

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA	
	PLAN DE MEJORAMIENTO PRIMER PERIODO	
	SECCIÓN:	
NODO: COMUNICATIVO	ASIGNATURAS: INGLES – LENGUA CASTELLANA	
GRADO: TERCERO	DOCENTE:	
ESTUDIANTE:		

FECHA DE ENTREGA: OCTUBRE 14/ 2020

Competencia: Desarrollo habilidades comunicativas y de pensamiento crítico para la convivencia armónica que me permiten establecer relaciones interpersonales (familia y amigos) acordes al contexto en que me desenvuelvo.

Competencia: Lee, comprende y produce diferentes textos literarios y de otros sistemas simbólicos atendiendo a sus características, para significar lo que acontece a su alrededor.

ACTIVIDAD 1

Lee de forma atenta y comprensiva la historia de **“Simbad abordo de la ballena”**

SIMBAD A BORDO DE LA BALLENA.

Del puerto de Bassora, en la India, había zarpado un velero, llevando varios mercaderes a bordo y con las bodegas repletas de mercaderías que pensaban negociar en otros puertos. Era un buque airoso. Muy marineramente, fletado entre todos aquellos comerciantes, pero en mayor participación de Simbad el Marino, fabuloso personaje célebre por sus viajes, aventuras y riquezas.

Quince días después de salir de Bassora y de haber recalado en varios puertos, el buque navegaba por aguas apenas transitadas. Con mar levemente rizada y viento de popa, el velero avanzaba velozmente.

Un grupo de viejos mercaderes fue al encuentro del joven Simbad que desafiaba el viento en la proa de la nave.

- *Simbad, decidnos: ¿existen tierras por estas latitudes?*

- *Si las hay amigos míos – respondió Simbad-. No figuran en nuestras cartas marinas, pero estoy seguro de la existencia de varias islas.*

Aquella misma tarde, cuando el sol moría en el horizonte, el vigía grito desde la cofa:

¡Slote a la vista!

Un viejo mercader expuso al capitán su deseo de comer en tierra.

Está bien – contestó el capitán-. Daré orden de botar una chalupa.

Cuatro mercaderes, entre ellos Simbad, ocuparon la frágil embarcación. Manejando activamente los remos, alcanzaron el promontorio, desprovisto de vegetación.

Nada más desembarcar, los mercaderes decidieron hacer fuego para asar la carne. ¡Ay! Apenas encendida la hoguera, la mole sobre la que apenas se encontraban se convulsionó horriblemente, de modo insospechado. Pero no se trataba de ningún temblor de tierra, sino que habían ido a posarse sobre una enorme ballena dormida que, al sentir el fuego en su piel, despertó y empezó a revolverse ferozmente, antes de zambullirse.

Los mercaderes, enloquecidos, gritaban pidiendo auxilio. Todos se encontraron en el agua, con peligro de ser arrastrados por el remolino que el enorme cetáceo produjo al hundirse. Uno de ellos comenzó a nadar con todas sus fuerzas hacia el buque y los otros dos consiguieron llegar a la chalupa.

¡Simbad...! ¡Simbad...! – gritaban ambos, llamando a su compañero.

El popular marino, aturdido por el golpe que recibió en la cabeza, no respondía.

¡Ha muerto! Rememos rápidamente para llegar al buque antes de que reaparezca la ballena – dijo uno.

Razón no te falta. Y ya que nada podemos hacer por Simbad que Dios se apiade de él – convino otro.

En medio de la noche, Simbad se encontró a merced de las olas. Pero no había muerto y pudo aferrarse a una tabla: así se mantuvo durante dos días. Al tercero, cuando estaba al borde de sus fuerzas, la marea le arrojó a una playa.

Por un lado, de la misma corría un manantial de aguas cristalinas y varios árboles repletos de frutos maduros.

Reparadas sus fuerzas el náufrago se adentró por el interior de aquellas tierras y alcanzó una fértil llanura donde pastaban docenas de yeguas, cuidadas por varios hombres.

