



**INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLOMBIA
GIRARDOTA ANTIOQUIA**

Aprobado según Resolución Departamental N° 809 del 11 de diciembre de 1995 – 2424 del 3 de diciembre de 2001 45029 del 25 de octubre de 2002 – 15404 del 8 de noviembre de 2005 TELÉFONO: 289 03 38 TELEFAX 405 27 21 ext. 11

**GRUPO SEPTIMO DOS
TRABAJO SEMI ESCOLARIZADO**

FECHA DE DEVOLUCIÓN DE LAS GUIA

Las guías deben ser devueltas totalmente diligenciadas:

El día 12 de Julio, a cada docente, en el horario de 9 am a 11 am

Si se presenta alguna novedad, se informará por el Facebook Institucional

CRITERIOS PARA LA ENTREGA:

- Todo el trabajo se debe realizar en hojas
- Debidamente marcados con el nombre del estudiante, grupo y nombre del docente.
- Las hojas de la guía de cada área deben ir grapadas.
- Debidamente ordenadas.

PROFESOR(A)

SORANY VALLADARES: inglés

ROBERTO LÓPEZ: Artística

ALBERTO PEREZ: Ética

ALBERTO PAREDES: Ciencias Naturales

PATRICIA HERRERA: Sociales

RAMIRO SERNA: Ed. Física

JOHAN RÚA: Geometría y Estadística


SANDRA RÍOS: Matemáticas

DIANA JARAMILLO: Lectura

FLOR ESCOBAR : Lenguaje

ELBER VALENCIA: Tecnología

MERCEDARIO PALACIOS: Religión

	GUIAS DE ESTUDIO	CÓDIGO:M-AC-FR-26
		VERSIÓN: 01
		FECHA:23-06-2020

ÁREA O ASIGNATURA : Inglés	GRADO : Séptimo
FECHA: Julio	AÑO LECTIVO: Séptimo
DOCENTE: Sorany Valladares Guzmán	PERIODO: Tercero
	GUIA N.º

1. COMPETENCIA(S) A ALCANZAR:

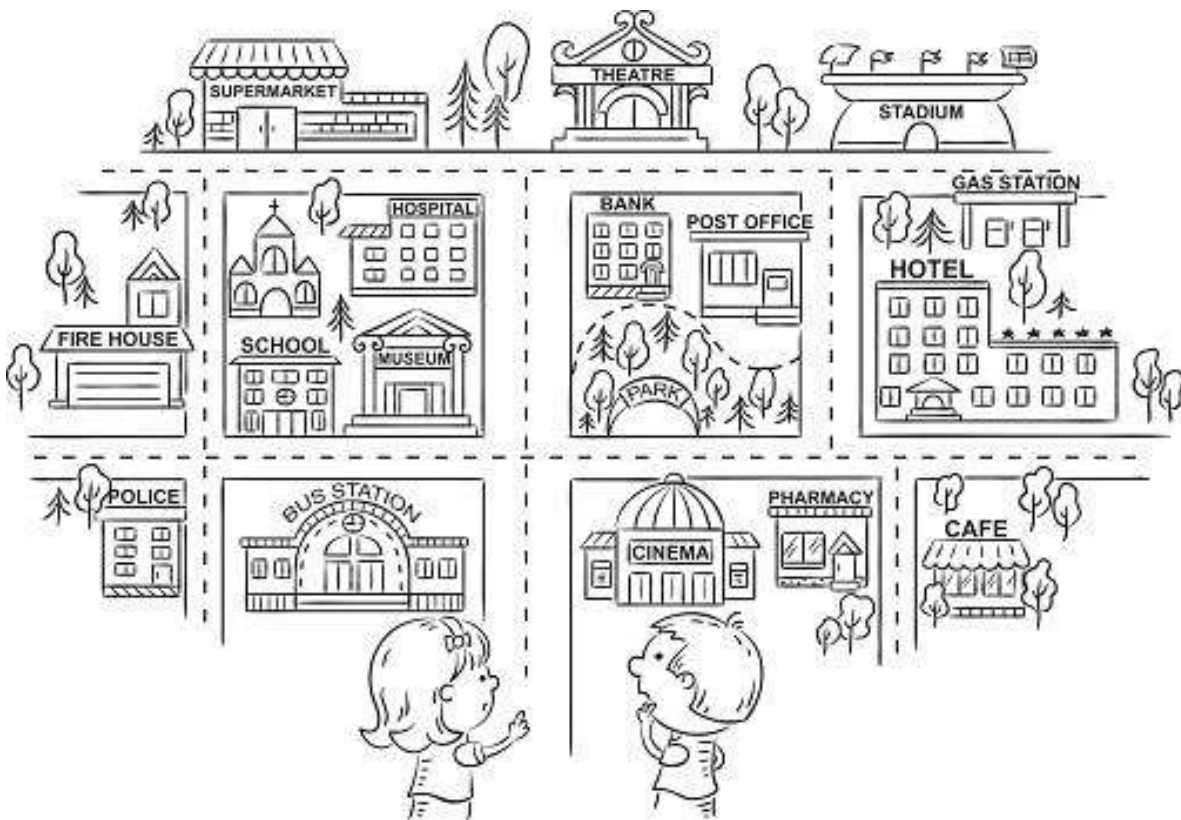
Comprendo una descripción oral sobre una situación personal , lugar u objeto

2. SABERES:

- Places of the city
- Prepositions of the place.
- Articles a-an-the

3. ACTIVIDADES A DESARROLLAR:


Conocimientos Previos (30%)



in front of opposite behind next to between

- The bus station is _____ the police station and the cinema.
- The school is _____ the museum.
- The gas station is _____ the hotel.
- The theatre is _____ the supermarket and the stadium.
- The park is _____ the bank.
- The hospital is _____ the museum.
- The supermarket is _____ the theatre.
- The stadium is _____ the gas station.
- The church is _____ the school.

--	--	--

	GUIAS DE ESTUDIO	CÓDIGO:M-AC-FR-26
		VERSIÓN: 01
		FECHA:23-06-2020

The post office is _____ the bank.
 The café is _____ the hotel.
 The pharmacy is _____ the cinema and the café.
 The school is _____ the church.
 The post office is _____ the park.
 The museum is _____ the hospital.

Desarrollo (30%)

1. Match.

hospital	playground	car park	market	shopping centre	circus
town	supermarket	bus station	square	train station	funfair



1.



2.



3.



4.



5.



6.



7.



8.



9.



10.




11.



12.

