PLAN DE APOYO Y/O MEJORAMIENTO

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

INDICADORES DE DESEMPEÑO:
Producción de diversos tipos de texto, así como de estilos narrativos que reflejan el dominio del lenguaje y el uso de estrategias de producción textual. Mientras se fomenta la participación activa y el respeto en los contextos comunicativos, promoviendo el intercambio de ideas.
Identificación de fenómenos y categorías lingüísticas, considerando el funcionamiento de la lengua y la lectura de lenguaje metalingüístico. Mientras se abordan los textos con una actitud reflexiva, reconociendo y aplicando adecuadamente aspectos semánticos y gramaticales entre compañeros.
Análisis de obras de la literatura prehispánica, de la conquista y de la colonia, de la independencia y del realismo latinoamericano para identificar elementos textuales que reflejan características estéticas, históricas y sociológicas. Desarrollando una actitud de escucha y analítica hacia las obras literarias leídas por sus compañeros, buscando comprender su contexto y significado.
Análisis y exposición contextualizada de la evolución y revolución de los medios de comunicación masiva, abarcando su difusión de información, cobertura, lenguaje no verbal, audiencia y otros aspectos relevantes. Adoptando una postura crítica y reflexiva al evaluar la información mediática y comprender la influencia de los contextos sociales y culturales en su lenguaje no verbal.

ACTIVIDADES:

RESUMEN DE LO QUE DEBES ENTREGAR:

- **Resumen de las noticias:** Resúmenes de las dos noticias consultadas, con la información de la fuente citada.
- **Descripción del problema:** Una descripción clara y concisa del problema que afecta a Villatina, tal como se evidencia en las noticias y cómo podría evolucionar.
- **Descripción del saber ancestral:** Una descripción detallada del saber ancestral seleccionado, incluyendo su origen, principios y aplicaciones tradicionales.
- **Posibles soluciones:** Una explicación de las posibles soluciones que el saber ancestral podría ofrecer al problema de Villatina, incluyendo la especulación creativa.
- **Entrevista al adulto:** Un registro de la entrevista realizada, incluyendo las preguntas y respuestas.
- **Cuento de ciencia ficción:** El cuento con todas las características y elementos solicitados (calendario, poema, diálogo, alfabeto, relato de cronista, mapa, collage).

1. Investigación del problema de tu barrio (Villatina) en fuentes de noticias:

- **Identificación del problema:** Cada estudiante debe identificar un problema específico que afecte a su barrio, Villatina. Este problema debe ser observable y tener un impacto en la comunidad. Los ejemplos pueden incluir:
    - Contaminación ambiental (del aire, agua o suelo)
    - Incendios forestales (si hay zonas de riesgo en el área)
    - Inseguridad y violencia
    - Accidentes de tránsito
    - Desplazamiento cultural o pérdida de tradiciones
- **Consulta de fuentes de noticias:** Los estudiantes deben buscar al menos dos fuentes de noticias confiables que reporten sobre el problema identificado en Villatina. Estas fuentes pueden ser:
    - Periódicos locales o nacionales (El Colombiano, El Tiempo, etc.)
    - Noticieros de televisión o radio
    - Páginas web de organizaciones comunitarias o gubernamentales
- **Citación de fuentes:** Para cada fuente de noticia consultada, los estudiantes deben registrar la siguiente información:
    - Nombre de la fuente (ej., El Colombiano)
    - Título del artículo o noticia
    - Fecha de publicación
    - Autor (si está disponible)
    - Enlace web (si es una fuente en línea)
- **Resumen de la noticia:** Cada estudiante debe escribir un breve resumen (máximo 100 palabras) de cada noticia consultada, destacando los aspectos más relevantes del problema en Villatina.

2. Exploración del saber ancestral y su potencial solución:

- **Selección del saber ancestral:** Los estudiantes deben elegir un saber ancestral que pueda ofrecer una perspectiva o solución al problema identificado en Villatina. Este saber ancestral no debe limitarse a una simple canción, mito o cuento, sino que debe representar un conocimiento o práctica tradicional más amplia. Ejemplos de saberes ancestrales pueden incluir:

    - Prácticas agrícolas tradicionales (técnicas de cultivo, manejo del agua, etc.)
    - Conocimientos de medicina tradicional (uso de plantas medicinales, rituales de sanación, etc.)
    - Conocimientos de construcción tradicional (materiales, técnicas de edificación, etc.)
    - Prácticas de tejido, cerámica u otras artesanías tradicionales
    - Conocimientos astronómicos o calendáricos

- **Entrevista a un adulto (ojalá anciano):** Cada estudiante debe entrevistar a un anciano o adulto de la comunidad (ojalá que sea de barrio, sino puede ser de cualquier lugar a través de

una llamada) que tenga conocimientos sobre el saber ancestral seleccionado. La entrevista debe tener como objetivo profundizar en la comprensión del saber ancestral y su posible aplicación al problema de Villatina.

