

COLEGIO JOSÉ MARTÍ I.E.D.



Cartilla de nivelación

Programa volver a la escuela

Grado: Aceleración

FAMILIAS MARTIANAS reciban un cordial saludo del equipo Directivo, docente y administrativo, esperando bienestar en sus hogares en manos de nuestro Señor.

Este material de trabajo fue diseñado por los docentes, para aquellos estudiantes que durante la estrategia de “aprende en casa” han presentado dificultades en los procesos académicos debido a la falta de conectividad y ausencia de recursos tecnológicos; con esta propuesta se brinda la oportunidad para que nivelen y al finalizar el año tengan la oportunidad de participar en la promoción escolar. Es por ello que invitamos a nuestras familias para que se comprometan y apoyen a sus hijos en la realización de esta cartilla, teniendo en cuenta las fechas de entrega en el Colegio.

Esta entrega es posible gracias a la organización institucional y los recursos del gobierno nacional y distrital pensando siempre en el bienestar de nuestros estudiantes. Agradecemos de antemano su interés, participación y apoyo en el desarrollo de la presente estrategia.

Cordialmente, Rector y Equipo Gestor

De  **Martianos**

SEÑORES: PADRES DE FAMILIA, Acudientes y cuidadores.

Reciban un gran abrazo y reconocimiento de parte de nosotros su colegio José Martí, por el compromiso que van a adquirir para el desarrollo de esta nueva estrategia, en la actual época de pandemia. Esperamos sea de gran ayuda para sus hijos esta cartilla para mejorar el proceso de aprendizaje de nuestros, niños, niñas y jóvenes del programa volver a la escuela. “GRACIAS DIOS LES BENDIGA”.

PROPÓSITO DE LA ESTRATEGIA

Con el objetivo de dar un mayor alcance a la estrategia “*Aprende en Casa*”, como una nueva etapa que surge de la necesidad de llevar material pedagógico impreso a los estudiantes que no puedan tener los medios para consultarlo de manera **virtual**.

Este material está diseñado como estrategia para todos aquellos estudiantes que hasta el momento no han podido acceder a las actividades trabajadas a través de la página web institucional.

RECOMENDACIONES

- Apreciado padre de familia y estudiante, desde las directivas de la institución se sugiere organizar rutinas diarias de estudio, que vayan generando disciplina y trabajo autónomo en los estudiantes, implementando siempre las pausas activas y el respectivo acompañamiento de sus padres de familia o cuidadores.
- Las actividades de esta cartilla integrada están diseñadas para que los estudiantes no necesiten utilizar ningún recurso tecnológico como páginas web, videos ni mucho menos salir de su casa para poder resolver todas las actividades propuestas.
- Por favor desarrollar todas las actividades propuestas en la misma cartilla, en la cual encontrará los espacios necesarios para colocar sus respuestas, luego retornar la cartilla a la institución, debidamente marcada y completamente diligenciada en las fechas que el colegio informará con anterioridad para que los docentes puedan evaluarla.
- La guía se divide en ocho secciones. Se distribuye de la siguiente manera y se le asignan colores que faciliten su identificación.
- Esta guía se plantea para ser desarrollada como un cuadernillo de actividades prácticas para los niños, niñas y jóvenes del programa volver a la escuela.
- Son 5 actividades para las asignaturas fundamentales (español, matemáticas, sociales y ciencias) y 3 actividades para apoyo (inglés, educación Física, artística, teatro, danzas, e informática).

NOMBRE DEL ESTUDIANTE			
SEDE: E	JORNADA: UNICA	CURSO: ACELERACIÓN	Aceleración 1,2,3.
NOMBRE DEL DOCENTE	INGRI GARRIDO - FANNY ROJAS - SANDRA CUERVO		

INSTRUCTIVO

LEER ATENTAMENTE LAS INSTRUCCIONES DE CADA ACTIVIDAD Y DESARROLLA DE ACUERDO A LA INDICACIÓN.

Oración

Las oraciones simples son unidades de sentido que tienen autonomía sintáctica y que están compuestas por un único predicado. Todos los verbos de la oración corresponden a un mismo sujeto y, por lo tanto, están alojados en un único predicado (que puede ser simple o compuesto).

Signos de Puntuación

Los sustantivos son el tipo de palabras que se caracterizan por tener género (masculino y femenino) y número (singular y plural), que forman sintagmas nominales, y pueden funcionar como argumento verbal o como complementos del nombre.

Adjetivos

El adjetivo es una clase de palabra o parte de la oración que califica al sustantivo, y que aporta información adicional o complementa su significado. El adjetivo se coloca delante o después del sustantivo concordando en género y número.

Verbo

Un verbo es la clase de palabra que puede modificarse para concordar con la persona, el número, el tiempo, el modo y el aspecto que posea el sujeto del cual habla.

Actividad Uno

1. Hacer la lectura "La Historia de Apple".

Steve Wozniak y Steve Jobs se conocieron en 1971, cuando un amigo mutuo, Bill Fernández, presentó a Wozniak, quien tenía 21 años de edad, a Jobs, entonces de 15 años. Steve Wozniak, a quien le gustaba que le llamaran Woz, siempre había sentido una gran atracción por la electrónica en general, diseñando desde que era pequeño circuitos en papel para después tratar de optimizarlos al máximo. Dada su afición por la electrónica, Woz "apadrinaba" a otros chicos a los que les gustase el tema, como Bill Fernández o el mismo Steve Jobs.

Pronto Wozniak empezó a dedicar cada vez más y más tiempo a construir en papel su propia computadora. Tras intentos relativamente infructuosos en su oficina de trabajo en Hewlett-Packard (sus jefes vieron el proyecto y no estaban interesados y le autorizaron a continuarlo),⁸ finalmente sus esfuerzos dieron como resultado lo que sería la Apple I. Tras la presentación de su computadora en el club informático Homebrew Computer Club y asombrar a sus participantes,⁹ Jobs rápidamente vio la oportunidad de negocio, por lo que empezó a promover la computadora entre otros aficionados de la informática del Homebrew Computer Club y otras tiendas de electrónica digital. Al poco tiempo empezaron a recibir pequeños encargos de computadoras que construían ellos mismos con máquinas hechas a mano, llegando a vender unos 200 ejemplares de su máquina Apple I. El 1 de abril de 1976 fue fundada Apple Computer a través de un contrato firmado por sus tres accionistas: Steve Wozniak, Steve Jobs y Ron Wayne,¹⁰ este último antiguo compañero de trabajo de Jobs en la empresa Atari,¹¹ y con apenas 10% de la nueva empresa.¹² Doce días después de la fundación Wayne vende sus acciones por US\$ 800 y pasado el tiempo el contrato original que él mismo firmó por US\$ 500.¹³

2. A partir de la Lectura "La Historia de Apple", subrayar con color azul "Los Verbos", con color verde "Los adjetivos", con color rojo "Los predicados" y con color amarillo "Los signos de puntuación".

3. Buscar el significado de las siguientes palabras:

* Circuito

* Optimizar

* Proyecto

* Negocio

* Informática

* Aficionado



*Lectura Crítica***¿JAGUAR O LEOPARDO?**

Los jaguares y los leopardos son tan parecidos que es difícil distinguirlos. Sin embargo, los jaguares son en general más grandes que los leopardos. Tienen cuerpo muscular robusto, cabeza ancha, piernas cortas y macizas, y grandes zarpas. Las manchas del jaguar forman anillos circulares con un punto en el centro. A estos patrones se les llama rosetas. Las manchas de los leopardos son más chicas y no tienen el punto central. Los jaguares son los terceros felinos del mundo, en tamaño. Sólo los leones y los tigres son más grandes que ellos. El jaguar macho pesa entre 120 y 200 libras (de 54 a 90 kg), mientras la hembra por lo común pesa entre 80 y 100 libras (de 36 a 45 kg). Su cuerpo puede llegar a medir más de 7 pies (2 metros) de la nariz a la cola. El leopardo es el miembro más pequeño de la familia de "grandes felinos": gatos que rugen y no ronronean. Los leopardos pueden pesar entre 65 y 180 libras (de 29 a 82 kg). Su longitud varía entre 5 y 7 pies (de 1,5 a 2 metros). En general, los machos son dos veces más grandes que las hembras. Tanto los jaguares como los leopardos tienen cachorros que parecen negros al nacer. En vez de la piel amarilla de los adultos, la de ellos es café negruzca, con manchas negras. El pelaje de manchas doradas de los jaguares y leopardos adultos les ayuda a confundirse con su entorno. Cuando brilla el sol a través de pastizales y hojas, produce un patrón moteado de oscuridad y luz, semejante al que se ve en el pelaje de los grandes felinos. Esto ayuda a los gatos a ocultarse, tanto de depredadores como de su presa. El leopardo y el jaguar tienen largos bigotes que les permiten sentir su camino mientras andan al acecho de la presa en la oscuridad. El blando acojinado de sus patas y la piel que tienen entre los dedos de los pies les ayudan a caminar con agilidad entre ramitas y hojas. Pueden recoger sus garras mortales dentro de bolsitas especiales de las patas, para conservarlas afiladas. La cola, tanto del jaguar como del leopardo, es larga y gruesa, y esto les ayuda a conservar el equilibrio cuando se abalanzan sobre la presa. Estas prácticas colas son blancas por abajo, y eso ayuda a los cachorros pequeñitos a seguir a su madre a través de la espesura de la maleza.

1. El texto anterior tiene como propósito fundamental
- Descubrir las diferencias y semejanzas entre el jaguar y el leopardo para precisar una cualidad del cuerpo del jaguar.
 - Definir los aspectos del hábitat natural de los felinos.
 - Informar sobre el tiempo de apareamiento de los felinos
 - Argumentar la razón por la cual se considera salvaje el leopardo.

2. Según el texto, los jaguares y los leopardos se pueden confundir con el entorno, gracias a su:

- Peso y tamaño.
- Pelaje de manchas doradas.
- Piel y su cola larga.
- Cuerpo grande y robusto.

3. Según el texto, el jaguar y el leopardo se diferencian en:

- El peso y tamaño de sus cuerpos.
- La extensión de sus bigotes.
- La longitud de sus colas.
- El color de sus cachorros.

¿POR QUÉ BRILLAN LAS ESTRELLAS?

