



INSTITUCION EDUCATIVA ANGELA RESTREPO MORENO
Establecimiento Oficial, aprobado por Resolución 09994 Diciembre 13 de 2007 en los niveles de Preescolar, Básica Ciclo Primaria grados 1° a 5°, Ciclo Secundaria grados 6° a 9° y

Media Académica grados 10° y 11°
NIT 900195133-2 DANE: 105001025798

Según Resolución Número 04166 de Mayo 19 de 2009 se adiciona a la planta física la clausurada Escuela Luis Guillermo Echeverri Abad

GUÍA DE APRENDIZAJE No 4 DEL 2DO PERIODO

GRADOS 10°

DOCENTES ARTICULADORES:

- Clara López (Sociales)
- Maria Cristina Cano (Inglés)
- Elizabeth Colmenares (Español)
- Mateo Martín Duque (Multimedia)
- Verónica Montoya Herrera (Dibujo arquitectónico)
- Edgar Macias (Educación física)
- Adrid Cuadrado Pérez (Tecnología)
- Mónica Escobar (Artes Plásticas)
- Javier Arboleda (Lectoescritura)



1. TÍTULO: PENSAMIENTO LÓGICO

2. PREGUNTA ORIENTADORA: ¿Por qué es importante desarrollar el pensamiento lógico?

3. TIEMPO DE DURACIÓN: DOS SEMANAS (Del 23 de junio al 6 de julio)

4. ÁREAS O ASIGNATURAS RELACIONADAS: Lengua Castellana, Artística, Sociales, Educación física, inglés.

5. COMPETENCIA:

- Construir conocimientos implicando procesos de representación mental, también de datos e informaciones para tomar decisiones.
- Adoptar y argumentar posturas y establecer metas y medios creativos para lograrlas.

6. OBJETIVOS:

- Reconocer la importancia del pensamiento lógico en nuestras actividades cotidianas.
- Conocer los modos en los que se conduce el pensamiento.
- Distinguir los conceptos de verdad y validez
- Crear razonamientos coherentes y lógicos.

7. MATERIALES O ELEMENTOS PARA EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

- Guía de aprendizaje Nro. 4 del 2do periodo
- Cuadernos
- Implementos escolares: reglas, colores.
- Hojas de block.

8. CONTEXTUALIZACIÓN

PENSAMIENTO LÓGICO.

Es aquel que se desprende de las relaciones entre los objetos y procede de la propia elaboración del individuo. Surge a través de la coordinación de las relaciones que previamente ha creado entre los objetos.

DEFINICIÓN DE PENSAMIENTO Y DE LÓGICA



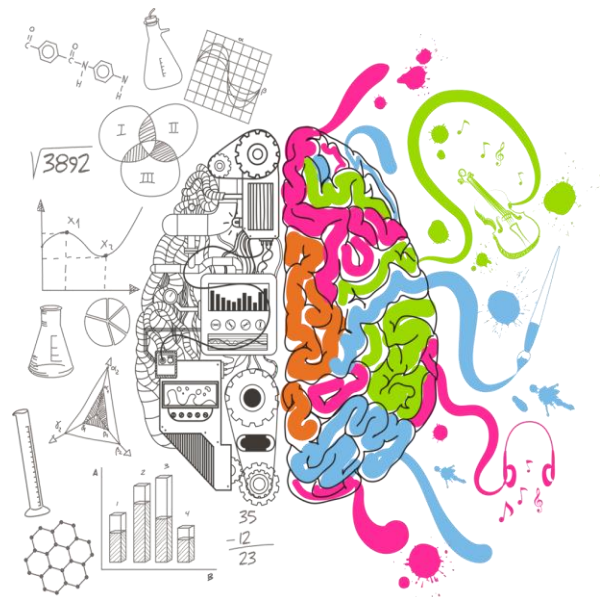
INSTITUCION EDUCATIVA ANGELA RESTREPO MORENO
Establecimiento Oficial, aprobado por Resolución 09994 Diciembre 13 de 2007 en los niveles de Preescolar, Básica Ciclo Primaria grados 1° a 5°, Ciclo Secundaria grados 6° a 9° y

Media Académica grados 10° y 11°
NIT 900195133-2 DANE: 105001025798

Según Resolución Número 04166 de Mayo 19 de 2009 se adiciona a la planta física la clausurada Escuela Luis Guillermo Echeverri Abad

El Pensamiento es el resultado de una forma peculiar de acción. Por lo general se pone en marcha esa acción ante una situación paralela en la que no hay una respuesta inmediata, pero que exige solución; el resultado de pensar es una situación individual más o menos innovadora a la situación concreta a la que se origina y producido por una mente que elabora la información sensible y construye representaciones más generales y abstractas que simbolizan y construyen a los objetos.

La Lógica es una ciencia formal y una rama de la Filosofía que estudia los principios de la demostración e inferencia válida. La palabra deriva del griego antiguo λογική (logike), que significa «dotado de razón, intelectual, dialéctico, argumentativo»,



FORMAS LÓGICAS DEL PENSAMIENTO

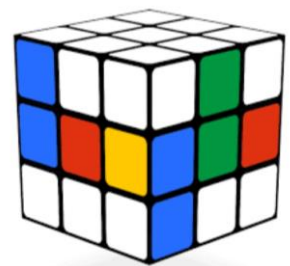
La estructura del pensamiento, desde el punto de vista de su corrección es a lo que llamamos formas lógicas del pensamiento, dentro de las cuales podemos distinguir tres formas fundamentales:

- **El Concepto:** reflejo en la conciencia del hombre de la esencia de los objetos o clases de objetos, de los nexos esenciales sometidos a ley de los fenómenos de la realidad objetiva.
- **Juicios:** un juicio es el pensamiento en el que se afirma o niega algo.
- **Razonamiento:** Es la forma de pensamiento mediante la cual se obtienen nuevos juicios a partir de otros ya conocidos.

