

INSTITUTO TÉCNICO JESUS OBRERO
III MOMENTO PEGAGÓGICO

PROFESORA	AÑO	ÁREA DE FORMACIÓN
Mildred Márquez	4TO. Sección A-B	Nociones Elementales de Derecho

GUÍA DE ACTIVIDADES:

Orientaciones básicas para la realización de las actividades propuestas en el plan de trabajo correspondiente al III Momento Pedagógico del área de formación Nociones Elementales de Derecho, dirigido a estudiantes de 4to año Media Técnica del Jesús Obrero.

Basado en las competencias a desarrollar logrará canalizar aspectos relacionados a la vida cotidiana. En este orden de ideas se prioriza las normas de orden público, contenido en los distintos instrumentos que regulan acciones de la vida diaria, basadas en la Carta Magna.

Actividades propuestas:

Actividad #1: Revisión C.R.B.V. Título V. Cap. IV

- 1.1 Elaborar resumen sobre los distintos Poderes Ciudadanos.
- 1.2 Establecer los artículos que los sustentas.

Actividad #2: Poderes Ciudadanos:

2.1 Elaboración de cuadro representativo basado en las siguientes variables:

- Poderes Ciudadanos (indicar los tres (3) poderes ciudadanos)
- Artículos que los contemplan. Interpretación del artículo.
- Semejanzas y Diferencias

Actividad #3: Derechos Educativos. Derechos Sociales

3.1 Presentar en mapa conceptual los principios fundamentales de los derechos educativos y derechos sociales. Ejemplificar cada derecho trabajado. Presentar los artículos e interpretar la visión de la C.R.B.V

Actividad #4: Disposiciones Generales presentes en la Ley Orgánica para la Protección del Niño, Niña y Adolescente prevista en el Título I de la Ley. Artículo 1. Este plantea el objeto de la Ley y Artículo 2, para su interpretación y análisis. Este artículo contempla la definición de niño, niña y de adolescente se requiere hacer interpretación y análisis. Esta actividad debe ser presentada en formato de mini ficha.

INSTITUTO UNIVERSITARIO JESUS OBRERO
AÑO ESCOLAR 2019-2020

Área de formación Nociones Elementales del Derecho 4to Año. Secciones A-B
III Momento Pedagógico

Cronograma elaborado en función de las actividades

Semana	Actividad	Entrega	Ponderación Evaluación Sumativa
Semana 1 - Del 13 al 17 de Abril de 2020	Actividad. Lecturas Asignadas		
Actividad #1: del 20 al 24 de abril de 2020. C.R.V.B. Título V Capítulo IV Poderes Ciudadanos	Elaboración de resumen: Atribución de los poderes ciudadanos	27 al 30 de abril de 2020	20%
Actividad #2: del 04 al 08 de mayo de 2020 Semejanzas y Diferencias entre los Poderes Ciudadanos	Cuadro representativo: Variables - Poderes Ciudadanos - Interpretación de los artículos. Semejanza y Diferencia	11 al 15 de mayo de 2020	25%
Actividad #3: del 18 al 22 de mayo de 2020	Mapa Conceptual. Principios fundamentales: - Derechos Educativos - Derechos Sociales	25 al 29 de mayo de 2020	20%
Actividad #4: del 1 al 5 de junio de 2020	Interpretar en la Ley Orgánica de Protección del niño, niña y adolescente. Artículos 1 y 2 de la mencionada Ley	08 al 12 de junio 2020	20%
Actividad #5: LOPNA Deberes y Derechos	Representa gráficamente un (1) deber y un (1) derecho consagrado en la LOPNA	22 al 26 de junio de 2020	20%

INSTITUTO UNIVERSITARIO JESUS OBRERO
AÑO ESCOLAR 2019-2020

Área de formación Castellano y Literatura 4to Año Secciones A-B-C

Cronograma elaborado en función de las actividades

Semana	Actividad	Entrega	Ponderación Evaluación Sumativa
Semana 1	Narrativa venezolana (novela Regionalista) Doña Barbara. Autor: Rómulo Gallegos. Revisión de la Obra	27 al 30 de abril de 2020	20%
Semana 2	Actividad #1: Mapa Conceptual. Variables: 1- Datos biográficos del autor 2- Concepto de Novela 3- Concepto de Novela Regionalista 4- Acciones o Hechos 4.1 Características de la acción principal. 4.2 Características de la acción secundaria. 5- Figuras retóricas o literarias, tales como: metáforas, símiles, enumeraciones, otros.		
Semana 3	Actividad #2: Investigar las siguientes figuras retóricas: - Amáfora, antítesis, comparación, repetición, hipérbole, metáfora, onomatopeya, prosopopeya 2.1 Elaborar un cuadro sinóptico: Título - Figuras Retóricas. Presentar en el cuadro cada una de las figuras retóricas investigadas. Ver punto 2	11 al 15 de mayo de 2020	20%

