
	Secretaría de Educación de Medellín Institución Educativa Fe y Alegría Aures “Educar para la vida con dulzura y firmeza” Diario de Campo - Guía Didáctica (Aprende en casa 2021)			
Área: Ética y Valores	Asignatura: Catedra y Ética	Grado: 7-2	Intensidad Horaria: 1h / semana	
Profesor(a): Zuly Salazar Moreno Karina Puche Bustamante	Año: 2021	Periodo: 2	Semanas: Desde la 1 a la 10	
Componente: Conocimiento, confianza y valoración de sí mismo.	competencias: Autonomía, Axiología, Relaciones inter e intrapersonales, desarrollo de la espiritualidad y la trascendencia, pensamiento crítico reflexivo y creatividad.			
Fecha				
Segundo período académico Institucional de 2021				
Contenidos de Aprendizaje		Indicadores de logro		
<ul style="list-style-type: none"> ❖ El conflicto ❖ La mediación ❖ ¿Qué es la mediación? ❖ Un espacio para aprender a vivir juntos. 		Identifico concepto de conflicto y mediación. Reconozco que de los problemas puedo aprender mucho para convivir.		
Estándar		Estrategias y Recursos		
-Me formo como persona que trasciende hacia el arte del buen vivir. -Analizo diversas herramientas que me ayudan a direccionar la conducta personal. -Analizo cómo mis sentimientos, emociones, afectos y deseos influyen en mi participación en la vida colectiva para una sana convivencia. -Me formo como un ser social en la búsqueda del bien común.		<ul style="list-style-type: none"> ● Observar y analizar bien los ejercicios sugeridos de cada tema y luego haga practica voluntaria con esa información para ejercitar sus conocimientos ● Resuelve el taller de profundización calificable para evaluar y hacer seguimiento del proceso en el cuaderno de actividades. ● Para el desarrollo de esta guía debes tener, además de tu disposición, compromiso, entre otros, los cuadernos sugeridos en las clases, diccionario y cualquier material bibliográfico que tengas en casa, que te pueda servir de apoyo para entender y comprender mejor la información de este documento, así como todos los materiales propios y necesarios (que tengas en casa) para desarrollar las actividades académicas sin internet. 		
ACTIVIDADES				
<ol style="list-style-type: none"> 1. Explica con tus propias palabras ¿Qué es el conflicto? ----- ----- 2. Analiza la lectura y responde: <ol style="list-style-type: none"> 2.1 ¿De qué trata la lectura EL TORITO CHISPA BRAVA? 2.2 ¿Cómo era tratado Ricardo? 2.3 Redacta una breve reflexión de la lectura 				

EL TORITO CHISPA BRAVA

Ricardo estaba llorando en el patio. Algunos de sus compañeros se habían estado metiendo con él, lo molestaban, le pegaban y le decían palabras que lo hacían sentir mal; esta actitud era frecuente, y no había nada que le molestara más. Pero por mucho que les dijera, no dejaban de hacerlo.

Un joven mayor que Ricardo, que lo había visto todo, se acercó y le dijo: - si quieres que no te vuelva a ocurrir eso, tendrás que llegar a ser como el torito chispa brava. ¿Te cuento su historia? - ¡sí! - chispa brava era un toro que una vez pudo ver televisión desde el prado. Pasaban en ella una corrida de toros, y al ver cuál iba a ser su final, se dedicó el resto de su vida a prepararse para aquel día, el de su corrida...y no tardó en llegar.

Cuando salió a la plaza, recibió un primer puyazo en el lomo. Era muy doloroso, y sintió cómo su sangre de toro le pedía a gritos venganza. Pero él sabía lo que tenía que hacer, y se quedó inmóvil. Pronto apareció el torero provocándole con su capote al viento y su traje rojo. Volvió a sentir las mismas ganas de clavarle los cuernos bien adentro, pero nuevamente, tragó saliva y siguió quieto. No importó que siguieran tratando de animar al torito con puyas, banderillas y muletas: siguió tan quieto, que al cabo de un rato, toda la plaza estaba silbando y abucheando, hasta que decidieron cambiar de toro, porque resultó el toro más aburrido que se recuerda. Así que chispa brava fue devuelto a su prado para seguir viviendo tranquilamente. Y nunca más trataron de torearle, porque todos sabían que claramente no servía para las corridas.

- ¿y eso que tiene que ver conmigo? - preguntó Ricardo. - pues todo. A chispa brava le llevaron a una plaza de toros porque querían divertirse a su costa. Cuanto más hubiera respondido al capote y las banderillas, más se habrían divertido, y no habrían parado hasta terminar la corrida. a ti te pasa lo mismo con esos que te molestan. Se divierten a tu costa porque ven lo mucho que te enfadas, y eso les hace una gran gracia. Pero si hicieras como chispa brava, y no respondieras, se aburrirían y se irían a hacer algo que les resultase más divertido o productivo. Ricardo no terminaba en creérselo.

Pero en los días siguientes trató de hacer caso a aquel joven mayor. las primeras veces le costó mucho hacerse el indiferente ya que se reían de él; lo molestaban e incomodaban, pero no fueron muchas, porque todo resultó como había dicho el joven, y en unos pocos días, quienes lo molestaban habían encontrado otras cosas que hacer que meterse con Ricardo.

3. Para ti ¿Qué es mediación? -----

4. ¿Qué cualidades debe tener un mediador? -----

--

5. Analiza la lectura y responde:

5.1 ¿Por qué Leonardo era rechazado?