¿Quiénes sois? – les preguntó Simbad.
Palafreneros del rey Mirahge, soberano de esta isla. Me gustaría saludar a vuestro señor. – Si esto es lo que deseas, síguenos.

A lomos de una yegua esbelta y veloz, el audaz viajero llegó a una ciudad limpia, bien construida, donde abundaban las mezquitas y los bazares. Una vez ante el monarca, Simbad se inclinó cortésmente.

- *¿De dónde vienes viajero?*
- *Soy natural de Bagdad. Señor de tan hermosa isla. Las olas me trajeron a ella y ahora lo celebro, porque eso me da ocasión de conocerte. En todos los puertos del continente se me conoce como Simbad el Marino.*
- *Se bienvenido, Simbad. Ya que llegas de lejos, tendrás muchas cosas que contarnos y darnos a conocer. A su vez, los sabios de mi corte podrán hablarte de sus conocimientos. Daré órdenes para que nada te falte.*
– *Gracias, poderoso señor.*

Los sabios de la corte poseían extensos conocimientos de astrología y pronto el gran viajero sabía tanto como ellos de los vientos, las estaciones, las corrientes marinas.

También trabó amistad con los mercaderes y se extrañó que usaran monedas en forma de estrella.

– *No he visto en ningún otro país monedas como las vuestras. ¿Podéis decirme a que se debe que sean estrelladas?*
– *Así evitamos que rueden* – replicó el dueño de un bazar con alegre malicia -. *En realidad, eso no tiene demasiada importancia, pero así enseñamos a*

nuestros hijos a no despilfarrar los dones que el cielo nos concede.

– *Sabia enseñanza, amigo.*

Pasaron dos años agradables y tranquilos durante los cuales Simbad aprendía diariamente algo nuevo. Desde el rey hasta el último de sus súbditos, todos se enorgullecían de la amistad y compañía del marino.

Un día entró un buque en el puerto de la isla y comenzó a descargar mercancías.

Simbad, extrañado, descubrió que llevaban su propia marca.

– *Este barco tiene que ser el mío* – se dijo -. *Le preguntaré al capitán.*

Así lo hizo y no fue reconocido, ya que vestía según la moda de la isla y usaba una larga barba. El capitán explicó:

- *Estas mercancías pertenecen a un mercader de Bagdad llamado Simbad. Un día junto con tres hombres más, desembarcó en lo que creyeron una isla y resultó ser una ballena. Simbad nunca regreso al barco y yo traigo aquí las mercancías a fin de venderlas y entregar su importe con los beneficios a la familia del desgraciado náufrago.*

Simbad sonreía al decir:

- *Capitán, ¿es que no reconocéis al dueño de esas mercancías? Miradme bien...*
- *¿Es posible? Parecéis... Sois... - Simbad en carne y hueso, amigo mío.*

Seguidamente relató la pericia de su naufragio. Después eligió de entre las mercancías las más selectas para obsequiar al rey Mirahge.

Este correspondió largamente con regalos de sándalo, alcanfor, pimienta y cuantos frutos producía la isla. Por valor de cien mil cequíes.

Y un día Simbad regresó feliz a su palacio de Bagdad, mucho más rico de lo que era al emprender el viaje en cuya travesía tomó por isla lo que era una colosal ballena.

(De las aventuras de Simbad el Marino, de Las Mil y una noche. Autor: Anónimo).

ACTIVIDAD 3:

Lee detenidamente la siguiente información y observa el video (si tienes la posibilidad) que encontraras en el siguiente link: <https://www.youtube.com/watch?v=DKTFXPRyARI>

ANÉCDOTA



Una anécdota es un relato de poca extensión sobre algún acontecimiento curioso o divertido; se emplea sobre todo en conversaciones, aunque también puede adoptar la forma de un texto escrito. Está basada en hechos reales, que tienen lugar en ambientes también reales. Los protagonistas de este tipo de narraciones suelen tener una participación directa o indirecta sobre lo que se cuenta.