Profundización del conocimiento.(33%)

--	--	--

	GUIAS DE ESTUDIO	CÓDIGO:M-AC-FR-26
		VERSIÓN: 01 FECHA:23-06-2020

Prepositions of Place



Use the prepositions of place: **opposite**, **next to**, **between**, **on the corner** to complete the sentences.

- 1- The Korean Restaurant is _____ the bank and the library.
- 2- The police station is _____ the hospital.
- 3- The town hall is _____ of Lane street and Queen street.
- 4- The supermarket is _____ the bank.
- 5- There is a phone box _____ the Hotel.
- 6- The music shop is _____ the museum and the Chemist's.
- 7- The church is _____ the club.
- 8- The Italian Restaurant is _____ the Shopping Centre.

Look at the map and answer the questions:

- 1- Excuse me, Where's the Art Gallery?
It's in _____ Avenue, _____ the pub.
- 2- Excuse me, where's the Car park?


- 3- Excuse me, where's the aquarium?

- 4- Excuse me, where's the Theatre?

NOTA:

En cada grupo de las actividades se debe escribir en que casilla del Master va (conceptual, declarativo, actitudinal, prueba saber.)

--	--	--

	GUIAS DE ESTUDIO	CÓDIGO:M-AC-FR-26
		VERSIÓN: 01
		FECHA:23-06-2020

ÁREA O ASIGNATURA: Ciencias Sociales	GRADO: 7º
FECHA: junio 15	AÑO LECTIVO: 2023
DOCENTE: Patricia Herrera M	GUIA N.º 1

1. **COMPETENCIA(S) A ALCANZAR:** Establezco relaciones entre el entorno físico y los procesos históricos que llevaron al Auge y Caída del Imperio Romano.
2. **SABERES:** Imperio Romano (Auge – Caída)
3. **ACTIVIDADES A DESARROLLAR:**

Conocimientos Previos

Anota como Título en tu cuaderno “El imperio Romano- Auge y Caída

1. Define el significado de la palabra imperio como lo comprendes
2. Dibuja y pega en tu cuaderno el mapa político del imperio romano (Territorios dominados por este imperio) identificando los nombres de los países actuales que en el pasado hicieron parte de este imperio

Esta actividad tendrá una nota que se asignará al componente procedimental

Desarrollo

Copia el contenido del siguiente texto en tu cuaderno

AUGE Y CAIDA DEL IMPERIO ROMANO

AUGE

El imperio romano fue el imperio más grande y poderoso de su época. El imperio romano contaba con los mejores hombres y el mejor equipamiento para sus ejércitos ya que con estos poco a poco lograban su expansión. Además, en cuanto su religión no tenía una en específico la verdad esto era lo que menos le preocupaba en ese entonces lo único importante era que la tierra conquistada les generara dinero por medio de impuestos. su arquitectura era una de las más grandes y amplias de la época; en su ciudad más importante, Roma, se encontraba el coliseo que tenía como motivo la diversión de la realeza y del pueblo en general, además, para esta época contaban con un sistema de alcantarillado único en ese entonces, que se encargaba de las condiciones de higiene y salubridad de esta ciudad. Otra de las razones por las cuales llegaron a su auge fue por la economía que manejaban, su economía era totalmente esclavista, en la que el esclavo producía sin tener pago alguno.

Su organización social está dividida en patricios que en este caso eran el grupo social más alto, los plebeyos que eran el grupo social medio y los esclavos que el grupo social bajo.


Durante los tres siglos anteriores al ascenso de César Augusto, Roma pasó de ser uno de los tantos Estados de la península itálica a unificar toda la región y expandirse más allá de sus límites.

Los dominios de Roma se hicieron tan extensos que el Senado fue cada vez más incapaz de ejercer autoridad fuera de la capital. Asimismo, el empoderamiento del ejército reveló la importancia que tenía el poseer control sobre las tropas para obtener beneficios políticos. Así fue como surgieron personajes ambiciosos cuyo objetivo principal era el poder. Este fue el caso de Julio César, quien no solo amplió los dominios de Roma, sino que desafió la autoridad del Senado romano.

Algunos personajes significativos en el Imperio Romano fueron: Augusto, Octavio, Marco Antonio y Cleopatra

Profundización del conocimiento.

--	--	--


	GUIAS DE ESTUDIO	CÓDIGO:M-AC-FR-26
		VERSIÓN: 01
		FECHA:23-06-2020

1. Mediante un conjunto de gráficos, a modo de mapa mental, representa las características económicas, políticas, sociales y religiosas del imperio romano, de conformidad con el texto anterior (esta actividad deberá realizarse en una hoja de block, los gráficos deberán colorearse y la parte textual, corta pero significativa, deberá ser clara y legible)

2. Consulta la biografía (año de nacimiento y muerte) y su relación con el Imperio Romano (su aporte), de los personajes que aparecen subrayados en el texto. Adicionalmente dibuja su apariencia física según las fuentes de consulta.

Esta actividad tendrá una nota que se asignará al componente declarativo

--	--	--

	GUIAS DE ESTUDIO	CÓDIGO:M-AC-FR-26
		VERSIÓN: 01
		FECHA:23-06-2020

--	--	--



GUIA DE ESTUDIO

CÓDIGO:M-AC-FR-26

VERSIÓN: 01

FECHA:23-06-2020

ÁREA O ASIGNATURA: Matemáticas		GRADO : Séptimo
FECHA: Julio 04 al 07	AÑO LECTIVO: 2023	PERIODO: Tres
DOCENTE: Sandra Patricia Ríos Cárdenas.		GUIA N.º Dos

1. COMPETENCIA(S) A ALCANZAR:

- ❖ Utilizo números racionales, en sus distintas expresiones (fracciones, razones, decimales o porcentajes) para resolver problemas en contextos de medida.

2. SABERES:

- ❖ **Conjunto de números racionales: operaciones suma resta, multiplicación, división, radicación, propiedades, relaciones de orden igualdad.**

3. ACTIVIDADES A DESARROLLAR:

- ❖ **Conocimientos Previos: El desarrollo de estas actividades con todos los procedimientos y operaciones pertinentes va en la casilla procedimental. (30%)**
- ❖ **El desarrollo de cada situación, con procedimientos, análisis y operaciones pertinentes tiene un valor de 2,5**

1. La temperatura de un refrigerador es de 12°C bajo cero. Si dicha temperatura disminuye 7°C más, ¿cuál es la nueva temperatura del refrigerador?

2.