Cuando estas formas lógicas del pensamiento se utilizan dentro la rama de las matemáticas para resolver ejercicios y problemas de una forma correcta, entonces hablamos de un pensamiento lógico matemático. En la educación este pensamiento comienza a formarse a partir de las primeras edades de los niños, cuando estos tienen que utilizar procedimientos como la comparación, clasificación, ordenamiento o seriación y otros para resolver problemas sencillos de la vida circundante; pero es la escuela y dentro de esta la enseñanza de las Matemáticas, la que más puede influir en que el alumno vaya desarrollando un pensamiento cada vez más lógico y creativo.

Algunos ejemplos de pensamiento lógico son:

- **El cubo de Rubik.** Un popular juguete de finales de siglo XX, que consiste en un cubo de seis caras compuestas por nueve cuadrados de colores, capaces de moverse vertical u horizontalmente. El cubo usualmente se desordena y luego se intenta recomponer, armando las diversas caras de colores al mismo tiempo a través de movimientos precisos de las caras del cubo.



• **Los puzzles o rompecabezas.** El armado de rompecabezas constituye un fuerte ejercicio del pensamiento lógico y abstracto, en el que se deben considerar formas, colores y relaciones.

• **Los acertijos.** Son célebres los acertijos zen orientales, en los que el maestro no ponía a prueba la capacidad deductiva del alumno, sino su lógica para pensar por propios medios la respuesta a un acertijo irresoluble.

• **Los juegos de categorías.** Estilos de juegos infantiles en los que se deben ordenar objetos en categorías, estableciendo relaciones lógicas entre cada uno y asignándoles categorías dependiendo de sus propiedades específicas.

- **Las matemáticas.** Todo ejercicio matemático, del tipo que sea, pone en práctica el pensamiento lógico-formal.

TIPOS DE PENSAMIENTOS



INSTITUCION EDUCATIVA ANGELA RESTREPO MORENO
Establecimiento Oficial, aprobado por Resolución 09994 Diciembre 13 de 2007 en los niveles de Preescolar, Básica Ciclo Primaria grados 1° a 5°, Ciclo Secundaria grados 6° a 9° y

Media Académica grados 10° y 11°
NIT 900195133-2 DANE: 105001025798

Según Resolución Número 04166 de Mayo 19 de 2009 se adiciona a la planta física la clausurada Escuela Luis Guillermo Echeverri Abad

- **Pensamiento Convergente:** Es un proceso intelectual que el organismo realiza sobre una información dada, para producir una información determinada completamente por la primera información. Es una búsqueda de imperativos lógicos. En el pensamiento convergente se siguen las pautas trazadas y se avanza en el sentido impuesto por las premisas y condiciones previstas hacia el objeto previsto. En suma el pensamiento convergente determina la extracción de deducciones a merced a la información recibida.
- **Pensamiento Divergente:** Es un proceso intelectual que el organismo realiza a partir de una información dada tendiente a producir variedad y cantidad de información partiendo de la misma fuente. Es una búsqueda de alternativas lógicas. Es un proceso encaminado a buscar algo nuevo partiendo de contenidos anteriores. Esta forma de actuación mental se caracteriza por la búsqueda, ante un problema de las posibles e inhabituales soluciones. Como contrapuestos a los de convergente se requieren la producción de múltiples soluciones posibles más que una única respuesta correcta.
- **Pensamiento formal:** Es una capacidad muy sofisticada y poderosa que permite resolver problemas complejos de una forma característica de la ciencia, pero eso no quiere decir que los sujetos que han alcanzado el nivel del pensamiento formal lo utilicen siempre para resolver todas las tareas que se les presentan.



IMPORTANCIA DEL PENSAMIENTO LÓGICO



El pensamiento lógico es indispensable para solucionar los problemas cotidianos y para el avance de la ciencia, pues significa sacar conclusiones de las premisas, contenidas en ellas, pero no observables en forma directa.

La Pedagogía señala que los maestros deben propiciar experiencias, actividades, juegos y proyectos que permitan a los niños desarrollar su pensamiento lógico mediante la observación, la exploración, la comparación y la clasificación de los objetos.

En este sentido, el pensamiento lógico sirve para analizar, argumentar, razonar, justificar o probar razonamientos. Se caracteriza por ser preciso y exacto, basándose en datos probables o en hechos. El pensamiento lógico es analítico (divide los razonamientos en partes) y racional, sigue reglas y es secuencial (lineal, va paso a paso).

LA LÓGICA Y EL LENGUAJE

¿Qué es la lógica? La lógica es un lenguaje. Pero, entonces, ¿cuántos tipos de lenguaje hay?