En una noche sin luna, podemos reconocer 2.500 estrellas a simple vista; con la ayuda de un telescopio, muchos millones. Excepto por los planetas de nuestro sistema solar como Venus y Saturno, todas estas estrellas son soles lejanos, es decir esferas gaseosas, en cuya superficie reinan temperaturas de muchos miles de grados Celsius y de hasta muchos millones de grados en su interior.

Algunas de ellas brillan diez mil veces más fuerte que nuestro Sol, otras tienen menos luz que nuestro astro central. Pero hay algo que todas las estrellas tienen en común: en lo profundo de su interior producen energía nuclear, principalmente a través de la transformación de hidrógeno en helio. Esta fuente casi inagotable de energía les da una vida muy larga: nuestro Sol vivirá 10.000 millones de años. La energía que se produce en el centro de una estrella se transporta hacia fuera y desde la superficie de la estrella se emite en forma de rayos UV, rayos X, radiaciones, luz, calor y ondas hertzianas.

Muchas estrellas mueren mediante violentas explosiones. De ellas quedan sólo pequeñas esferas de materia extremadamente densa, a las que se conoce como "enanas blancas", "estrellas de neutrones" y "hoyos negros". Nuestro Sol se convertirá algún día en una de esas enanas blancas.

1. El texto anterior se titula ¿POR QUÉ BRILLAN LAS ESTRELLAS? porque

- Informa acerca de la fuente energética y vital del Sol.
- Describe por qué explota una estrella y sus consecuencias.
- Argumenta cómo y cuándo el Sol se convertirá en estrella.
- Explica la razón del principio luminoso de estos astros.



2. En la expresión "Esta fuente casi inagotable de energía les da una vida muy larga: nuestro Sol vivirá 10.000 millones de años", el uso de los dos puntos permite incluir una información que

- A. Especifica el tiempo de vida del Sol.
- B. Aclara de dónde proviene la energía del Sol.
- C. Informa sobre los elementos de las estrellas.
- D. Describe la producción de energía nuclear.

3. En el tercer párrafo, la frase "...De ellas quedan sólo pequeñas esferas..." la palabra subrayada reemplaza a:

- A. Estrellas
- B. Violentas explosiones
- C. Estrellas pequeñas
- D. Radiaciones

A ENREDAR LOS CUENTOS

— Érase una vez una niña que se llamaba Caperucita Amarilla.

— ¡No, Roja!

— ¡Ah!, sí, Caperucita Roja. Su mamá la llamó y le dijo: "Escucha, Caperucita Verde..."

— ¡Que no, Roja!

— ¡Ah!, sí, Roja. "Ve a casa de tía Diomira a llevarle esta piel de patata".

— No: "Ve a casa de la abuelita a llevarle este pastel".

— Bien. La niña se fue al bosque y se encontró a una jirafa.

— ¡Que lío! Se encontró al lobo, no a una jirafa.

— Y el lobo le preguntó: "¿Cuánto es seis por ocho?".

— ¡Qué va! El lobo le preguntó: "¿Adónde vas?".

— Tienes razón. Y Caperucita Negra respondió...

— ¡Era Caperucita Roja, Roja, Roja!

— Sí, y respondió: "Voy al mercado a comprar salsa de tomate".

— ¡Qué va!: "Voy a casa de la abuelita, que está enferma, pero no recuerdo el camino".

— Exacto. Y el caballo dijo...

— ¿Qué caballo? Era un lobo.

— Seguro. Y dijo: "Toma el tranvía número setenta y cinco, baja en la plaza de la Catedral, tuerce a la derecha, y encontrarás tres peldaños y una moneda en el suelo; deja los tres peldaños, recoge la moneda y cómprate un chicle".

— Tú no sabes explicar cuentos en absoluto, abuelo. Los enredas todos. Pero no importa, ¿me compras un chicle?

— Bueno: toma la moneda.

Y el abuelo siguió leyendo el periódico.

1. ¿Cuáles son otros nombres que le da el abuelo a Caperucita Roja?

2. ¿Qué otro título le pondría a la lectura?

3. ¿Qué conclusión puede sacar de la anterior lectura?

4. Las rayas (—) en el texto se usan para diferenciar

- A. La voz del abuelo y la del narrador.
 - B. La voz del abuelo y la de la jirafa.
 - C. La voz de los personajes y la de Caperucita Roja.
 - D. La voz de los personajes y la del narrador
5. Colorear la imagen.



Actividad Tres

1. Buscar en la sopa de letras los verbos correspondientes.

T	J	I	R	A	R	E	P	U	S	C	F	Q	D	O	R	J	C
C	K	R	C	C	E	X	T	I	N	G	U	I	R	A	R	G	X
T	B	R	A	L	I	F	S	E	D	I	S	E	E	A	R	Y	R
R	A	A	B	G	V	E	N	E	R	A	R	L	Z	I	J	I	D
I	R	M	B	W	E	R	A	I	R	T	E	I	T	K	R	O	J
U	R	A	T	F	A	N	R	V	C	P	R	A	I	B	E	S	X
N	E	X	O	M	L	R	G	I	L	I	R	R	U	C	T	W	R
F	R	E	I	R	A	O	A	X	T	R	Y	C	G	Z	E	A	F
A	S	N	R	B	A	H	T	R	G	A	U	R	F	G	N	B	E
R	A	T	L	A	L	R	A	A	U	N	R	D	I	I	E	S	Z
A	J	I	N	A	M	M	O	S	R	O	J	A	C	T	R	C	R
R	S	U	V	A	B	E	U	L	W	I	R	O	E	T	N	A	N
E	N	A	G	P	V	R	U	N	L	C	C	I	V	P	R	E	R
P	R	G	P	A	P	E	O	Q	X	C	R	Q	M	T	L	E	M
O	W	R	A	A	R	Z	G	F	X	A	C	S	S	R	B	O	E
N	U	P	R	E	J	S	C	A	F	R	P	U	M	E	O	D	G
B	C	E	L	E	G	I	R	I	R	F	L	S	B	J	H	D	F
I	G	N	O	R	A	R	R	W	E	I	K	R	A	E	S	A	P

- amar
- animar
- barrer
- beber
- cocinar
- cobrir
- desfilarse
- dormir
- elegir
- extinguir
- flotar
- fracionar
- golpear
- guitar
- ignorar
- ilustrar
- jugarse
- lavar
- llorar
- martirizar
- mentir
- navegar
- negar
- operar
- pasear
- pelear
- quemarse
- retener
- quemarse
- rifarse
- silbar
- superarse
- triunfarse
- usurpar
- venerarse

2. Relacionar los adjetivos con los dibujos.

- Caliente
- Frio
- Hambriento
- Sediento
- Triste
- Feliz
- Cansado
- Enfermo
- Enojado



3. Escribir una oración por cada dibujo y su adjetivo correspondiente.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____

3. Colorear los sustantivos hasta llegar al final del laberinto.

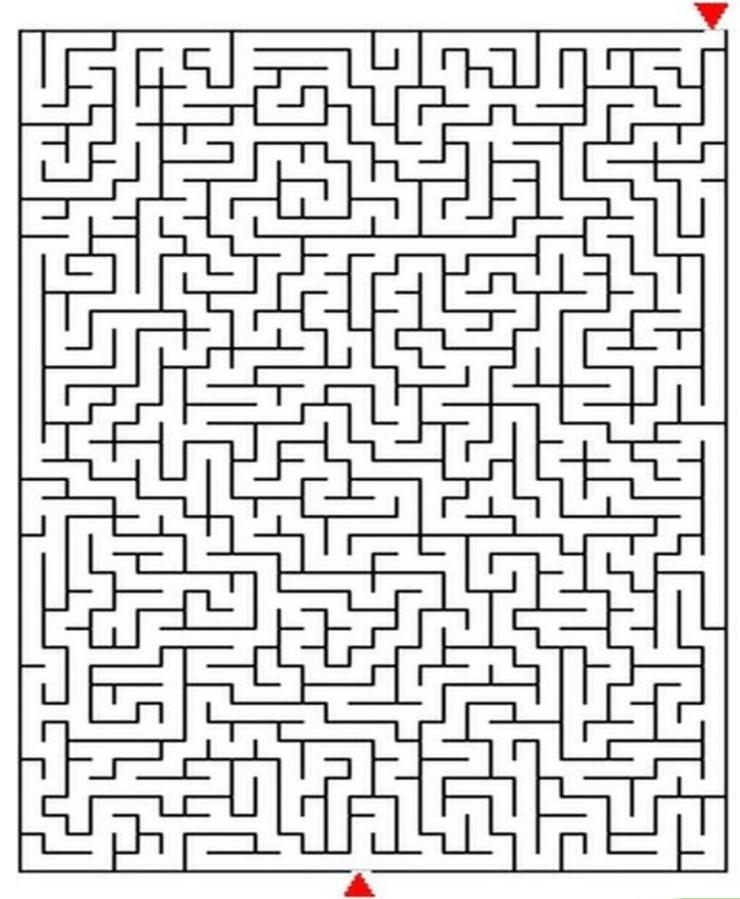
SAIDA

↓

hermano	perro	cuaderno	bolígrafo	persona	sacudir
poderoso	sucio	brincar	frío	playa	dormir
chocolate	lluvia	cuchillo	jamás	sol	menor
escuela	aquí	caramelo	estrella	lápiz	cazar
tristeza	muy	cruel	estoy	mucho	siempre
café	radio	familia	persona	alegría	paz
llevo	nuevo	huir	poco	creer	teatro

↑
LLEGADA

4. Desarrollar el laberinto desde el punto inicial hasta el punto final.



Texto Literario

Un texto literario es una obra artística, original y subjetiva, que hace uso de recursos retóricos, posee una función poética y carece de una finalidad práctica.

Texto No Literario

Un texto no literario es aquel texto que posee una función referencial, tiene una finalidad específica, se dirige a un público determinado y es de carácter objetivo.