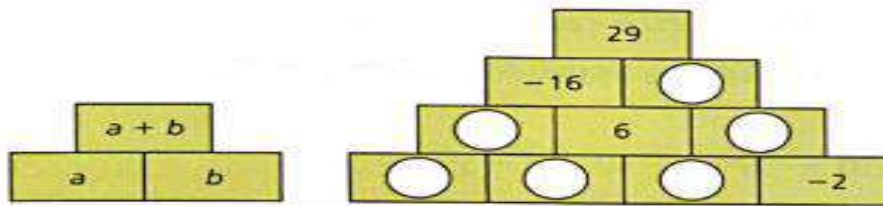
Un vehículo sale del estacionamiento y se desplaza 40 m al norte. Luego, se devuelve sobre la misma calle y se traslada 70 m hacia el sur y, finalmente, se mueve 20 m hacia el sur. ¿Cuántos metros recorrió en total el vehículo?

4. Desarrollo:

- ❖ **Investiga:**
 - ❖ ¿Qué son los números racionales?
 - ❖ ¿Cuál es su aplicabilidad en la vida cotidiana?
- ❖ **Profundización del conocimiento: El desarrollo de estas actividades con todos los procedimientos y operaciones pertinentes va en la casilla declarativo. (33%)**
- ❖ **El desarrollo de cada situación, con procedimientos, análisis y operaciones pertinentes tiene un valor de 2,5**



Completa la pirámide numérica de la Figura 1.26. Ten en cuenta la información de la pirámide de la izquierda.



2.

✓ La Tabla 1.12 muestra el número de goles a favor y en contra de los cuatro equipos que participaron en un campeonato de fútbol.

Equipos	Goles a favor	Goles en contra	Diferencia de goles
7 A	35	38	
7 B	28	25	
7 C	52	43	
7 D	46	49	

Tabla 1.12

- Completa la columna de la diferencia de goles con los números enteros correspondientes.
- ¿Qué equipo tuvo la mayor diferencia de goles?
- ¿Qué equipo tuvo la menor diferencia de goles?
- ¿Qué equipo no tuvo diferencia de goles?
- Ordena los equipos desde el que obtuvo el primer lugar hasta el que ocupó el último puesto.

NOTA:

Todas las operaciones y procedimientos con los que llegaste a la solución deben estar en el cuaderno.

Recuerda establecer una guía de trabajo de acuerdo a las horas que nos toque matemáticas.



GUIA PLA INDIVIDUAL

CÓDIGO:M- AC-
FR-22

VERSIÓN: 01

FECHA: 12-03-
2021

NOMBRES Y APELLIDOS DEL ESTUDIANTE: _____

NOMBRES Y APELLIDOS DEL DOCENTE: ELBER VALENCIA AREA:TECNOLOGÍA

GRUPO: 7° AÑO LECTIVO: 2023 PERIODO: 3 FECHA LIMITE DE ENTREGA:

COMPETENCIA:

Genera ideas creativas y lleva a la práctica a través del descubrimiento de sus talentos y la planeación de sus proyectos de vida.

SABER: FLASH CS6

• ACTIVIDADES A DESARROLLAR:

ESCRIBIR EN TU CUADERNO SIGUIENTE TEXTO Y RESPONDE LAS ACTIVIDADES QUE SE ENCUENTRAN AL FINAL.

ESTAS ACTIVIDADES PUEDEN SER EVALUADAS DE FORMA ORAL O ESCRITA.

Conocimientos Previos:

¿Qué programas conoces para crear animaciones?

Desarrollo:

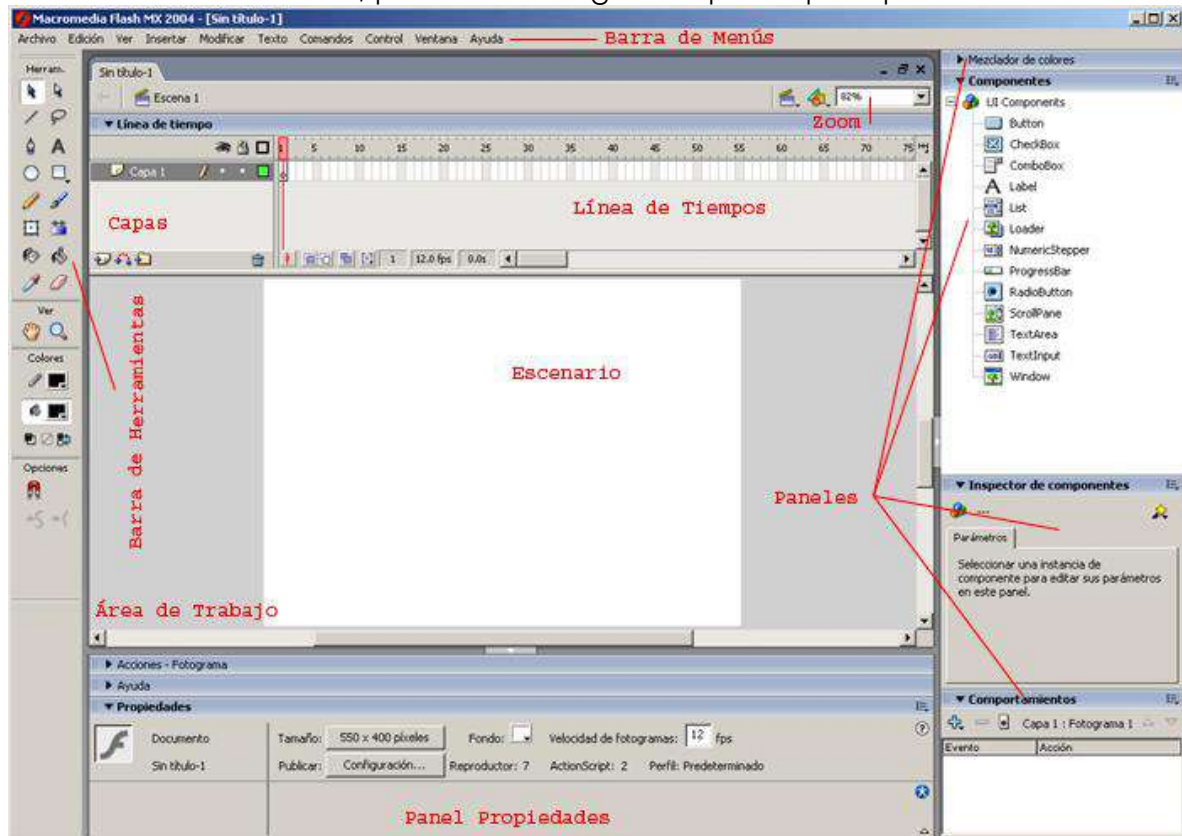
FLASH CS6

FLASH


Flash es un programa donde podemos desarrollar desde una simple animación hasta un sitio completo interactuando con una base de datos.

