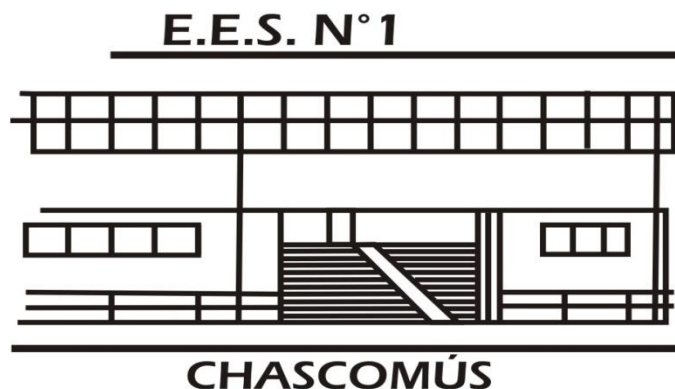


GUÍA 3° TRIMESTRE 2021



COLEGIO: SECUNDARIA N° 1

CURSO: 3° B. CICLO BÁSICO. NIVEL SECUNDARIO

MATERIA: CONSTRUCCIÓN DE LA CIUDADANÍA

PROFESOR: SERGIO VIEIRA

CONTACTO:.....

ALUMNO/A:.....

CICLO LECTIVO: 2021.

INTERNET. ¿QUÉ VENTAJAS NOS BRINDA?

Internet es un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas que utilizan la familia de protocolos TCP/IP, lo cual garantiza que las redes físicas heterogéneas que la componen constituyan una red lógica única de alcance mundial. Sus orígenes se remontan a 1969, cuando se estableció la primera conexión de computadoras, conocida como ARPANET, entre tres universidades en California (Estados Unidos).

El uso de internet creció rápidamente en el hemisferio occidental desde la mitad de la década de 1990; desde la década de 2000 en el resto del mundo. En los 25 años desde 1995, el uso de internet se ha multiplicado por 100, cubriendo en 2015 a la tercera parte de la población mundial. A continuación se van a desarrollar diferentes actividades sobre internet.

Actividades:

1. Usos de internet. Leer los siguientes casos de ejemplo y determinar si son usos positivos o negativos de internet. Justificar tu respuesta.

- Con la crisis del 2001 Natalia se ha ido a España a vivir en busca de un futuro mejor. Hoy se comunica con su familia con Skype mediante las videollamadas.
- Un hacker ha obtenido los datos del usuario de un banco en su sitio digital y de esa forma pudo robarle los ahorros de toda su vida.
- Un adulto falsificó su identidad y mediante las redes sociales ha aplicado durante meses diferentes estrategias de engaño con una menor.
- Camila pudo comprar a través de internet los elementos necesarios para la decoración de su cumpleaños de 15.
- Los compañeros de Ignacio han creado un perfil falso de Facebook a través del cual lo han acosado durante semanas.
- Los hijos de Ana aprovechan su tiempo libre en su casa para jugar en red con sus mejores amigos.
- Las fake news, son noticias falsas difundidas principalmente en los medios de comunicación y redes sociales y cuyo objetivo es la desinformación.
- Milagros que comúnmente vendía tortas en su barrio, se ha creado un portal de Youtube donde comparte sus recetas y vende sus productos.

- Los medios de comunicación digitales le permiten a Marisa enterarse rápidamente de los sucesos que ocurren.
- La publicación de datos personales a través de las redes sociales ha brindado importante información de esa persona a los ladrones.
- Tamara todas las tardes se sube al molino del campo para poder hacer consultas y enviar las tareas a sus profesores.

2. Sitios de internet. Deberán dibujar/pintar diez logos de empresas y sitios/aplicaciones de internet y detallar su nombre y función. Puedes ayudarte mirando tu celular.

3. Crear y diseñar y pintar cuatro folletos en una campaña para combatir los peligros digitales en internet:

-CYBERBULLING: molestia de pares a un adolescente por medios digitales.

-GROOMING: acoso de un mayor a un menor por medios digitales.

4. Manual de buena conducta. Reflexionar sobre las buenas prácticas en internet y crear una lista de diez buenas conductas.