Actividad Cuatro

1. Leer el mito "Apache sobre la creación del mundo"

El mito apache sobre la creación del mundo

Ellos creían que en el principio no había nada. De pronto, había un disco delgado con un hombre adentro. Después de despertar de su siesta volteó hacia arriba y apareció la luz, al voltear hacia abajo creó un mar de luz, al este él creó el amanecer y al oeste, el atardecer. Después de crear toda la luz, juntó sus manos y las movió rápidamente hacia abajo. Apareció así una niña en una nube. Él le preguntó a la niña a dónde iba pero ella no le contestó. Ella le preguntó de dónde venía él, y él dijo que del este. Ella le preguntó dónde estaba la Tierra y él le preguntó a ella dónde estaba el cielo. Él cantó cuatro veces, que es el número de la suerte para los Apaches. Abrió sus brazos rápidamente y apareció el dios sol. Luego bajó sus manos y apareció un pequeño niño. Los cuatro dioses estaban ahora presentes y se dieron todos la mano, revolviendo su sudor, y después volvió a cantar cuatro veces sobre crear la Tierra. Después de juntar sus manos, apareció una bola café. La pateó y se expandió, la niña la pateó y se volvió a expandir, luego el dios sol y el niño la patearon y se continuó expandiendo. Luego, le dijo al viento que se metiera a la bola y la explotara. El Creador creó a más dioses para que supervisaran las cosas en la Tierra. Creó trabajadores para que ayudaran a construir la Tierra. Una vez que el trabajo había terminado, desapareció, dejando a los otros la tarea de crear a la población de la Tierra.

2. completar la siguiente información a partir del mito anterior.

TÍTULO _____
 PERSONAJES _____
 HECHO CLAVE _____
 LUGAR DE LOS HECHOS _____
 TIEMPO DE LA HISTORIA _____
 ELEMENTOS _____

3. Completar el cuadro según la lectura del mito "Apache sobre la creación del mundo"

Fenomeno natural que se intenta explicar	Características de los personajes	Explicación que el mito desea explicar

4. Redactar un pequeño artículo periodístico teniendo como referencia la siguiente imagen.



5. Según el siguiente verso del poema de José Martí explique qué intenta decir.

En ti pensaba, en tus cabellos
 En ti pensaba, en tus cabellos
 que el mundo de la sombra envidiaría,
 y puse un punto de mi vida en ellos
 y quise yo soñar que tú eras mía.



Actividad Uno

1. Resolver las siguientes sumas

$\begin{array}{r} 434497 \\ 17796 \\ 792900 \\ + 5783276 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 749810 \\ 50916 \\ 669451 \\ + 2994595 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 93106 \\ 597863 \\ 7889399 \\ + 339552 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 32855 \\ 760796 \\ 787813 \\ + 9035310 \\ \hline \end{array}$
---	---	---	---

$\begin{array}{r} 671213 \\ 2999411 \\ 40944 \\ + 451177 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 749521 \\ 286439 \\ 64072 \\ + 2748682 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 703484 \\ 72424 \\ 2668046 \\ + 175783 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 1323741 \\ 510974 \\ 191464 \\ + 65106 \\ \hline \end{array}$
---	---	---	---

$\begin{array}{r} 32204 \\ 237659 \\ 191420 \\ + 1494076 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 2730525 \\ 11483 \\ 682585 \\ + 675374 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 790471 \\ 4913382 \\ 489152 \\ + 17318 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 25566 \\ 2147110 \\ 872707 \\ + 477808 \\ \hline \end{array}$
---	---	---	---

$\begin{array}{r} 93796 \\ 4016454 \\ 881407 \\ + 587446 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 70183 \\ 199758 \\ 9453040 \\ + 313441 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 20187 \\ 859166 \\ 2508027 \\ + 777024 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 3642045 \\ 172046 \\ 125745 \\ + 78153 \\ \hline \end{array}$
---	---	---	---

$\begin{array}{r} 81896 \\ 347235 \\ 6672182 \\ + 924727 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 647909 \\ 526801 \\ 3008362 \\ + 83318 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 15019 \\ 527533 \\ 9795576 \\ + 962629 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 4646168 \\ 447469 \\ 90587 \\ + 644103 \\ \hline \end{array}$
---	---	---	---

1. Resolver las siguientes restas

$\begin{array}{r} 578101 \\ - 194129 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 909259 \\ - 255629 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 754629 \\ - 298374 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 466734 \\ - 372741 \\ \hline \end{array}$
---	---	---	---

$\begin{array}{r} 742837 \\ - 285841 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 456139 \\ - 341689 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 781168 \\ - 650368 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 836551 \\ - 378159 \\ \hline \end{array}$
---	---	---	---

$\begin{array}{r} 564832 \\ - 409925 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 782310 \\ - 639959 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 346213 \\ - 345655 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 918450 \\ - 119237 \\ \hline \end{array}$
---	---	---	---

$\begin{array}{r} 638365 \\ - 622453 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 789753 \\ - 785964 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 967966 \\ - 407328 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 410095 \\ - 259682 \\ \hline \end{array}$
---	---	---	---

$\begin{array}{r} 967018 \\ - 906037 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 441552 \\ - 233078 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 798381 \\ - 786583 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 675196 \\ - 322889 \\ \hline \end{array}$
---	---	---	---

3. Resolver las siguientes multiplicaciones

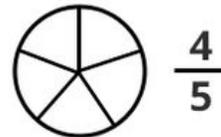
$\begin{array}{r} 1235 \\ \times 1432 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 2123 \\ \times 1241 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 1604 \\ \times 2350 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 1704 \\ \times 1098 \\ \hline \end{array}$
--	--	--	--

$\begin{array}{r} 2091 \\ \times 1533 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 1034 \\ \times 1390 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 1195 \\ \times 1585 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 3129 \\ \times 1690 \\ \hline \end{array}$
--	--	--	--

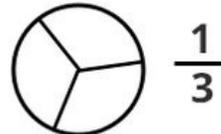
$\begin{array}{r} 1430 \\ \times 2316 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 5614 \\ \times 2060 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 1430 \\ \times 2451 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 4643 \\ \times 2358 \\ \hline \end{array}$
--	--	--	--

$\begin{array}{r} 2802 \\ \times 1917 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 2675 \\ \times 1032 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 2541 \\ \times 1434 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 2619 \\ \times 1210 \\ \hline \end{array}$
--	--	--	--

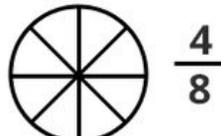
4. Colorear las fracciones en las gráficas según sea el caso



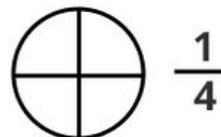
$\frac{2}{14}$



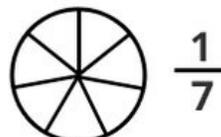
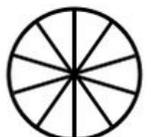
$\frac{3}{6}$



$\frac{5}{7}$



$\frac{8}{10}$



$\frac{12}{16}$

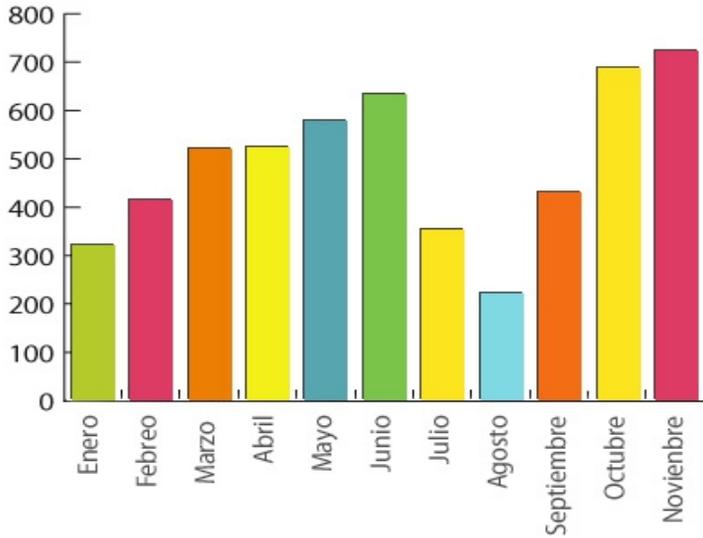


$\frac{3}{9}$



Actividad Dos

Un parque de diversiones ha promediado la cantidad de personas que han entrado por mes en la siguiente gráfica



1. A partir de la gráfica anterior sacar la media, la mediana y la moda de la cantidad de personas que han entrado al parque de diversiones.

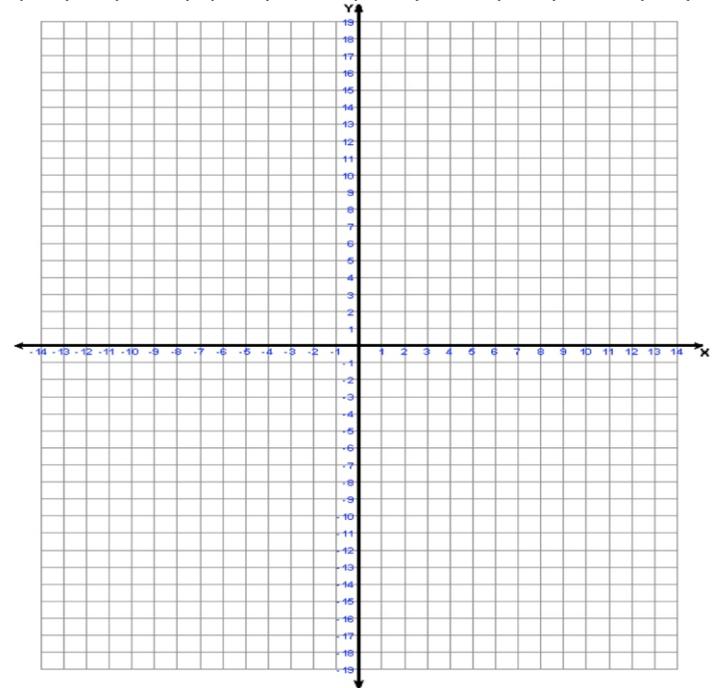
Media

Mediana

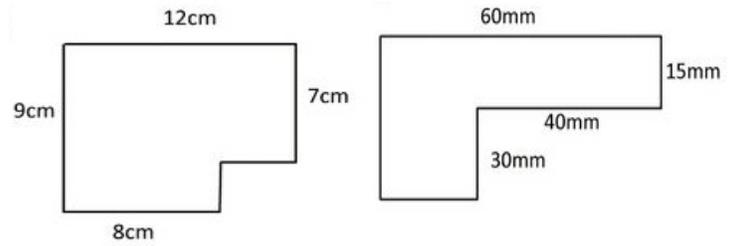
Moda

2. Ubicar las siguientes coordenadas en el plano cartesiano.

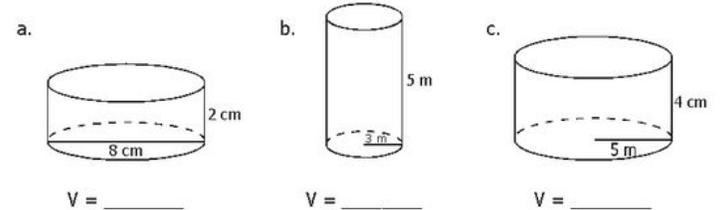
- (8,-1) (2,8) (-10,11) (-2,-13) (9,9) (-5,7)
 (4,7) (-11,1) (1,-2) (9,12) (3,-9) (5,2)