ESPACIO DE TRABAJO

Dentro de esta interface, podemos distinguir tres partes principales:



El escenario: Se trata del espacio en el cual llevaremos a cabo todas las tareas de edición de gráficos. En cierto modo es como el papel en el cual dibujaremos lo que haga falta.

	GUIA PLA INDIVIDUAL	CÓDIGO: M- AC- FR-22
		VERSIÓN: 01
		FECHA: 12-03- 2021

La línea de tiempo: Esta sección es donde podremos organizar en el tiempo cada una de las imágenes diseñadas en el escenario. Podemos subdividirla en dos partes: La parte izquierda, donde podemos organizar las capas y la parte de la derecha que queda reservada a la gestión de los fotogramas. Ambos elementos, capas y fotogramas serán tratados más adelante.

La caja de herramientas: Aquí encontraremos las herramientas de edición gráfica que Flash pone a nuestra disposición. Estas son muy parecidas a las que podemos encontrar en otros programas de edición gráfica ya sea vectorial o no.

BARRA DE PROPIEDADES

La barra de propiedades es muy importante ya que nos muestra las propiedades de la herramienta que vamos a utilizar o del objeto seleccionado. Cuando abrimos un documento nuevo o cuando nos muestra las propiedades del documento.

Al margen izquierdo vemos que es un documento sin guardar, por eso nos dice Sin Título, luego tenemos que poder configurar, el tamaño, el color de fondo, la velocidad de fotogramas o frames por segundos (FPS) y para la exportación la opción publicar. Veamos:

Esta ventana, nos pide los datos de tamaño de nuestra película, color de fondo, la velocidad de fotogramas por segundo, qué tipo de reglas deseamos utilizar, para Web, utilizemos Píxeles.

Coincidir con impresora: significa que nos adapta el documento para una buena impresión (en caso de bocetos por ejemplo).

Coincidir con contenidos: nos adapta el lienzo o el fondo con los objetos que tenemos y si sobra espacio lo elimina.

Si hacemos clic en publicar:

Le decimos que tipo de plugin queremos para la exportación, es decir, que plugin como mínimo tiene que tener el usuario que ve nuestra película desde la Web. Tengamos en cuenta que si utilizamos cosas propias de MX y que no existía en la versión 5 y colocamos el player para el 5, no se va poder ver en forma correcta ya que no corresponde el 5 para el MX.

También tenemos la opción muy importante de proteger el archivo para la importación, todos sabemos que el archivo swf una vez que vemos una página con esta tecnología, bajan a nuestros archivos temporales de Internet, entonces si queremos los podemos tener como ejemplos, pero acuérdense que si están protegidos no se pueden abrir con el Flash MX.

LÍNEA DE TIEMPO: Como podemos ver tenemos un **ojo**, un **candado** y un **cuadrado**: el ojo sirve para ocultar la capa cuando no deseamos verla, el candado para bloquear la capa y el cuadrado para ver solo los contornos de los elementos colocados en cada capa correspondiente al color que vemos que tiene cada una. Donde vemos el mouse dice "Insertar capa", haciendo clic ahí, agregamos las capas que necesitamos y haciendo doble clic en la palabra Capa, nos da lugar editable para poder cambiar el nombre a la capa. Este panel lo veremos detalladamente más adelante.

DIBUJO

Cuando se diseña una página Web o una animación el diseñador pasa por muchas fases. Tras la fase de "Qué quiero crear y cómo va a ser" viene la fase de diseño gráfico. Llevar lo que ha producido tu imaginación al papel (en este caso al papel de Flash).



GUIA PLA INDIVIDUAL

CÓDIGO:M- AC-
FR-22

VERSIÓN: 01

FECHA: 12-03-
2021

Profundización del conocimiento:

- 1. DIBUJAR Y EXPLICAR LA FUNCION DE CADA UNA DE LAS SIGUIENTES OPCIONES DE LA BARRA DE HERRAMIENTAS DE FLASH CS6:**

1. Herramienta Selección (flecha)	8. Herramienta Cubo de Pintura
2. Herramienta línea	9. Herramienta borrador
3. Herramienta de texto	10. Herramienta lazo
4. Herramienta Óvalo	11. Herramienta Pluma
5. Herramienta Rectángulo	12. Herramienta Subseleccionador
6. Herramienta Lápiz	13. Herramienta Bote de Tinta
7. Herramienta Brocha	14. Herramienta Cuentagotas

- 2. CONSULTA ¿QUÉ ES UN FOTOGRAMA?**
- 3. EXPLICAR CADA UNO DE LOS DIFERENTES TIPOS DE FOTOGRAMAS**
- 4. DEBES ESCRIBIR TODO EL TEXTO ANTERIOR EN TU CUDERNO.**

**OBSERVACIONES: LA NOTA CORRESPONDIENTE A ESTE TALLER VA EN LA COLUMNA 1.1
DECLARATIVO 33%**

	GUIA DE ESTUDIO	CÓDIGO:M-AC-FR-26
		VERSIÓN: 01
		FECHA:23-06-2020

ÁREA O ASIGNATURA: Geometría – Estadística.		GRADO : Sexto
FECHA: Julio 04 al 07	AÑO LECTIVO: 2023	PERIODO: 3
DOCENTE: Sandra Patricia Ríos Cárdenas.		GUIA N° Siete.

1. COMPETENCIA(S) A ALCANZAR:

- ❖ Resuelvo y formulo problemas que involucren relaciones y propiedades de semejanza y congruencia usando representaciones visuales.
- ❖ Uso medidas de tendencia central (media, mediana, moda) para interpretar comportamiento de un conjunto de datos.

2. SABERES:

- ❖ Identifica las propiedades de semejanza y congruencia en diferentes triángulos.
- ❖ Utiliza la información obtenida en las diferentes tablas y gráficos para obtener las medidas de tendencia central.

3. ACTIVIDADES A DESARROLLAR:

- ❖ **Conocimientos Previos:** La nota de estas actividades va en la casilla procedimental. El desarrollo de cada situación con los procedimientos y operaciones pertinentes tiene un valor de 1,6
- ❖ Todas las actividades serán desarrolladas y calificadas en clase.

Calculo el valor del perímetro de los siguientes objetos.

