



MULTIPLICACIÓN DE FRACCIONES

Para multiplicar fracciones debemos realizar el producto de sus numeradores y denominadores y simplificar la fracción resultante, si es posible. El producto de las fracciones da como resultado una que es menor que las fracciones que se multiplicaron. Para dividir fracciones multiplicamos la primera por el recíproco de la segunda, en otras palabras, multiplicamos el dividendo por el divisor invertido. Luego, si es necesario, simplificamos la fracción resultante.

REGLAS GENERALES PARA MULTIPLICAR FRACCIONES

- Se descomponen en factores (todo lo posible) los términos de las fracciones que deseamos multiplicar.
- Se simplifica, suprimiendo los factores comunes en los numeradores y denominadores.
- Se multiplican entre sí los numeradores y el resultado se escribe como numerador de la fracción resultante.
- Se multiplican entre sí los denominadores y el resultado se escribe como denominador de la fracción resultante.
- Se simplifica la fracción resultante, si es posible.

DIVISIÓN DE FRACCIONES

REGLAS GENERALES PARA DIVIDIR FRACCIONES

- Se descomponen en factores (todo lo posible) los términos de las fracciones que deseamos dividir.
- Se simplifica, suprimiendo los factores comunes en los numeradores y denominadores.
- Se multiplican la primera fracción por la recíproca de la segunda.
- Se simplifica la fracción resultante, si es posible.





SITUACIONES COMUNICATIVAS ESTRUCTURADAS Y TÉCNICAS DE GRUPO

1- Panel

Un panel es un formato específico utilizado en reuniones, conferencias o convenciones. Es una discusión, en vivo o virtual, sobre un tema específico entre un grupo seleccionado de panelistas, que comparten diferentes perspectivas frente a una audiencia. Un panel involucra a un grupo de personas reunidas discutiendo un tema frente a una audiencia grande, típicamente en conferencias de negocios, científicas o académicas, convenciones de fanáticos o programas televisivos. Un panel generalmente involucra a un moderador que guía la discusión y a veces provoca preguntas en la audiencia, con el objetivo de ser informativo y entretenido. Una sesión de panel usualmente dura de 60 a 90 minutos. Típicamente, tres o cuatro expertos en el tema comparten hechos, ofrecen opiniones y responden a las preguntas de la audiencia a través de preguntas canalizadas por el moderador, o tomadas directamente de la audiencia.

2- Philips 66

El gran tamaño de un grupo o una dinámica poco efectiva pueden convertirse en una barrera en la habilidad para generar ideas creativas. La Phillips 66 es una técnica en la que grupos grandes pueden realizar tormentas de ideas de manera efectiva. En una discusión Phillips 66 el grupo es dividido en sub grupos o equipos más pequeños de seis personas; un miembro de cada equipo es designado como líder, y otro como el que toma las notas. Cada equipo tiene seis minutos para encontrar la solución a un problema específico; el miembro que toma las notas lleva un registro de las soluciones formuladas por su equipo. Más adelante, el grupo se mueve a otro problema, para el cual los equipos nuevamente tienen seis minutos para encontrar una solución; se siguen llevando registros de las soluciones. Este proceso puede ser repetido tantas veces como se necesite. Finalmente, las soluciones potenciales pensadas por cada equipo para cada problema, son juntadas y comparadas. La experiencia demuestra que, a menudo, dos o más equipos generan la misma idea a través de distintos métodos de razonamiento.

3- Foro

El foro es una situación o reunión en la cual las personas pueden hablar sobre un problema o tema específico de interés público. En este tipo de situaciones cada individuo puede opinar libremente. Su origen se encuentra en la antigua Roma. Un foro debe tener un moderador que pueda dirigir la reunión; él se encarga de indicar las reglas del debate, para que los participantes puedan tenerlas en cuenta al participar en el foro. En un foro, el grupo debe ser capaz de discutir un tema de manera informal y espontánea. El moderador debe otorgar el derecho de palabra en el orden en el que se solicita; también debe limitar el tiempo de intervención de cada participante, así como las intervenciones por cada individuo. Generalmente, al final del foro el moderador ofrece un resumen breve de todas las ideas que se trataron y ofrece una pequeña conclusión sobre el debate.