Semana 4	<p>Actividad #3: Presentar de forma escrita su reflexión acerca de la importancia de la novela regionalista para la literatura, tomando en cuenta la denuncia del autor sobre el atraso cultural de la vida del venezolano.</p> <p>Explicar: La cultura como defensa de la naturaleza</p>	25 al 29 de mayo de 2020	20%
Semana 5	<p>Actividad #4: Investigar dos (2) tipos de literatura relevantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Literatura Naturalista - Literatura Venezolana <p>4.1 Elaborar cuadro comparativo bajo las siguientes variables:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Concepto - Origen - Características - Autores - Obras importantes de los autores mencionados 	08 al 12 de junio 2020	20%
Semana 5	<p>4.2 Presentación Infografía.</p> <p>Épocas literarias que influyeron en la literatura venezolana tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Literatura Naturalista - Literatura Criolla <p>Aspectos a presentar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Origen - Características - Ambiente - Temas tratados: Autores, breve biografía, algunas obras 	22 al 26 de junio de 2020	20%



GUÍA DE EJERCICIOS

Contenido: Matrices.

Instrucciones: Instrucciones: Se deben realizar los 5 ejercicios, estos deben hacer uso de subprogramas y se debe documentar el código como parte de la actividad. Recuerde trabajar según lo visto en clase y colocar en el código la identificación y léxico necesarios.

Fecha de entrega del 01 al 02 de Mayo del 2020. Mandar vía correo electrónico a HuiseJohan@gmail.com asunto Guía de Matrices. Nombre de los archivos, el nombre del autor seguido del número de ejercicio correspondiente.

- 1- Se quiere una aplicación programada en C que cumpla con los siguientes requerimientos. La aplicación deberá solicitar al usuario que ingrese los elementos de una matriz de tamaño 3x3, estos deben ser ingresados por columnas y una vez que el usuario termine de ingresar todos los elementos, la aplicación deberá mostrar los siguientes resultados en pantalla:
 - a. La matriz ordenada con sus respectivas filas y columnas.
 - b. El mayor de los elementos de la matriz y la posición según su índice de fila y columna correspondiente.
 - c. El menor de los elementos de la matriz y la posición según su índice de fila y columna correspondiente.

- 2- Se quiere una aplicación programada en C que cumpla con los siguientes requerimientos. La aplicación deberá solicitar al usuario que ingrese los elementos de una matriz de tamaño 4x4, esta debe ser ingresada por filas y una vez que el usuario termine de ingresar todos los elementos, la aplicación deberá mostrar en pantalla los siguientes resultados:
 - a. La matriz ordenada con sus respectivas filas y columnas.
 - b. Los elementos pares dentro de la matriz y las posiciones según su índice de fila y columna correspondiente.

- 3- Se quiere un programa en C que permita determinar el porcentaje que representa la suma de todos los elementos de una de una determinada columna en una matriz, respecto a la suma de todos los elementos de la matriz. El programa deberá solicitar los elementos uno a uno, mostrar la matriz en pantalla con sus respectivas filas y sus



respectivas columnas, luego solicitará el número de la columna que se desea evaluar y finalmente mostrará el resultado en pantalla. La matriz debe ser de tamaño 4x4.

- 4- Un matemático en formación desea una aplicación que le permita determinar las siguientes cuatro cosas:
 - a. Sumar todos los elementos por fila de una determinada matriz y mostrar cada uno de ellos en pantalla.
 - b. Sumar todos los elementos por columna de una determinada matriz y mostrar cada uno de ellos en pantalla.
 - c. Ubicar el mayor de los elementos por cada fila en una determinada matriz y mostrar los elementos por fila con su respectiva posición en pantalla.
 - d. Ubicar el menor de los elementos por cada columna en una determinada matriz y mostrar los elementos por columna con su respectiva posición en pantalla.