		
El reloj de pared tiene un radio de 14 cm.	El radio de la llanta de bicicleta mide 40 cm.	El diámetro del espejo mide 50 cm. d = 50 cm

4. Desarrollo

- ❖ Investiga: La importancia de los triángulos en la cotidianidad.
- ❖ Clasificación de los triángulos según la longitud de sus lados.
- ❖ Clasificación de los triángulos según sus ángulos.
- ❖ Propiedades de los triángulos.
- ❖ ¿Qué son las medidas de tendencia central y para qué sirven?
- ❖ ¿Cómo se halla: ¿Media Aritmética o Promedio? Mediana o Valor Central. Moda.

5. Profundización del conocimiento.

- ❖ Realización de ejemplos de cada uno de los triángulos aprendidos. (Con regla y compás)
- ❖ Construcción con regla y compás de:
 - ❖ Un triángulo Equilátero de 6 cm de lado.
 - ❖ Un triángulo Isósceles cuyos lados congruentes midan 5,5 cm.
 - ❖ Un triángulo Escaleno cuyos lados midan: 4, 5,5 y 6,5 cm; respectivamente.
- ❖ Medir los ángulos de los triángulos construidos y clasificarlos según la medida de sus ángulos en: Acutángulos, Rectángulos, u Obtusángulos, según sea el caso.




GUIA DE ESTUDIO

CÓDIGO:M-AC-FR-26

VERSIÓN: 01

FECHA:23-06-2020

- ❖ Verificar las propiedades aprendidas de los triángulos, en los triángulos construidos.
- ❖ Análisis de diferentes situaciones estadísticas, donde el estudiante identifique cada una de las medidas de tendencia central.
- ❖ Organizar la información obtenida en tablas de frecuencias.
- ❖ Realizar gráficas estadísticas para la información estadística obtenida.
- ❖ Realización de una evaluación, donde aplique los conceptos aprendidos.
- ❖ Se tendrá en cuenta el trabajo realizado en el aula de clase, la disposición y participación activa en las actividades desarrolladas.

	GUIAS DE ESTUDIO	CÓDIGO:M-AC-FR-26
		VERSIÓN: 01
		FECHA:23-06-2020

ÁREA O ASIGNATURA: Lectura	GRADO: 7mos
FECHA: Semana del 4 al 7 de Julio 2	AÑO LECTIVO: 2023
DOCENTE: Diana Jaramillo - Flor Escobar	PERIODO: 3
	GUIA N.º 1

1. COMPETENCIA(S) A ALCANZAR:

Lectora-Escritora

2. SABERES:

Analiza los aspectos textuales, conceptuales y formales de cada uno de los textos que lee

ACTIVIDADES A DESARROLLAR:

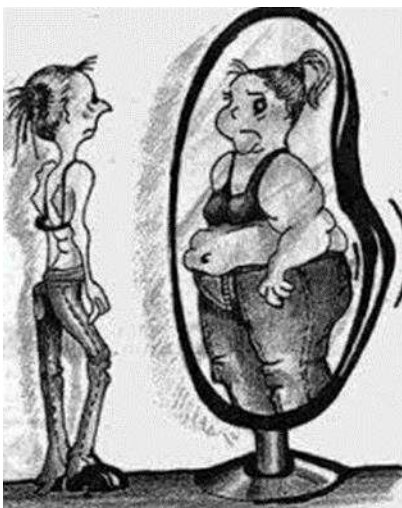
Conocimientos Previos

Busca el significado de las siguientes palabras y consigan en tu cuaderno

- Anorexia
- Trastorno
- Distorsión
- Psicología
- Cánones
- distorsionada.
- Amenorrea
- Ingesta
- Depresión
- bulimia

Desarrollo

Lea el siguiente texto con buena disposición y motivación



LA ANOREXIA UN TRASTORNO DE LA ALIMENTACIÓN


La anorexia es un trastorno de la conducta alimentaria en el que paciente pierde peso de forma intencionada, y que se caracteriza fundamentalmente por dos síntomas principales:

- Un miedo desproporcionado a engordar
- Una distorsión de la propia imagen corporal, que le hace verse gordo aun estando por debajo del peso mínimo adecuado para su edad y estatura.

La causa de la anorexia aún no está muy bien determinada, pero como otros muchos trastornos en psicología, se cree que es multicausal, es decir, que se origina por la posible confluencia de varios factores, entre los que se encontrarían los siguientes:

- Accidentes o sucesos traumáticos (robos, raptos, agresiones sexuales, bullying, etc.)
- Presión social por los cánones de belleza actuales para el éxito profesional y personal.
- Obesidad del afectado y de la familia.

--	--	--

	GUIAS DE ESTUDIO	CÓDIGO:M-AC-FR-26
		VERSIÓN: 01
		FECHA:23-06-2020

- Mal ambiente familiar, conflictos, separación, violencia doméstica.
- Fracaso escolar o laboral.
- Duelo y muerte de un ser querido. Los síntomas más típicos de la anorexia son los dos que os he señalado anteriormente, miedo desproporcionado a engordar e imagen del propio cuerpo distorsionada. Pero a estos se le añaden otros síntomas habituales:
 - En mujeres, amenorrea o ausencia de al menos tres ciclos menstruales consecutivos.
 - Síntomas abdominales: vómitos, diarrea, estreñimiento, calambres abdominales, etc.
 - Alteraciones de la conducta alimentaria, no solo en la reducción de la ingesta, también en los horarios, tipos de alimentos, costumbres, etc

No dejan de hablar de lo mismo, su preocupación por su imagen corporal.

- Trastornos emocionales, irritabilidad, cambios de humor, tendencia a la depresión, trastornos en la personalidad...

El tratamiento de la anorexia pasa por dos cuestiones básicas: restaurar la desnutrición y el peso perdido por la persona hasta llegar al peso adecuado para su edad y estatura, y restablecer los trastornos de orden psicológico que pueda tener, con el fin de evitar rebotes de la anorexia.

El tratamiento se puede llevar a cabo a nivel ambulatorio, siempre que el afectado no haya tenido episodios de bulimia, vómitos, purgas y que la familia esté estructurada y bien dispuesta a implicarse; o a nivel hospitalario con internamiento, siempre que no se den las circunstancias anteriores.

(La anorexia un trastorno de la alimentación, 2015)

Profundización del conocimiento.

Después de leer el documento responde:

A. PREGUNTAS LITERALES

1. ¿Porque la anorexia es una distorsión de la propia imagen corporal?
2. ¿Según el texto porque la anorexia se cree que es multicausal?
3. ¿Cuáles son los síntomas habituales de la anorexia?
4. Explica el tratamiento básico de la anorexia
5. Escribe 5 factores que ocasionan la anorexia.

