

902
SEMANA 9
2º TRIMESTRE

21 AL 24 JULIO

COLEGIO UNIÓN EUROPEA
JORNADA TARDE
2020

ÁREA: MATEMATICAS

ASIGNATURA: MATEMATICAS

GRADO: 9°

DOCENTE: FAVIO GARAY

GUIA SEMANA 9 SEGUNDO PERIODO

NOMBRE DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA: MATEMÁTICA RECREATIVA

OBJETIVO: Resuelvo problemas usando el pensamiento lógico

METODOLOGÍA DE TRABAJO:

1. Me reúno con los miembros de mi familia (las personas con las que convivo) para solucionar entre todos las actividades propuestas
2. Realizo en el cuaderno las actividades propuestas escribiendo los procesos realizados para su solución
3. Envío evidencia fotográfica de las actividades realizadas

ACTIVIDADES: (desarrollarlas en el cuaderno con todas las operaciones y procesos completos)

1. Un número primo es aquel que tiene exactamente dos divisores: el 1 y el mismo. Por ejemplo, el 23 es un número primo ya que sus dos únicos divisores son 1 y el mismo 23. El número 21 se puede obtener como la suma de tres números primos diferentes: $21 = 3 + 7 + 11$.

Números Primos
menores que 100.

2	3	5	7	11
13	17	19	23	29
31	37	41	43	47
53	59	61	67	71
73	79	83	89	97

a. El número 28 se puede obtener como la suma de tres números primos diferentes, o como la suma de cuatro primos diferentes, o como la suma de cinco números primos diferentes. ¿Cómo?

$$28 = \underline{\quad} + \underline{\quad} + \underline{\quad}$$

$$28 = \underline{\quad} + \underline{\quad} + \underline{\quad} + \underline{\quad}$$

$$28 = \underline{\quad} + \underline{\quad} + \underline{\quad} + \underline{\quad} + \underline{\quad}$$

b. ¿Cuáles números, entre 30 y 40 inclusive, se pueden expresar como la suma de cinco números primos diferentes?

c. Encuentre todos los números, menores que 50, que se puedan expresar como la suma de cuatro y de cinco números primos diferentes.

2. El vendedor de naranjas

Un vendedor se propuso vender una cesta de 115 naranjas a razón de 10 monedas cada 5 naranjas. En el momento de la venta cambió de opinión e hizo un montón con las 58 naranjas más gordas y otro con las 57 más pequeñas. Las gordas las vendió a 5 monedas cada 2 naranjas y las pequeñas a 5 monedas cada 3 naranjas ¿en cuál caso gana más dinero? Explico realizando las operaciones necesarias

3.



Justifico la respuesta

4. A Pedrito se le cayó un anillo dentro de una taza llena de café, pero el anillo no se mojó. ¿Cómo puede ser?

5. Dos indios americanos, uno niño y otro adulto, están sentados en un tronco, el indiecito es hijo del adulto, pero el adulto no es padre del indio pequeño. ¿Cómo es posible?

MATERIAL DE APOYO: Tu pensamiento lógico y el de tu familia.



COLEGIO UNIÓN EUROPEA IED
" Formadores de líderes en Tecnologías de la Información y la Comunicación"

<http://colegiounioneuropeaied.com>
<https://www.redacademica.edu.co/colegios/colegio-union-europea-ied>

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL DISTRITO

ENTREGA: 24 de julio de 2020 al correo faviogaray@hotmail.com o al

WhatsApp 301 5714016

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

1.0	2.0	3.0	3.6	4.2	5.0
No entrego las actividades en la fecha indicada. Se evaluará como plan de mejora en la siguiente entrega	las actividades están realizadas en un 40% y correctamente desarrolladas o las actividades están completas y un 40% esta correctamente desarrollado	las actividades están realizadas en un 60% y correctamente desarrolladas o las actividades están completas y un 60% esta correctamente desarrollado	las actividades están realizadas en un 70% y correctamente desarrolladas o las actividades están completas y un 70% esta correctamente desarrollado	las actividades están realizadas en un 80% y correctamente desarrolladas o las actividades están completas y un 80% esta correctamente desarrollado	Las actividades están completas y correctamente desarrolladas