La aplicación debe pedir los elementos de la matriz uno a uno, una vez se ingresen todos los elementos mostrará en pantalla la matriz ordenada según como el usuario la ingresó, seguidamente mostrará en el orden antes expuesto cada uno de los cuatro requerimientos planteados. Para finalizar mostrará en pantalla un menú con dos opciones donde la opción uno será probar con una nueva matriz y la opción dos será salir del sistema, el programa no debe salir hasta que el usuario así lo indique por medio de la selección de la opción dos. La matriz con la que se estará trabajando será una de tamaño 5X5. Cinco filas y cinco columnas.

- 5- Un matemático en formación requiere de un programa que le permita realizar la suma elemento a elemento de dos matrices, A y B ambas de tamaño 3x3. Realice un programa en C que cumpla con el requerimiento anterior de la siguiente forma:
 - a. Primero debe solicitar los elementos de la matriz A, una vez ingresados debe mostrar en pantalla la matriz ordenada con sus respectivas filas y sus respectivas columnas.
 - b. Seguidamente se mostrara un menú que le permita al usuario confirmar si la matriz antes ingresada es la correcta. De ser correcta se procede a solicitar los elementos de la matriz B pero de no ser correcta se deben solicitar nuevamente los valores de los elementos de la matriz A. El programa solo pasará al siguiente paso una vez que el usuario confirme que los elementos asignados son los correctos.



- c. Luego de asignar los elementos de la matriz A se procede a solicitar los elementos de la matriz B y se muestran en pantalla seguido del menú de confirmación, el cual en esta ocasión confirmará los elementos de la matriz B.
- d. Finalmente, cuando el usuario confirme ambas matrices de forma satisfactoria, se procede a realizar la suma elemento a elemento entre ambas matrices y se muestra la matriz resultante en pantalla.



GUÍA DE EJERCICIOS

Contenido: Vectores y Matrices.

Instrucciones: Instrucciones: Se deben realizar los 5 ejercicios, estos deben hacer uso de subprogramas y se debe documentar el código como parte de la actividad. Recuerde trabajar según lo visto en clase y colocar en el código la identificación y léxico necesarios.

Fecha de entrega del 11 al 12 de Mayo del 2020. Mandar vía correo electrónico a HuisseJohan@gmail.com asunto Guía de Vectores y Matrices. Nombre de los archivos, el nombre del autor seguido del número de ejercicio correspondiente.

- 6- Se quiere una aplicación programada en C que cumpla con el siguiente requerimiento. La aplicación deberá solicitar al usuario que ingrese los elementos de una matriz de tamaño 4×3 , esta debe ser ingresada por columnas y una vez que el usuario termine de ingresar todos los elementos, la aplicación deberá mostrar en pantalla los siguientes resultados:
 - d. La matriz ordenada con sus respectivas filas y sus respectivas columnas.
 - e. Un vector de tamaño tres que contenga la suma de todos los elementos pares por columnas.
 - f. Un vector de tamaño 4 que contenga la suma de todos los elementos impares por fila.

- 7- Se quiere una aplicación programada en C que cumpla con el siguiente requerimiento. La aplicación deberá solicitar al usuario que ingrese los elementos de una matriz de tamaño 4×4 , esta debe ser ingresada por filas y una vez que el usuario termine de ingresar todos los elementos, la aplicación deberá mostrar en pantalla los siguientes resultados:
 - c. La matriz ordenada con sus respectivas filas y sus respectivas columnas.
 - d. El producto de los elementos en la diagonal principal.
 - e. Un vector de cuatro elementos que contenga el mayor valor de cada fila.

- 8- Se quiere un programa en C que permita determinar los porcentajes que representan las sumas de todos los elementos por columnas en una matriz, respecto a la suma de todos los elementos de la matriz. El programa deberá solicitar los elementos uno a uno, mostrar la matriz en pantalla con sus respectivas filas y sus respectivas columnas y finalmente mostrar en pantalla los porcentajes que representan cada suma



por columna haciendo uso de un vector de cinco elementos. La matriz debe ser de tamaño 4x5.

9- Un matemático en formación desea una aplicación que le permita determinar las siguientes tres cosas:

- e. Sumar todos los elementos de la diagonal secundaria y mostrar el resultado en pantalla.
- f. Haciendo uso de un vector auxiliar ordenar todos los elementos de la diagonal principal de menor a mayor y mostrar la matriz resultante en pantalla.
- g. Haciendo uso de un vector auxiliar ordenar todos los elementos de la diagonal principal de mayor a menor y mostrar la matriz resultante en pantalla.

