

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA VILLA FLORA	CÓDIGO: ED-F-30	VERSIÓN 2
	TALLER	FECHA: 23-02-2019	

Marque el tipo de taller: Complementario ___ Permiso ___ Desescolarización Otro ___

Asignaturas: Lengua Castellana, Literatura, tecnología y Ciencias sociales

Grado: 7

Fecha: Semanas 5,6,7 y 8 P2

Docentes: María Betty Vásquez Vélez, Janeth Ospina C, Paula Andrea Zapata Zapata.

Nombre y Apellidos de estudiante: _____

Propósito (indicador de desempeño):

Lengua castellana:

- Aprecia en los textos que lee, las producciones artísticas, las rimas que se presentan, acompañamientos musicales o imágenes, estrategias narrativas y perspectivas del autor.

Literatura:

- Aprecia las características de las novelas de aventuras.

Tecnología:

- Explica los principios de funcionamiento que sustentan un proceso o sistema tecnológico para hacer relaciones de causa efecto.
- Ejemplifica cómo en el uso de artefactos, procesos o sistemas tecnológicos, existen principios de funcionamiento que los sustentan.

Sociales:

- Compara las diferentes culturas actuales con la sociedad del medioevo
- Expone sobre las características básicas de los documentos que utiliza para responder preguntas sobre hechos sociales y culturales que caracterizan el medioevo

Pautas para la realización del taller:

- El trabajo será realizado en hojas de block
- Después de realizarlo, deberá tomar una fotografía de la actividad y subirla a la plataforma de Edmodo en cada clase de cada docente en SEMANA 3 Y 4
- Recuerda que este taller lo puedes presentar en forma física en la secretaría del colegio en caso de no tener herramientas virtuales.

Describir ítems de evaluación del taller para el estudiante:

El taller tiene un valor del 100% en cada clase y para cada indicador de desempeño

Nota: Recuerde ingresar la actividad a la clase de la docente a través de la plataforma Edmodo.

Exploración

¿Sabes qué es una aventura?

Según el diccionario de la real academia de la lengua, una aventura es; **Experiencia** poco frecuente que es apasionante o peligrosa, por ejemplo, *Tom Sawyer vivió muchas aventuras.*

Y según César Milstein, “La aventura es una de las grandes fascinaciones del género humano. La mejor manera de entusiasmar a un niño para que emprenda una nueva tarea es convencerlo de que es una aventura. Y, más tarde, el entusiasmo por las aventuras será el centro de la vida de muchos hombres y mujeres. “

1. Narra en cinco renglones, las aventuras que has tenido en la época de confinamiento para comunicarte con tu familia y amigos a través de un medio tecnológico.

Estructuración

2. Lee atentamente el siguiente texto, que te ayudará a comprender el género literario de aventuras, su transcurso en la historia y su acercamiento a través de los medios tecnológicos.

Recuerda: Las estrategias narrativas son el conjunto de métodos que el autor de una historia literaria, teatral, cinematográfica o musical utiliza para transmitir la trama al lector y motivar a que siga leyendo sin parar.

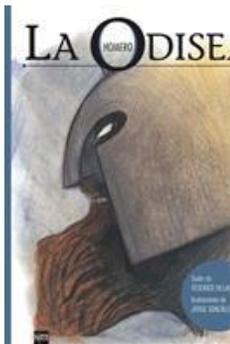
El género de aventuras las estrategias o elementos que utiliza el escritor son:

Por lo general, en la novela de aventuras siempre hay un **viaje**. Un viaje externo que el protagonista vive, en el que se enfrentará a situaciones comprometidas o peligros, y también un viaje interior que le hará crecer y mejorar hasta alcanzar sus metas. Siempre será una iniciación en un saber que antes no se tenía.

El esquema salida-viaje-retorno se suele repetir en el género, creando expectación para el lector, quien llega a las últimas páginas en busca del destino del **héroe** que lo ha cautivado con sus peripecias. Sí, siempre hay un personaje principal con el que el lector se identifica plenamente.

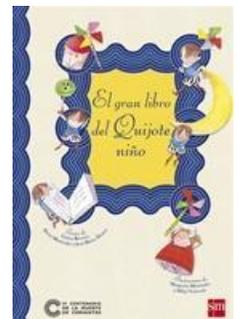
La **acción** trepidante es otro rasgo fundamental de este género, así como los diferentes escenarios y lugares que se suceden, casi siempre exóticos. Los libros de aventuras brindan la posibilidad de visitar lugares que, de otro modo, sería imposible: el desierto, la jungla, alta mar, una batalla, etc.

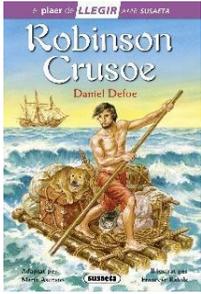
A través de la historia el género de aventuras se expresó de la siguiente manera:



En la **Edad Antigua**: en *La Odisea* y en *La Ilíada de Homero* (siglo VIII a. d C.) y, por ende, en la épica clásica. En la primera, el héroe Ulises lucha por volver a su hogar en Ítaca tras la Guerra de Troya. He aquí el viaje iniciático del protagonista que será la base para las futuras aventuras narrativas. También los cuentos de *Las mil y una noches*, donde encontramos a Aladino o Simbad, el marino.

En **Edad Media**, los libros de caballerías, como *El Libro del Caballero Zifar* o *Amadís de Gaula*, son una buena referencia. No podemos olvidar tampoco *Don Quijote de la Mancha*, inspirado en ellos, el cual cuenta las aventuras y desventuras del hidalgo Alonso Quijano, obsesionado por salir en busca de enemigos y salvaguardar su honor y el de su amada Dulcinea.