TEXTO GUIA

HUMANIDADES 4 h.	ESPAÑOL semana # 9 P2	NOVENO 21 al 24 de julio
Docente: ROCIO SANCHEZ CARO	Correo: rochivin@gmail.com	WhatsApp: 3017739327
Objetivo de la guía: Exponer sus argumentos acerca de una película		
Nombre de la secuencia didáctica: ANÁLISIS CINEMATográfico		
METODOLOGÍA: TRABAJO INDIVIDUAL en el cuaderno de español		
PRODUCTO A ENTREGAR: EVIDENCIA FOTOGRÁFICA DE LAS ACTIVIDADES al correo o al WhatsApp.		
PLAZO DE ENTREGA: <u>Entre el martes 21 y el viernes 24 de julio de 2020 ANTES DE MEDIO DIA</u>		

Actividades:

1. **GÉNEROS CINEMATográfICOS** con base en tus conocimientos **copia y completa en tu cuaderno cada cuadro escribiendo en la parte azul a qué género cinematográfico corresponde cada descripción** Ten en cuenta el recuadro con los nombres de los géneros del cine:

De ficción	-	Drama	-	Cómico	-	Bélico	-	De terror
Animación	-	Acción y aventuras	-	Autobiográfico o histórico	-	Policíaco.		

Presenta una visión particular de un conflicto o guerras a partir de un referente histórico importante.	Narra la historia de un hecho histórico o de una persona real con ciertas licencias.	Busca divertir al público, despertar las carcajadas de los espectadores basándose en la parodia y resaltando lo absurdo de determinadas situaciones.
Predomina el dinamismo. Se suelen representar héroes que luchan contra enemigos, o situaciones peligrosas en las que los protagonistas suelen salir victoriosos.	Basado en las novelas negras. Se caracteriza por generar una situación de intriga a raíz de hechos extraños o al margen de la ley como, por ejemplo, un asesinato	Se basa en lo irreal y fantástico, y hace gala de una amplia colección de efectos especiales que tienen el objeto de cautivar al espectador
Juega con los efectos, las luces, los planos, etc., para generar un ambiente que angustia al espectador. Recurre a la fantasía y al miedo a través de personajes y situaciones monstruosas	A través de la historia de los personajes se muestran situaciones conflictivas que generan en el espectador tristeza, compasión y emotividad.	Tipo de cine caracterizado porque los personajes no son de carne y hueso, sino que son creados por dibujantes e imitan el movimiento de los seres vivos.

2. **ANÁLISIS Y CRITICA DE UNA PELÍCULA:** **Lee la siguiente información y escribe en tu cuaderno las ideas que consideres importantes de cada tema.**

¿CÓMO ANALIZAR UNA PELÍCULA?

Aprender a analizar una película es iniciar una investigación a partir ella. El cine te brinda la posibilidad de entrar en la historia y enfrentarse a los valores y dimensiones humanas que viven sus personajes, al mismo tiempo que se analiza el mundo del cine, el entorno de la película, su director, el lenguaje cinematográfico, la música, el autor, el guion y la interpretación. El cine es un medio de comunicación, y por tanto es necesario interpretar sus resultados para descubrir qué es lo que nos quiere comunicar. Una película se compone de millones de

elementos diferentes que, en su conjunto, forman una narración con posibilidad de variados comentarios y reflexiones.

Como todo relato, una película utiliza técnicas que hay que conocer, descubrir e interpretar para que los mensajes lleguen a nosotros de la forma más parecida a como pretenden quienes han realizado la película. Una película no basta con verla. Hay que analizarla con ojo crítico con el fin de sacarle todo el partido posible, comprenderla mejor y del cine como contador de historias, como transmisor de valores y como portador de arte y de conocimientos.

En el cine, además, se dan muchas formas de contar las historias. La mayoría de ellas tienen que ver tanto con el argumento como con la manera de situar los planos, de mover la cámara y de utilizar el sonido. Analizar la actuación de los protagonistas y muchos otros factores, que no solamente indican cuál es el mensaje de la película o de cada secuencia, nos enseñan a ver cine. Cuando se ve una película con elementos de juicio se le encuentra mayor sentido.

¿QUÉ ES LA CRÍTICA DE CINE?