La aplicación debe pedir los elementos de la matriz uno a uno, una vez se ingresen todos los elementos mostrará en pantalla la matriz ordenada según como el usuario la ingresó, seguidamente mostrará en el orden antes expuesto cada uno de los tres requerimientos planteados. Para finalizar mostrará en pantalla un menú con dos opciones donde la opción uno será probar con una nueva matriz y la opción dos será salir del sistema, el programa no debe salir hasta que el usuario así lo indique por medio de la selección de la opción dos. La matriz con la que se estará trabajando será una de tamaño 4X4. Cinco filas y cinco columnas.

10-Un matemático en formación requiere de un programa que le permita realizar el producto punto entre dos vectores, A y B ambos de tamaño 7. Realice un programa en C que cumpla con el requerimiento anterior de la siguiente forma:

- e. Primero debe solicitar los elementos del vector A, una vez ingresados debe mostrarlos en pantalla.
- f. Seguidamente se mostrara un menú que le permita al usuario confirmar si el vector antes ingresado es correcto. De ser correcto se procede a solicitar los elementos del vector B pero de no ser correcta se deben solicitar nuevamente los valores del vector A. El programa solo pasará al siguiente paso una vez que el usuario confirme que los elementos asignados son los correctos.
- g. Luego de asignar los elementos del vector A se procede a solicitar los elementos del vector B y se muestran en pantalla seguido del menú de confirmación, el cual en esta ocasión confirmará los elementos del vector B.



- h. Finalmente, cuando el usuario confirme ambos vectores de forma satisfactoria, se procede a realizar el producto punto entre ambos vectores y se muestra el valor resultante en pantalla.



RÚBRICA PARA EVALUAR MANEJO DE MATRICES EN C Y C++ VALOR 3% C/U 5 EJERCICIOS TOTAL 15% = 3 PUNTOS

Categoría	Peso	Sobresaliente	Bueno	Regular	Pobre	No aceptable
Compilación	2	El programa no muestra ningún error al momento de compilar. (2pts)	El programa no compila adecuadamente por falta de alguna librería. (1.5pts)	El programa no compila. Presenta un máximo de 3 errores al compilarlo. (1pts)	El programa no compila. Presenta hasta 5 errores al compilarlo (0.5pto)	El programa no compila. Presenta más de 5 errores al compilarlo (0.25pts)
Funcionalidad	2	El programa funciona correctamente y todas las variables de entrada están validadas. (2pts)	En algunos casos particulares el programa no funciona, las variables de entrada están validadas. (1.5pts)	Solo funciona en casos específicos, las variables no están validadas y las condiciones no son correctas. (1pts)	En la mayoría de los casos el programa no funciona y no están validadas las variables. (0.5pto)	No funciona en ningún caso. (0.25pts)
Razonamiento lógico	3	Es un código compacto y esta depurado. (3pts)	El programa contempla todas las condiciones pero no es compacto. (2pts)	El programa contempla algunas de las condiciones y no es compacto. (1.5pts)	El programa repite partes de código y no contempla todas las condiciones. (0.75pto)	No hay razonamiento lógico. (0.35pts)
Uso de Subprogramas	4	Se define claramente cada subprograma, sus parámetros de entrada y salida, así como su funcionalidad, dando respuesta cada uno a una sola tarea designada. (4pts)	Se define claramente cada subprograma, sus parámetros de entrada y salida, así como su funcionalidad pero hay subprogramas que realizan más de una tarea. (3pts)	No se definen claramente los parámetros de entrada, dejando espacio a errores al momento de realizar una determinada operación en hasta dos de los subprogramas. (2pts)	No se definen claramente los parámetros de entrada, dejando espacio a errores al momento de realizar una determinada operación en hasta cuatro de los subprogramas. (1pto)	No comprende el uso de subprogramas, repitiendo en reiteradas ocasiones un mismo código, no define claramente las salidas y no hace uso adecuado de los parámetros de entrada en más de tres casos. (0.5pts)