B. Explica que tipo de texto es (narrativo, expositivo, instructivo, descriptivo)

C. Cual es la idea más importante del texto: transcribela textualmente

D.Cuál es la conclusión sobre este tema, escribe tu opinión en 7 líneas

NOTA: Las actividades se deben consignar en el cuaderno de lectura, anterior a ello debe escribir en letra grande el titulo 3er periodo. Las actividades se deben presentar con ortografía y coherencia textual, al igual que con excelente presentación.

La actividad total representa una nota en la casilla declarativo para tercer periodo

--	--	--



GUIA DE ESTUDIO

CÓDIGO:M-AC-FR-26

VERSIÓN: 01

FECHA:23-06-2020

ÁREA O ASIGNATURA: ÉTICA	GRADO : 7º
FECHA: 4 de Julio	AÑO LECTIVO: 2023
DOCENTE: ALBERTO PÉREZ GUZMÁN	GUÍA N.º 1

1. COMPETENCIA(S) A ALCANZAR:

Relaciona los principios, valores y elementos que constituyen la diversidad y pluralidad de la nación los cuales son primordiales en la vida de comunidad.

2. SABERES:

Mejoro mis relaciones Humanas
Contribuyo a subir mi autoestima.

3. ACTIVIDADES A DESARROLLAR:

Conocimientos Previos. 4 TIPOS DE AUTOESTIMA

1. Autoestima alta y estable:

Las circunstancias externas y los acontecimientos de vida tienen poca influencia sobre la autoestima. Las personas con este tipo de autoestima se desenvuelven de manera abierta ya que no necesitan defender su imagen, se defiende sola. Además, la persona es capaz de defender su punto de vista sin desestabilizarse.

2. Autoestima alta e inestable:

Las personas con este tipo de autoestima, tienen una elevada autoestima, pero son incapaces de mantenerla constante. Los contextos competitivos pueden tener un efecto desestabilizador. Responden con actitud crítica ante el fracaso, ya que estos son percibidos como amenazas. El individuo mostrará convicción al defender su punto de vista, pero no aceptará otros puntos de vista y tenderá a monopolizar la palabra en una discusión.

3. Autoestima baja y estable:

En los casos en los que hay una autoestima baja y estable, los eventos externos (sean favorables o no) no alteran la autoestima del sujeto, que no se esfuerza por promover su imagen personal y se infravalora.

4. Autoestima baja e inestable:

Las personas con este tipo de autoestima suelen ser sensibles e influenciables por eventos externos. En cuanto se enfrentan a un evento exitoso, su autoestima sube, pero en cuanto termina la euforia del momento, su nivel de autoestima vuelve a bajar.

Desarrollo

1. Busca un lugar tranquilo, sin interferencia para reflexionar y meditar sobre el YO.
2. Coloca música suave que te permita estar relajado y tranquilo.
3. Piensa en las cosas que te hacen feliz.
4. Como te gustaría verte en 10 años.
5. Como te gustaría ver a tu familia en 10 años.
6. Cuales son las cosas y las actividades que te encantan hacer o tener.

Profundización del conocimiento.

1. Pregúntale a dos personas de tu contexto familiar que te digan o hablen de las cosas buenas que ven en tí.
2. Pregúntales que te digan dos cualidades o habilidades que tu tengas.
3. Pregúntales a las dos personas que te describan con una frase o palabra.



GUIA DE ESTUDIO

CÓDIGO:M-AC-FR-26

VERSIÓN: 01

FECHA:23-06-2020


ACTIVIDADES

1. Escribe una carta con las tres respuestas y pégala en tu habitación o donde la puedas ver todos los días.
2. A través de dibujos o caricaturas o imágenes, nos cuentas las conclusiones que te llevas de estas actividades. (Puedes usar escritos si lo consideras necesario).

NOTA:

La actividad # 1 tiene una nota que va en la Casilla declarativa, 30%.

La actividad # 2 tiene una nota que va en la Casilla conceptual, 33%.

	GUIAS DE ESTUDIO	CÓDIGO:M-AC-FR-26
		VERSIÓN: 01
		FECHA:23-06-2020

ÁREA O ASIGNATURA ciencias naturales	GRADO: séptimo 1 y 2
FECHA: 14 -06- 2023	AÑO LECTIVO:
DOCENTE: Alberto Paredes P	PERIODO: 3
	GUIA N.º 1

1. COMPETENCIA(S) A ALCANZAR:

Reconoce la importancia de los diversos ecosistemas colombianos

2. SABERES:

Reconoce la importancia de la relación entre el ser humano con su entorno

3. ACTIVIDADES A DESARROLLAR: (nota procedimental)

OBJETIVO: contribuir al mejoramiento el comportamiento y los valores ecológicos-ambientales sociales y culturales en los alumnos de la institución Educativa Colombia a partir de una estrategia de sensibilización audiovisual.


1. Te invitamos a que te dispongas a **OBSERVAR ATENTAMENTE EL VIDEO**. Lee primero todas las preguntas de esta manera podrás estar atento a responder cuando en el documental SE aborde el tema de la pregunta.

EN EL SIGUIENTE ENLACE ENCONTRARAS EL DOCUMENTAL denominado COLOMBIA MAGIA SALVAJE

<https://www.youtube.com/watch?v=Y3BaarGcBI8>


LLENA LA SIGUIENTE FICHA VIDEOGRAFICA OBSERVANDO ATENTAMENTE EL DOCUMENTAL

PREGUNTAS	RESPUESTAS
¿Mencione dos relaciones porcentuales (datos en porcentaje) derivadas de características ecológicas de plantas y animales?	
En el año 2010, se descubrió una especie nueva de fauna en Colombia. ¿Cómo se llama y mencione al menos dos características de esa especie?	
¿Cuál es el ecosistema que se muestra en el video, como ejemplo de que la naturaleza se recupera si se toman las medidas adecuadas? Explica tu respuesta.	

	GUIAS DE ESTUDIO	CÓDIGO:M-AC-FR-26
		VERSIÓN: 01 FECHA:23-06-2020

Menciona 2 de los ecosistemas que se observan en el video	
El video afirma que la Costa Pacífica Colombiana es considerada como la zona más biodiversa del mundo. ¿A qué se debe esta afirmación?	