Podríamos diferenciar múltiples formas de lenguaje. Para empezar, dos grandes tipos de lenguaje:

Los lenguajes animales: chimpancés, gibones, abejas, delfines, focas, abejas, etc. Algunos estudios, como los realizados por el etólogo Karl von Frisch (1886-1982) han llevado a descifrar, por ejemplo, el lenguaje de las abejas: mediante una danza en forma de ocho, la abeja que ha localizado alimento transmite al resto del enjambre esta información, a través del ángulo preciso que establece entre la colmena, la posición del sol y el campo de flores. Otros etólogos y estudiosos han precisado con bastante claridad el significado de los aullidos de los gibones, chimpancés y simios en general, mostrándonos que transmiten al resto del grupo las situaciones de peligro, por ejemplo

Los lenguajes humanos. Entre los lenguajes humanos cabría hacer la siguiente tipología:

- Lenguaje natural: Los idiomas o lenguas existentes (castellano, chino, francés, ruso, las distintas lenguas de sordos, etc.).
- El lenguaje del «cuerpo prelingüístico», como puede ser la mímica de las emociones y sentimientos (Darwin publicó ya en 1873 una obra titulada La expresión de las emociones en el hombre y en los animales), los sutiles intercambios de información corpórea entre un recién nacido y su madre o, en



INSTITUCION EDUCATIVA ANGELA RESTREPO MORENO
Establecimiento Oficial, aprobado por Resolución 09994 Diciembre 13 de 2007 en los niveles de Preescolar, Básica Ciclo Primaria grados 1° a 5°, Ciclo Secundaria grados 6° a 9° y

Media Académica grados 10° y 11°
NIT 900195133-2 DANE: 105001025798

Según Resolución Número 04166 de Mayo 19 de 2009 se adiciona a la planta física la clausurada Escuela Luis Guillermo Echeverri Abad

general, las sensaciones estéticas que percibimos o que transmitimos. Este es el lugar donde el lenguaje animal y el humano encuentran su punto de confluencia más potente.

Lenguaje artificial:

- El lenguaje de las máquinas, que está hecho como es notorio por los humanos.
- Los distintos códigos de señales, de iconos o de normas de funcionamiento como el código de circulación, de morse, de banderas o, de juegos, como el ajedrez.
- Los lenguajes formales: por antonomasia los símbolos matemáticos y los de la lógica formal. En general, también el lenguaje de las ciencias en cuanto matematizado o estructurado lógicamente. Los lenguajes formales tienen por función no sólo conseguir algún tipo de aplicación, sino que están estrechamente ligados a lo que podríamos llamar lógica material, es decir, pretenden reconstruir con su formalización aspectos o partes de la realidad material.

En la lógica habría que distinguir, pues, entre la lógica formal y la lógica material. Ambas lógicas se remiten la una a la otra, aunque la lógica formal puede funcionar de manera independiente, en cuanto sintaxis simbólica, con sus reglas y leyes.

LENGUAJE Y RAZONAMIENTO. RAZONAMIENTO CONSISTENTE Y VÁLIDO

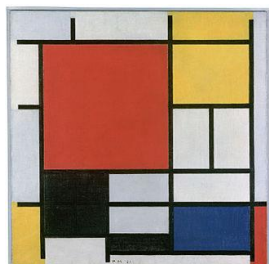
El lenguaje está compuesto por oraciones (sujeto y predicado). Llamaremos enunciado (o también proposición) a toda oración que sea considerada desde un punto de vista lógico. Sólo las oraciones apofánticas, es decir, las que afirman o niegan, pueden ser analizadas mediante la lógica formal. Una exclamación, una interrogación, o una frase sin sentido que no afirma ni niega no son tenidas en cuenta por la lógica formal.

Los enunciados pueden ser atómicos (un solo enunciado) o moleculares (varios enunciados unidos de alguna manera lógica). Los enunciados pueden unirse entre sí y formar un nuevo enunciado molecular (afirmo o niego esto y esto y esto o esto, por esto y esto): Pero además los enunciados pueden configurarse entre sí de manera que uno de ellos (o varios unidos) se destaque entre los demás figurando como la conclusión.

PENSAMIENTO FIGURATIVO Y ABSTRACTO EN LAS ARTES



CONCEPTO DE ARTE FIGURATIVO: Arte figurativo, figurativismo o arte representacional es el arte que, al contrario que el arte abstracto, se define por la representación de figuras, entendiendo estas como objetos identificables mediante imágenes reconocibles; bien sea procurando la verosimilitud (realismo artístico), bien sea distorsionándolas de alguna forma: idealizándolas (idealismo artístico), intensificando alguno de sus aspectos (caricatura, expresionismo), u optando por una u otra forma de representación. (Tomado de wikipedia)



CONCEPTO DE ARTE ABSTRACTO: es una forma de expresión artística que prescinde de toda figuración y propone una nueva realidad distinta a la natural. Usa un lenguaje visual de **forma**, **color** y **línea** para crear una **composición** que puede existir con independencia de referencias visuales del mundo real. (Tomado de Wikipedia)

9. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

1. Realiza un escrito de mínimo 1 página respondiendo a la pregunta orientadora ¿Por qué es importante desarrollar el pensamiento lógico?



INSTITUCION EDUCATIVA ANGELA RESTREPO MORENO
Establecimiento Oficial, aprobado por Resolución 09994 Diciembre 13 de 2007 en los niveles de Preescolar, Básica Ciclo Primaria grados 1° a 5°, Ciclo Secundaria grados 6° a 9° y

Media Académica grados 10° y 11°
NIT 900195133-2 DANE: 105001025798

Según Resolución Número 04166 de Mayo 19 de 2009 se adiciona a la planta física la clausurada Escuela Luis Guillermo Echeverri Abad

- Tomar la clase de danzas, será un punto calificable de esta guía
- Vamos a poner a prueba nuestro cerebro con un juego, responde cada una de las imágenes.