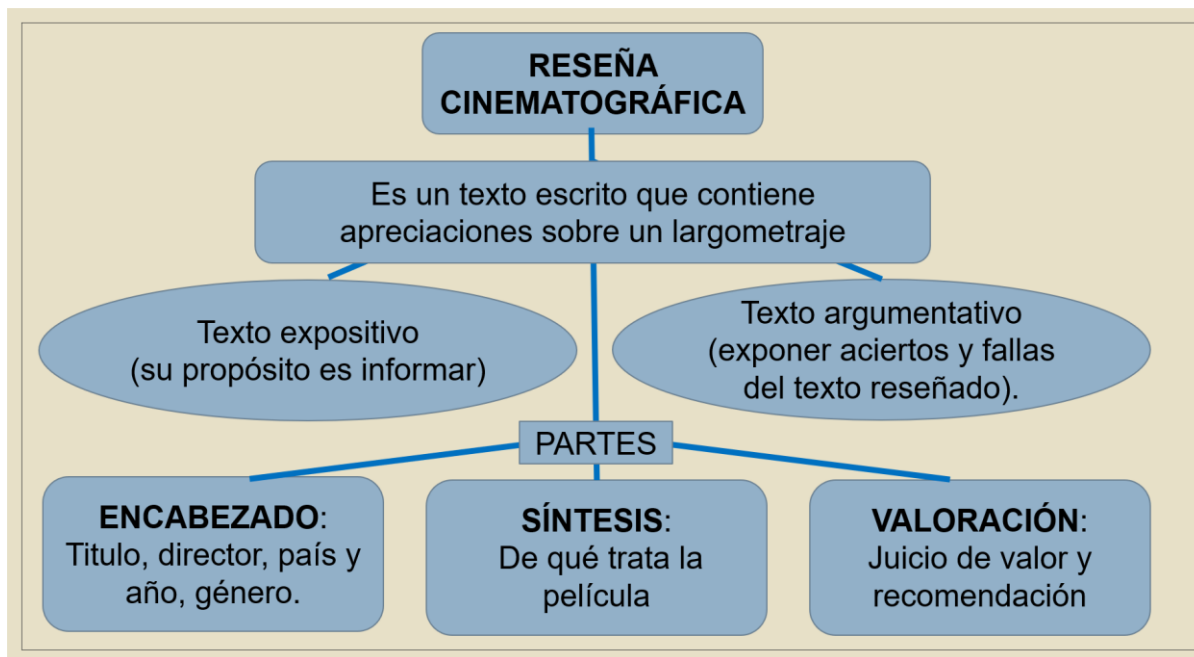
La crítica cinematográfica consiste en el análisis y evaluación de películas, por especialistas en cine. Por lo general, este tipo de críticas aparecen en periódicos, revistas especializadas, en programas de radio y televisión y en páginas de Internet. Los críticos de cine escriben principalmente reseñas de los estrenos cinematográficos.

Algunas personas piensan que las críticas tienen una importante repercusión en las taquillas, ya que muchas personas se fían de ellas a la hora de decidirse para ver o no una película.

Otros, por el contrario, piensan que el marketing y la propaganda que las grandes productoras hacen de sus películas son tan grandes que una crítica negativa no las afectaría. En cualquier caso, las críticas favorables consiguen que las películas obtengan recaudaciones más altas. Sin embargo, todos los críticos de cine, además de su conocimiento sobre cine, se basan en sus opiniones personales.

La originalidad de las escenas, la estética de la fotografía, el impacto de los efectos, las actuaciones, la narración de los hechos y la verosimilitud de la historia, son aspectos de una película, que todos estamos en la condición de apreciar y de valorar.

3. **RESEÑA CINEMATOGRÁFICA** copia en tu cuaderno la siguiente información:



4. **CREACION LITERARIA:** Escribe una reseña sobre una película de tu interés. Ilústrala.
- **Elige una película que sea de tu interés**
 - **Consulta la ficha técnica de la película que verás. Entérate de su director, sus actores principales, la época que recrea y el contexto de la película.**
 - **Observa la película tomando algunas notas que consideres importantes.**
 - **Escribe la reseña cinematográfica de la película.**

Guíate según el ejemplo de reseña de la película ANNABELLE.