5.2 ¿Qué es lo que más te gusta de la historia? Argumenta

5.3 Escribe una breve reflexión de la lectura.

APRENDER A SER Y A VIVIR JUNTOS

Esta es la historia de un pueblo llamado " Lilo", adivinen ¿por qué?

Lean esta historia y lo sabrán. En un pueblo sin nombre vivían cinco familias. Por eso todos se conocían y se querían mucho. Todas las familias tenían hijos, de tres, cuatro y cinco años. En las tardes estos niños se juntaban en el parque. Jugaban a las escondidas, a las carreras, a la pelota, y muchas cosas más. Pero tenían un juego que era su preferido, se llamaba "Las adivinanzas". Las adivinanzas eran muy divertidas para ellos, uno de los niños debía pensar en un objeto que estuviera en el parque y los demás deberían adivinar de qué se trataba, tenían que hacer preguntas sobre la palabra misteriosa para tener más ayuda.

Gustavo, uno de los niños, pensó en la palabra "árbol", los demás niños preguntaban:

- ¿Es alto?, ¿Es duro?, ¿Es liviano?, ¿Es de color rojo?

Y el juego terminaba cuando alguno de ellos adivinaba, entonces el ganador pensaba en otra palabra. Todos se divertían menos uno. Su nombre era Leonardo, pero sus papás le decían Lilo. Lilo tenía

cinco años, era muy bueno, como todos los niños. Ayudaba a sus papás en todo lo que podía. Pero en las tardes su carita estaba triste porque miraba jugar a los demás niños y él no podía disfrutar los juegos con ellos. Tenía un problema. . . Lilo podía hacer de todo, pero no podía hablar, él no tenía voz. Había nacido con ese problemita. Y los niños no se acercaban a él porque no podían escucharlo.

Para sus padres no era ningún problema porque desde muy pequeño le habían enseñado a hablar con sus manos y de esa manera se entendían muy bien. Pero Lilo pensaba que él nunca podría ser como los demás niños del pueblo, ellos sí tenían voz y por eso jugaban a lo que querían. Una tarde todas las familias se reunieron en el parque a celebrar el cumpleaños del pueblo. Luego de comer cosas ricas, la mamá de Lilo, llamada Ana, les dijo a todos que se sentaran formando una gran ronda para jugar a algo muy divertido. Después de formar la ronda bien grande, Ana les explicó cómo era el juego. Los papás y sus hijos debían adivinar la palabra que Lilo iba a pensar. Nadie sabía cómo hacer eso porque el niño no podía hablar y no iban a entenderlo. Pero se quedaron en silencio esperando a ver que sucedía.

El juego comenzó. Lilo levantó sus manos y señaló a los niños con una de ellas y con la otra señaló a los papás. Entonces los demás gritaban: ¡la palabra es niños!, pero él con su cabecita les decía que no, entonces seguían gritando otras palabras: ¡señores!, ¡señoras!, ¡papás!, Lilo sonreía de poder estar jugando, pero su respuesta seguía siendo "no". Decidió ayudarlos un poco más y usó sus dedos para hacer la primera letra de la palabra, que fue la "P". Y empezaron a decir: ¡papá!, ¡pasto!, ¡paisaje!

Lilo seguía riendo, nunca se había divertido tanto entre esa gente que él miraba desde su jardín todas las tardes. De repente se paró en una silla y estirando sus brazos señaló todo el lugar y todas las personas que estaban jugando, y fue entonces que uno de los papás gritó: ¡pueblo!, y Lilo comenzó a aplaudir de alegría porque esa era la palabra. Todos rieron y aplaudieron al papá que había adivinado, pero los aplausos más fuertes fueron para Lilo que había hecho reír a todos y sabía jugar tan bien como los demás niños.

Desde aquel día, en las tardes, Lilo y los niños se sentaban en el parque y jugaban a las adivinanzas, pero había algo diferente en el juego. Todos querían que Lilo les enseñara a hablar con las manos, y muy pronto ellos aprendieron a hablar como él y a entender lo que les quería decir. Es por eso que el nombre del Pueblo se llamó Lilo, porque fue él quien enseñó a los demás a vivir todos juntos en ese hermoso lugar sin que ninguno tuviera que cambiar su forma de ser.

Evaluación	
Criterios	Actividades a Valorar
<p>Enviar a Zuly.salazar@medellin.edu.co Karinapuche.2020@gmail.com O al Classroom de la clase. Antes de junio 1 de 2021 Recuerda marcar el correo así: Asunto: Nombre del estudiante – Grado 7° Desarrollo Guía 2 catedra-Ética Al entregarlo procura buena presentación visual del trabajo, pero además con un buen contenido bien desarrollado y completo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Toma de apuntes de la guía en el cuaderno ● Desarrollo de los ejercicios propuestos de práctica y de profundización. ● Realización de las estrategias en los cuadernos correspondientes. ● Buena presentación, dedicación en las respuestas, que el desarrollo del trabajo esté completo al entregarlo
<p>Adecuaciones Curriculares: Condición de discapacidad y Población vulnerable</p>	<p>Reflexiones Pedagógicas: (Observaciones)</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● Sugerencias realizadas por la maestra de apoyo ● Trabajo personalizado con la maestra de apoyo (medio telefónico) ● Actividades de apoyo 	
<p>Observaciones y Recomendaciones de Coordinación:</p>	<p><u>Zuly Salazar M. -Karina Puche B.</u> Nombre Firma del profesor</p>