¿Qué ocurre dos veces en una semana, una vez en un día, pero nunca en un mes?

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

Tócalos del más bajo al más alto.

-459
522
1008
-5
66
578

Quita 5 fósforos y haz un 1.

¿Cuántos cubos hay?

¿De dónde viene la miel de abejas?

JAMAICA
FRANCIA
MADAGASCAR
EEUU
MARTE
TODOS

¿Con qué debemos reemplazar el signo de interrogación?

U-D-T-C-C-S-S-O-?

☒ ☐ ☒

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

Tenía 10 peces en mi pecera, pero descubrí que 6 habían muerto. ¿Cuántos peces me quedan en la pecera?

☒ ☐ ☒

0 1 2 3 4
5 6 7 8 9

= 10
 = 4
 = ?

☒ ☐ ☒

0 1 2 3 4
5 6 7 8 9

¿Cuántas letras quedan si E y T se van de alfabeto?

☒ ☐ ☒

0 1 2 3 4
5 6 7 8 9



CIENCIAS SOCIALES

Clara E. López

- Realiza los Juegos geográficos y toma pantallazos a los resultados

<https://www.cerebriti.com/juegos-de-geografia/capitales-de-colombia-11>

<http://m.aldia.co/freak-geek-nerd/15-preguntas-de-geografia-para-saber-si-calentaron-silla-o-no-en-el-colegio>

- País y Ciudad Piense un número del 1 al 9, Multiplíquelo por 9. Si el número resultante tiene 2 cifras súmelas. Réstele 5. Convierta el número obtenido en la letra que le corresponde según el orden del abecedario (a=1, b=2, c=3, d=4, e=5, f=6, g=7, etc.).



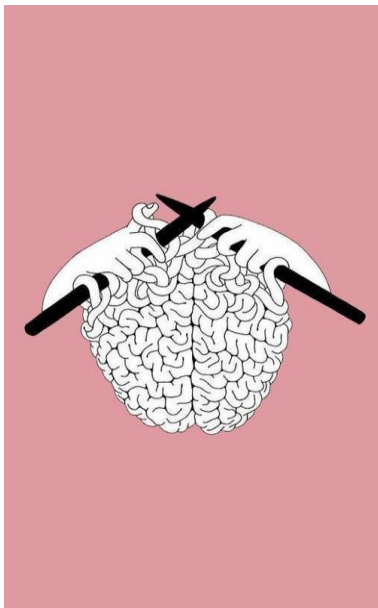
Ahora piense en un país que empiece por esa letra. Y ahora en una ciudad que empiece por la segunda letra de ese país **Solución.** realizarlo 5 veces

3. Crear un juego de pensamiento lógico que hace referencia a las ciencias sociales.



ARTES PLÁSTICAS

Mónica Escobar



ARTES PLÁSTICAS: EL MICROPROYECTO ARTÍSTICO-INVENTIVA Y ARGUMENTACIÓN

Si la palabra lógica deriva del griego antiguo λογική (logike), que significa «dotado de razón, intelectual, dialéctico, argumentativo» y la palabra razón significa capacidad de discurrir, y ésta a su vez significa idear o inventar algo, entonces la lógica, aunque podría pensarse lo contrario, tiene mucho que ver con el pensamiento creativo, que por lo general, es divergente.

En esta ocasión vamos a realizar un microproyecto de carácter libre donde apliques, sistemáticamente, los pasos requeridos para formular una pequeña investigación en artes. Esto podría ser la introducción a un proyecto más grande y ambicioso, pero por ahora, lo vas a hacer, teniendo en cuenta, sobre todo, el tiempo que tienes para realizarlo. Tu capacidad inventiva y argumentativa se ponen a prueba a la vez, es decir tu pensamiento lógico e intuitivo.

De esta manera, **el objetivo, es que realices una obra de arte con técnica libre sobre un tema de tu interés.** Vas a imaginar algo, producirlo artísticamente y argumentarlo.

Técnica libre quiere decir que puedes emplear un medio bidimensional (dibujo, caricatura, pintura, fotografía, video, animación) o tridimensional (escultura). Puedes utilizar los materiales que quieras y que tengas a la mano. Puedes realizar algo figurativo o algo abstracto. Puedes realizar tu trabajo del tamaño que desees.

Cuadro que resume las fases de tu investigación artística:

1. Elección del tema	¿Qué queremos conocer? ¿Para qué?	- Propuesta de temas. - Selección y argumentación. - Activación de conocimientos previos sobre el tema. - Concreción de lo que se quiere conocer. - Elaboración de hipótesis acerca del contenido del aprendizaje.
2. Planificación	¿Qué tenemos que hacer? ¿Cómo nos organizamos?	- Toma de decisiones sobre la distribución de tareas, la puesta en común y la estructuración y comunicación de la información
3. Desarrollo creativo	¿Dónde buscar? ¿Quién nos puede ayudar? ¿Cómo podemos saberlo? ¿Qué hacemos: actividades?	- Se inicia el proceso de investigación. - Búsqueda y selección de fuentes de información - Se establecen criterios de selección e interpretación de la información. - Formulación de nuevas preguntas e hipótesis. - Relación con otros problemas.