Manejo de Matrices	4	Demuestra un buen manejo de los elementos de las matrices a través de los diversos subprogramas empleados. Optimiza su trabajo al momento de requerir de las matrices como parámetro de entrada de algún subprograma. (4pts)	Demuestra un buen manejo de los elementos de las matrices a través de los diversos subprogramas empleados. (3pts)	No realiza un buen manejo de los elementos de las matrices, confunde filas con columnas o índices de las mismas en máximo dos ocasiones. (2pts)	En más de una ocasión el uso de subprogramas que requiere de manejo de elementos de las matrices, realiza cambios innecesarios en la matriz o no toma los valores necesarios de la misma en más de dos ocasiones. (1pto)	No demuestra manejo de los elementos de una matriz, así como tampoco hace buen uso de ella como parámetro de entrada de los subprogramas. (0.5pts)
Estructura del código	1	Si utiliza sangría, espacios e interlineado que dé mayor claridad a cada proceso. (1pts)	En algunos casos no hay sangría, no hay saltos de línea que clarifiquen entre funciones y que separen adecuadamente los subprogramas. (0.75pts)	No tiene sangría pero en algunos bloque principales si hay sangría. (0.5pto)	No tiene sangría sólo en algunos casos, no hay saltos de línea que clarifique entre los procesos realizados. (0.25pts)	El código está escrito en forma plana sin sangrías y sin los saltos de línea que separen claramente los subprogramas. (0.15pts)
Documentación	2	El código está identificado adecuadamente con los datos del estudiante, la identificación del problema, los léxicos e identificación de los procesos. (2pts)	El código está identificado adecuadamente con los datos del estudiante, la identificación del problema y los léxicos, pero no presenta la identificación de los procesos. (1.5pts)	El código está identificado adecuadamente con los datos del estudiante y la identificación del problema, pero no presenta los léxicos e identificación de los procesos. (1pto)	El código está identificado adecuadamente con los datos del estudiante, la identificación del problema, los léxicos e identificación de los procesos. (0.5pts)	El código está identificado adecuadamente con los datos del estudiante, pero no presenta la identificación del problema, los léxicos e identificación de los procesos. (0.25pts)
Presentación de la Solución o Respuesta al problema.	2	Se da respuesta a la problemática planteada y la misma se expone de forma clara, detallada y ordenada. (2pts)	Se da respuesta a la problemática planteada pero la respuesta no se expresa de forma detallada. (1.5pts)	Se da respuesta a la problemática, sin embargo no siempre esta responde adecuadamente ya que presenta valores basura en ella o erróneos. (1pto)	Se da respuesta a la problemática planteada, pero en la mayoría de los casos la respuesta es errada. (0.5pts)	No se da respuesta a la problemática. (0.25pts)
Acumulado	20					



RÚBRICA PARA EVALUAR VECTORES Y MATRICES EN C Y C++ VALOR 3% C/U 5 EJERCICIOS TOTAL 15% = 3 PUNTOS

Categoría	Peso	Sobresaliente	Bueno	Regular	Pobre	No aceptable
Compilación	2	El programa no muestra ningún error al momento de compilar. (2pts)	El programa no compila adecuadamente por falta de alguna librería. (1.5pts)	El programa no compila. Presenta un máximo de 3 errores al compilarlo. (1pts)	El programa no compila. Presenta hasta 5 errores al compilarlo (0.5pto)	El programa no compila. Presenta más de 5 errores al compilarlo (0.25pts)
Funcionalidad	2	El programa funciona correctamente y todas las variables de entrada están validadas. (2pts)	En algunos casos particulares el programa no funciona, las variables de entrada están validadas. (1.5pts)	Solo funciona en casos específicos, las variables no están validadas y las condiciones no son correctas. (1pts)	En la mayoría de los casos el programa no funciona y no están validadas las variables. (0.5pto)	No funciona en ningún caso. (0.25pts)
Razonamiento lógico	3	Es un código compacto y esta depurado. (3pts)	El programa contempla todas las condiciones pero no es compacto. (2pts)	El programa contempla algunas de las condiciones y no es compacto. (1.5pts)	El programa repite partes de código y no contempla todas las condiciones. (0.75pto)	No hay razonamiento lógico. (0.35pts)
Uso de Subprogramas	2	Se define claramente cada subprograma, sus parámetros de entrada y salida, así como su funcionalidad, dando respuesta cada uno a una sola tarea designada. (2pts)	Se define claramente cada subprograma, sus parámetros de entrada y salida, así como su funcionalidad pero hay subprogramas que realizan más de una tarea. (1.5pts)	No se definen claramente los parámetros de entrada, dejando espacio a errores al momento de realizar una determinada operación en hasta dos de los subprogramas. (1pts)	No se definen claramente los parámetros de entrada, dejando espacio a errores al momento de realizar una determinada operación en hasta cuatro de los subprogramas. (0.5pto)	No comprende el uso de subprogramas, repitiendo en reiteradas ocasiones un mismo código, no define claramente las salidas y no hace uso adecuado de los parámetros de entrada en más de tres casos. (0.25pts)