Elabora una conclusión final sobre el video, en ella describe tu compromiso con la tierra

	GUIAS DE ESTUDIO	CÓDIGO:M-AC-FR-26
		VERSIÓN: 01
		FECHA:23-06-2020

ÁREA O ASIGNATURA EDUCACION FISICA	GRADO :SEPTIMOS
FECHA: JULIO 12	AÑO LECTIVO: 2023
DOCENTE: RAMIRO SERNA GOMEZ	GUIA N.º

1. COMPETENCIA(S) A ALCANZAR:

Participa de forma natural y activa en los trabajos dirigidos a los aprendizajes deportivos

2. SABERES:

Las principales disciplinas del atletismo se dividen de la siguiente manera: carreras, marcha, lanzamientos y saltos. Las carreras, que constituyen la mayor parte de las pruebas atléticas.

3. ACTIVIDADES A DESARROLLAR:

Conocimientos Previos

A. Para usted, que es el atletismo?


Desarrollo

EL ATLETISMO

El **atletismo** es un **deporte** que agrupa numerosas disciplinas. El término atletismo deriva de la palabra **griega** "*athlon*" que significa competencia o combate. En este conjunto de prácticas deportivas se busca superar a los adversarios en velocidad o en resistencia, ya sea en distancia o en mayor altura. Este deporte es considerado el deporte organizado más antiguo del mundo. La primera referencia histórica al atletismo se remonta al año **776 a. C.** en **Grecia**, con una lista de los atletas ganadores de una competencia.

Dentro del atletismo existen diversas modalidades de pruebas. Esto es algo muy complejo ya que debido al atletismo surgieron muchos deportes, por ejemplo: las carreras a pie (velocidad, media distancia, fondo, carreras con vallas, campo a través, relevos...), los saltos (de longitud, de altura, triple salto, salto con pértiga), los lanzamientos (peso, jabalina, martillo...), la marcha atlética, y las pruebas combinadas. Estas últimas también se conocen como decatlón y, como su propio nombre indica, se compone de diez pruebas: tres de lanzamiento, tres de saltos y cuatro de carreras.

El atletismo es una actividad física compuesta por acciones completamente naturales, como son la carrera, el salto y el lanzamiento (habilidades motrices básicas de locomoción y manipulación) cuyo origen se remonta al nacimiento del hombre. En la antigüedad clásica, el atletismo se fue formando como deporte reglamentado, y con su evolución, el programa básico se fue ampliando y modificando de tal manera que cada especialidad tiene un origen diferente. El atletismo es un deporte múltiple que comprende diferentes pruebas de acuerdo a su forma de ejecución y las características que requiere su práctica. Es el deporte básico por excelencia por su prestigio a nivel mundial y por la cantidad de aptitudes y funciones que abarca. En los juegos olímpicos, que es el evento deportivo más importante del planeta, el atletismo constituye el elemento más importante y de mayor expectativa para el público asistente. El valor educativo y la importancia en la mejora de las condiciones físicas hacen que este deporte sea practicado por muchas personas en el mundo. El atletismo junto con la natación y el levantamiento de pesas (halterofilia) son tres deportes que permiten medir la condición física del hombre.

	GUIAS DE ESTUDIO	CÓDIGO:M-AC-FR-26
		VERSIÓN: 01
		FECHA:23-06-2020

Pruebas oficiales de atletismo que corresponden a un campeonato mundial ²⁹								
<u>Carreras</u>					<u>Marcha</u>	<u>Salto</u>	<u>Lanzamientos</u>	<u>Pruebas combinadas</u>
<u>Carreras de velocidad</u>	<u>Medio fondo</u>	<u>Fondo</u>	<u>Saltos</u>	<u>Relevos</u>				
60 m ³⁰ 100 m 200 m 400 m	800 m 1500 m 3000 m ³	5000 m 10 000 m Campo a través	60 m vallas ³⁰ 100 m vallas 110 m vallas 400 m vallas 3000 m obstáculos	4 x 100 m 4 x 400 m		Longitud Triple salto Altura Pértiga	Peso Disco Martillo Jabalina	Pentatlón ³⁰


Profundización del conocimiento.

Desarrollo:

1. Elabore un mapa conceptual, sobre la lectura anterior.
2. ¿Qué cualidades físicas se trabajan en el atletismo?
3. ¿Cuál es la característica principal del atletismo?
4. ¿Cómo surgió el atletismo?
5. ¿Dónde se realizan las competencias del atletismo?

NOTA:

La nota del taller, va en la casilla del declarativo del tercer periodo académico 2023.

	GUIAS DE ESTUDIO	CÓDIGO:M-AC-FR-26
		VERSIÓN: 01
		FECHA:23-06-2020

ÁREA O ASIGNATURA: Artística		GRADO: 7°2 y 7°3
AÑO LECTIVO: 2023	PERIODO: 3	AÑO LECTIVO: 2023
DOCENTE: Roberto Andrés López Zapata		GUIA N.º 1

1. **COMPETENCIA(S) A ALCANZAR:**

Competencia comunicativa.

2. **SABERES:**

Conoce las cualidades del color mediante la exploración de ejercicios aplicativos que le permiten afianzar el mundo del color.

3. **ACTIVIDADES A DESARROLLAR:**


Realizar una historita (Una historieta es una estructura narrativa que se forma por la secuencia de pictogramas, fotogramas, o dibujos, en los que puedes incluir elementos de escritura fonética). en una hoja de block o en el cuaderno, que contenga 4 cuadros con el siguiente cuento.

Nota para la primera casilla del 33%.

LA ZORRA

Al amanecer, una zorra miró su sombra, y se dijo: -Hoy almorzaré un camello. -Y pasó toda la mañana buscando camellos. Pero al mediodía volvió a mirar su sombra, y se dijo: -Bueno... me conformaré con un ratón.

Jalil Gibrán.

	GUIAS DE ESTUDIO	CÓDIGO:M-AC-FR-26
		VERSIÓN: 01
		FECHA:23-06-2020

ÁREA O ASIGNATURA: CASTELLANO	GRADO: SEPTIMO
FECHA: JULIO DEL 4 AL 7	AÑO LECTIVO: 2023
DOCENTE: FLOR LUCERO ESCOBAR HENAO	PERIODO: TERCERO
	TALLER N.º 1

1. COMPETENCIA(S) A ALCANZAR:

- **Comprendo** que la comunicación oral es la base para el buen desarrollo de la convivencia y las buenas relaciones con el entorno.
Argumento acerca de la importancia de la comunicación oral construyendo textos y esquemas.
Propongo estrategias para mejorar la comunicación y la convivencia en la familia y en el barrio.

2. SABERES:

- Reconocer las características de las diferentes manifestaciones de la tradición oral colombiana y su incidencia en la vida familiar, participar activamente en la búsqueda y aceptación de ideas y puntos de vista del otro, además proponer soluciones a la problemática de convivencia de la comunidad.


