

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA ESPERANZA	
	GUÍA DE APRENDIZAJE EN CASA	
	SECCIÓN: BACHILLERATO	
NODO: DESARROLLO HUMANO	ASIGNATURAS: Religión, Ética, Edu. Física y Artística	
GRADO; 8	DOCENTE: HÉCTOR DANOBIS DEOSSA PARRA	
ESTUDIANTE:		

FECHA: SEMANA DEL 22 AL 26 DE JUNIO

Competencia: Construye su realidad con base en la disponibilidad de concepciones mentales o formas simbólicas. Analizando las dinámicas culturales, valorando sus experiencias para expresarlas de manera relacional en su contexto

Actividad 1

1. ¿Conoces el siguiente acertijo? ¿Quién es la Esfinge? ¿A quién le hizo esta pregunta?

“Y dijo la esfinge ¿qué animal al amanecer anda a cuatro patas, al mediodía sólo con dos, pero al atardecer lo hace con tres, y cuántas más patas tiene más débil es?”

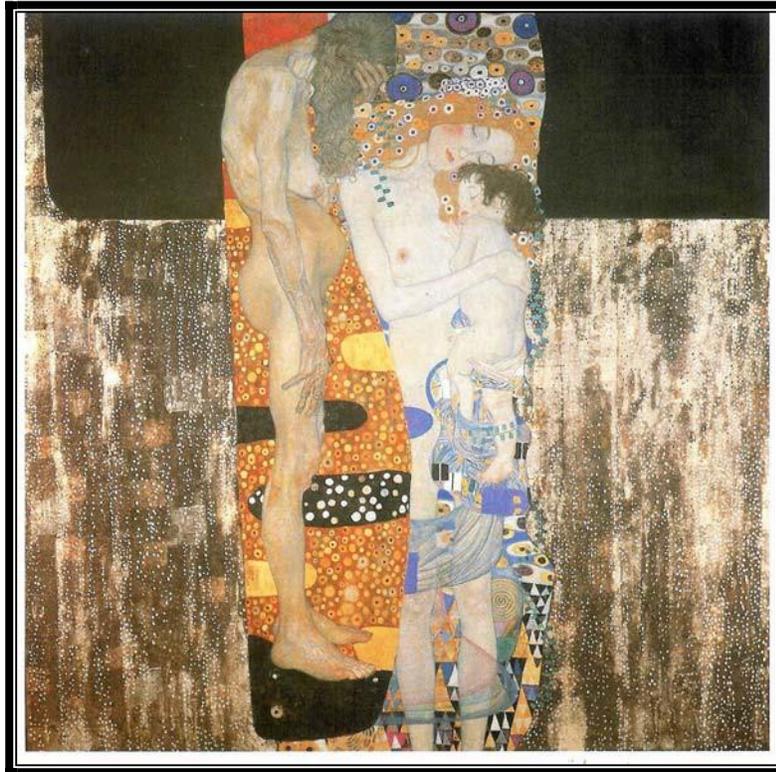
SOLUCIÓN: _____

Realiza un dibujo de la respuesta este sencillo acertijo.

2. Aquí tienes el vocabulario de las distintas edades del hombre. Une mediante flechas el vocabulario del bloque A con el significado correcto del bloque B.

A	las edades del hombre	B
1. Niñez		“La edad del pavo”, del acné, de la tontería, etc.
2. Adolescencia		La edad de los sabios, de la serenidad y también de los achaques.
3. Juventud		La edad de la inocencia.
4. Madurez		La edad de la sensatez –eso dicen algunos.
5. Vejez		Esta edad, según el poeta nicaragüense Rubén Darío, es un “divino tesoro”.

3. Observa el siguiente cuadro del pintor austriaco Gustav Klimt.



¿Qué palabras te sugiere la imagen de cada una de las etapas del hombre pintadas por el artista?

Niñez o infancia	Juventud	Vejez

Recursos:

Papel, colores, lápiz, lapicero, marcadores, cinta, colbón, hojas de papel iris, revistas, papel periódico.

Observaciones: Puedes consignar en fotografías, o diseñar en Word

Actividad 2

Competencia: Construye su realidad con base en la disponibilidad de concepciones mentales o formas simbólicas. Analizando las dinámicas culturales, valorando sus experiencias para expresarlas de manera relacional en su contexto

Desarrollo de la actividad:

1. En el mundo griego y romano realizaban olimpiadas y tenían unos deportes que ayudaban a la diversión del pueblo y el cuidado del cuerpo. Realiza 3 dibujos de deportes romanos y 3 deportes de Grecia antes del cristianismo
2. A continuación, te ofrecemos adjetivos relacionados con el carácter de una persona. ¿Con qué etapa de la vida relacionarías cada adjetivo? Colócalos en el cuadro anterior y justifica tu respuesta.

aventurero, sabio, inquieto, conformista, inocente, dependiente, ingenuo, decrepito, sensato, alocado, pueril, activo, independiente, senil, ambicioso, infantil, irresponsable, impulsivo, nostálgico, vitalista, tierno, saludable, insensato, curioso, espontáneo, inconformista

3. Diccionario callejero. Lee las expresiones del cuadro inferior y averigua su significado. Pregúntales a tus familiares, a tus amigos, y las personas que puedas etc. ¿A quién se suele denominar así y en qué contexto? Después de haber hecho tus averiguaciones y una vez que hayas aprendido qué significan, intenta escribir una definición para cada uno de ellos.

viejo verde, mocososo, carroza, lolita, carcamal, niñato, vejestorio, agrega otras palabras raras que utilizan los jóvenes o las personas de tu barrio

Después de encontrar esas palabras crea con ellas una fábula que se adapte a la realidad que vive el barrio, el entorno donde vives.

Aquí tienes un ejemplo de definición del *Diccionario de Uso del Español*

de María Moliner:

Mocososo: *se aplica a los chicos como nombre calificativo para expresar su poca importancia, o a un joven para censurarle su atrevimiento o impertinencia*¹.

Materiales: lápiz, papel, colores, borrador, regla, grabadora, imágenes etc

Observaciones: Puedes consignar de forma escrita la actividad realizada, por class room y elaborarla en Word, igualmente entras al servidor que más manejes (google), para elaborar la infografía.

¹ María Moliner