ANNABELL

Director: John R. Leonneti

País EEUU

Año: 2014

Género Terror

ENCABEZADO

Después de El Conjurado viene el spin-off de Annabelle que cuenta la historia de la muñeca diabólica. Siguiendo el hilo argumental del anterior filme, una pareja comienza a sufrir experiencias terroríficamente supernaturales en su hogar: John Form ha encontrado el regalo perfecto para su esposa embarazada, Mia: una muñeca vintage ataviada con un reluciente vestido de boda; sin embargo, Mia no podrá disfrutar mucho de su regalo. Una noche aterradora, los miembros de una secta satánica invaden su hogar y atacan a la pareja. Además de sembrar el terror y derramar sangre a su paso, invocan a un ente maligno que provocará desgracias aún mayores y que ha poseído el cuerpo de... Annabelle. A raíz de estos extraños sucesos, el hogar se ve invadido de elementos satánicos.

SINTESIS

Es una cinta que intenta crear tensión, pero no propone nada nuevo. Los códigos de una historia de terror están ahí. La dirección es lenta y poco dinámica. El estilo parece de una película de bajo presupuesto y la música, es quizá uno de los grandes desaciertos. Tenemos que decirlo: esto fue un fraude, intentan vendernos todos los elementos que hicieron grande el cine de terror de décadas pasadas y sólo es un producto más de marketing.

Annabelle no tiene razón alguna para verse en cine, espera a que la pasen en tu canal de televisión local.

VALORACIÓN

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

1.0	3.0	3.6	4.2	4,5	4,7	5.0
No entrega la guía	Su trabajo no cumple el mínimo de las indicaciones	Su trabajo cumple el 75% de las indicaciones	Su trabajo cumple el 80% de las indicaciones	Su trabajo cumple el 90% de las indicaciones	Su trabajo cumple el 100% de las indicaciones	Su trabajo supera el 100% de las indicaciones



<http://colegiounioneuropeaied.com> <https://www.redacademica.edu.co/colegios/colegio-union-europea-ied>

Área: TECNOLOGIA E INFORMATICA	Asignatura: Informatica	Grado: 9º. Fecha: Julio 15 de 2020
Docente: Felipe Sierra	Correo: felipesierraue2018@gmail.com	Tel: 3225217742
Objetivo de la guía: Conocer los avances relacionados con la informática y la medicina		
Nombre de la secuencia didáctica: Informática – Aplicaciones de la Informática		

Actividades: Leer el documento y realizar la actividad que aparece al final

Inteligencia Artificial y teleasistencia: la pandemia inicia la búsqueda de respuestas a un futuro incierto

El Covid-19 ha acelerado el desarrollo de proyectos que, valiéndose de las últimas tendencias tecnológicas, tratan de mejorar la situación derivada de la crisis sanitaria

Este 2020 está siendo un año de adaptación contrarreloj debido a el Covid-19. El mundo entero busca la forma de habituarse a una situación que, aunque poco habitual, puede volver a repetirse. En este contexto la **Tecnología** se ha convertido, de la mano de los jóvenes **investigadores españoles**, en un impulso a la hora de superar ciertos obstáculos derivados de esta pandemia mundial.

Animados por el aluvión de hackathones organizados durante estos meses, se han esforzado por encontrar respuestas a los retos despertados por la crisis. Llegan frescos, con ganas de crecer como profesionales y, además, poseen la ambición de una generación que ha crecido paralelamente al desarrollo de las últimas tecnologías.

Inteligencia Artificial y futuro

La Inteligencia Artificial ha sido una de las tendencias que más impacto está teniendo y ya ha logrado hacerse hueco en el ámbito sanitario. «Sin lugar a dudas, la llegada de los modelos de **Inteligencia Artificial aplicados al campo médico** va a modificar la forma de atender a nuestros pacientes» asegura el Doctor Gerardo Pérez Chica, Jefe de Neumología en el Hospital Universitario de Jaén y miembro de NEUMOSUR.

El doctor Pérez Chica ha analizado precisamente una herramienta que, basada en la Inteligencia Artificial y el Big Data, es capaz de **diagnosticar a pacientes de coronavirus** con una fiabilidad del 95% y también predice su evolución con un 75% de acierto. Se trata de **AI MedAssist**, un trabajo de la startup catalana Sycal Technologies, uno de los seis proyectos ganadores del **#StopCorona Challenge** organizado por Vector ITC y Samaipata. Para hacer las predicciones este software se nutre de las radiografías torácicas de los enfermos y otros factores de su historial clínico.



