sociales, culturales y políticos en los cuales se han producido. Mostrando disposición para explorar nuevas perspectivas y enfoques en el análisis literario, fomentando la expresión poética y la búsqueda de un estilo personal.
Interpretación crítica de la información difundida por los medios de comunicación, aplicando reflexiones acerca de los rasgos que han evolucionado tanto en el español como en el lenguaje no verbal que caracteriza manifestaciones culturales de diversa índole. Adoptando una postura activa y reflexiva ante la información mediática y los lenguajes no verbales en la comunicación.

ACTIVIDADES:

Objetivo General: A través de la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), se va a analizar la película "Los viajes del viento" aplicando los conceptos sobre literatura medieval (juglares, lírica, épica, sociedad), evolución del español y actos de habla estudiados en el libro "Vamos a aprender lenguaje 10", para comprender las posibles conexiones entre épocas y culturas aparentemente distantes.

Fases del proyecto:

Fase 1: Contextualización

- Ver la película:** Dedicar tiempo a ver completa y atentamente la película "Los viajes del viento". Está gratuita y disponible en: <https://rtvcplay.co/peliculas-ficcion/los-viajes-del-viento>
En tu cuaderno toma notas sobre personajes principales, la trama, los lugares, la música y cualquier detalle que te llame la atención.
- Revisar el texto guía:** Como todo el contenido a evaluar en este taller será obtenido del texto guía de la clase, repasa los siguientes capítulos en tu libro "Vamos a aprender lenguaje 10": https://drive.google.com/file/d/1DQ26B4nduO5J_o7GCk6Wxk_DInOVr_-9/view?usp=sharing

- Unidad 1: Literatura Medieval (pp. 12-19) - Enfócate en el contexto histórico, la sociedad medieval, juglares, mester de juglaría, mester de clerecía, jarchas, épica medieval y el *Cantar de Mio Cid*.
- Unidad 1: Evolución histórica del español (pp. 22-23) - Presta atención a los orígenes, las influencias (latín, germánico, árabe, lenguas prerromanas).
- Unidad 1: Actos de habla (pp. 24-25) - Repasa la definición y los tipos de actos (locutivo, ilocutivo, perlocutivo) y sus clasificaciones (asertivos, directivos, etc.).

Fase 2: Instrucciones de lo que debes de entregar

Basándote **solamente** en los temas y conceptos del libro y tu análisis de la película, desarrollarás las siguientes tareas (está prohibido usar material diferente al del libro y **el uso de IA será comprendido como fraude**):



1. Tarea 1: Lírica de juglares:

1.1 ¿Recuerdas el código medieval que hicimos con huevo? Utiliza ese estilo para dibujar y describir en un código (hoja de block y cualquier tipo de color) al personaje de Ignacio Carrillo (el protagonista de la película) y a su acompañante Fermín. Compara sus roles, viajes y función social/musical con la descripción de los **juglares medievales** que encuentras en la página 14 del libro (sección 2.1 y 2.2 Mester de Juglaría). Argumenta las **semejanzas y diferencias**.

1.2 Identifica al menos **dos momentos musicales o canciones** dentro de la película. Analiza su posible **temática y función** (¿narran una historia?, ¿expresan un lamento amoroso?, ¿tienen una intención moral o religiosa?). Intenta **comparar** estas funciones con los tipos de lírica medieval vistos en el libro:

Jarchas mozárabes (p. 14, enfocándose en el lamento amoroso), **Mester de Juglaría** (p. 14, narración de hazañas/historias) y **Mester de Clerecía** (p. 15, intención didáctica/moral/religiosa). Al lado del dibujo anterior usa el estilo medieval para transcribir un par de versos con el tipo de lírica medieval que se te hace parecido. Argumenta tus comparaciones, señalando parecidos y, sobre todo, las grandes diferencias culturales y temporales. Entregas: Un dibujo medieval con versos (una página) Un cuadro comparativo (media página).

2. Tarea 2: La sociedad medieval:

Revisa las características de la **sociedad medieval** descritas en el libro (p. 12: sociedad rural, jerarquizada; p. 13: sentimiento religioso, actividad guerrera, convivencia cultural; p. 17: creencias, posible referencia a brujería/superstición implícita en el contexto cultural).