3. Hallar el perímetro de las siguientes figuras



4. ¿Cuál de las siguientes figuras tiene mayor volumen? (Considera π (3,14))



5. Resolver las siguientes ejercicios en el cuaderno

- Halla el perímetro y el área de un cuadrado de 3 m de lado.
- Halla el perímetro y el área de un cuadrado de 11,3 m de lado.
- Averigua el área de un cuadrado cuyo perímetro mide 29,2 cm.
- Halla el lado de un cuadrado cuya superficie mide 6,25 centímetros cuadrados.
- Halla el perímetro de un cuadrado cuya superficie mide 10,24 centímetros



Actividad Tres

1. Resolver las siguientes problemas en el cuaderno.

EJERCICIOS

- 1) . Halla el perímetro y el área de un rectángulo cuyos lados miden 4,5 m y 7,9 m respectivamente.
- 2) Halla el perímetro y el área de un rectángulo cuyos lados miden 6,3 cm y 48 cm respectivamente.
- 3) El perímetro de un rectángulo es 20,4 cm. Si uno de sus lados mide 6,3 cm, halla el área.
- 4) El área de un rectángulo es 63 cm. Si la base mide 93 cm,
¿cuánto mide la altura? y ¿cual es su perímetro?.
- 5) El perímetro de un rectángulo es 825 cm. Si la base mide 125 cm, ¿cuánto mide la altura?
- 6) La diagonal de un rectángulo mide 10 m y la base 8 m.
 - a. Calcula la altura del rectángulo.
 - b. Calcula su superficie, expresando el resultado en metros cuadrados.

2. Resolver los siguientes problemas en el cuaderno.

PROBLEMAS

- 1) ¿Cuánto costará vallar una finca cuadrada de 14 metros de lado a razón de 150.000 pesos el metro de alambrada?.
- 2) Pintar una pared de 8 m de larga y 7m de ancha ha costado 60.000 pesos. ¿A qué precio se habrá pagado el metro cuadrado de pintura?
- 3) Una finca rectangular que mide 1698 m de largo por 540 m de ancho se sembró de trigo. Al realizar la cosecha cada metro cuadrado de terreno ha producido 7890 kg de trigo.
¿Cuántos kg se han cosechado?. Si el trigo se vende a 4500 pesos el kg, ¿Cuánto dinero se obtendrá?.
- 4) Un terreno mide 1000 metros cuadrados de superficie. Si el terreno ha costado 1500000 pesos, ¿a qué precio se compro el metro cuadrado?.
- 5) ¿Cuánto costará un espejo rectangular de 1,36 m de altura y 0,97 m de anchura, si el centímetro cuadrado vale 2000 pesos?.
- 6) ¿Cuánto cuesta un pequeño terreno cuadrado de 8 metros de lado a razón de 600000 pesos la hectárea?.
- 7) ¿Cuál es la distancia máxima que se puede recorrer, en línea recta, dentro de un campo rectangular de 80 m. de largo y 60 m. de ancho.?

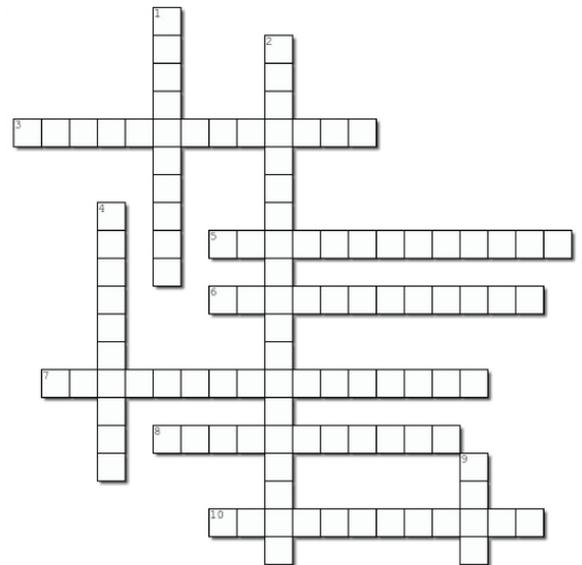
3. Resolver las siguientes problemas en el cuaderno.

- 1) Hay 3 líneas de teléfono la A, la B y la C. La A tiene un poste cada 4 metros, la B cada 3 metros y la C cada 6 metros.
 - a) ¿Cada cuántos metros se juntan las líneas B y C?
 - b) ¿Cada cuántos metros se juntan las líneas B y A?
 - c) ¿Cada cuántos metros se juntan las líneas A y C?
 - d) ¿Cada cuántos metros se juntan las 3 líneas?
- 2) Clari, Juli, Luli, Mili y Vali salen a entrenar. Clari da 1 vuelta cada 4 minutos, Luli cada 5 minutos, Juli cada 10 minutos Mili cada 20 minutos y Vali cada 40 minutos.
 - a) ¿Cada cuánto tiempo se van a cruzar Clari y Luli?
 - b) ¿Cada cuánto tiempo se van a cruzar Mili y Juli?
 - c) ¿Cada cuánto tiempo se van a cruzar Vali y Clari?
 - d) ¿Cada cuánto tiempo se van a juntar todas juntas?

3) María Elisa, la bibliotecaria, está acomodando libros en mesas. Tiene 42 libros de aventuras y 28 libros de ciencias. Quiere acomodarlos de tal manera que haya la misma cantidad de libros de aventuras y la misma cantidad de libros de ciencias en todas las mesas, y usando la mayor cantidad de mesas posibles.

¿Cuántos libros de cada clase pondrá en cada mesa?

¿Cuántas mesas usará?



4. Resolver el crucigrama poniendo el resultado en letras

Horizontal

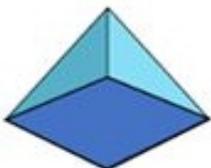
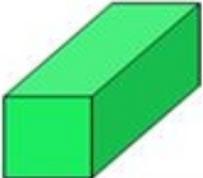
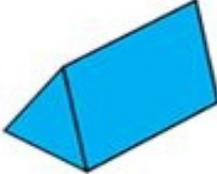
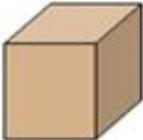
3. $1000+200+400=$ _____
5. $36 \times 5 =$ _____
6. $15+23=$ _____
7. $486+9=$ _____
8. $8 \times 4 =$ _____
10. $480+5=$ _____

Vertical

1. $40 \times 5 =$ _____
2. $13 \times 13 =$ _____
4. $40 \times 5 \times 3 =$ _____
9. $15+23-35 =$ _____

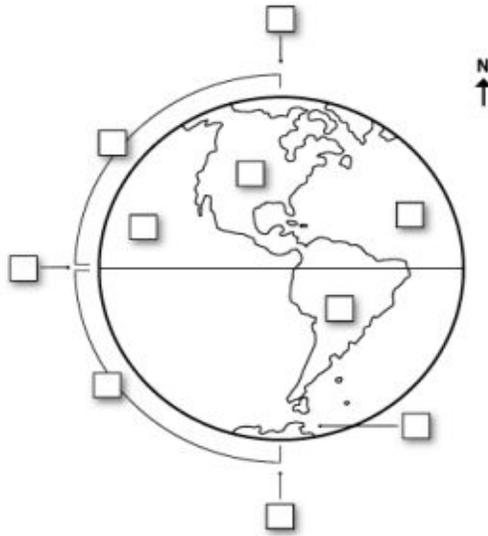


4. Completar la siguiente tabla

Cuerpos geométricos	nombre	caras	bordes	vértices
				
				
				
				
				
				
				
				

Actividad Uno

1. Poner el numero correspondiente según el nombre de cada elemento.

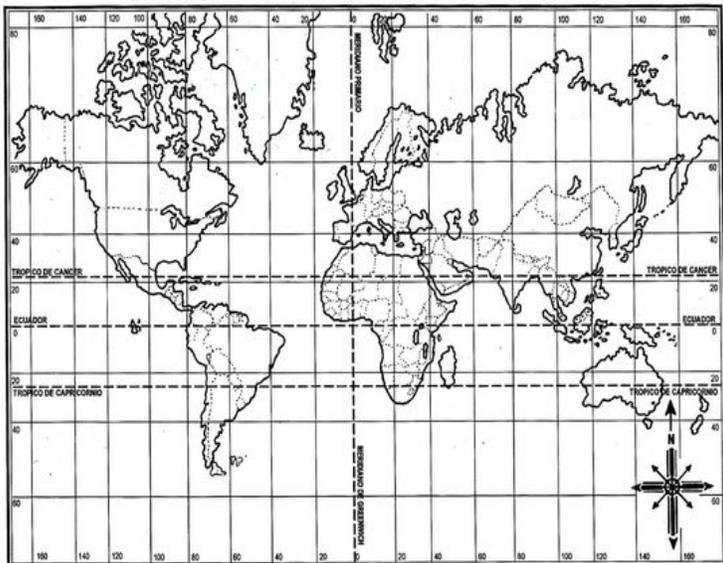


Simbología

- | | |
|----------------------|----------------------|
| 1. Línea del Ecuador | 6. Océano Atlántico |
| 2. Hemisferio Norte | 7. Océano Pacífico |
| 3. Hemisferio Sur | 8. América del Sur |
| 4. Polo Norte | 9. América del Norte |
| 5. Polo Sur | 10. Antártica |

2. Colorear el mapa mundi y en las líneas inferiores colocar los nombres de los continentes de los meridianos y los paralelos

PLANISFERIO MERIDIANOS Y PARALELOS CON NOMBRES



3. Resolver el crucigrama según el nombre de cada país.

4. Colorear y nombrar los departamentos de Colombia.



Llevaban mucho tiempo sin hablarse, tanto, que ya no recordaban la causa del enfado: ¡los dos eran igual de tozudos!