INSTITUCION EDUCATIVA ANGELA RESTREPO MORENO
Establecimiento Oficial, aprobado por Resolución 09994 Diciembre 13 de 2007 en los niveles
de Preescolar, Básica Ciclo Primaria grados 1º a 5º, Ciclo Secundaria grados 6º a 9º y
Media Académica grados 10º y 11º
NIT 900195133-2 DANE: 105001025798
Según Resolución Número 04166 de Mayo 19 de 2009 se adiciona a la planta física la clausurada Escuela
Luis Guillermo Echeverri Abad

		- Realización de las diversas actividades y propuestas.
4. Evaluación	¿Qué hemos aprendido? ¿Cómo lo hemos aprendido?	- Representación del proceso de elaboración del conocimiento que se ha seguido. - Evaluación de lo que se ha aprendido. - Conexión con nuevos temas o proyectos

Tomado de: Recursos didácticos,plástica 4, p.27, edición edebé, 2012.

Vas a darle una leída a este cuadro para que te vayas orientando, y vamos a llevar el proyecto a cabo de la manera más sencilla posible. Para lo cual he diseñado un cuestionario que te ayudará con estos pasos, y, que debes contestar, a medida que vayas seleccionando el tema, planificando, desarrollando y evaluando lo que vas a hacer.Repito, piensa en algo sencillo, que esté a tu alcance y divertido para llevar a cabo. Simplemente se trata de que pongas lo que pienses y sientas en un papel, averigües algo al respecto, y que hagas una obra a partir de ello.

Utiliza esta tabla para tu proyecto, lee la letra en gris, y luego bórrala para poder escribir tus respuestas.

Tema	El tema puede ser cualquier cosa que les interese de verdad, el dolor, la luz, la sombra, la muerte, las peleas, el amor, la tristeza, las formas de algo, su familia, su mascota, esto es tan infinito que los ejemplos aquí dados no alcanzan a ilustrar la variedad de temas que pueden elegir. Se recomienda hacer una lluvia de ideas.
¿Por qué quiero tratar este tema? ¿Qué preguntas tengo al respecto?	Responde qué es lo que te interesa de este tema y por qué.
¿Qué medio artístico utilizaré para llevar a cabo mi proyecto?	Pintura, fotografía, video, dibujo, escultura, técnicas mixtas, etc.
¿Qué materiales necesito para realizarlo?	Haz una lista de los materiales que necesitas y tienes a la mano para realizar tu obra.
¿Por qué he elegido estos materiales?	¿Qué afinidad tienes con estos materiales, porqué te gustaría explorarlos?
¿Con qué temas del Arte y periodos históricos se relaciona mi proyecto?	Búsqueda de fuentes bibliográficas, con qué artistas, temas del arte o periodo histórico se relaciona mi tema?
¿Se han generado nuevas preguntas respecto al tema seleccionado?	A medida que voy avanzando en mi proceso artístico, ¿se generan nuevas preguntas?
¿Qué ejercicios prácticos debo realizar para llevar a cabo mi proyecto?	Desarrollo de la obra
¿Se parece lo que imaginé a lo que hice?	Concordancia entre lo que quiero expresar y la obra
¿Qué aprendí?	Escribe un párrafo donde nos cuentes qué aprendiste
¿Qué quiero expresar con mi obra?	Finalmente, escribe un párrafo de lo que quieres expresar con tu obra.

La evaluación de este proyecto se basa en la concordancia que haya entre la idea concebida y el objeto representado. ¿Realmente lograste transmitir lo que querías con tu obra?

Toma una fotografía de tu obra y pégalala debajo del cuestionario respondido.

Para finalizar, vamos a ver un video inspirador, ¡tomen riesgos y confíen en sus ideas!



INSTITUCION EDUCATIVA ANGELA RESTREPO MORENO
Establecimiento Oficial, aprobado por Resolución 09994 Diciembre 13 de 2007 en los niveles de Preescolar, Básica Ciclo Primaria grados 1º a 5º, Ciclo Secundaria grados 6º a 9º y

Media Académica grados 10º y 11º
NIT 900195133-2 DANE: 105001025798

Según Resolución Número 04166 de Mayo 19 de 2009 se adiciona a la planta física la clausurada Escuela Luis Guillermo Echeverri Abad

https://www.ted.com/talks/alexa_meade_your_body_is_my_canvas?language=es#t-80837

Puedes visitar el blog de la clase en:
<https://sites.google.com/view/unlugarparaserunlugarparahacer/p%C3%A1gina-principal>

Una vez allí, vas al menú de la página principal y te diriges hacia el grado que te corresponde.



EDUCACIÓN FÍSICA

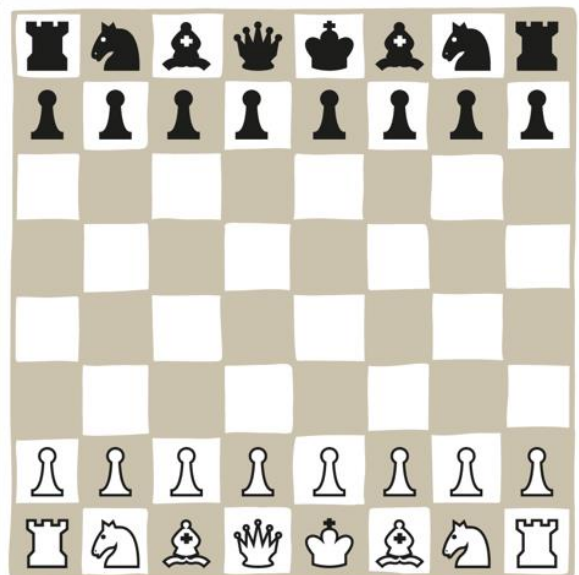
Edgar Macías

EL AJEDREZ COMO ESTRATEGIA PARA DESARROLLAR EL

PENSAMIENTO

“Existen muchos mitos acerca del ajedrez, algunos dicen que las personas que lo juegan son más inteligentes, pero esto no es cierto. El ajedrez es una herramienta muy positiva para desarrollar algunas capacidades cognitivas. No necesariamente lo hace más inteligente, ningún estudio lo ha comprobado, pero algo que sí se ha logrado identificar es que estos chicos o chicas afrontan mejor las situaciones en las que deben tomar una decisión”, nos cuenta Ramírez acerca de esos mitos del ajedrez.