Los criterios de evaluación serán:

El avance en las lecturas (individual y grupal); la participación en clase; la actitud y el comportamiento hacia el docente y sus compañeros; el desarrollo de habilidades de comunicación oral y escrita; la complejización de las instancias de pensamiento y reflexión; la estrategia de resolución de problemas; la entrega en tiempo y forma del trabajo práctico; la elección y uso idóneo del recurso TIC.

ANEXO. INTERNET. USO DE DATOS PERSONALES (ESI)

Por datos personales se entienden el nombre y el apellido, el número de DNI, las huellas digitales, la imagen (fotografiada o filmada, en cualquier soporte), la historia clínica o datos sobre la salud (por ejemplo, enfermedades crónicas), la orientación sexual, las creencias religiosas, las convicciones políticas, etcétera.

Estos datos son propiedad de cada uno y no hay razón para divulgarlos, excepto que la ley lo determine. Divulgar los datos personales puede ser peligroso, ya que pueden utilizarse para crear cuentas falsas en redes sociales, realizar estafas o engaños informáticos, o afectar profundamente la imagen pública y privada del damnificado y su entorno cercano.

Actividad:

-Trata de encontrar todas las palabras ocultas vinculadas a datos personales en la sopa de letras. Las palabras pueden estar en forma diagonal, vertical u horizontal: dni, dirección, imagen, privacidad, nombre, apellido, honor, mail, contraseña, seguridad, intimidad, video.

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

DEPORTES 1.

La Real Academia Española, en su Diccionario de la lengua española, define deporte como una «actividad física, ejercida como juego o competición, cuya práctica supone entrenamiento y sujeción a normas». La práctica de deporte implica una mejor condición y calidad de vida del ciudadano.

Actividades:

1. Crear un acróstico en base a la palabra DEPORTIVO con diferentes tipos de deportes y, luego, crear sus referencias.
2. Realizar la actividad sobre FUTBOL de la siguiente hoja.
3. Buscar en la sopa de letras los diferentes deportes.

SOPA DE LETRAS DEPORTES

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

Golf

Balonmano

Rugby

Volleyball

Baseball

Badminton

Polo

Equitación

Natación

Tenis

Atletismo

Jabalina

Hockey

Futbol

123PORMI.CO

EL FÚTBOL

Escribe la palabra correcta del BANCO DE PALABRAS en cada espacio.

BANCO DE PALABRAS

aficionados	camiseta	gol	manos	pierde	tiempo
azul	campo	jugador	meter	portero	botines
bloquea	equipo	jugadores	pantalón	quiere	calcetines
gana	lanzar	partido	rojo	azul	



Mira la foto. El de fútbol lleva una roja, un corto de color, unos largos de color y unos Él jugador de arriba tiene que el balón con su pie. El es la única persona que puede tocar el balón con sus

En un de fútbol hay once El objetivo del fútbol es más goles que otro equipo. Hay dos en un de fútbol. Cuando empieza el segundo tiempo, los jugadores vuelven al

Los son las personas que aplauden cuando su equipo mete un También, son las personas que gritan cuando el portero del otro equipo..... el balón de su equipo.

Cada equipo ganar, pero no es posible. Un equipo y el otro equipo

ANEXO. DEPORTES 1. PELÍCULA “JUEGO DE HONOR” (2005)

Coach Carter (en español: Entrenador Carter) es una película estadounidense de drama, dirigida por Thomas Carter, estrenada en 2005, y protagonizada por Samuel L. Jackson, Debbi Morgan, Rob Brown, Robert Richard y Ashanti.

Esta película está basada en la historia real del entrenador de baloncesto del Richmond High School, Ken Carter. Un hombre que se hizo cargo del descarriado equipo de los Richmond Oilers y lo convirtió no sólo en un equipo ganador, sino también en un grupo de jóvenes con un futuro académico y alejado de las calles, utilizando unos métodos poco convencionales y muy estrictos.

Coach Carter es una mezcla entre película deportiva y una película de denuncia social que critica, entre muchas otras cosas, el sistema educativo de Estados Unidos. Este film fomenta la disciplina, a veces prácticamente militar, y la educación.