Manejo de Vectores	3	Demuestra un buen manejo de los elementos de un vector a través de los diversos subprogramas empleados. Optimiza su trabajo al momento de requerir de los vectores como parámetro de entrada de algún subprograma. (3pts)	Demuestra un buen manejo de los elementos de los vectores a través de los diversos subprogramas empleados. (2pts)	No realiza un buen manejo de los elementos de los vectores, confunde los índices de los mismos en hasta dos ocasiones. (1.5pts)	En más de una ocasión el uso de subprogramas que requiere de manejo de elementos de vectores, realiza cambios innecesarios al vector o no toma los valores necesarios del mismo en más de dos ocasiones. (0.75pto)	No demuestra manejo de los elementos de un vector, así como tampoco hace buen uso de él como parámetro de entrada de los subprogramas. (0.35pts)
Manejo de Matrices	3	Demuestra un buen manejo de los elementos de las matrices a través de los diversos subprogramas empleados. Optimiza su trabajo al momento de requerir de las matrices como parámetro de entrada de algún subprograma. (3pts)	Demuestra un buen manejo de los elementos de las matrices a través de los diversos subprogramas empleados. (2pts)	No realiza un buen manejo de los elementos de las matrices, confunde filas con columnas o índices de las mismas en máximo dos ocasiones. (1.5pts)	En más de una ocasión el uso de subprogramas que requiere de manejo de elementos de las matrices, realiza cambios innecesarios en la matriz o no toma los valores necesarios de la misma en más de dos ocasiones. (0.75pto)	No demuestra manejo de los elementos de una matriz, así como tampoco hace buen uso de ella como parámetro de entrada de los subprogramas. (0.35pts)
Estructura del código	1	Si utiliza sangría, espacios e interlineado que dé mayor claridad a cada proceso. (1pts)	En algunos casos no hay sangría, no hay saltos de línea que clarifiquen entre funciones y que separen adecuadamente los subprogramas. (0.75pts)	No tiene sangría pero en algunos bloque principales si hay sangría. (0.5pto)	No tiene sangría sólo en algunos casos, no hay saltos de línea que clarifique entre los procesos realizados. (0.25pts)	El código está escrito en forma plana sin sangrías y sin los saltos de línea que separen claramente los subprogramas. (0.15pts)



Documentación	2	El código está identificado adecuadamente con los datos del estudiante, la identificación del problema, los léxicos e identificación de los procesos. (2pts)	El código está identificado adecuadamente con los datos del estudiante, la identificación del problema y los léxicos, pero no presenta la identificación de los procesos. (1.5pts)	El código está identificado adecuadamente con los datos del estudiante y la identificación del problema, pero no presenta los léxicos e identificación de los procesos. (1pto)	El código está identificado adecuadamente con los datos del estudiante, la identificación del problema, los léxicos e identificación de los procesos. (0.5pts)	El código está identificado adecuadamente con los datos del estudiante, pero no presenta la identificación del problema, los léxicos e identificación de los procesos. (0.25pts)
Presentación de la Solución o Respuesta al problema.	2	Se da respuesta a la problemática planteada y la misma se expone de forma clara, detallada y ordenada. (2pts)	Se da respuesta a la problemática planteada pero la respuesta no se expresa de forma detallada. (1.5pts)	Se da respuesta a la problemática, sin embargo no siempre esta responde adecuadamente ya que presenta valores basura en ella o erróneos. (1pto)	Se da respuesta a la problemática planteada, pero en la mayoría de los casos la respuesta es errada. (0.5pts)	No se da respuesta a la problemática. (0.25pts)
Acumulado	20					



Instituto Técnico "Jesús Obrero"
Plan Pedagógico de Acción
Formación Humano-Cristiana
Prof. Cinthia Vargas y Prof. Lucía León
4to y 5to Año

Actividad de Inicio del III Momento **Año Escolar 2019-2020**

Nota: Los materiales e instrumentos de evaluación estarán publicados en la herramienta de Google Classroom. Los estudiantes deberán entrar en el aula virtual correspondiente a su Año en curso. Las tareas, comentarios e interacciones serán a través de esta plataforma. En caso de fallar o de encontrar dificultades por falta de conexión, luz o computadora, ponerse en contacto a través de los siguientes números 0412-612.5074 y 0412-318.3633 o a los correos educerehoy@gmail.com y leonaguirreli@yahoo.es. El horario de atención telefónica será lunes de de 9:00 am a 10:00 am.