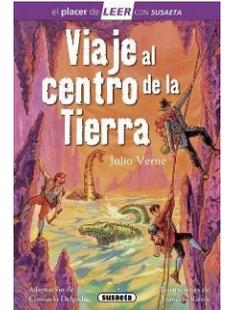




En la edad Moderna encontramos un sinnúmero de novelas de aventura algunas de ellas son (Robinson Crusoe es una de las obras más famosas del escritor inglés Daniel Defoe, publicada en 1719 y considerada como una de las novelas de aventuras por antonomasia. Narra la historia de un náufrago inglés que pasa 28 años en una remota isla desierta. Allí deberá sobrevivir, adaptarse a una tierra extraña y lidiar con los caníbales que habitan las islas cercanas.

Las novelas de Julio Verne

Un día, investigando unos libros antiquísimos, el profesor Otto descubre un manuscrito igual o incluso más antiguo que los libros, el cual fue escrito por un alquimista Islandés llamado Arne Saknussemm, muerto hace cientos de años. Éste descubrimiento emociona mucho al profesor por alguna razón que Axel desconoce al principio. Luego de investigar a fondo el pergamino, descubren que dicho documento posee la pista para poder realizar un viaje hasta el centro de la tierra. El profesor, eufórico, decide realizar dicho viaje hasta el centro de la Tierra, arriesgándolo todo para replicar tal hazaña.



Edad contemporánea. También se utiliza este género literario y hay muchas obras encantadoras para adolescentes como tú. Te dejamos la inquietud para que explores y elijas una novela, que te haga viajar y vivir una aventura con mucho suspenso y acción.

Tomado de: <https://lallavedeplatablog.wordpress.com/2018/10/15/mini-resena-viaje-al-centro-de-la-tierra/>

Desde la tecnología podrás vivir una gran aventura si te atreves a construir una máquina, primero piensas en la necesidad que la máquina llegará a satisfacer, luego la construyes en tu mente y si te la puedes imaginar puede llegar a ser posible. Posteriormente tendrás que tener en cuenta aspectos importantes tales como:

Imaginación: indispensable para encontrar soluciones originales a la necesidad que tienes.

Materiales y propiedades: conocer los distintos tipos de materiales y sus propiedades te ayudará a seleccionar el material más adecuado para fabricar tu máquina.

Técnica: Para desarrollar una máquina es necesario dominar un conjunto de destrezas, tales como el manejo de herramientas, utilización de procedimientos, la organización de tareas.

Conocimientos o principios científicos: los conocimientos de ciencia, física, ingeniería, son decisivos para resolver de forma efectiva algunos problemas.

Las Máquinas, instrumentos, y equipos tecnológicos que el hombre ha inventado, desde la polea hasta el computador, se basan en principios científicos. Estudiando algunos principios básicos se entiende mejor cómo se construyen las máquinas (sean del pasado o del presente), su forma y funcionamiento, y es así puesto que nuestra vida y el entorno mismo ha sido cambiado por la tecnología, los seres humanos pasamos de usar herramientas simples a complejas que se basan en principios científicos producto de la acumulación de conocimiento a través del tiempo.

Por ejemplo, los hermanos **Wright**, dos aviadores, ingenieros, inventores y pioneros de la aviación, en 1867, cuando inventaron, construyeron y volaron el primer aeroplano del mundo, tuvieron que realizar muchas investigaciones sobre las cuatro fuerzas que afectan un vuelo; sustentación, peso, empuje y resistencia, en sí, se les hizo necesario estudiar la aerodinámica como principio fundamental de dicha máquina.

3. Así como las novelas de aventura donde el personaje principal viaja y describe acciones, lugares y circunstancias que vive. Te invitamos a que viajes imaginariamente por Colombia. debes llevar un lápiz y libreta para que describas todo lo que observas:

- a. Selecciona el lugar de Colombia que quieres visitar
- b. Puedes pensar en viajar por algunos de estos medios: google maps, tus experiencias de viaje ya vividas o por tu imaginación a través de la historia que te cuente un familiar.
- c. Debes poner mayor atención en los lugares geográficos (montañas, ríos y volcanes entre otros), sitios culturales (parques, museos, restaurantes, entre otros) al igual que los artefactos novedosos que encuentres y sus respectivos principios de funcionamiento.
- d. Ahora, realiza una narración de principio a fin de tu aventura teniendo en cuenta todos los aspectos que te invitamos a observar.

Transferencia

4. En el género literatura de aventura los protagonistas salen de la rutina y se enfrentan con lugares desconocidos, situaciones de misterio y peligro, que por lo general terminan con un final feliz, logrando sus propósitos. Para tener una aventura a través de la lectura te invitamos a leer en el siguiente capítulo de la novela clásica de Miguel de Cervantes Saavedra *Don Quijote de la Mancha*.
5. Luego de leer la novela sugerida, escribe 5 adjetivos de los personajes principales y en qué contexto histórico se desarrolló la novela.
6. En el capítulo aparece unos molinos de viento, investiga y explica cuál es la causa y el efecto para que este artefacto tecnológico funcione.
7. Compara tus viajes con el viaje de don Quijote de la mancha teniendo en cuenta: la geografía, los medios de transporte y el contexto.

Nota: Recuerde tener una buena presentación en el trabajo, utilizando los signos de puntuación, uso correcto de la ortografía. Cabe aclarar que los derechos de autor se deben respetar, haciendo uso de las citas y referencias debidas para cada trabajo.