ESTRUCTURA

En la estructura de la **anécdota** se utilizan los criterios de “introducción”, “nudo” y “desenlace”. La introducción sirve para presentar los hechos, en cuanto al nudo, puede entenderse como el centro del [conflicto](#) que mueve a los acontecimientos y finalmente, en el desenlace se da cuenta de la forma en que pudo resolverse el conflicto.

Luego de ver el video o leer la información sobre la anécdota, resuelve los siguientes puntos en tu cuaderno de español:

- ¿Qué es la anécdota?
- ¿Cuál es la estructura de una anécdota?
- Nombra un momento que hayas vivido en tu comunidad (familia, vecinos, amigos...) y fue importante para ti, explica por qué.
- Escribe una lista de 5 cosas que más disfrutas hacer en tu comunidad (familia, vecinos, amigos...).
- ¿Qué te gustaría hacer en tu comunidad (familia, vecinos, amigos...), luego que pase la cuarentena, o a dónde te gustaría ir?
- Representa con un dibujo un momento especial que hayas vivido en tu comunidad (familia, vecinos, amigos...).

ACTIVIDAD 4

Es importante reconocer que una comunidad es un “Grupo social del que forma parte una persona”, generalmente **la familia/ the family, los amigos/ the friends y los vecinos/ the neighbors** son los más cercanos, por esta razón, te invitamos a realizar de manera **creativa**, el siguiente esquema, en el cual debes completar las oraciones y dibujar lo que se indica.

THIS IS ME.

DRAW/
DIBUJAR.

Hi! My name is _____
I live in _____
I am _____, _____
(Adjectives)

MY FAMILY.

DRAW/
DIBUJAR.

This is my family.
My family is _____, _____
(Adjectives)

MY NEIGHBORS.

DRAW/
DIBUJAR.

These are my neighbors.
My neighbors are _____,
_____. **(Adjectives)**

MY FRIENDS.

DRAW/
DIBUJAR.

These are my friends.
My friends are _____, _____
(Adjectives)

Para completar las oraciones, debes utilizar **adjetivos/adjectives** que son palabras a través de las cuales se expresan cualidades de personas, animales, lugares, cosas; éstas deben escribirse en **inglés**. A continuación, encontrarás un listado, con el cual te puedes ayudar y en la bibliografía algunos videos relacionados.

Beautiful : bonita/o

Big: grande

Small: pequeño/a

Good: bueno/a

Bad: malo/a

Pretty: hermosa

Polite: educado/a

Cheerful: alegre

Shy: tímido/a

Hardworking: trabajador/a

Lazy: perezoso/a

Helpful: servicial

Rude: grosero/a

Friendly: amigable

Lovely: encantador/a

Loving: amoroso/a

Kind: amable

Nice: agradable

Happy: feliz

Sad: triste

Funny: divertido/a

Serious: serio/a

Different: diferente

Strong: fuerte

Recursos: Hojas de block o iris, lápices, colores, marcadores.

ACTIVIDAD 5:

La anécdota, al ser un texto escrito requiere de una adecuada escritura para que todas las personas que lo lean o nos escuchen puedan entender claramente lo que ocurrió. Por ello te invitamos a que leas con detenimiento la siguiente información.

Conectores: Son palabras que tienen como función **conectar** distintas partes de un texto, ya sean palabras, frases o, incluso, párrafos completos. Pueden ser de diferentes tipos.

Ejemplos: Carmen **y** Jorge son alumnos muy estudiosos
CONECTOR que unen los nombres de dos personas.

Te dije que estudies; **pero** no lo hiciste.
CONECTOR que une dos enunciados.