GUÍA DE APRENDIZAJE 7
EDUCACIÓN MEDIA GENERAL (EMG)
LENGUAJE, CULTURA Y COMUNICACIÓN
PRIMER PERIODO
Ficha de Contenido 2-2



4- Mesa redonda

Es una forma de discusión académica. Los participantes aceptan un tema específico para discutir y debatir. A cada persona se le otorga un derecho equitativo de participar, tal como sucede en la disposición de una mesa circular. Usualmente se invitan participantes con posturas opuestas sobre el tema en cuestión. Las mesas redondas son un elemento común de los programas de televisión políticos; generalmente tienen mesas redondas con reporteros o expertos.

7- Discusión guiada

Una discusión guiada expone a los estudiantes a una variedad de perspectivas diversas, los ayuda a reconocer e investigar sus suposiciones, mejora las capacidades de escuchar y de conversación, y fomenta la conexión con un tema. Al participar en la discusión, los estudiantes sitúan nuevo conocimiento en el contexto de su entendimiento actual, facilitando la comprensión del tema en cuestión. Una discusión guiada debe tener un intercambio informal de información en el marco de algún tema en particular; también debe tener un guía que conduzca y anime la conversación. Es parecido a una lección de clases dinámica, estimulando preguntas en los miembros. Sin embargo, el tema discutido debe tener varias interpretaciones y enfoques; debe ser cuestionable. Los miembros deben conocer previamente el tema, para poder crear una opinión, intervenir durante la actividad e intercambiar ideas.

5- Seminario

Es una forma de instrucción, ya sea en una institución académica u ofrecida por una organización comercial o profesional. Tiene la función de agrupar pequeños grupos para reuniones recurrentes, enfocándose en algún tema en particular, en el se requiere que todos los presentes participen. Esto a menudo se logra a través del diálogo socrático, con un líder del seminario o instructor, o a través de una presentación más formal de una investigación. Esencialmente es un lugar en donde lecturas asignadas son discutidas, preguntas pueden ser propuestas y debates pueden ser conducidos.

8- Simposio

Es una conferencia donde investigadores puedan presentar y discutir sus trabajos. Representan un canal importante para el intercambio de información entre los investigadores. Los simposios usualmente se componen de varias presentaciones; estas tienden a ser cortas y concisas, durando alrededor de 10 a 30 minutos. Las presentaciones usualmente son seguidas por una discusión.

6- Lluvia de ideas

Es una técnica de creatividad grupal en la cual se realizan esfuerzos para poder encontrar una conclusión para un problema específico. Esto es posible al reunir una lista de ideas contribuidas espontáneamente por sus miembros. En una lluvia de ideas, ninguna idea expresada puede ser criticada.



