

	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA VILLA FLORA</b>		<b>CÓDIGO:</b> ED-F-27	<b>VERSIÓN</b> 3
	<b>PLAN DE APOYO</b>			<b>FECHA:</b> 18-09-2020
<b>Área y/o Asignatura:</b> Literatura		<b>Grado:</b> 7	<b>Período:</b> 1,2,3	
<b>Docente (s):</b> Maria Alejandra Pérez Pino				
<b>INDICADOR(ES) DE DESEMPEÑO:</b>				
Conoce las características e importancia del mito como manifestación cultural de cada civilización.				
Identifica los más famosos viajes heroicos				
Utiliza las características e importancia del mito como manifestación cultural de cada civilización.				
Produce textos relacionados con los más famosos viajes heroicos.				
Respeto las características e importancia del mito como manifestación cultural de cada civilización.				
Inventa y crea viajes heroicos a partir de sus sueños y expectativas de vida.				
Explica las características de las novelas de aventuras.				
Identifica las circunstancias y características que dieron origen a la literatura fantástica.				
Inventa y crea viajes heroicos a partir de sus sueños y expectativas de vida.				
Expresa las circunstancias y características que dieron origen a la literatura fantástica.				
Promueve las características de las novelas de aventuras.				
Aprecia las características de las novelas de aventuras.				
Explica las características de la ciencia ficción.				
Explica las características de un relato de misterio.				
Comprende las características de la ciencia ficción.				
Interpreta las características de un relato de misterio.				
Valora las características de la ciencia ficción.				
Interpreta las características de un relato de misterio.				
<b>FECHA de presentación</b>	<b>ACTIVIDAD A REALIZAR</b>			

25 al 27 de noviembre	Taller de literatura con respecto a las competencias de la asignatura
25 al 27 de noviembre	Sustentación mediante evaluación escrita del taller
<b>OBSERVACIONES:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El taller se debe entregar <b>en hojas de block carta, de forma organizada y clara.</b> (valor 50%)</li> <li>• La sustentación se debe hacer en forma oral en los tiempos establecidos. (valor 50%)</li> <li>• Las respuestas al taller deben ser a mano, teniendo argumentos claros y precisos contruidos por el estudiante, por tal motivo, no debe hacerse copia literal de las respuestas de internet y se deben citar en el trabajo las fuentes de donde se saca la información.</li> </ul>	

### Taller plan de apoyo

1. Realiza un cuadro comparativo sobre mitos y leyendas, teniendo en cuenta los siguientes aspectos (al menos 5 comparaciones):
  - A. Descripción
  - B. Origen
  - C. Ejemplos
2. Realiza un cuadro comparativo de la novela de aventura y la literatura fantástica (al menos 8 comparaciones), teniendo en cuenta:
  - A. Origen
  - B. Descripción
  - C. Clasificación
  - D. Características
  - E. Ejemplos
3. Realiza un mapa conceptual sobre la ciencia ficción, teniendo en cuenta los siguientes aspectos:
  - A. Descripción de la ciencia ficción
  - B. Origen
  - C. Características de la ciencia ficción
  - D. Relación de la ciencia ficción con las críticas sociales
  - E. Tipos de ciencia ficción con descripción
4. Realiza un mapa conceptual sobre los relatos de misterio, teniendo en cuenta los siguientes aspectos:
  - A. Definición de los relatos de misterio
  - B. Origen
  - C. Características de los relatos de misterio
  - D. Tipos de relatos de misterio con su descripción

**Realice la siguiente lectura y responda:**

#### **HADES: el dios del inframundo**

La mitología griega está llena de historias fascinantes, y la historia de Hades no es una excepción. Hades era el dios griego del inframundo, el reino de los muertos, y también se le conocía como Plutón en la mitología romana.

Hades era uno de los tres hijos de los titanes Cronos y Rea, junto con Zeus y Poseidón. Cuando los tres hermanos derrocaron a su padre y dividieron el universo entre ellos,



Hades se convirtió en el señor del inframundo, gobernando sobre los muertos y las riquezas enterradas bajo la tierra.

Su principal hogar era el reino subterráneo llamado Hades, donde moraban las almas de los muertos. Este lugar estaba custodiado por el perro de tres cabezas llamado Cerbero, cuya tarea era evitar que los vivos entraran y que los muertos salieran. A pesar de su papel sombrío y temido, Hades no era considerado malvado como otros dioses del inframundo en otras mitologías. Más bien, se le veía como un gobernante justo pero implacable. Los griegos lo temían y le tenían respeto, pero rara vez lo invocaban en sus cultos debido a su asociación con la muerte.

Hades era conocido por su casco de invisibilidad, un regalo de los Cíclopes que le ayudaba a moverse libremente entre los vivos y los muertos. También se le asociaba con las riquezas enterradas bajo la tierra, como minerales preciosos y metales. Esto reflejaba su dominio sobre las riquezas ocultas en las profundidades de la tierra.