- Identifica y describe **tres escenas o aspectos** de la película "Los viajes del viento" donde creas ver un *eco* o *paralelo* (aunque sea lejano o adaptado al contexto colombiano) de esas características medievales (ej: la vida rural, la importancia de las tradiciones o creencias locales, alguna forma de jerarquía social, la presencia de la religiosidad popular). Justifica tu elección basándote en las descripciones del libro. Entregas: Una tabla con cuatro columnas: Aspecto medieval (del libro guía); Escena o elemento de la película; Justificación de la semejanza; Dibujo de la escena de la película pintada en estilo medieval
Ejemplo:

Aspecto medieval	Escena o elemento de la película	Justificación de la semejanza	Dibujo de la escena en estilo medieval
Vida en la ruralidad	Cuando muestran cómo vive el hermano del protagonista, en medio de la Sierra Nevada de Santa Marta, rodeado de montañas y...	Tanto en la película como en la sociedad medieval, la gente vivía de lo que trabajaba en el campo pues la sociedad era feudal, en donde había un señor que proporcionaba cuidado y...	

3. Tarea 3: El héroe y el vallenatero:

- Repasa las características de la **Épica medieval** y del héroe épico como el Cid (pp. 16-17): búsqueda o recuperación de la **honra/honor/prestigio**, la importancia del **viaje**, los **enfrentamientos** o pruebas, la **lealtad**, el **valor**, la **mesura**, y el **amor cortés** (mencionado también en p. 19, aunque más ligado a la novela).
- Analiza el viaje de Ignacio Carrillo en la película. Responde las siguientes preguntas sobre el protagonista: ¿Qué busca? ¿A qué **retos o enfrentamientos** (musicales, personales, naturales) se enfrenta? ¿Se pueden identificar valores como el **honor** o **prestigio** del jugar? ¿Hay algún elemento que recuerde, aunque sea de forma muy diferente, al **amor cortés** o a lazos fuertes de lealtad? Describe cómo estos elementos épicos medievales (o sus ecos transformados) se manifiestan (o no) en la travesía del protagonista. Entregas: Las



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN FRANCISCO DE ASÍS

Aprobado por resolución número 16263 del 27 de noviembre de 2002 para los niveles de preescolar, básica primaria, básica secundaria de educación formal. Aprobado por resolución 0716 del 22 de noviembre de 2004 para el nivel de media académica. Aprobado por resolución número 201850050021 del 16 de julio de 2018 licencia de reconocimiento jornada diurna y única. Aprobado por resolución 201850055483 del 8 de agosto de 2018 y modificado por la resolución 202350058972 del 28 de julio de 2023 nivel media técnica Secretaría de Educación del Distrito Especial de Ciencia Tecnología e Innovación de Medellín

DANE: 105001002780 NÚCLEO: 924 NIT: 811034828-1

respuestas a las preguntas y un escrito reflexivo sobre los alores del héroe medieval y los valores mostrados en la película (media página).

4. Tarea 4: Curiosidades de cada época:

- Visita el siguiente link:

https://www.youtube.com/results?search_query=el+escoces+gamer+edad+media

Allí encontrarás los videos cortos “shorts” de un canal de Youtube titulado “el escoces gamer”, de ese canal debes escoger 3 shorts o videos cortos que te llamen la atención. Después debes de comparar esas curiosidades con el mundo que se muestra en la película, haciendo una reflexión de media página sobre qué fue lo más raro que encontraste sobre la edad media y lo más raro que viste en la película y por qué esas cosas te llamaron la atención. Entregas media página sobre tu reflexión.