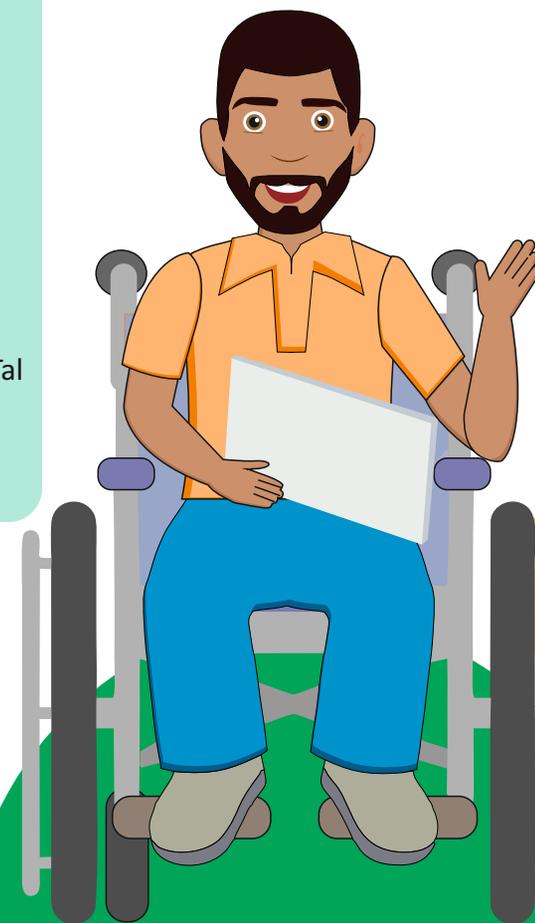


CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DE UN PROYECTO

Como características principales de un proyecto podemos destacar nueve comunes a todos los tipos de proyectos que existen:

- Un proyecto es **único**.
- Un proyecto no es una operación **rutinaria**.
- Un proyecto obtiene sus **propios entregables**, distintos a cualquier otro proyecto.
- Un proyecto es **temporal**, cumple unos plazos determinados.
- Un proyecto lo forma un **equipo de trabajo distinto** a cualquier otro proyecto.
- Un proyecto tiene carácter **flexible**, se gestiona en función de sus necesidades e imprevistos.
- Un proyecto **gestiona mejor la incertidumbre** frente a un proceso. Gracias a ese carácter flexible.
- Un proyecto cuenta con al menos tres **fases**: planificación, ejecución y entrega.
- Un proyecto involucra a una serie de **personas** con unos roles y unas responsabilidades.

Además, todos los proyectos se gestionan en base a cinco fases principales: **preparación, planificación, ejecución, seguimiento y entrega**. Con metodologías ágiles, muchas de estas etapas se pueden superponer. Tal es el caso de la planificación con la ejecución, entrega y el seguimiento continuo. De esta manera, realizamos **planificaciones flexibles** que puedan adaptarse a cualquier contratiempo. Siempre y cuando llevemos un control real de lo que sucede en el proyecto.





FORMULACIÓN DE UN PROYECTO

¿Qué?	-Nombre del proyecto -¿Qué vamos a hacer?
¿Por qué?	- Fundamentación - Se deberá hacer un diagnóstico de la situación y por qué se solucionaría de esa forma.
¿Para qué?	- Objetivos - ¿Qué solucionará este proyecto?
¿Dónde?	- Localización geográfica - Ciudad, localidad, barrio.
¿Cómo?	- Listado de actividades - Será la forma de concentrar el proyecto
¿Quiénes?	- Responsables - ¿Quién realizará las actividades?
¿Cuándo?	- Plazos - Inicios, pasos intermedios, finalización.
¿Cuántos?	- Presupuesto - Listado de recursos y sus costos.





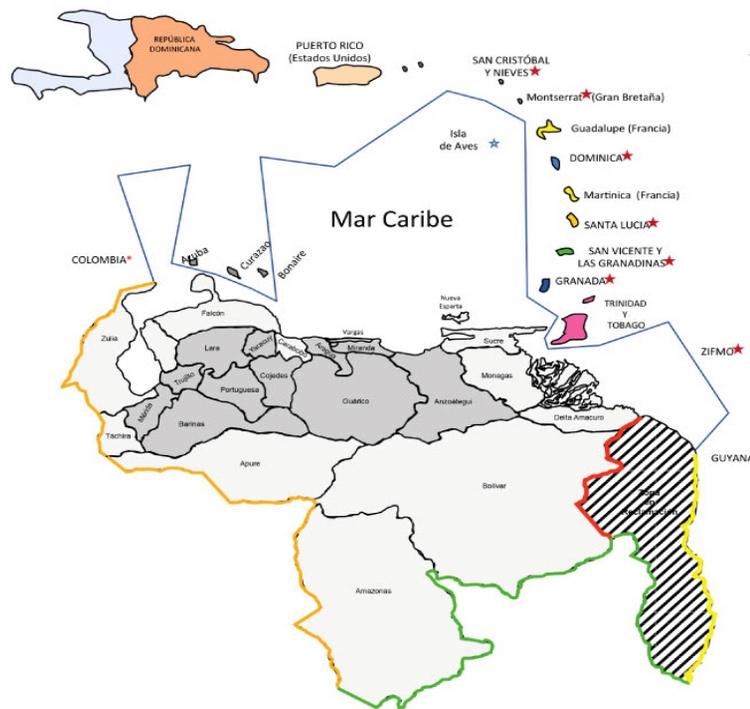
PROBLEMAS LIMÍTROFES DE VENEZUELA CON COLOMBIA