No se trata de generar campeones/as de ajedrez; es mucho más que un deporte. El ajedrez es un arte, es una ciencia, es un deporte...es eso y más; es también una creación. Es una herramienta pedagógica. Es importante meterlo en el currículo escolar para enseñar a pensar. Es gimnasia mental y al mismo tiempo diversión.



Numerosos estudios confirman la utilidad del ajedrez como herramienta pedagógica ya que sus beneficios se desarrollan en una triple vertiente: formación intelectual, desarrollo personal y formación en valores. Pero el valor formativo del ajedrez no se limita a la enseñanza básica. Es igualmente valioso como método de aprendizaje de ciertas habilidades en la educación superior, especialmente en los ámbitos de la Economía y la estrategia de empresa. John Nash, Premio Nobel de Economía 1994, ha valorado positivamente la contribución del ajedrez a saber decidir, mediante un proceso organizado, los factores determinantes del éxito. El excampeón mundial, economista y empresario, Anatoly Karpov, defiende que el ajedrez brinda herramientas muy poderosas para utilizar en el mundo de los negocios. Y son múltiples las empresas (Bankers Trust, Skandia, Bolsa de Valores de Estados Unidos, Liechtenstein Global Trust Academy) que han desarrollado programas de perfeccionamiento directivo que incluyen el entrenamiento ajedrecístico.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:

1. Realizar un ensayo de una hoja sobre la relación del ajedrez con la pregunta orientadora de la guía.
2. Realiza una corta consulta sobre la historia del ajedrez



Según Resolución Número 04166 de Mayo 19 de 2009 se adiciona a la planta física la clausurada Escuela Luis Guillermo Echeverri Abad

3. Qué significado tiene: El tablero, el color, cada ficha.
4. Como relacionar el juego de ajedrez con una situación de la vida cotidiana; argumentar.
5. Con los movimientos que realiza cada ficha diseñe un ejercicio físico, donde se evidencie una o varias capacidades físicas; explicar y diagramar.
6. Proponga otras formas de utilizar el tablero de ajedrez (juegos, dinámicas...)
7. Dar 3 conclusiones



ENGLISH
Maria Cristina Cano

LOGIC GAME

READ THE INSTRUCTIONS CAREFULLY AND COMPLETE THE CHART

Aaron, Jane, Melissa, Rex and Tyler live in the same street. From this game you can find out their age and their personality (positive and negative characteristic features). Look at the clues, fill in the tables, and then write full sentences using the solution. To solve this logic game put an (X) where there is a relation and (-) where there isn't.

		AGE					POSITIVE					NEGATIVE				
		12	17	19	24	26	cheerful	clever	energetic	helpful	polite	forgetful	intolerant	lazy	talkative	unpunctual
NAME	Aaron															
	Jane															
	Melissa															
	Rex															
	Tyler															
NEGATIVE	forgetful											<u>Clue 1:</u> Melissa is unpunctual. <u>Clue 2:</u> The 24-year-old man is lazy and he isn't helpful. <u>Clue 3:</u> Jane is very young. She likes talking. <u>Clue 4:</u> The energetic boy isn't forgetful. He is 17. <u>Clue 5:</u> The polite boy forgets things easily.				
	intolerant															
	lazy															
	talkative															
	unpunctual															
POSITIVE	cheerful						<u>Clue 6:</u> Aaron is intolerant. <u>Clue 7:</u> Tyler is cheerful. <u>Clue 8:</u> The 19-year-old girl isn't clever.									
	clever															
	energetic															
	helpful															
	polite															

Now summarize your answers.

NAME	AGE	POSITIVE	NEGATIVE
Aaron			
Jane			
Melissa			



Rex			
Tyler			

Now write sentences. Look at the example.

Bob is 18 years old. He is very talented but gossipy.

1) Aaron

2) Jane

3) Melissa

4) Rex

5) Tyler



LENGUA CASTELLANA

María Elizabeth Colmenares

ORDENAMIENTO LÓGICO DE ENUNCIADOS

Instrucción: Ordena los siguientes enunciados de tal manera que formen un texto coherente. Elige la opción correcta.

1. CINE DE ANIMACIÓN

- (1) Si bien la mayoría de los films de animación están dirigidos al público infantil y usan como técnica el dibujo animado, existen películas dirigidas a un público más adulto, y las técnicas de animación son diversas.
- (2) A Gertie le siguieron otros personajes animados durante la época muda, entre los que podemos destacar al gato Félix y a la sexy Betty Boop.
- (3) Aunque las bases de la animación (creadas, entre otros, por George Méliès) son tan antiguas como el propio cine (y en algunas ocasiones, más aún, como las sombras chinescas o la "linterna mágica"), la primera película de animación es Gertie, el dinosaurio, un cortometraje del dibujante Winsor McCay.
- (4) No cabe duda de que poca idea tiene de cine aquel que siga afirmando que el cine de animación es sólo cine para niños o cine de dibujos animados.
- 5) Ni lo uno ni lo otro.