- **Diseño de preguntas para la entrevista:** Los estudiantes deben preparar una lista de preguntas para guiar la entrevista y transcribirla en su taller de refuerzo. Aquí hay algunas preguntas sugeridas:

    - ¿Cuál es su nombre y cuál es su relación con este saber ancestral?
    - ¿Cómo se ha transmitido este saber ancestral a lo largo de las generaciones?
    - ¿Cuáles son los principios o elementos más importantes de este saber ancestral?
    - ¿Cómo se aplicaba tradicionalmente este saber ancestral en la vida cotidiana?
    - ¿Cree que este saber ancestral podría ofrecer alguna solución al problema de [nombre del problema] en Villatina? ¿Cómo?

    - (Cada estudiante debe agregar al menos dos preguntas más a esta lista, adaptadas al saber ancestral específico que están investigando).
- **Especulación y posibles soluciones:** Los estudiantes deben especular creativamente sobre cómo el saber ancestral podría ofrecer soluciones al problema de Villatina. Esto implica llevar el saber ancestral más allá de su aplicación tradicional, explorando posibilidades imaginativas o incluso "mágicas". Por ejemplo:
    - Si el saber ancestral implica cantar a las plantas para que crezcan, la especulación podría ser que en el futuro, los cantos puedan acelerar la recuperación de suelos contaminados.
    - Si el saber ancestral implica la observación de las estrellas para predecir las lluvias, la especulación podría ser que en el futuro, se pueda "sembrar agua" o controlar el clima con ese conocimiento.
- **Solución y problema en el cuento (opcional):** Queda a discreción de cada estudiante decidir si incluir explícitamente el problema de Villatina y la solución especulativa dentro de la trama de su cuento de ciencia ficción. Algunos estudiantes pueden optar por crear una alegoría o metáfora, mientras que otros pueden abordar el problema y la solución de manera más directa.

3. Instrucciones para escribir el cuento:

Tu cuento debe de contener lo siguiente **asegúrate de señalar cada cosa dentro del cuento con el color** indicado:

1. Crea un calendario ritual basado en las estaciones y ciclos de la naturaleza. El calendario debe incluir ilustraciones que representen la estética prehispánica. **Reto:** Incluir en las ilustraciones símbolos que representen los nombres de los meses del año. **Morado:** En el cuento debes hacer alusión a uno de esos meses según el dibujo.

2. Escribe un poema que rime y que tenga las características y temas de los poemas prehispánicos como los de Nezahualcoyotl el poeta rey, **Verde claro:** inclúyelo en tu cuento de alguna manera.
3. Escribe un diálogo entre dos personajes de tu cuento en el que uno de ellos sea un ente sobrenatural. **Azul oscuro: el diálogo debe incluir los tres estilos narrativos** y reflejar la diferencia de lenguaje entre los personajes. **Reglas:** El personaje sobrenatural debe hablar de forma críptica y misteriosa.
4. Siguiendo el hilo de tus diálogos crea un alfabeto sobrenatural (alienígena, vampiro, de hechicería, etc.) con su correspondiente traducción al español. El alfabeto debe tener al menos 10 caracteres y estar basado en la estética de la ciencia ficción. **Amarillo**: Incluir en la traducción al español un mensaje secreto escrito en el alfabeto alienígena.
5. Escribe un relato corto desde la perspectiva de un cronista que presencia un evento sobrenatural durante una conquista. El relato debe reflejar la visión del cronista sobre la cultura conquistada y el choque cultural con los conquistadores. **Rojo:** El cronista debe ser testigo de un ritual chamánico que involucre tecnología ancestral. (características: en primera persona, se apega a lo sucedido como si fuera un retrato, hay muchas descripciones)
6. Siguiendo la idea de tu crónica crea un mapa del mundo de tu cuento (puede pertenecer a los conquistadores o a los conquistados, tú eliges) El mapa debe incluir lugares importantes, nombres de ciudades, ríos, montañas, etc. **Reto**: Debes consultar palabras de origen indígena para escribir los nombres de los lugares (mínimo 10), en el mapa que dibujes escribe estos nombres de lugares en un código secreto que solo pueda ser descifrado utilizando un espejo (escríbelos al revés). Encierra el mapa en un **cuadro fucsia**.
7. Elige 3 personajes de tu cuento y haz un collage en donde los representes indicando a cuál arquetipo se corresponde cada uno y cuáles son sus características físicas y de personalidad, señala a cada uno dentro de tu cuento con **un color diferente: rosado, naranjado y café**.

REGLAS GENERALES:

- **Azul claro:** El protagonista debe de tener una habilidad o don especial (saber ancestral, popular, tradicional…)
- **Verde oscuro**: Se debe de seguir la estructura del Viaje del héroe con sus 12 pasos escribe el número con verde oscuro dentro del cuento.
- No puede haber elementos de la actualidad o modernidad (debe ser atemporal)
- Debe de ubicarse en Colombia (describe el paisaje)
- Debes de escribir mínimo en una hoja de block por ambos lados y máximo dos hojas por ambos lados.
- Está prohibido el uso de Inteligencia artificial y será tomado como fraude.