<http://colegiounioneuropeaied.com> <https://www.redacademica.edu.co/colegios/colegio-union-europea-ied>

«A partir de la crisis del coronavirus pensamos en cómo aplicar la tecnología para ayudar al sector sanitario. La verdad es que no habíamos pensado antes en este campo», explica Sara Toledano, promotora de AI MedAssit. Gracias al apoyo conseguido, desde el equipo han decidido continuar adelante con esta innovadora plataforma y, además, buscar nuevas aplicaciones. «Estamos trabajando en que la herramienta pueda detectar lesiones quísticas en el páncreas y predecir su evolución. De esta manera queremos anticipar y optimizar el diagnóstico de estas lesiones que pueden derivar en cáncer de páncreas, que es el cuarto más mortal en Europa».

La importancia de proyectos como este también llevó a un grupo de estudiantes de la Universidad Complutense a ser los ganadores absolutos del **hackathon Code The Curve** organizado por la UNESCO con la **plataforma X-COV**. «El uso combinado de Inteligencia Artificial y TAC torácico puede compensar las limitaciones en los recursos médicos, así como el apoyo al diagnóstico rápido y la predicción pronóstica de Covid-19. Por desgracia, podemos decir que no todos los centros gozan de la disponibilidad de esta técnica», lamenta el Doctor Pérez Chica.

Telemedicina en residencias

Otro de los graves problemas detectados a raíz de esta crisis fue la imposibilidad de ofrecer una atención de calidad en las residencias de mayores, donde se encuentra uno de los colectivos más vulnerables al virus. Sobre estos centros puso el foco un grupo de estudiantes de la Universidad Rey Juan Carlos. Ganadoras del **hackathon #VenceAlVirus** de la Comunidad de Madrid, desarrollaron **Gery System**, un sistema con el que poder ofrecer un servicio de tele-consulta a tiempo real en el que un profesional toma las constantes al paciente mientras se comunica con el doctor a distancia. «Nos preguntábamos ¿cómo no existe esto ya? ¿es realmente innovador? Curiosamente la primera fue una de las preguntas que una experta sueca en telemedicina nos haría unas semanas más tarde durante el Hackathon Europeo #EUvsVirus. Le resultó curioso que en España aún careciéramos de este tipo de servicios en nuestro sistema actual», confiesa Helena Yabén, una de las integrantes del equipo.

«La **telemedicina lleva tiempo llamando a nuestra puerta**. Sin embargo, hemos decidido no hacerle demasiado caso hasta ahora». Yabén explica que todavía existen barreras económicas, legales y de interoperabilidad, pero considera que proyectos como este son algo que «debe ocurrir de un momento a otro». «Hay que aunar fuerzas entre instituciones médicas y emprendedores para buscar soluciones que eviten que se repita una situación similar».

Tecnología, estímulo para la Economía

«Al ser una compañía tecnológica sabemos el impacto que puede tener la Tecnología o las soluciones digitales tanto en los diferentes sectores de negocio, como en la

<http://colegiounioneuropeaied.com> <https://www.redacademica.edu.co/colegios/colegio-union-europea-ied>

sociedad, como en las personas», cuenta Daniel Palacios, Consultor de **Innovación en Vector ITC**. Y es que gracias al reto #StopCorona, organizado por su compañía, han salido adelante otros proyectos como **Conecta Digital**, orientado a reactivar la economía de aquellos negocios afectados por el apagón de la actividad. Ciertos sectores vieron recortadas sus opciones ante la imposibilidad de implantar el teletrabajo, por ejemplo la hostelería o el comercio pequeño, y desde Conecta Digital buscaron la forma de darles soporte. «El confinamiento nos obligó a no salir de nuestro hogar y cuando salíamos veíamos todo el barrio cerrado, todos los comercios», cuenta Erica Atanasoff, product designer del proyecto.

Como solución desarrollaron una página web en la que los **emprendedores afectados por la crisis** de coronavirus pueden entrar en contacto con voluntarios dispuestos a ayudarlos; ya sea adaptando sus negocios a las ventas digitales o asesorándolos para encauzar su reactivación.

ACTIVIDAD.