Una de las historias más conocidas relacionadas con Hades es su rapto de Perséfone, la hija de Deméter, la diosa de la agricultura. Hades quedó prendado de Perséfone y la arrastró al inframundo para ser su esposa. Deméter, desesperada por la pérdida de su hija, hizo que la tierra se volviera estéril hasta que Perséfone fue devuelta. Finalmente, Hades accedió a liberar a Perséfone, pero antes de que lo hiciera, le dio una granada para comer. Al comer alimentos del inframundo, Perséfone quedó ligada al reino de Hades y se vio obligada a pasar parte del año con él. Este mito explica el ciclo de las estaciones: cuando Perséfone está con su madre, Deméter, la tierra florece, pero cuando está en el inframundo con Hades, la tierra se vuelve estéril.

Orfeo era un talentoso músico y poeta, hijo de la musa Calíope y el rey de Tracia. Se enamoró perdidamente de Eurídice, una bella ninfa, y se casaron. Sin embargo, su felicidad se vio truncada cuando Eurídice murió poco después de su matrimonio, mordida por una serpiente venenosa mientras huía de un pretendiente. Devastado por la pérdida de su amada, Orfeo decidió bajar al inframundo para intentar recuperar a Eurídice. Armado solo con su lira y su música, descendió a las profundidades del Hades.

Al llegar al reino de los muertos, Orfeo tocó su lira y entonó canciones tan conmovedoras que incluso los espíritus más sombríos se vieron conmovidos por su música. Persuadió a Caronte, el barquero del río Estigia, para que le permitiera cruzar al otro lado. Cuando finalmente se encontró con Hades y Perséfone, la reina del inframundo, les suplicó que le devolvieran a Eurídice. Conmovido por la música de Orfeo y su doloroso lamento, Hades accedió a su petición, pero con una condición: Orfeo debía guiar a Eurídice de regreso a la tierra sin mirar hacia atrás hasta que hubieran salido completamente del inframundo.

Orfeo aceptó las condiciones y comenzó a llevar a Eurídice consigo, pero, consumido por la duda y el miedo, miró hacia atrás antes de salir del inframundo. En ese momento, Eurídice desapareció de nuevo en la oscuridad, condenada a permanecer en el Hades para siempre. Generado con perplexity.ai

### **Con base al texto, responde las siguientes preguntas**

5. ¿Cuál crees que fue la labor más importante de Hades en los mitos griegos, aparte de su gobierno sobre el inframundo?
6. ¿Cuál es tu opinión sobre la decisión de Hades de permitir que Orfeo intentara rescatar a Eurídice del inframundo?
7. ¿Crees que Hades fue injustamente retratado como un dios oscuro y sombrío en la mitología griega, o crees que su papel era necesario para los hombres y por qué?
8. ¿Qué enseñanzas nos deja el mito de Hades?

## Realice la siguiente lectura y responda:

### Las maravillas del mundo



El viaje de Marco Polo es una de las historias más fascinantes de la exploración y el comercio en la historia. Marco Polo fue un comerciante veneciano que vivió en el siglo XIII y se convirtió en uno de los primeros viajeros europeos en llegar a Asia Oriental. Marco Polo partió de Venecia en 1271 junto con su padre Niccolò y su tío Maffeo, quienes eran comerciantes experimentados. Su viaje inicial tenía como destino el Imperio Mongol, gobernado por Kublai Khan.

Marco y su familia viajaron por tierra a través de Asia Central, pasando por Persia (actual Irán) y atravesando las Montañas del Pamir antes de llegar a la corte de Kublai Khan en China. Este viaje fue extremadamente peligroso y lleno de desafíos, incluyendo conflictos con tribus nómadas y dificultades climáticas. Estos conflictos eran comunes debido a la naturaleza hostil y guerrera de muchas de estas tribus, así como a la competencia por recursos escasos en las regiones desérticas y montañosas por las que viajaban. Algunos de los conflictos que Marco Polo y su familia enfrentaron incluyen:

Las tribus nómadas a menudo atacaban a los viajeros y caravanas que consideraban intrusos en su territorio. Marco Polo y su familia tuvieron que defenderse en varias ocasiones contra estos ataques, utilizando armas y tácticas de defensa para protegerse a sí mismos y a sus bienes. Además de los enfrentamientos armados directos, las tribus nómadas también podrían robar y saquear a los viajeros. Marco Polo y su familia estaban constantemente en guardia contra posibles ataques sorpresa y tenían que tomar medidas para proteger sus mercancías y provisiones de posibles ladrones. Algunas tribus nómadas también podrían exigir tributos o pagos de protección a los viajeros a cambio de permitirles pasar por su territorio sin ser atacados.