El orden correcto de los enunciados es:

- a) 4-5-2-1-3-
- b) 3-2-4-5-1
- c) 1-4-5-3-2
- d) 3-4-5-1-2
- e) 4-5-1-3-2

2. DECISIÓN

- (1) nos quieren dar una profesión y
- (2) Los padres son previsores,
- (3) Entre ambos términos: vocación y profesión,
- (4) pero no comprensivos;
- (5) no consultan nuestra vocación.



INSTITUCION EDUCATIVA ANGELA RESTREPO MORENO
Establecimiento Oficial, aprobado por Resolución 09994 Diciembre 13 de 2007 en los niveles de Preescolar, Básica Ciclo Primaria grados 1° a 5°, Ciclo Secundaria grados 6° a 9° y

Media Académica grados 10° y 11°
NIT 900195133-2 DANE: 105001025798

Según Resolución Número 04166 de Mayo 19 de 2009 se adiciona a la planta física la clausurada Escuela
Luis Guillermo Echeverri Abad

(6) existe una diferencia profunda:

(7) lo segundo es lo que nos proponemos o nos proponen deliberadamente.

(8) lo primero es lo que nos nace, como un impulso incontenible;

Luis Alberto Sánchez, Examen de conciencia

El orden correcto de los enunciados es:

a) 1-7-6-5-4-8-2-3

b) 2-4-1-5-3-6-8-7

c) 7-3-2-1-8-2-3-6

d) 1-3-2-4-6-8-7-5

e) 2-4-6-8-5-7-1-3

3. EL SENDERO DE LA GLORIA

(1) No sospecha que existe otra cosa, la gloria,

(2) El hombre mediocre que se aventura en la liza social,

(3) Aquél es un triunfo efímero, al contado;

(4) El uno se mendiga;

(5) ambicionada solamente por los caracteres superiores.

(6) tiene apetitos urgentes: el éxito.

(7) ésta es definitiva, inmarcesible en los siglos.

(8) la otra se conquista.

El hombre mediocre, José Ingenieros

El orden correcto de los enunciados es:

a) 2-1-7-8-3-4-5-6

b) 2-6-1-5-3-7-4-8

c) 2-1-3-7-8-5-4-6

d) 2-7-1-5-3-4-6-8

e) 2-1-6-5-3-7-4-8

4. EL SENDERO DE LA GLORIA II

(1) El genio se mueve en su órbita propia,

(2) El hombre excelente se reconoce porque es capaz de renunciar a toda prebenda

(3) La vanidad empuja al hombre vulgar a perseguir un empleo expectable en la administración del Estado,

(4) sabe que su sombra lo necesita.

(5) sin esperar sanciones ficticias de orden político, académico o mundano;

(6) indignamente si es necesario;

(7) que tenga por precio una partícula de su dignidad.

(8) se revela por la perennidad de su irradiación,

(9) como si fuera su vida un perpetuo amanecer.

El hombre mediocre, José Ingenieros



INSTITUCION EDUCATIVA ANGELA RESTREPO MORENO
Establecimiento Oficial, aprobado por Resolución 09994 Diciembre 13 de 2007 en los niveles de Preescolar, Básica Ciclo Primaria grados 1º a 5º, Ciclo Secundaria grados 6º a 9º y Media Académica grados 10º y 11º
NIT 900195133-2 DANE: 105001025798
Según Resolución Número 04166 de Mayo 19 de 2009 se adiciona a la planta física la clausurada Escuela Luis Guillermo Echeverri Abad

El orden correcto de los enunciados es:

- a) 3-6-4-2-7-1-5-8-9
- b) 1-5-8-9-3-6-4-2-7
- c) 2-7-1-5-3-6-4-8-9
- d) 3-6-2-7-1-5-4-8-9
- e) 1-5-8-9-2-7-3-6-4



LECTOESCRITURA

Javier Arboleda

INTELIGENCIA VERBAL

COPIA EN TU CUADERNO. SELECCIONA LA RESPUESTA CORRECTA A CADA TÉRMINO.

- | | |
|--|---|
| 1. PULLA | 6. MACARRA |
| a. Expresión aguda y picante dicha con prontitud | a. Especie de pasta mejicana muy popular en ese país. |
| b. Comida a base de carne y arroz | b. Hombre que vive a costas de las prostitutas, proxeneta. |
| c. Punta con lo que se castiga a las reses | c. Abrigo grueso de invierno, hecho con la piel de este animal. |
| d. Moneda ecuatoriana de poco valor | d. Moneda antigua del sur de Italia. |
| 2. SOEZ | 7. BALLENATO |
| a. Cruel, atroz, bárbaro. | a. Cierta ritmo del caribe. |
| b. Alelado, estupefacto, anonadado. | b. Oriundo de Valledupar. |
| c. Vagabundo, ermitaño, anacoreta. | c. Especie de hierba aromática. |
| d. Bajo, grosero, indigno. | d. Cría de ballena |
| 3. ESTUPOR | 8. CARRILLO |
| a. Asombro, pasmo. | a. Auto pequeño |
| b. Sofoco, calor. | b. Parte carnosa de la cara, debajo de la mejilla |
| c. Pánico, miedo. | c. Especie de cigarro o habano cubano |
| d. Alegría, entusiasmo. | d. Acto de poner una pierna sobre la otra |