Culebra y Sapo se cruzaban a diario en la senda del mamut de camino al río, y siempre miraban hacia otro lado evitando así encontrarse con los ojos del otro. Jirafa, amiga de los dos, sufría mucho con esta situación.

Un día a Jirafa se le ocurrió hacer algo para que se reconciliaran y fue a hablar primero con Culebra:

¿Por qué no quieres a Sapo? Él está deseando ser tu amigo —le dijo.

Días después fue a hablar con Sapo:

- ¿Por qué no quieres a Culebra? Ella está deseando reconciliarse contigo —le dijo también.

A la mañana siguiente Culebra y Sapo se encontraron en la senda del mamut, como era habitual, y esta vez tuvieron un fugaz encuentro de miradas.

Al quinto día cuando se cruzaron, Culebra sonrió levemente a Sapo, y este al darse cuenta le devolvió una tímida sonrisa. Dio la casualidad de que esa misma tarde coincidieron en el claro del bosque de los orangutanes, y por primera en muchos meses se saludaron. Durante estos días, Jirafa contaba a Sapo y a Culebra las ganas que tenían uno y otra de volver a ser amigos y acabar con esa situación tan tonta.

A la semana, a Sapo y Culebra no les resultaba tan incómodo encontrarse.

Una tarde Sapo fue a beber y a refrescarse al río, y sin darse cuenta se enredó en unas hiedras y empezó a hundirse en el agua.

- ¡Socorro! ¡Socorro! —gritó muy asustado.

Jirafa, presenciando la escena, empezó a dar vueltas sobre sí misma sin saber qué hacer, y entonces, Culebra que estaba dormida tomando el sol en la orilla, abrió los ojos, y reptando rápidamente hacia Sapo lo sacó del río evitando que se ahogara.

- ¡Gracias Culebra! —dijo Sapo emocionado, al ver que era ella quién lo había salvado de una muerte segura, y le dio un gran abrazo. Jirafa, muy feliz, hizo prometer a Sapo y Culebra que nunca más hablarían de su enfado, por eso, nunca descubrieron su juego para reconciliarlos.

3. Responder las siguientes preguntas:

1. ¿Qué les pasaba a Sapo y Culebra? ¿Por qué no se hablan?

2. ¿Quién es Jirafa y qué hace para cambiarlo todo?

3. ¿Qué situación peligrosa vive Sapo?

4. ¿Qué ocurre para que Sapo y Culebra vuelvan a ser amigos

Blank lined writing area for the first question.

4. Escribir 10 deberes y 10 derechos que esten en el manual de convivencia del colegio.



Blank lined writing area for the second question.



Actividad Tres

1. Buscar las fechas de los 6 periodos y colorear la imagen.

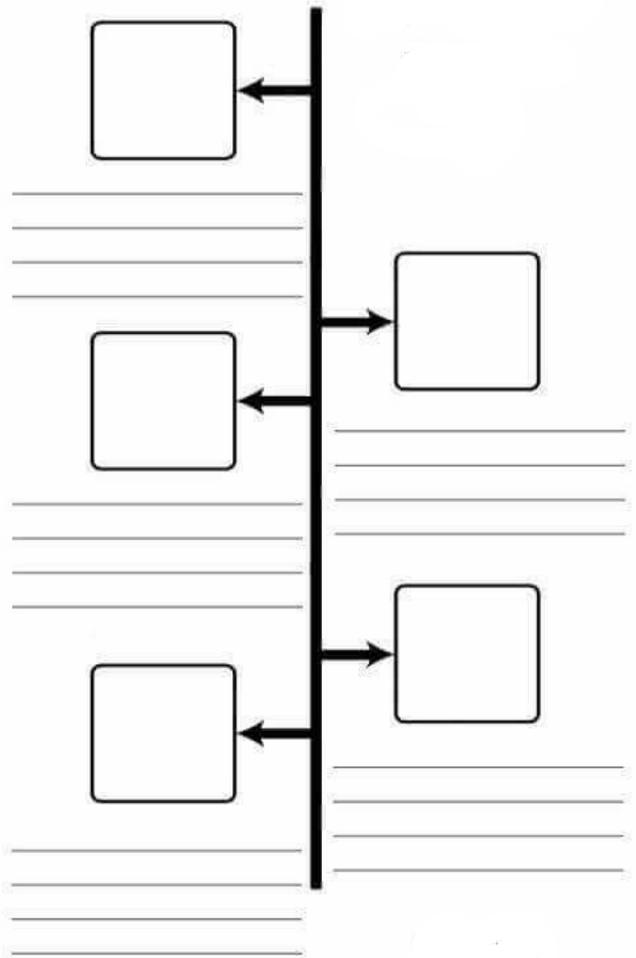


1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____



2. Buscar el significado de los elementos del Escudo Nacional y colorearlo.

3. Describa 5 eventos histórico del siglo XXI en Colombia y pegue una imagen relacionada en cada cuadro.



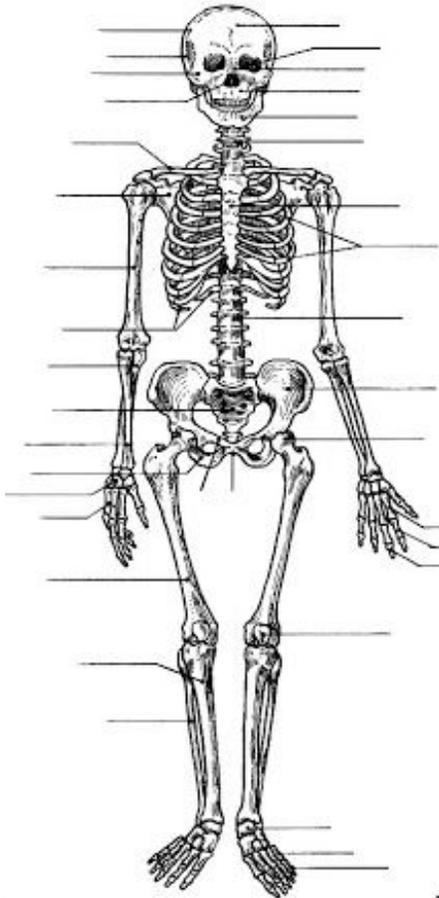
Actividad Uno

1. Colorear y nombrar las partes de la célula.

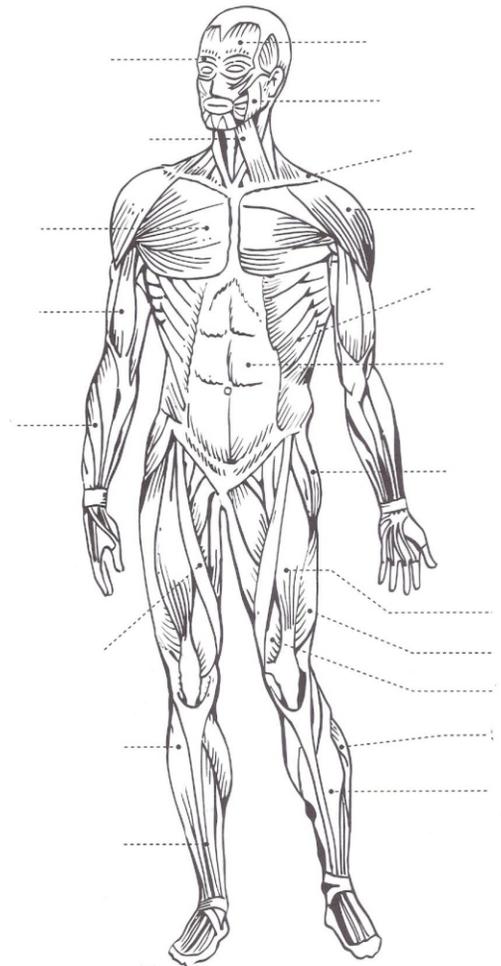


El cuerpo Humano

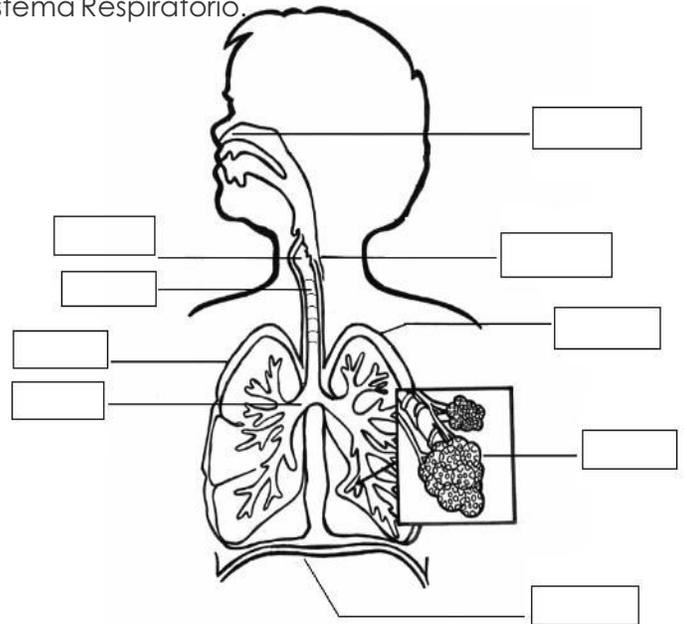
2. Colorear y colocar el nombre a las partes del Sistema Óseo