Durante su estancia en China, Marco Polo recorrió extensamente el país, explorando ciudades como Beijing, Hangzhou y Suzhou, así como regiones remotas como Yunnan. También viajó a otros lugares de Asia Oriental como Japón, India y Sri Lanka.

Marco Polo pasó mucho tiempo en China durante su estancia en la corte de Kublai Khan. Sus observaciones detalladas sobre la sociedad, la cultura, la economía y las costumbres chinas proporcionaron a Europa una visión sin precedentes de una de las civilizaciones más avanzadas del mundo en ese momento. Con su relato dio a conocer las tierras de Asia central y China, y puso en el mapa la mítica Ruta de la Seda, era una red de varias rutas comerciales, tanto terrestres como marítimas, que unían Europa con Asia y África.

Después de casi dos décadas en el este, Marco Polo decidió regresar a Venecia. Durante su viaje de regreso, se encontró con múltiples desafíos, como enfermedades, piratas y conflictos políticos. Finalmente, en 1295, regresó a Venecia. A su regreso, Marco Polo fue encarcelado por Venecia debido a su participación en conflictos con Génova, una ciudad rival. Durante su encarcelamiento, dictó sus experiencias de viaje a un compañero de celda, Rustichello de Pisa. Estas narraciones se convertirían en el famoso libro "Il Milione" (El libro de las maravillas del mundo), que relata sus aventuras en Asia. Generado con perplexity.ai

### Responde las preguntas con base al texto:

9. Realiza un cómic, de al menos 6 cuadros, donde describas las aventuras vividas por Marco Polo.
10. ¿Por qué fue importante el viaje que realizó Marco Polo a China?
11. ¿Qué impacto tuvieron los relatos de Marco Polo sobre sus viajes en la mentalidad europea de la época?

### Lee el siguiente texto y responde

#### El Enigma del Reloj Antiguo

En una pequeña ciudad costera, había una tienda de antigüedades que todos evitaban. No porque fuera tenebrosa, sino porque dentro se encontraba un viejo reloj de pie que, según las leyendas locales, marcaba las horas de manera errática desde la medianoche hasta el amanecer. Dos amigos de secundaria, siempre habían

oído historias sobre el reloj, pero nunca las habían tomado en serio. Hasta una noche de verano, cuando decidieron investigar por sí mismos.

Cuando los dos amigos entraron en la tienda, el reloj sonó dando las doce campanadas de la medianoche. Pero, en lugar de quedarse quieto, el péndulo comenzó a balancearse más rápido, y una pequeña nota cayó de su interior. La nota decía: "El tiempo es la clave, pero el corazón es el camino".

Lucas y Marina buscaron por toda la tienda. Encontraron una vieja caja de música que, al darle cuerda, tocaba una melodía familiar. Debajo de la caja, una inscripción decía: "A veces, para avanzar, debes mirar atrás".

En la parte trasera de la tienda había un gran espejo cubierto por una tela. Al destaparlo, notaron que reflejaba no solo su imagen, sino también el interior de una antigua casa que no reconocían. El reloj, en el reflejo, señalaba las 3:33, mientras que el real aún marcaba las 12:15.

Continuando su búsqueda, encontraron un diario escondido en un compartimento secreto del reloj. El diario pertenecía al antiguo dueño de la tienda, un relojero que había desaparecido misteriosamente años atrás. En sus páginas, hablaba de un amor perdido y de un amuleto que poseía el poder de conectar el tiempo y el espacio.

Con la información del diario, Lucas y Marina dedujeron que necesitaban encontrar el amuleto para desbloquear el secreto del reloj. Volvieron al espejo, y Lucas notó un pequeño resplandor en uno de los rincones reflejados. Al girar el espejo, encontraron un compartimento oculto que contenía el amuleto.

Colocando el amuleto en el reloj, las manecillas comenzaron a girar furiosamente hasta que se detuvieron en las 3:33. De repente, la tienda cambió de apariencia y se encontraron en la antigua casa del relojero, donde descubrieron que el tiempo se había detenido en el momento de su desaparición. Marina, con el diario en mano, leyó las últimas palabras del relojero: "Solo el amor verdadero puede liberar al tiempo de su prisión." Lucas, comprendiendo el mensaje, abrazó a Marina, y juntos, liberaron al relojero del hechizo temporal, devolviendo el flujo normal del tiempo. La tienda volvió a la normalidad, y el reloj, desde ese día, funcionó perfectamente, marcando las horas con precisión. Lucas y Marina se llevaron consigo el amuleto, como recuerdo de la aventura que les enseñó que el tiempo, aunque misterioso, siempre encuentra su camino. Generado con Copilot.ai.

12. Describe las características de relatos de misterio que posee el cuento anterior
13. Explica ¿Por qué el relojero había desaparecido hace tanto tiempo?
14. Explica ¿Cómo lograron los dos amigos salvar al relojero?
15. Realiza un dibujo a color, de al menos media página, sobre el final de la historia anterior.