

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA	
	GUÍA DE APRENDIZAJE EN CASA	
	SECCIÓN: BACHILLERATO	
NODO: DESARROLLO HUMANO	ASIGNATURAS: religión, ética, edu. Física y artística	
GRADO; 10	DOCENTE: HÉCTOR DANOBIS DEOSSA PARRA	
ESTUDIANTE:		

FECHA: SEMANA DEL 18 AL 22 DE MAYO

Competencia: Fortalecer la relación que se da en la familia y profundizar en el sentido de la vida a partir de la búsqueda de la felicidad

Actividad

1. Realizar la actividad ALGO CAMBIÓ, siguiendo las instrucciones indicadas para el mismo y poner la evidencia en un video, o escrito.

Dinámica: Los participantes están esparcidos en la sala o en un lugar adecuado en la vivienda, dónde más se sientan cómodos; invitan a uno de los jugadores que se retire, del espacio donde están todos, los demás traman la modificación de alguna cosa u objeto puesto en el ambiente o el cambio de lugar de una persona. Al regresar el jugador que se había retirado pregunta: (B) "**¿Cambió algo?**", los demás responden: (A) **-Sí.** (B) **-¿Qué fue?**, pregunta el primero; Los demás responden: (A) "**Descúbralo**". El jugador entonces trata de determinar el cambio ocurrido, teniendo tres oportunidades para acertar en el objeto o persona que ha cambiado, si lo logra, escoge a otro jugador para que lo reemplace y de nuevo se cambia un objeto o persona de lugar.

A: Son todos

B: Jugador que sale y regresa

Observaciones: se puede colocar una penitencia al que no los adivine, y dar una recompensa (dulce, o lo que determinen), al que los adivine.

2. Realizar un escrito sobre los cambios positivos que has tenido en tu vida y cómo te aportan a estar tranquilo y ser más feliz.
3. A través de un dibujo realiza las etapas de desarrollo que ha tenido y en cada etapa discrimina los aspectos positivos y negativos (en la dimensión psicológica, física y espiritual), de esa etapa.

Recursos: Papel, lápiz, colores, dulces, fotografías y objetos para cambiar en la dinámica.

Observaciones: Si no están todos los miembros de la familia, por múltiples razones, realízalo con al menos una persona de la misma

Actividad 2:

Competencia: fortalecer el conocimiento y el intercambio grupal.

Desarrollo:

1. El animador entrega a cada persona una hoja de papel con una cuadrícula en forma de bandera dividida en seis partes. En el primer cuadro los participantes dibujan un símbolo que represente el mayor logro de su vida. En el segundo, un proyecto para el futuro. En el tercero el mayor problema. En el cuarto una cualidad. En el quinto un defecto. En el sexto aquello que más le divierte hacer. Al terminar la experiencia se intercambia en grupos libres no muy grandes sobre lo que cada uno ha realizado.

Sugerimos adaptar las preguntas según el objetivo del evento.

Recursos: Guías, adaptando las preguntas a la situación. Esferos, lápices, colores, hojas de colores con estilo de banderas.

2. Hojas de diferentes colores de papel bon coloca en cada una de ella una palabra que represente lo que te hace feliz, y pégala en un lugar visible de tu casa.
3. En un dibujo representa una danza representativa de nuestra región que ayude a fortalecer el espíritu y la esencia de la cultura que representa dicha danza.

Observaciones: Puedes consignar forma escrita la actividad realiza o por fotografías de esta dinámica, por class room, .