3. ACTIVIDADES A DESARROLLAR:

Conocimientos Previos

- El castellano proviene del latín igual que otros idiomas o dialectos como el portugués, el catalán, el gallego, el francés o el italiano. Como la mayor parte de la Península Ibérica fue conquistada por los romanos, este territorio formaba parte de su Imperio y su cultura y su idioma se implantaron por toda la zona.
- Hablamos una lengua muy extendida geográficamente, y que comparten millones de personas. A lo largo de la historia, el castellano fue incorporando aportes de culturas muy distintas, y se enriqueció con ellos. En este trabajo se presenta una breve historia de nuestro idioma.

Desarrollo:

- Lee la definición del concepto de lenguaje y escribe un resumen coherente y ordenado en tu cuaderno.
- Dibuja en hojas de block sin rayas, dos ejemplos de cada una de las clases de lenguaje: lenguaje auditivo (2 verbal y 2 no verbal, lenguaje visual (2 verbal y 2 no verbal), lenguaje táctil y lenguaje olfativo. Luego explicarás por qué son ejemplos de esta clase de lenguaje.
- Lee la definición del concepto de lengua y escribe un resumen coherente y ordenado en tu cuaderno.
- Lee la definición del concepto de habla y escríbelo en tu cuaderno.
- Investiga en tu casa, los dos macro dialectos de Colombia y cuáles son los principales dialectos que lo conforman.
- Lee el concepto de dialecto y elabora en tu cuaderno un mapa conceptual sobre el tema, investiga información para complementarlo.

	GUIAS DE ESTUDIO	CÓDIGO:M-AC-FR-26
		VERSIÓN: 01 FECHA:23-06-2020

- Escoge una canción de una de las regiones de Colombia. Cada una de esas canciones utilizan los dialectos diferentes. Escúchenla en casa y luego cántenla frente a sus compañeros, no se olviden de llevar la pista de la melodía para ayudarse cuando la canten.
- Averigua el significado de por lo menos 20 palabras que signifiquen lo mismo, pero que se digan de diferente forma en cinco lugares distintos. Hazlo como se te indica en el cuadro. Ejemplo:

Colombia: chancletas	Venezuela: cholas	Mexico: bulebules, sayonaras	Bolivia: chinelas	Cuba: mete dedos

Profundización del conocimiento.

- El castellano proviene del latín igual que otros idiomas o dialectos como el portugués, el catalán, el gallego, el francés o el italiano. Como la mayor parte de la Península Ibérica fue conquistada por los romanos, este territorio formaba parte de su Imperio y su cultura y su idioma se implantaron por toda la zona.
- Hablamos una lengua muy extendida geográficamente, y que comparten millones de personas. A lo largo de la historia, el castellano fue incorporando aportes de culturas muy distintas, y se enriqueció con ellos. En este trabajo se presenta una breve historia de nuestro idioma.

Desarrollo:




Anota el nombre de estos diarios de circulación nacional

¿Cuál es la principal función que cumplen los diarios?

¿Cómo se llama la primera página de un diario?

¿Qué otros medios utilizamos para enterarnos de las noticias?

Realiza el dibujo y

	GUIAS DE ESTUDIO	CÓDIGO:M-AC-FR-26 VERSIÓN: 01 FECHA:23-06-2020
---	-------------------------	--

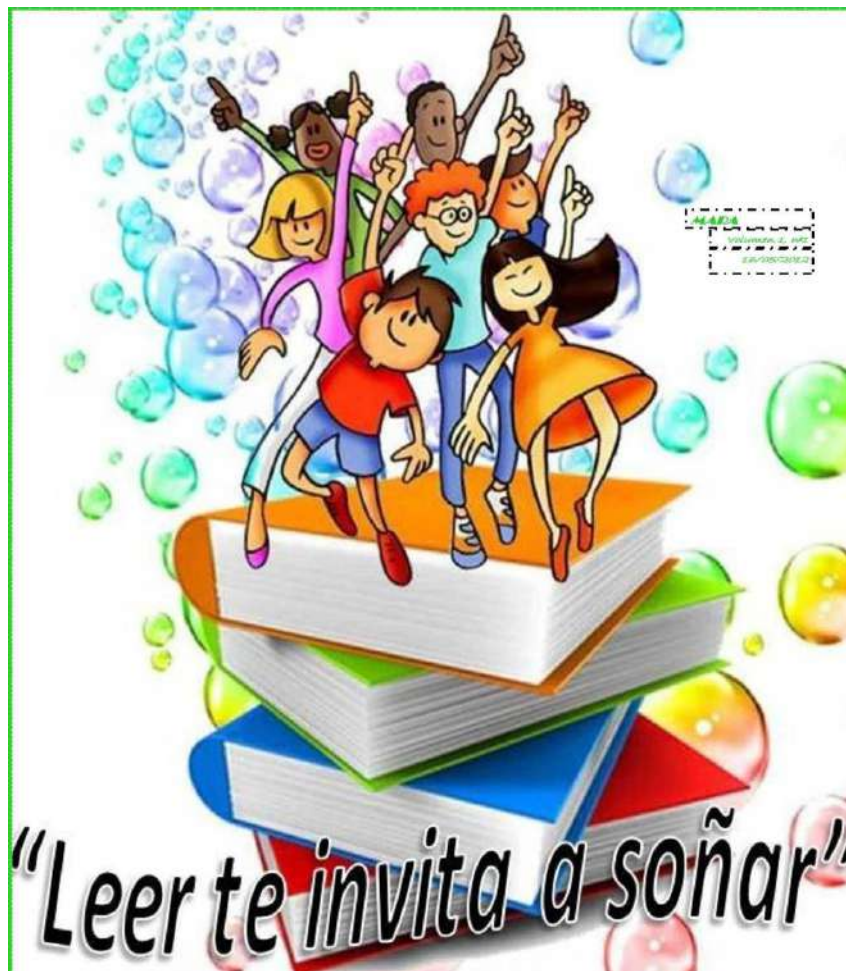
Observa esta situación y responde.



a. ¿Qué problemas de comunicación tienen estos señores?:

b. ¿Por qué no logran hacerse entender al hablar?:

Realiza el dibujo y la lectura de la imagen de mínimo 15 renglones.



NOTA:

Realizar estas actividades en el cuaderno colocando tercer periodo como venimos haciéndolo.

LA NOTA SE COLOCA EN LA DECLARATIVA EL TALLER REALIZADO Y EN LA PROCEDIMENTAL LA BUENA PRESENTACION.