Actividad:

En grupos investigar:

- Reseña de la película en diez renglones
- Caracterizar a los personajes principales
- Relacionar la historia con los siguientes ítems: deporte, desafíos, equipo, reglas, respeto.
- ¿Por qué crees que se relaciona esta película con la temática de la Música? Justificar.
- Imaginen que son los guionistas de esta película y con la misma introducción y el mismo desarrollo, reescriban un desenlace o final creado por ustedes en diez renglones.

MÚSICA.

La música, como toda manifestación artística, es un producto cultural con múltiples finalidades, entre otras, la de suscitar una experiencia estética en el oyente, la de expresar sentimientos, emociones, circunstancias, pensamientos o ideas, y cada vez más, cumplir una importante función terapéutica a través de la musicoterapia. En este trabajo en especial, deberemos realizar diferentes actividades en torno a la música.

1. Crear un ranking TOP 15 de música, nombrando la canción y el artista/banda.
2. Crear y diseñar, en grupo, el nombre, logo (dibujar y pintar), integrantes, portada de álbum y al menos una canción de una banda ficticia creada por ustedes.
3. Deberemos encontrar los diferentes géneros musicales en la sopa de letras: merengue, blues, bachata, salsa, reggaetón, rumba, zamba, bolero, rap, metal, góspel, country, balada, cumbia, rock, reggae, pop, milonga, jazz, electrónica.

p	r	t	y	u	j	q	g	h	g	n	k	p	f	r	u	i	x	x	p	s	a	b	o	l
r	a	a	s	l	f	l	e	p	s	o	g	a	d	e	r	s	r	g	g	a	a	a	l	k
a	b	f	i	r	w	r	o	y	c	o	t	s	a	p	o	x	z	s	e	r	t	o	z	n
m	m	a	ñ	y	r	t	n	u	o	c	a	d	e	o	z	o	z	a	z	o	a	r	a	b
b	a	g	l	b	e	c	i	o	t	r	e	u	d	z	a	z	a	d	o	x	h	k	s	a
a	z	o	e	o	z	d	v	u	d	o	g	e	t	e	z	a	j	o	l	u	c	z	o	u
e	f	z	m	a	e	r	t	z	i	n	e	f	a	z	y	d	a	b	a	o	a	b	e	f
f	q	o	i	x	g	a	s	o	e	v	a	i	b	b	a	a	s	r	r	o	b	a	r	c
v	o	r	a	z	g	g	y	r	o	l	a	o	z	o	m	p	e	w	n	e	g	r	a	z
a	r	o	g	a	d	f	e	i	h	a	i	t	e	d	o	u	z	g	u	a	p	e	a	x
s	g	a	p	o	x	m	o	r	z	e	b	o	u	j	d	a	r	o	f	u	p	o	n	i
l	d	u	r	a	z	g	a	ñ	a	r	m	x	r	a	z	g	z	s	o	c	u	o	p	o
o	a	s	w	a	o	f	r	t	a	y	u	r	o	a	g	n	o	l	i	m	t	u	a	p
e	x	t	u	r	e	a	d	i	o	l	c	l	r	a	z	g	u	z	k	e	o	g	a	d
d	a	u	e	k	a	d	o	x	i	r	a	z	g	u	c	a	r	o	a	f	u	z	a	n
x	z	l	o	m	u	a	c	i	n	o	r	t	c	e	l	e	o	g	i	s	a	s	z	u
b	o	u	l	a	u	l	e	t	e	d	o	u	y	a	e	t	g	r	o	e	l	ñ	y	l
b	r	o	r	t	a	a	v	o	r	a	z	g	f	t	d	e	a	w	t	a	n	p	u	m
e	u	s	e	u	l	b	a	u	a	p	o	x	a	e	r	f	s	u	s	s	m	v	a	z
p	z	r	a	z	g	s	o	g	a	d	u	t	e	d	o	u	o	s	a	p	o	x	m	r

ANEXO. MÚSICA. PELÍCULA “ESCUELA DE ROCK” (2003)

Escuela de rock (en inglés, School of Rock) es una película estadounidense de comedia musical de 2003, dirigida por Richard Linklater, producida por Paramount Pictures y Nickelodeon Movies y protagonizada por Jack Black.