LÍMITES DEFINITIVOS

La línea limítrofe entre Venezuela y Colombia tiene una longitud de 2050 km. Comienza en la punta de Castilletes (Península de la Guajira), recorre los estado Zulia, Táchira, Apure y Amazonas, donde termina en Piedra del Cocuy (margen izquierdo del Río Guainía-Negro). La línea limitante entre Venezuela y Brasil tiene una longitud de 2000 Km., desde el Cerro Roraima hasta Piedra del Cocuy, recorriendo los estados Amazonas y Bolívar. La que limita con Guyana tiene una longitud de 743 Km., a partir de Punta de Playa hasta el Cerro Roraima ocupando los estados Bolívar y Delta Amacuro.

El problema limítrofe de Venezuela con Guyana: el origen de este conflicto fue la avaricia por parte de Gran Bretaña de apoderarse de una gran extensión de terreno, que legalmente le pertenece a Venezuela; sustentando esa arbitrariedad bajo un procedimiento totalmente nulo, en donde el gobierno de Estados Unidos dejando por fuera a una representación venezolana, firmando un laudo a espaldas de nuestro país, decide entregar ese territorio al gobierno de Gran Bretaña. Es increíble la irresponsabilidad del Gobierno de Gran Bretaña, cuando al obligársele en un período de cuatro años a buscar una solución efectiva al problema, opta por lavarse las manos, y otorgar la independencia al territorio de Guayana. Nuestro país ha dejado de percibir recursos económicos derivados de la explotación de las riquezas que allí se encuentran.

ESTADOS LIMÍTROFES DE VENEZUELA



- | | |
|--|---|
| Estados limítrofes | Límite Guyana |
| Estados no limítrofes | Límite provisional con Guyana |
| Límite Colombia | Límite marítimo |
| Límite Brasil | ★ Delimitación pendiente |





PROBLEMAS LIMÍTROFES DE VENEZUELA CON COLOMBIA

Los problemas limítrofes de Venezuela y Colombia tienen distintas dimensiones:

Políticos:

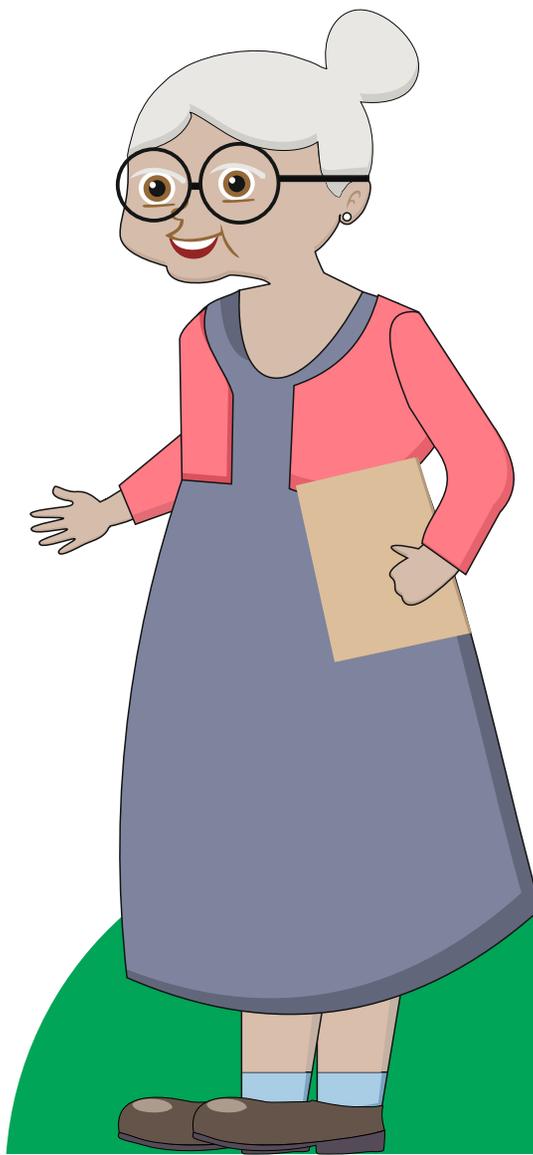
- Los gobiernos venezolanos han sido débiles e incoherentes ya que en lugar de mantener la posición del Congreso de 1840, terminaron por aceptar el arbitraje 1891 que no respetaba el territorio venezolano.
- Se crea una imagen de un gobierno con representantes débiles, que no le demuestran al mundo, que pueden hacer que se respete su soberanía nacional.
- Se producen conflictos entre ambos gobiernos, lo que hace que se dificulten las posibles conversaciones de otros problemas tanto limítrofes como de otro orden.

Económicas:

- Se realiza un tráfico de drogas por contrabando que entra al país en la zona de Casanare y Santander, que beneficia mayoritariamente a Colombia.
- Al obtener un mayor territorio, sobre todo por el área petrolera, ganan muchos beneficios que inicialmente se incluían dentro del desarrollo económico de Venezuela.

Culturales:

- Se crea un problema a nivel cultural debido a la difusión de criterios, tradiciones y costumbres que son provenientes de diferentes raíces, por lo que establece confusión de la población que habita las fronteras, sobre su identidad y nacionalidad.
- Por esta misma confusión de nacionalidades, los habitantes pueden tener dudas respecto a cuál soberanía defender o cuidar.





GUÍA DE APRENDIZAJE 7
EDUCACIÓN MEDIA GENERAL (EMG)
DESARROLLO HUMANO -
INTELIGENCIA EMOCIONAL
PRIMER PERIODO
Ficha de Contenido 5-1



El apego no se limita a las personas y las posesiones materiales, sino también a determinadas relaciones, al *status quo* dominante, a un hábito o incluso a la imagen que hemos desarrollado de nosotros mismos. Practicar el desapego significa deshacerse de esas ataduras. El desapego no significa amar menos, sino liberarse de las ataduras que crean el miedo a la pérdida y el sufrimiento. El desapego no es sinónimo de pérdida, sino de ganancia porque también significa vivir con mayor intensidad el presente, siendo plenamente conscientes de que es lo único que tenemos.

“El príncipe y la golondrina”

El príncipe pasaba los días mirando por la ventana a la espera de que algo sucediera. Solamente le quedaba un sirviente que se encargaba de hacer las compras y mantener limpio el castillo. «Qué vida más aburrida», suspiraba.

Una mañana de abril, una golondrina se posó en el alféizar de su ventana. «Oh», exclamó, «qué pequeña y delicada criatura». La golondrina le dedicó una breve melodía y se fue. Él quedó maravillado: su canto le pareció el más hermoso del mundo y su plumaje el más original. ¡Un ser único!