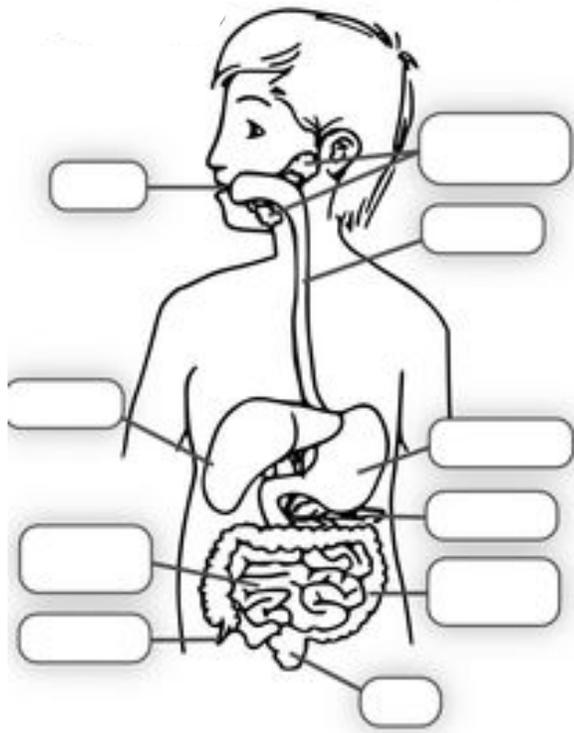
3. Colorear y colocar el nombre a las partes del Sistema Muscular



4. Colorear y colocar el nombre a las partes del Sistema Respiratorio.



5. Colorear y colocar el nombre de las partes del sistema digestivo



6. Buscar las palabras en la sopa de letras.

U	N	A	C	C	P	U	J	S	E	V	W	S	E	P	T	B	BOCA
P	A	T	N	A	G	R	A	G	O	W	N	W	E	L	O	P	BRAZO
W	E	W	T	R	Z	G	H	N	N	M	T	S	O	J	E	E	CABEZA
G	K	U	P	E	I	P	A	Z	Z	E	P	C	O	C	E	O	CADERA
V	E	L	S	M	J	M	F	Y	X	A	A	H	H	T	L	L	CEREBRO
J	P	B	O	C	A	H	P	M	L	B	K	O	N	A	Y	L	CODO
S	F	Y	B	S	L	V	B	D	E	G	B	E	B	B	I	E	CORAZÓN
O	W	B	X	W	H	E	A	Z	Q	I	I	I	I	D	H	U	CUELLO
R	O	D	I	L	L	A	A	F	W	D	O	Z	O	J	N	C	DEDO
B	Y	W	V	O	Q	P	E	L	O	W	J	C	W	F	I	Q	DIENTE
M	U	S	P	V	R	L	E	N	G	U	A	O	M	Z	S	F	ESPALDA
O	S	D	R	I	O	B	H	C	E	A	N	R	E	I	P	B	GARGANTA
H	C	A	A	A	J	V	E	W	X	L	F	A	A	Y	S	E	HOMBRO
I	E	L	G	W	Y	Q	D	R	V	Y	C	Z	G	K	E	R	LABIO
E	K	R	Y	L	U	J	A	E	E	D	C	O	E	E	S	T	LENGUA
B	O	U	Z	P	A	I	R	M	D	C	D	N	Q	O	O	N	MANO
R	R	Z	W	R	A	N	E	U	V	O	W	C	I	E	L	E	MUSLO
A	E	R	Y	Y	A	F	D	S	I	Z	L	O	O	N	B	I	NALGAS
Z	J	E	X	R	B	S	A	L	T	D	R	Z	Y	D	Z	V	NARIZ
O	A	W	L	E	I	P	C	O	C	G	U	S	C	L	O	E	OJO
P	A	O	W	O	X	N	D	G	Z	I	R	A	N	J	D	W	OREJA

6. Colorear y colocar el nombre de los niveles del triángulo alimenticio



7. Resolver el crucigrama.



HORIZONTAL

- 2. Está en la cara y sirve para respirar.
- 5. Tenemos dos que van de los hombros a las manos.
- 6. Tenemos diez en las manos y diez en los pies.
- 8. Con ella hablamos y comemos.
- 9. Están en la cara, son rojos y sirven para besar.
- 12. Son peludas y están encima de los ojos.
- 13. La tenemos detrás.
- 14. Tenemos dos que llegan hasta los pies.
- 15. Nos aguanta la cabeza.
- 16. Las necesitamos para oír y escuchar.
- 17. Con ellos podemos caminar y correr.

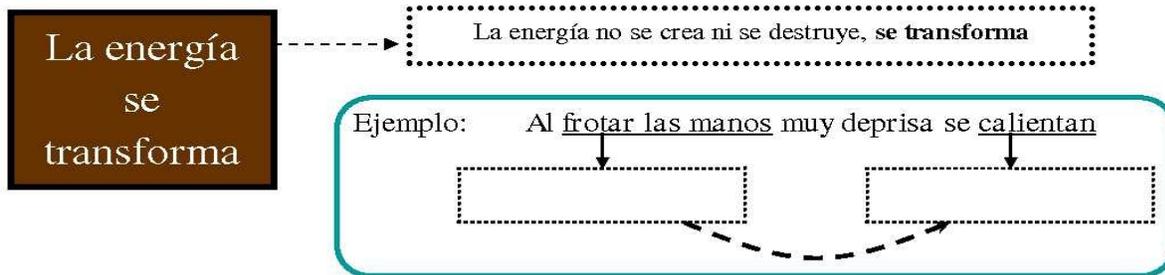
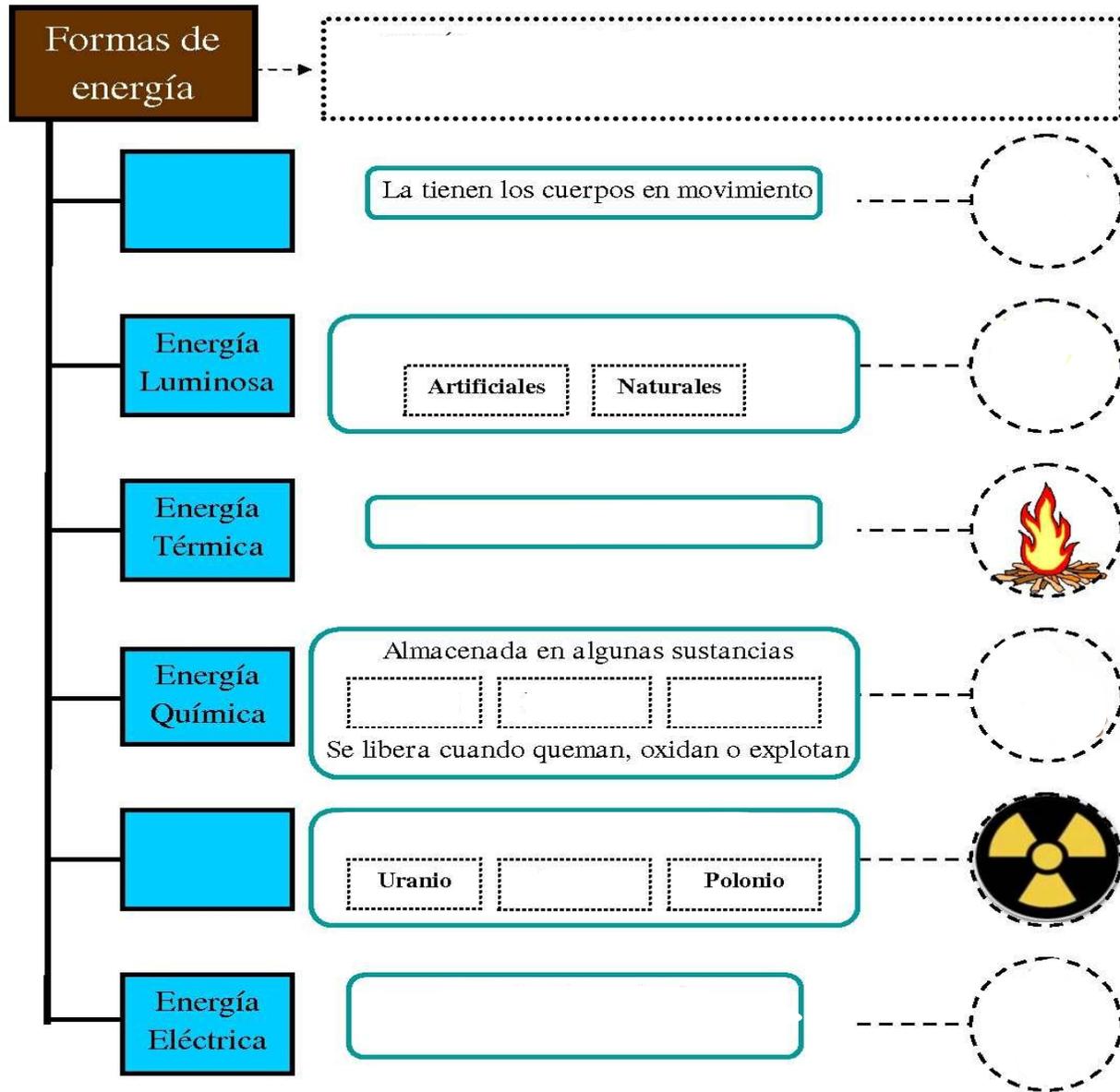
VERTICAL

- 1. Tiene un ombligo en el medio y si comes se pone muy gorda.
- 3. Debajo está el corazón y los pulmones.
- 4. De ellos te puedes colgar un bolso o una bolsa y entre ellos está el cuello.
- 7. Es la parte de delante de la cabeza, con los ojos, la nariz y la boca.
- 10. Están en la mitad de las piernas, así las podemos doblar.
- 11. Tienen diez dedos cada una y tenemos dos, una al final de cada brazo.
- 12. Sirve para ponerse el cinturón alrededor de la barriga.
- 16. Con ellos lo puedes ver todo. Algunas personas los tienen marrones, otras verdes, otras azules y otras negras.



Actividad Tres

1. Completar el mapa conceptual según las formas de energía.



NOMBRE DEL ESTUDIANTE			
SEDE: E	JORNADA: UNICA	CURSO: ACELERACIÓN	Aceleración 1,2,3.
NOMBRE DEL DOCENTE			

INSTRUCTIVO

LEER ATENTAMENTE LAS INSTRUCCIONES DE CADA ACTIVIDAD Y DESARROLLA DE ACUERDO A LA INDICACIÓN.