Dewey Finn (Jack Black), un guitarrista con delirios de grandeza, es expulsado de su banda. La falta de recursos económicos lo obliga a buscar trabajo, cosa nada fácil, por lo que, finalmente, decide suplantar a un profesor sustituto en una escuela privada. A los alumnos de 5° grado intentará enseñarles el "rock & roll de alto voltaje". Además, entre los niños está Yuki, un guitarrista prodigio de nueve años que puede ayudarlo a ganar la competición de bandas de música y, de paso, solucionar sus problemas económicos.

Escuela de Rock fue muy bien recibida por la crítica, así como también la actuación de Black. La película fue un éxito financiero. Se recaudaron 131 282 949 dólares en todo el mundo, casi cuatro veces su presupuesto, de 35 millones.

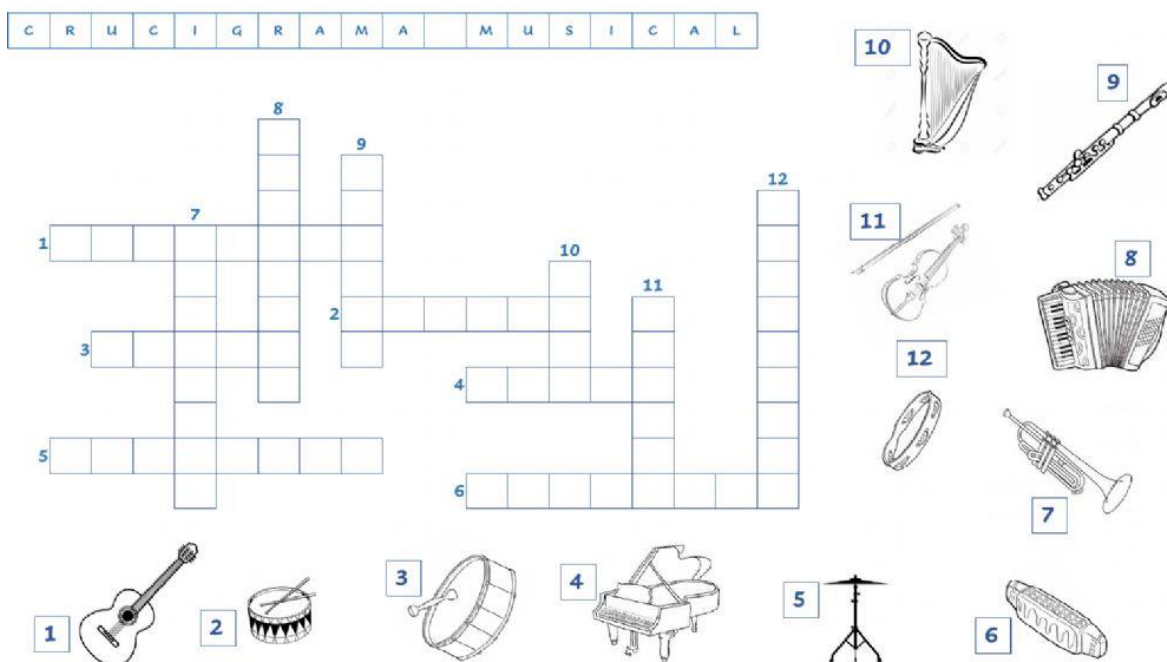
Actividad:

En grupos investigar:

- Reseña de la película en diez renglones
- Caracterizar a los personajes principales
- Relacionar la historia con los siguientes ítems: música, creatividad, reglas, banda, equipo.
- ¿Por qué crees que se relaciona esta película con la temática de la Música? Justificar.
- Imaginen que son los guionistas de esta película y con la misma introducción y el mismo desarrollo, reescriban un desenlace o final creado por ustedes en diez renglones.

MÚSICA

La música, como toda manifestación artística, es un producto cultural con múltiples finalidades, entre otras, la de suscitar una experiencia estética en el oyente, la de expresar sentimientos, emociones, circunstancias, pensamientos o ideas, y cada vez más, cumplir una importante función terapéutica a través de la musicoterapia. En este trabajo en especial, deberemos realizar diferentes actividades en torno a la música.



Actividades:

1. Realizar el crucigrama con los instrumentos musicales.
2. Crear en un guión su segmento de su programa de radio sobre "Música", con diferentes secciones de sus artistas favoritos.