5. Tarea 5: El lenguaje:

- Consulta la sección sobre **Evolución histórica del español** (pp. 22-23). El libro menciona palabras de origen **latín** (ej. *speculum* > espejo), **germánico** (*werra* > guerra) y **árabe** (*amir* > almirante, alcohol, almacén). También habla de lenguas **prerromanas/indígenas** de la península y, por extensión, podemos pensar en las lenguas indígenas de América tras la llegada del español.
- Prestando atención al contexto de la película (el Caribe colombiano, la música vallenata, la vida rural) y al vocabulario que *podrían* usar los personajes o que se relaciona con su entorno, busca en la película (si no encuentras busca en letras de vallenatos antiguos), haz una lista escribiendo la etimología y el significado de cada una (debes de consultar en diccionarios etimológicos y definiciones indicando con otro color de cuál diccionario obtuviste la información):
 - 3 palabras de origen **latino** (muy comunes en español).
 - 3 palabras de origen **germánico** (como el ejemplo *guerra* u otras relacionadas con conflicto, ropa, nombres).
 - 3 palabras de origen **árabe** (piensa en expresiones, objetos, alimentos).
 - 5 palabras de posible origen **indígena americano** (relacionadas con fauna, flora, objetos o lugares del Caribe colombiano).
- *Nota:* Para esta tarea puedes apoyarte en diccionarios etimológicos online *después* de haber entendido el concepto de los aportes de cada lengua según el libro. Lo importante es identificar ejemplos plausibles en el contexto. Entregas: Una lista con las 12 palabras, su origen, definición, diccionario y una breve reflexión personal sobre qué tan interesante te parece conocer el origen de estas palabras.

6. Tarea 6: La historieta de la comunicación:

- Revisa la teoría de los **Actos de habla** (pp. 24-25): Acto locutivo (lo que se dice), ilocutivo (la intención al decir) y perlocutivo (el efecto en el oyente). Repasa también las clasificaciones (directos/indirectos, asertivos, directivos, compromisorios, declarativos, expresivos).



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN FRANCISCO DE ASÍS

Aprobado por resolución número 16263 del 27 de noviembre de 2002 para los niveles de preescolar, básica primaria, básica secundaria de educación formal. Aprobado por resolución 0716 del 22 de noviembre de 2004 para el nivel de media académica. Aprobado por resolución número 201850050021 del 16 de julio de 2018 licencia de reconocimiento jornada diurna y única. Aprobado por resolución 201850055483 del 8 de agosto de 2018 y modificado por la resolución 202350058972 del 28 de julio de 2023 nivel media técnica Secretaría de Educación del Distrito Especial de Ciencia Tecnología e Innovación de Medellín

DANE: 105001002780 NÚCLEO: 924 NIT: 811034828-1

- Elige una **escena corta de diálogo** de la película donde dos personajes interactúen claramente (puede ser un pedido, una orden, una pregunta, una promesa, una expresión de sentimiento).
- **Dibuja** esa escena en formato de **cómic** o historieta (mínimo 3 viñetas o cuadros).
- Dentro del cómic, selecciona **una frase (un acto de habla)** dicha por uno de los personajes. Debajo de la viñeta donde aparece esa frase, **analízala con colores diferentes**:
 - Identifica el **Acto locutivo** (las palabras exactas).
 - Identifica el **Acto ilocutivo** (¿cuál era la intención del personaje al decir eso? ¿Pedir, ordenar, informar, expresar, prometer?). Clasifícalo según el libro (directivo, expresivo, etc.).
 - Identifica el **Acto perlocutivo** (¿qué efecto tuvo o buscaba tener en el otro personaje?).
- Entregas: El cómic dibujado con el análisis del acto de habla incorporado.

Fase 3 (50%): Socialización y sustentación

- Prepara una **presentación corta** donde muestres los resultados de tus 5 tareas.
- Explica cómo conectaste los temas del libro con la película.
- Participa en la sesión donde compartiremos los trabajos y reflexionaremos sobre lo aprendido: ¿Qué fue lo más interesante? ¿Qué dificultades encontraron? ¿Les ayudó la película a entender mejor los temas medievales o de lenguaje?

Evaluación:

Se valorará:

- La **comprensión y aplicación** de los conceptos del libro "Vamos a aprender lenguaje 10".
- La **capacidad de análisis** de la película "Los viajes del viento" en función de esos conceptos.
- La **claridad, coherencia y argumentación** en cada una de las tareas entregadas.
- La **creatividad y esfuerzo** en la tarea del cómic y el código.
- La **presentación final** y la participación en la socialización.
- El cumplimiento de **todos** los requisitos solicitados en cada tarea.

Recursos:

- Libro "Vamos a aprender lenguaje 10".
- Película "Los viajes del viento" (disponible en RTVCPlay: <https://www.rtvcpplay.co/peliculas/los-viajes-del-viento>)
- Materiales para dibujar (cómic).
- Acceso a internet (para ver la película y consultar diccionarios si es necesario para la Tarea 4).