Actividad

SPELLING RULES FOR PRESENT SIMPLE

Para usar el presente simple en inglés debo tener en cuenta las siguientes reglas:

A. Todos los verbos conjugados con las terceras personas HE, SHE, IT les debo agregar S, ES o IES al final, dependiendo la terminación del verbo

ü Verbos terminados en consonantes o en vocal E= debo agregar la letra S al final

Ejemplo: work = Works, Play = Plays / come = comes, see = sees

ü Verbos terminados las letras CH, SH, X, SS, o en vocal O = debo agregar las letras ES al final

Ejemplo: watch = watches / wash = washes / fix = fixes / kiss = kisses

ü Verbos terminados en Y, solo si la Y esta después de una consonante, debo quitar la Y y agregar IES

Ejemplo: study = studies, marry = marries

ü El verbo irregular HAVE cambia por HAS y el verbo TO BE cambia por IS

Ejemplo: HAVE = HAS / BE = IS

EXCERCISE 1:

Agrega S, ES, o IES a los verbos teniendo en cuenta las reglas anteriores

He, she, it

- | | | |
|-------------|--------------|--------------|
| Walk _____ | Comb _____ | Repeat _____ |
| Enjoy _____ | Enter _____ | Cook _____ |
| Fly _____ | Run _____ | Say _____ |
| Push _____ | Get up _____ | Wear _____ |
| Teach _____ | Fix _____ | Crash _____ |
| Skip _____ | Talk _____ | Jump _____ |
| Pull _____ | Have _____ | Do _____ |
| See _____ | Brush _____ | Break _____ |

A. Todos los verbos conjugados con I, YOU, WE, THEY NO le debo agregar nada al final del verbo, estos permanecen igual.

EXCERSICE 2:

Completa el siguiente cuadro, conjuga los verbos con los pronombres personales I, YOU, WE, THEY, recuerda que en este caso los verbos permanecen iguales, no les debo agregar nada al final

ROOM/ROOM	ing	play	study	work	with
I	ing				
YOU	ing				
WE	ing				
THEY	ing				

EXERCISE 3:

Conjuga los verbos con todos los pronombres personales, ten en cuenta las reglas y tradúcelos a español, sigue el ejemplo del primer cuadro y completa los demás

BRUSH = CEPILAR	
ENGLISH	ESPAÑOL
I brush	Yo cepillo
YOU brush	Usted cepilla
HE brush ES	El cepilla
SHE brush ES	
IT brush ES	
WE brush	
THEY brush	



WRITE = ESCRIBIR	
ENGLISH	ESPAÑOL
I _____	
YOU _____	
HE _____	
SHE _____	
IT _____	
WE _____	
THEY _____	

STUDY = ESTUDIAR	
ENGLISH	ESPAÑOL

READ = LEER	
ENGLISH	ESPAÑOL
I _____	
YOU _____	
HE _____	
SHE _____	
IT _____	
WE _____	
THEY _____	

HAVE = TENER	
ENGLISH	ESPAÑOL

DO = HACER	
ENGLISH	ESPAÑOL



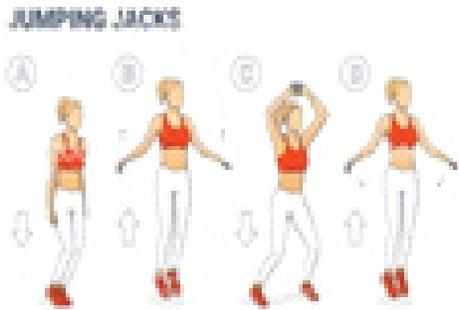
NOMBRE DEL ESTUDIANTE			
SEDE: E	JORNADA: UNICA	CURSO: ACELERACIÓN	Aceleración 1,2,3.
NOMBRE DEL DOCENTE			

Actividad

Calentamiento Movilidad Articular

Realizar movimiento de cuello, hombros, codos, cintura, rodillas y tobillos.

Activación muscular



Realizar 3 series de 30 repeticiones cada una, de "payasos o jumping jacks".

Actividad física: la importancia de adoptar un estilo de vida activo

Al mismo tiempo que se ponían en marcha los pasados Juegos Olímpicos de Londres 2012, la revista The Lancet publicaba una serie de artículos sobre la actividad física, entre los que se incluía el estudio "Efecto de la falta de actividad física en las principales enfermedades no transmisibles en todo el mundo: un análisis de la carga de la enfermedad y la esperanza de vida". Dicho estudio cuantifica el impacto global de la inactividad física en la incidencia de las principales enfermedades no transmisibles (ENT), como la enfermedad cardiaca coronaria, la diabetes tipo 2 y el cáncer de mama y colon.

Según el análisis realizado, se estima que la inactividad física es causa del 6% de la carga de morbilidad por cardiopatía coronaria (que varía desde el 3,2% en el sudeste de Asia hasta el 7,8% en la región del Mediterráneo oriental), el 7% de la diabetes tipo 2, el 10% del cáncer de mama y el 10% del cáncer de colon. La falta de ejercicio provoca 5.3 millones de

muerres al año en todo el mundo, tantas como el tabaco; además, si disminuye la inactividad física de un 10 a un 25%, se podrían evitar cada año entre 533.000 y 1.5 millones de muertes, respectivamente. Conseguir la eliminación de la inactividad física podría aumentar la esperanza de vida de la población mundial en 0.68 años.

La Organización Mundial de la Salud (OMS) considera actividad física cualquier movimiento corporal producido por los músculos esqueléticos que exija gasto de energía. La actividad física potenciadora de la salud es cualquier actividad que, cuando se añade a la habitual, reporta beneficios para la salud. Algunos ejemplos son: caminar a buen paso, saltar a la comba, bailar, jugar a tenis o al fútbol, levantar pesos, correr y trepar en los recreos, hacer yoga, etc.

La actividad física no debe confundirse con el ejercicio físico, una variedad de actividad física planificada, estructurada, repetitiva y realizada con un objetivo relacionado con la mejora o el mantenimiento de uno o más componentes de la aptitud física. La actividad física abarca el ejercicio, pero también otras actividades que entrañan movimiento corporal y se realizan como parte de los momentos de juego, del trabajo, de formas de transporte activas, de las tareas domésticas y de actividades recreativas.

Son muchos los beneficios del incremento de la actividad física para la salud de las personas. Un nivel adecuado de actividad física regular en los adultos:

- reduce el riesgo de hipertensión, cardiopatía coronaria, accidente cerebrovascular, diabetes, cáncer de mama y de colon, depresión y caídas;
- mejora la salud ósea y funcional, y
- es un determinante clave del gasto energético, y es por tanto fundamental para el equilibrio calórico y el control del peso.

Siempre que se aumente la actividad física por encima de la que se realiza de forma habitual, sea cual sea el punto de partida, se aportan beneficios para la salud.

De las cuatro recomendaciones que facilita la Sociedad Americana de Cáncer en sus guías, una

hace referencia a la actividad física. Según esta guía, con el fin de minimizar el riesgo de cáncer y preservar la salud, los adultos deberían realizar, como mínimo, 150 minutos de actividad física moderada (o bien 75 minutos si ésta es de alta intensidad) cada semana, combinándola de la manera que se prefiera.

En el caso de los niños y adolescentes, se debería destinar una hora diaria a la práctica de actividad física, de intensidad moderada o vigorosa. Esta última debería aparecer 3 veces por semana. Al mismo tiempo, se recomienda disminuir al máximo las actividades sedentarias, como estar sentado, acostado, mirar la televisión u otras formas de entretenimiento de pantalla.

CADA SEMANA TRATA DE AUMENTAR TU ACTIVIDAD FÍSICA UTILIZANDO ESTA GUÍA



Publicado el 24/08/2012 por Centro de Recursos de Promoción y Educación para la Salud

- Leer atentamente con familiares el anterior artículo y presentar por escrito que opinión tienen los familiares al respecto.
- Buscar el significado de las palabras que no conocen y transcribirlas en el mismo escrito del punto anterior.
- Ubicar en qué parte de la pirámide de la actividad física se encuentran.
- Realizar a diario en casa los ejercicios de calentamiento aprendidos en clase.

Actividad

Juego penales

Materiales: dos botellas plásticas vacías, con sus dos tapas

Desarrollo: ubican las botellas en el piso a un ancho de 50 centímetros como un arco de fútbol, a otros 70 centímetros ubican el punto penal donde van a ubicar una tapa como balón y la otra tapa la utilizan como jugador, con los dedos deben golpear la tapa jugador a la tapa balón y convertir el gol, pueden jugarlo solos o mejor en compañía de algún familiar, el que más goles convierta gana. [a](#)



Escribe en una hoja como te fue en el juego y realiza una tabla del resultado.

NOMBRE DEL ESTUDIANTE			
SEDE: E	JORNADA: UNICA	CURSO: ACELERACIÓN	Aceleración 1,2,3.
NOMBRE DEL DOCENTE			

FOLKLORE

El término hace referencia al conjunto de las creencias, prácticas y costumbres que son tradicionales de un pueblo o cultura. Se conoce como folklore, además, a la disciplina que estudia estas materias.

El folklore incluye los bailes, la música, las leyendas, los cuentos, las artesanías y las supersticiones de la cultura local, entre otros factores. Se trata de tradiciones compartidas por la población y que suelen transmitirse, con el paso del tiempo, de generación en generación.

Los estudiosos distinguen entre cuatro etapas del folklore: el folklore naciente incluye los rasgos culturales de creación reciente; el folklore vivo es aquel que todavía se practica en la vida cotidiana; el folklore moribundo preserva ciertos elementos tradicionales, en especial en los ancianos del grupo; el folklore muerto, en cambio, pertenece a una cultura extinta.

El folklore es distintivo y propio de cada pueblo. En tiempos de globalización, la cultura tiende a homogeneizarse y los países dominantes imponen sus creaciones. Por eso el folklore supone un ámbito de resistencia para la identidad.

Existen peñas, centros culturales y organizaciones que se encargan de defender el folklore y transmitirlo a los más jóvenes con la intención de perpetuarlo. De esta manera, el folklore garantiza su subsistencia intergeneracional y no depende solo del grupo de personas de mayor edad.