TP FINAL TERCER TRIMESTRE

En el tercer trimestre analizamos diferentes temáticas relacionadas con internet, deportes y la música. Como actividad final de repaso del trimestre nos proponemos realizar una articulación teórico-práctica con un reconocido juego. En el juego pasapalabra los jugadores deben adivinar las palabras del roscó, ordenados alfabeticamente, en base a las pistas que nos ofrece. Con esta propuesta formativa se pretende impulsar la originalidad y creatividad de los alumnos.

EJEMPLO DE ROSCO DE PASAPALABRA



Actividades:

- Crear las consignas/preguntas del roscó de pasapalabra temático con los temas trabajados sobre internet, deporte y música.
- En una hoja en blanco explicar: ¿Qué ventajas y dificultades has tenido en su realización? ¿Por qué?; ¿Cómo les fue creando el roscó?; ¿Qué cosas han aprendido?; ¿Por qué creen que es importante trabajar estos temas?.

CUESTIONARIO TERCER TRIMESTRE

¿Cómo definimos a internet? ¿Qué diferentes usos tiene?

.....

.....

¿Qué datos personales (ESI) no debemos revelar?

.....

.....

¿Qué entendemos por “deporte”?

.....

.....

¿Qué tipos de deportes encontraste en la sopa de letras?

.....

.....

¿Cómo definimos a la “música”?

.....

.....

¿Qué diferentes instrumentos musicales aparecen en el crucigrama?

.....

.....

¿Qué trabajo final del 3° trimestre hicimos? ¿Cómo fue mi experiencia?

.....

.....

.....

¿Qué trabajo final anual realizamos? ¿Cómo fue mi experiencia?

.....

.....

.....

TRABAJO FINAL ANUAL: ANUARIO

Un anuario es una publicación en la que se recoge información sobre el año que termina. Por ejemplo, en el anuario del mes de diciembre de 2018 nosotros incluiremos un resumen de lo trabajado en abril hasta noviembre de 2018.

Como producción final anual les proponemos que creen, diseñen y produzcan en hojas en blanco un anuario donde se vea el recorrido realizado a lo largo del presente ciclo lectivo.

Este documento será un testimonio del trabajo llevado a cabo por el alumno en la asignatura y también se constituirá en un insumo para los próximos años. Asimismo, se espera que una vez presentado pueda tener su momento de socialización con sus compañeros y los demás cursos de la institución educativa.

Se prevé que los alumnos realicen un resumen del primer trimestre, del segundo trimestre y del tercer trimestre. Se pretende que los alumnos revean lo trabajado en la guía a lo largo del año. Se evaluará la creatividad y originalidad en la tarea solicitada por el docente.

ANEXO 1. VALORES

ES1. Ciudadanía. Curso: 3° B. Profesor: Vieira, Sergio

Actividad 1: Responsabilidad (Valores). La responsabilidad es cumplir un deber. Piensa y responde: ¿Con qué acciones demostramos ser responsables? ¿Qué responsabilidades tengo en mi familia, en la escuela y en la ciudad? ¿Existen actos de irresponsabilidad? ¿Cuáles? ¿A quienes afectan esos actos? ¿Por qué?

ES1. Ciudadanía. Curso: 3° B. Profesor: Vieira, Sergio

Actividad 1: Responsabilidad (Valores). La responsabilidad es cumplir un deber. Piensa y responde: ¿Con qué acciones demostramos ser responsables? ¿Qué responsabilidades tengo en mi familia, en la escuela y en la ciudad? ¿Existen actos de irresponsabilidad? ¿Cuáles? ¿A quienes afectan esos actos? ¿Por qué?

ES1. Ciudadanía. Curso: 3° B. Profesor: Vieira, Sergio

Actividad 2: Respeto (Valores). El respeto es la consideración hacia alguien. Piensa y responde: ¿Creen que existe la falta de respeto? ¿En qué momentos? ¿Cuándo podemos ser respetuosos como ciudadanos? ¿Qué cambios trae en una persona ser respetuosa?

ES1. Ciudadanía. Curso: 3° B. Profesor: Vieira, Sergio

Actividad 2: Respeto (Valores). El respeto es la consideración hacia alguien. Piensa y responde: ¿Creen que existe la falta de respeto? ¿En qué momentos? ¿Cuándo podemos ser respetuosos como ciudadanos? ¿Qué cambios trae en una persona ser respetuosa?