TIPOS DE CONECTORES

ORDENAR	<i>Ordenar: en primer lugar, en segundo lugar, para empezar/comenzar, para concluir/terminar, por un lado, por otro lado, para terminar.</i>
AÑADIR	<i>Añadir: además, asimismo, también, incluso, por otro lado, por otra parte.</i>
EJEMPLIFICAR	<i>Ejemplificar: por ejemplo, en concreto, en particular, pongamos que, pongamos por caso.</i>
CONTRASTAR	<i>Contrastar: pero, sin embargo, por el contrario, aunque, al contrario, en cambio.</i>
CAUSA	<i>Causa: porque, a causa de, debido a, como, dado que, puesto que, ya que.</i>
CONSECUENCIA	<i>Consecuencia: por tanto, por consiguiente, por lo cual, de modo que, de manera que, así, por esto.</i>
EXPLICAR	<i>Explicar: es decir, o sea, dicho de otra manera, en otras palabras, dicho de otro modo.</i>
REAFIRMAR	<i>Reafirmar: en realidad, en efecto, en el fondo.</i>
OPINAR	<i>Opinar: en mi opinión, para mí, según mi opinión, bajo mi punto de vista, considero que, a mi parecer/entender/juicio.</i>
CONCLUIR	<i>Concluir: para finalizar, en conclusión, por último, en definitiva, en resumen.</i>

Ahora escribe un texto sobre un suceso vivido en familia o en comunidad (amigos, vecinos, escuela, etc.). Redáctalo utilizando algunos de los conectores que leíste en el cuadro con el fin de darles orden a los hechos ocurridos y evitar repetir palabras. En tu escrito resalta con colores los conectores utilizados.

El escrito debe tener un **título y tres párrafos** separados por un punto final. (Un párrafo de **inicio**, otro de **nudo** y el último de **desenlace**).

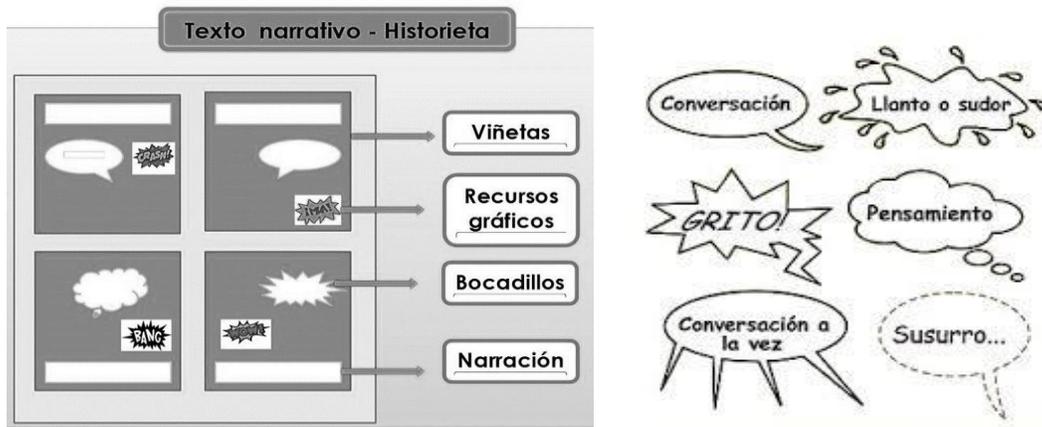
Título
Inicio
Nudo
Desenlace

ACTIVIDAD 6

Elabora de manera creativa en una hoja de block o iris, una HISTORIETA relacionada con la ANÉCDOTA que narraste en la actividad anterior.

La historieta debe tener 3 viñetas o cuadros, además, dibujos (personajes, lugares...), onomatopeyas (imitación de sonidos) y expresiones cortas en inglés relacionadas con adjetivos, emociones, sentimientos, etc. Puedes apoyarte en las guías anteriores y en los siguientes elementos:

La historieta:



Onomatopeyas:



Algunas expresiones que puedes utilizar: (Saludos- despedidas, vocabulario trabajado en clase) (Oh my God- Oh, no! - Hello - Thank you - Welcome - That morning/ afternoon/ night - Sorry – Excuse me - It is wonderful- It is very funny! - It is awesome - It is very happy/sad – Great – Excellent)

Recursos: Hojas de block o iris, lápices, colores, marcadores, diccionario de inglés o traductor

Bibliografía: <https://www.youtube.com/watch?v=eKnQOsfHeDU>