Nuestro folclor se divide en cuatro ramas, las cuales son: Folclor musical que hace referencia a todos los cantos y ritmos de un pueblo, además estudia la clasificación de todos los instrumentos musicales según su género, el folclor coreográfico hace referencia a todas las danzas propias de una región, el folclor literario hace referencia a todo el léxico autóctono de un pueblo, además a todas sus narraciones como cuentos, leyendas, mitos, fabulas, coplas, etc. y el folclor demossófico encierra todos los aspectos de la cultura de un pueblo como su vivienda, alimentación, vestuario, artesanías, medicina, ubicación geográfica y relieve.

*Autores: Julián Pérez Porto
Ana Gardey.
Publicado:2009.*

Actividad

Debes leer el texto anterior y responder las siguientes preguntas:

1. ¿A qué hace referencia el folclor literario?
2. ¿Cuáles son las cuatro ramas en las cuales se divide nuestro folclor?
3. ¿A qué aspectos hace referencia el folklore?
4. ¿Cuáles son las prácticas y costumbres de un pueblo?
5. ¿Qué nos garantiza el folklore?
6. ¿Qué se transmite de generación en generación?
7. ¿Cuáles son las cuatro etapas del folclor?
8. ¿La vivienda y el vestuario de un pueblo o región a cuál rama de nuestro folclor pertenece?
9. ¿De qué se encargan los centros culturales?
10. ¿A que hace referencia el folclor coreográfico?

Actividad

PRODUCCION DE TEXTOS INFORMATIVOS

La producción de textos se refiere al momento en que empezamos a producir pequeños textos de temas muy diferentes con el fin de poder expresar nuestros pensamientos, sentimientos o nuestros deseos, es una forma de comunicar y se pueden dar de dos formas, sea formal o informal ya que debemos recordar que solemos hacer uso del lenguaje oral o escrito.

PROCESOS PARA ESCRIBIR

Si queremos obtener una buena redacción o producción de textos tenemos que tener en claro que no hay reglas específicas, pero desde hace mucho tiempo cerca de treinta años se ha diseñado un modelo el cual sigue este orden:

Planificación: Aquí debemos saber para qué estamos escribiendo y para quien.

Redacción: Utilización de palabras de forma coherente y ordenada sobre un tema en específico.

Revisión: Como el nombre lo indica, una vez redactado se debe realizar una revisión para evitar repeticiones y redundancias.

Redacción Final: Es el resultado final el que ya está corregido y revisado para ser publicado.

Tipo de textos: Textos expositivos, Textos narrativos, Textos informativos, Textos informativos, Textos argumentativos y Textos descriptivos.



Actividad:

Inventar y escribir un texto informativo - Una noticia, que ayude a mantener informadas a las personas sobre un acontecimiento que tenga que ver con la "CONSTRUCCIÓN DE PAZ" que produzca emoción o conmoción y que sea de corte periodístico.

Actividad:

La poesía nos permite expresar nuestras emociones y sentimientos, porque a través de la palabra comunicamos, es por ello que debes analizar muy detenidamente cada estrofa de la poesía que encuentras a continuación y representarla por medio de un dibujo donde se reflejara la emoción y sentimiento del autor.

A BOGOTÁ

¡Oh mi ciudad querida! Hoy tan lejana
y tan inaccesible a mi deseo,
que al evocarte en mi memoria creo
que fuiste un sueño de mi edad temprana.

Te evoco así, como a quimera vana,
y al evocarte sin cesar, te veo
resplandecer bajo el ardor febeo
sobre la gran quietud de la sabana.

Y al pensar que en ti van, hora tras hora,
sucumbiendo los seres que amé tanto
y que la tierra sin cesar devora,
surges bajo la nube de mi llanto,
no como ayer: alegre y tentadora,
sino como un inmenso camposanto.

Autor: Julio Flores



NOMBRE DEL ESTUDIANTE			
SEDE: E	JORNADA: UNICA	CURSO: ACELERACIÓN	Aceleración 1,2,3.
NOMBRE DEL DOCENTE			

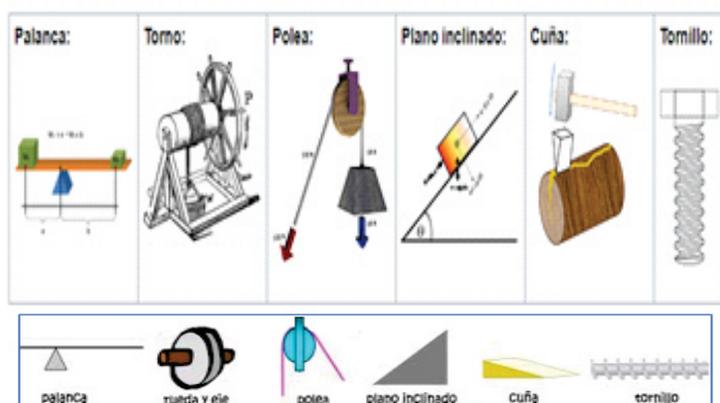
INSTRUCTIVO

LEER ATENTAMENTE LAS INSTRUCCIONES DE CADA ACTIVIDAD Y DESARROLLA DE ACUERDO A LA INDICACIÓN.

Maquinas Simples e Instrumentos Tecnológicos

En general, las maquinas simples son usadas para multiplicar la fuerza o cambiar su dirección, para que el trabajo resulte más sencillo, conveniente y seguro.

Las seis máquinas simples clásicas:



La Palanca

La palanca es una barra rígida con un punto de apoyo, llamado fulcro, a la que se aplica una fuerza y que, girando sobre el punto de apoyo, vence una resistencia. Se cumple la conservación de la energía y, por lo tanto, la fuerza aplicada por su espacio recorrido ha de ser igual a la fuerza de resistencia por su espacio recorrido.

El torno/Rueda

El torno/rueda. La rueda es un elemento circular que gira alrededor de un eje, el torno es un dispositivo mecánico generalmente utilizado para mover verticalmente grandes pesos. Esta formado por una cuerda de la que se fija uno de los extremos al peso a desplazar y el otro extremo a un cilindro que es a su vez fijado de tal manera que solo puede rotar en torno a su eje principal. Actuando el cilindro con una manivela la cuerda se enrolla sobre él, consiguiendo subir el peso.

La Polea

La polea es un dispositivo mecánico de tracción constituido por una rueda acanalada o roldana por donde pasa una cuerda, lo que permite transmitir una fuerza en una dirección diferente a la aplicada. Además, formando aparejos o polipastos de dos o más poleas es posible también aumentar la magnitud de la fuerza transmitida para mover objetos pesados, a cambio de la reducción del desplazamiento producido.

Plano Inclinado

En el plano inclinado se aplica una fuerza para vencer la resistencia vertical del peso del objeto a levantar y/o vencer. Dado el principio de conservación de la energía, cuanto más pequeño sea el ángulo del plano inclinado, más peso se podrá elevar con la misma fuerza aplicada, pero a cambio, la distancia a recorrer será mayor.

La Cuña

La cuña transforma una fuerza vertical en dos fuerzas horizontales de sentido contrario. El ángulo de la cuña determina la proporción entre las fuerzas aplicadas y la resultante, de un modo parecido al plano inclinado. Es el caso de hachas o cuchillos.

Tornillo

Tornillo. El mecanismo de rosca transforma un movimiento giratorio aplicado a un volante o manilla, en otro rectilíneo en el husillo, mediante un mecanismo de tornillo y tuerca. La fuerza aplicada por la longitud de la circunferencia del volante ha de ser igual a la fuerza resultante por el avance del husillo. Dado el gran desarrollo de la circunferencia y el normalmente pequeño avance del husillo, la relación entre las fuerzas es muy grande. Herramientas como el gato del coche o el sacacorchos derivan del funcionamiento del tornillo.

Actividad

A. Colorea e identifica las maquinas simples.

Rueda/torno:



Rosca:



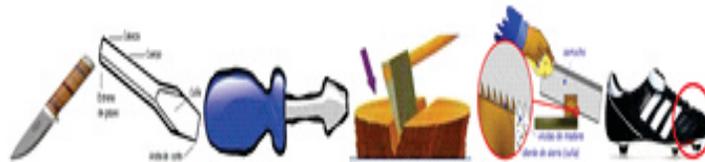
Palanca:



Plano inclinado:



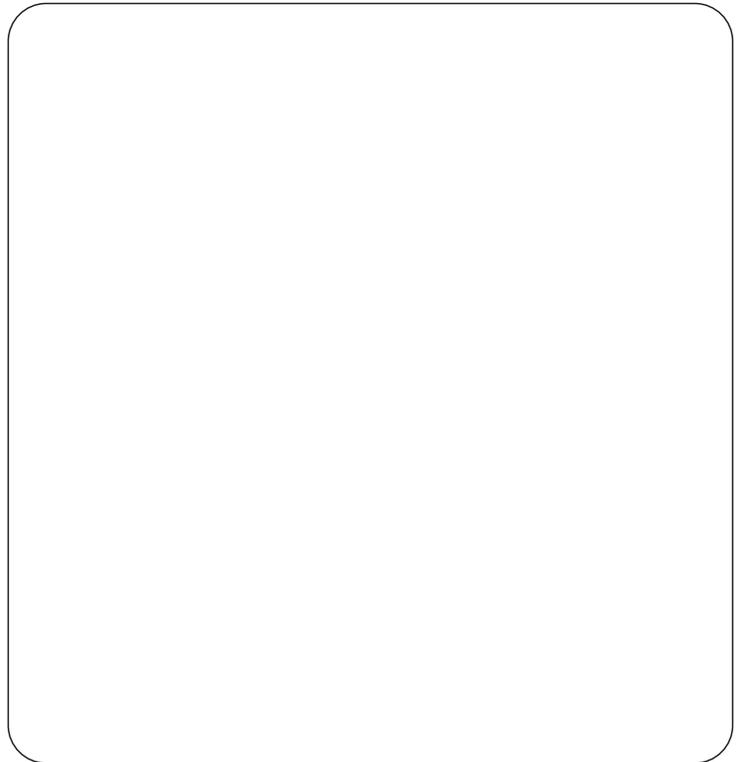
Cuña:



Polea:



B. Identifica en casa 20 máquinas simples que usamos a diario. Dibújalas y coloréalas.



C. Una bicicleta se compone de diferentes elementos que cumplen una utilidad. Identifica 20 partes de una bicicleta, dibújalas y explica su utilidad y funcionamiento.