ANEXO 2. TAREAS COTIDIANAS (ESI)

Fuente: Portal Educativo “Seguimos Estudiando”.

Te compartimos otro fragmento, en este caso de **“Tu tiempo no es tu tiempo” de Luciana Peker, para Página 12**, para que leas individualmente o con otro/a, y comentes la imagen compartida abajo en relación al planteo del texto:

¿Qué relación encontrás entre la imagen y el fragmento del texto analizado?

“Una mujer argentina agarra sus valijas y dice chau, besos y abrazos. Pero no deja ni una listita con los deber ser, ni una agenda de teléfono de pediatras y madres salvavidas. Ni un freezer lleno de milanesas y empanadas separadas por la lámina de film en la frontera del jamón y queso que le gusta al grande pero no a la chica y las de verdura que le gustan a la del medio, pero no al resto. Ni un imán enorme y blanco –con su marcador indeleble como granadero de la organización familiar– sobre los exámenes que se vienen y las fechas del calendario de vacunación y la revisión escolar y el turno de control del dentista y la oftalmóloga. Ni un regalo de cumpleaños acomodado en el tercer estante del placard. Ni el botiquín con el ibuprofeno pediátrico y el ibuprofeno adolescente y el aerosol por si les da tos y la cremita por si les da hongos. Ni una red de amigas, niñeras, trabajadoras domésticas, la hija de una compañera de trabajo, la nueva esposa del padre, la ex novia del hermano, maestras, vecinas, abuelas, tías, madres del colegio, madres de acrobacia, madres de natación y compañeras de gimnasia durante el embarazo dispuestas a batallar todos los puestos a cubrir en la ausencia. Nada de eso que hace que no estar sea más trabajo que estar. Nada de dejar encargado a la modista el vestido para la fiesta de egresados o dejar pago en el cotillón el disfraz de San Martín. Nada de nada de la letra chica de “andá y divertite” (...)

(...) Las argentinas destinan 6,4 horas de tiempo y los argentinos 3,4 horas, en promedio, en todo el país, al trabajo no remunerado: las tareas relacionadas con los quehaceres domésticos, el apoyo escolar y al cuidado de niños/as, enfermos o personas con limitaciones físicas; según la primera Encuesta Sobre Trabajo No Remunerado y Uso del Tiempo que presentó el Indec el 10 de julio del 2014. La investigación se realizó en el tercer trimestre del 2013, en 46.000 viviendas, a 65.352 personas de 18 años o más que representan a una población de referencia de 26.435.000 ciudadanas/os, en todo el país, en localidades de dos o mil o más habitantes, con la misma muestra que la Encuesta Anual de Hogares Urbanos. El tiempo, cuando cuesta despegar los párpados, no es oro. Es todo. No se pide que ayuden, que colaboren, que tengan buenas intenciones. No se hace un llamado a la solidaridad. No se agradece que vayan una vez a una reunión en el colegio o los vayan a buscar a un cumpleaños. Se trata de un reparto equitativo de tareas o de una decisión femenina llevada adelante en igualdad de condiciones y por deseo propio (...)

Fuente: <https://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/las12/13-8992-2014-07-18.html>



Actividad:

Como cierre de la actividad, te proponemos construir un mensaje que vos como agente de cuidado puedas compartir a otros/as para concientizar y reflexionar al respecto. Puede ser una producción oral, escrita, audiovisual, gráfica, entre otras.

->Luego de que lo crees, te proponemos que lo compartas en papel, oralmente, o de la manera que más te guste, a quienes están en tu hogar compartiendo estos días de cuarentena, de modo tal que mostrarlo sea una excusa para reflexionar en conjunto al respecto de los mutuos cuidados.

Criterios de Evaluación:

- ❖ Avance en la lectura;
- ❖ participación en clase;
- ❖ la actitud y el comportamiento hacia el docente y sus compañeros;
- ❖ el desarrollo de habilidades de comunicación oral y escrita;
- ❖ la complejización de las instancias de pensamiento y reflexión;
- ❖ entrega en tiempo y forma del trabajo práctico.