1. Leer el Artículo publicado por el Diario ABC.es
2. Escribir en un párrafo de mínimo 10 renglones un resumen del artículo
3. Hacer un listado con 10 palabras desconocidas o importantes y buscar su significado.
4. Buscar y escribir el significado de:
 - Inteligencia Artificial
 - Teleasistencia
 - Telemedicina
5. Enviar las evidencias del trabajo al correo felipesierraue2018@gmail.com

Producto para entregar: Foto al correo con dibujo del trabajo (felipesierraue2018@gmail.com)

Fuente: https://www.abc.es/tecnologia/informatica/		Fecha de entrega: 24 de julio		Enviar a: correo o subir a Edmodo	
Metodología: Leer documento, hacer la actividad, tomar foto y/o enviar al correo felipesierraue2018@gmail.com					
No Me informo ni investigo		Me informo e indago, construyo	Me informo, indago relaciono	Me informo, indago, relaciono y construyo	
BAJO		BÁSICO	ALTO	SUPERIOR	Nota final

ÁREA: HUMANIDADES

ASIGNATURA: INGLÉS

GRADO: NOVENO

HORAS ÁREA: 3 SEMANALES

HORAS: 3

DOCENTE: DIANA CORTÉS

ACTIVIDAD: OPCIÓN 1. Acceso a plataforma Moodle y participar en el foro de introducción
OPCIÓN 2. Copia la guía en tu block de inglés y resuélvela

MATERIAL DE APOYO: Textos y explicaciones anteriores.

PRODUCTO POR ENTREGAR: Fotos y evidencias del trabajo realizado a diana.cortes05@gmail.com

FECHA DE ENTREGA:

Entre el 21 y el 24 de julio de 2020

METODOLOGÍA DE TRABAJO:

OPCIÓN 1. PLATAFORMA MOODLE

Inscribirte en la plataforma del colegio Moodle, entras por aulas virtuales y allí encontrarás el acceso al curso de ENGLISH 9th GRADE.

Si no te has inscrito, debes llenar el formulario con tus datos y tu correo electrónico, es importante que coloques una clave que recuerdes fácilmente.

ACTIVIDAD: Participar en el foro de INTRODUCING YOURSELF, y te presentarás en inglés (nombre, curso, edad y lo que nos quieras contar de tus actividades durante este tiempo en casa).