4. ATERIDO

a. Pasmado de frío.

b. Quien vive a instancias de otro

c. Resfriado, constipado.

d. Atavío, atuendo.
9. LASITUD

a. Permisividad, relajo.

b. Intriga, misterio.

c. Cansancio, falta de vigor.

d. Ingratitud intestinal.
5. AVATAR

a. De color azul.

b. Ficción.

c. Heroico.

d. Vicisitud.
10. TORVO

a. Encorvado, jorobado.

b. Fiero, airado y terrible a la vista.

c. Pájaro azul de hermoso canto.

d. Embarcación utilizada por los indios guaraníes.
11. SUSO

a. Adverbio de lugar, asuso, arriba.

b. Joven de poca capacidad cognitiva.

c. Guerrero de la edad media.

d. Se dice de quien hace chistes o es comediante



Estadística 10°
Adrid Cuadrado Pérez

Experimento lógico y probabilístico: Se tiene el evento de lanzar 4 dados, hallar:

- **Árbol de probabilidades:** Diseñar en ½ pliego papel bond ó pegar 6 hojas de block el árbol de probabilidades que refleje el evento que refleje de forma lógica el lanzamiento de 4 dados y pegarlo en el cuaderno. Debe enviar foto de su árbol
- **Espacio Muestral (S):** Hallar el espacio muestral de dicho evento
- **Calcular las siguientes probabilidades:**
 - Obtener en la suma > 20
 - Obtener en la suma < 10
 - Obtener en la suma = 18
 - Obtener en la suma = 24

10. **AUTOEVALUACIÓN:** describe cómo te sentiste, qué aprendiste, qué dificultades tuvo al realizar la actividad, quién acompañó tu trabajo, qué puedes mejorar.

CRITERIO DE EVALUACIÓN	NOTA ASIGNADA
Autoevaluación: valoración de su propio proceso de aprendizaje.	



Co-evaluación: procesos de evaluación realizados por personas distintas al estudiante o sus iguales. Para esta situación de contingencia evaluarán las familias o cuidadores .	
Heteroevaluación: evaluación que realiza los profesores y otros agentes externos sobre el estudiante con respecto a su trabajo, actuación, rendimiento, entre otras.	

11. BIBLIOGRAFÍA:

Campistrous, Luis. Lógica y procedimientos lógicos del pensamiento. Documento digital. La Habana 1993.

<https://concepto.de/pensamiento-logico/#ixzz6Pk9eJryh>

<https://www.uniminutoradio.com.co/el-ajedrez-como-estrategia-de-desarrollo-del-pensamiento-y-las-emociones/>

<https://www.mejoratuescuelapublica.es/eventos/entrevistas/item/1553-el-ajedrez-mas-que-un-deporte-es-una-herramienta-pedagogica.html>

<https://www.peonderey.com/2018/04/03/taller-ajedrez-y-empresa-valencia/>

NOTA:

- Fecha de entrega LUNES 6 DE JULIO DEL 2020
- El trabajo debe enviarse al correo actividadesangelarestrepo@gmail.com
- El asunto del correo se diagramará así.
el grado - guía número X - título de la guía - nombre del estudiante ejemplo:

(11-2 GUÍA # 3 DEL 2DO PERIODO “” - DANIEL MONSALVE)

INVITACIÓN A PARTICIPAR EN LAS SIGUIENTES ACTIVIDADES

1. JUEVES 25 y 2 DE JULIO

Danzas para estudiantes de bachillerato y sus familias.
En la dirección <https://meet.jit.si/AngelaRestrepo>

HORARIO ENCUENTROS DE GRUPO Y CLASES SINCRÓNICAS 10 Y 11

HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
600AM		ESTADÍSTICA 10° ESTADÍSTICA 11°			
7:00AM		FÍSICA 10°	MATEMÁTICAS 10°		
8:00AM	10-2 MEDIA TÉCNICA	FÍSICA 11°	MATEMÁTICAS 11°		QUIMICA 10°
9:00AM	11-2 MEDIA TÉCNICA	11-1 ENCUENTRO DE GRUPO 9:30AM 10-2 Y 10-3 ENCUENTRO DE GRUPO	10-1 MEDIA TÉCNICA SENA QUIMICA 11°	11-1 MEDIA TÉCNICA MATEO	
10:00AM		10-1 ENCUENTRO DE GRUPO			
11:00AM				10-1 MEDIA TÉCNICA MATEO	



INSTITUCION EDUCATIVA ANGELA RESTREPO MORENO
Establecimiento Oficial, aprobado por Resolución 09994 Diciembre 13 de 2007 en los niveles de Preescolar, Básica Ciclo Primaria grados 1º a 5º, Ciclo Secundaria grados 6º a 9º y

Media Académica grados 10º y 11º
NIT 900195133-2 DANE: 105001025798

Según Resolución Número 04166 de Mayo 19 de 2009 se adiciona a la planta física la clausurada Escuela
Luis Guillermo Echeverri Abad

12:00M					
1:00PM			11-1 MEDIA TÉCNICA SENA		
2:00PM			10-3 MEDIA TÉCNICA MACIAS		10-3 MEDIA TÉCNICA SENA
3:00PM		10-2 MEDIA TÉCNICA SENA		11-2 MEDIA TÉCNICA SENA	10-3 MEDIA TÉCNICA SENA