4to Año: czi74i6

5to Año: pqqke5o

RECOMENDACIONES PARA EL ESTUDIANTE

1. Ver los videos completos y tomar nota de las cosas que te llamen la atención
2. Identificar la moraleja o aprendizaje que dejan los mismos.
3. Responde estas preguntas acerca de los cortometrajes en el formulario que presentamos adjunto, si no dispones de conexión a internet puedes responderlas en un documento de Word o en un papel.
4. Responder las preguntas propuestas en el foro que será publicado en la plataforma de Classroom o grupo de Whatsapp,

Preguntas acerca de los materiales audiovisuales

1. ¿Crees que el cortometraje se acerca a la realidad? ¿Conoces de algún caso similar?
2. ¿Cuál es el tema central del cortometraje?
3. ¿Cuáles son los personajes principales y sus características?
4. ¿Qué conclusiones se pueden extraer?

Preguntas para la reflexión en el foro

1. ¿Qué elementos de la vida real encontramos en la narración y el cortometraje planteado?

2. ¿La trama de ambos se desenvuelve en completa armonía o hay elementos resaltantes que resaltarías?
3. ¿Evidencia el material audiovisual elementos relacionados con conflictos? De existir algunos ¿Cómo gestionan estos sus puntos de vista o sus diferencias personales?
4. Al presentarse algún conflicto en tu vida familiar ¿qué “técnicas/estrategias utilizas para afrontarlos?

FICHA TÉCNICA CORTOMETRAJE

Título original: Day & Night (S)

Año:2010

Duración: 5 min 52 seg.

País: Estados Unidos Estados Unidos

Dirección: Teddy Newton

Guion: Teddy Newton

Música: Michael Giacchino

Fotografía: Animation

Reparto: Animation

Productora: Pixar Animation Studios

Género: Animación. Fantástico. Comedia | Pixar. 3-D. Cortometraje (animación)

Grupos: Pixar (Cortometrajes)

Sinopsis: Cuando Día, un tipo soleado, se encuentra con Noche, un desconocido de sombrío estado de ánimo, saltan chispas. Ambos se temen, desconfían el uno del otro. Sin embargo, a medida que cada uno va descubriendo las cualidades del otro, se dan cuenta de que sus contrapuestas visiones del mundo pueden ser complementarias e incluso beneficiosas Y así es como nace entre ellos una relación amistosa. Acompañó a Toy Story 3 (2010) en su estreno en cines y a las versiones domésticas (DVD, Blu-Ray) de la misma película. (FILMAFFINITY)

Premios:

2010: Oscar: Nominado al Mejor cortometraje de animación

2010: Premios Annie: Mejor cortometraje de animación



FICHA TÉCNICA AUDIO

Título: Seis sabios ciegos y un elefante

Duración: 4min 52 seg

Ilustración: Patricia Saavedra

Música: "Bansure Raga" by Doug Maxwell

Autor: Audio cuentos infantiles (Esta historia ha sido atribuida a Rumi, sufí persa del siglo XIII.)

Sinopsis: Los seis sabios ciegos y el elefante. Cuento popular, India. ¿Qué toca cada ciego? ¿Quién tiene razón? Unos de los más bellos relatos orientales.



A continuación los link de acceso:

<https://www.youtube.com/watch?v=9s0r8JWQtE4>

<https://www.youtube.com/watch?v=iKEkwMR8cFQ&t=93s>

Bibliografía

Filmaffinity. (16 de Abril de 2020). Obtenido de <https://www.filmaffinity.com/es/film135338.html>

Morena, V. (s.f.). *Divinas Palabras*. Obtenido de <https://www.victoriamonera.com/los-seis-sabios-ciegos-y-el-elefante-cuento-popular-india/>

Reyes, F. A. (Febrero de 2016). *Consejo Nacional para la igualdad de género*. Obtenido de <https://www.igualdadgenero.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/metodolog%C3%ADa-cine-foro.pdf>