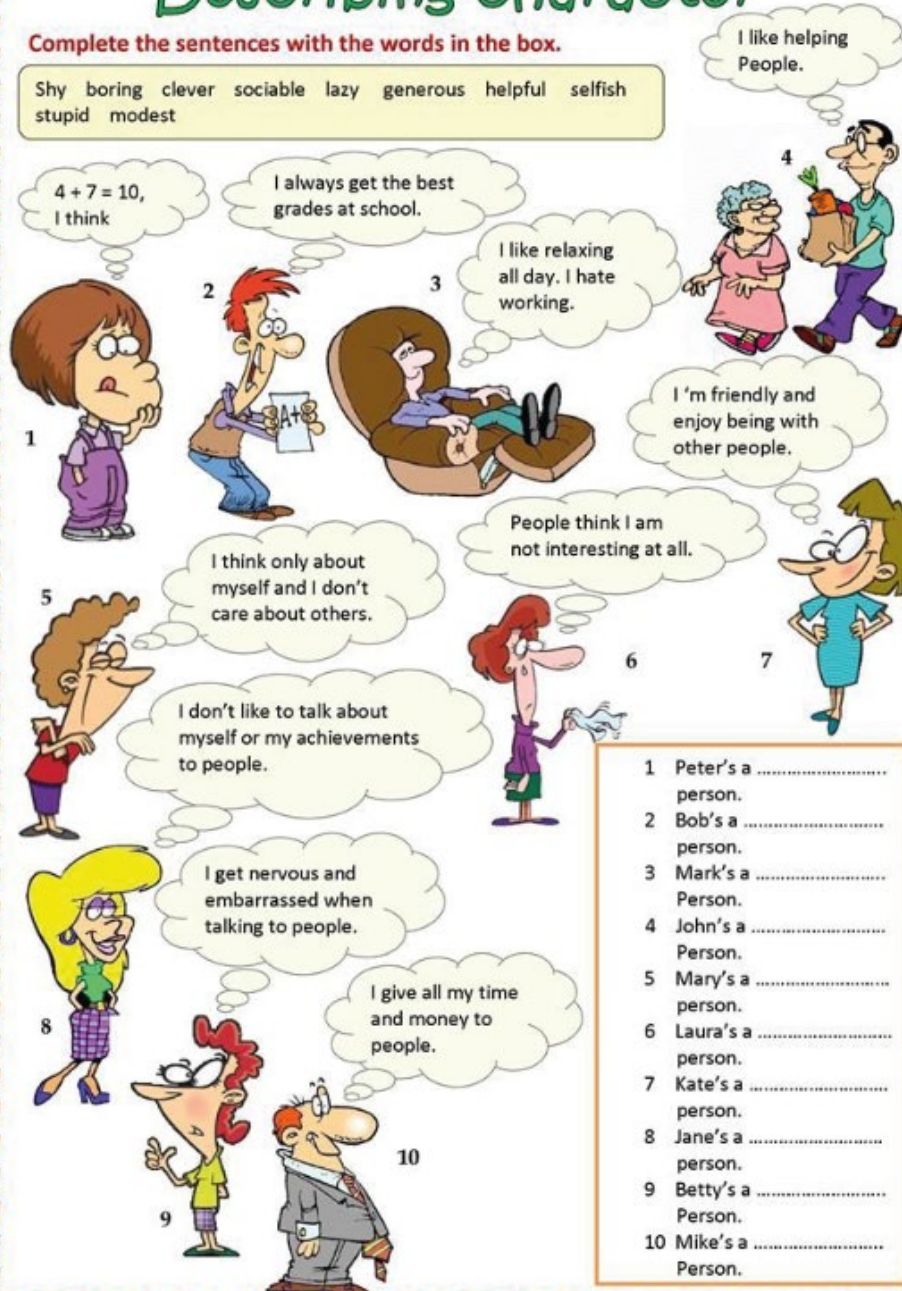
OPCIÓN 2. ACTIVIDAD

En caso de no contar con los medios para entrar a la plataforma, la siguiente guía deberás copiarla (con dibujos) en tu block de inglés y resolverla (no se aceptan trabajos en computador)

Describing Character

Complete the sentences with the words in the box.

Shy boring clever sociable lazy generous helpful selfish
stupid modest



1. Peter's a person.

2. Bob's a person.

3. Mark's a Person.

4. John's a Person.

5. Mary's a person.

6. Laura's a person.

7. Kate's a person.

8. Jane's a person.

9. Betty's a Person.

10. Mike's a Person.



<http://colegiounioneuropeaied.com>

<https://www.redacademica.edu.co/colegios/colegio-union-europea-ied>

ÁREA: EDUCACIÓN ARTÍSTICA

ASIGNATURAS: ARTES

GRADO: NOVENO

HORAS ÁREA: 2 SEMANALES

HORAS ASIGNATURA 1: 2 SEMANALES

DOCENTE: JUAN MANUEL GUTIERREZ

OBJETIVO LA ACTIVIDAD: Arte – Conciencia Ambiental

NOMBRE DE LA SECUENCIA DIDÁCTICA: ELEMENTOS PLASTICOS

COMPETENCIAS PARA DESARROLLAR: Cultural artística.

ACTIVIDADES:

- ✓ Dibuje en su cuaderno la pintura siguiente, utilice la hoja siguiente:



MATERIAL DE APOYO:

Internet y texto e imagen adjunta.

PRODUCTO POR ENTREGAR: Imágenes

FECHA DE ENTREGA: **24 de Julio de 2020**

METODOLOGÍA DE TRABAJO:

Ovejas, teléfonos y metafísica Ovejas hechas de teléfonos añejos que interpelan cuestiones metafísicas mientras emiten balidos que suenan a ring-ring. Todo eso pasó por la mente del artista francés Jean-Luc Cornec mientras fabricaba su instalación-rebaño 'TribuT', una obra construida con las tripas de viejos teléfonos y otras piezas en desuso. "Mi trabajo es reinterpretar los objetos que conocemos", señala el artista: "A primera vista los teléfonos no tienen nada que ver con la cabeza de una oveja. No puedo explicar cómo me vino esa asociación, pero la combinación de teléfonos, cables como si fueran lana y auriculares como si fueran pies me funcionaba". Cuenta Cornec que con el nacimiento de la oveja Dolly, el primer animal clonado, su obra pasó a cuestionar el concepto de lo original y lo copiado. "Y después, cuando descubrí que 'Blade Runner' estaba basada en el libro '¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?', la obra se convirtió en una especie de pregunta ecológica global", apostilla.

Responder: Que opina del trabajo del artista.

CADA UNO DE LOS TRABAJOS DEBEN SER ENVIADAS AL EMAIL

juanma59@live.com