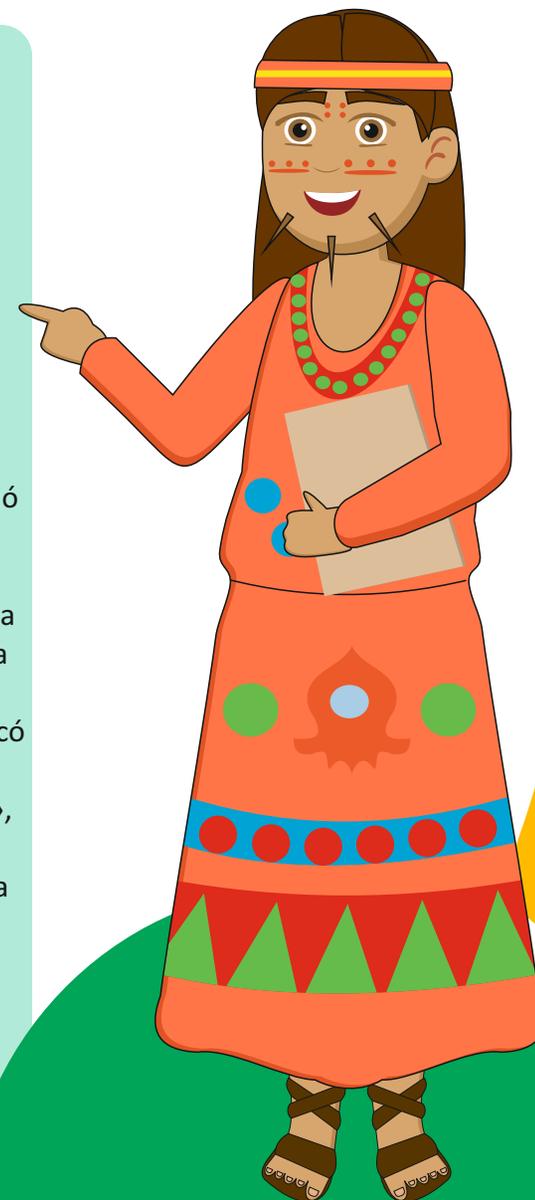
La golondrina volvió

A partir de entonces, el príncipe aguardaba impaciente su regreso. Llegó el esperado día y la golondrina volvió a cantarle otra canción. Se sintió realmente afortunado. «¿Tendrá frío?», se preguntó justo antes de que echara a volar de nuevo.

La tercera vez que el pájaro regresó, el príncipe se preocupó por si pasaba hambre. Los días siguientes, se dedicó a construir una casita para la golondrina. Mandó a su sirviente a comprar maderas y clavos y cazar insectos. Finalmente, tras varios torpes intentos, terminó por exigirle que construyera también la casa. «Maldito pájaro», murmuraba el sirviente.

Dentro le puso los insectos y agua, además de unas telas de seda a modo de cama. Cuando vio como se posaba sobre el alféizar le acercó su habitáculo y disfrutó viendo como bebía agua y daba buen provecho de la comida que le había preparado. «¿Te gustan estos insectos, mi dulce golondrina?», le preguntó. «Los cacé para ti», añadió. Con un breve trino la golondrina pareció asentir antes de retomar su vuelo.

Continua...





El príncipe tiene que negociar con la incertidumbre

Entonces le invadió la ansiedad, ¿Y si no regresaba nunca? ¿Y si encontraba otra morada mejor en la que cobijarse? Quizá otros príncipes construyeran mejores casas o cazarán ellos mismos los insectos. No podía permitirlo. ¡No existía una golondrina igual en el mundo!

El príncipe pasó dos días sin dormir ni pensar en otra cosa hasta que decidió emplear el tiempo de espera fabricando una puerta con candado para la diminuta casa. La golondrina -como siempre- volvió y cuando entró para probar la comida, el príncipe la encerró. «Te amo», le confesó, «conmigo no te faltará nunca más comida ni agua, ni tendrás frío».

Un poco confundida, la golondrina se dejó llevar al principio por la comodidad. Disfrutaba del calor de su hogar y de disponer de comida a su alcance sin tener que husmear entre las plantaciones hasta conseguirla.

El príncipe colocó la jaula en su mesita de noche para saludarla cada mañana acariciándole la cabeza. «Eres mi golondrina, cántame una canción, linda», le pedía. «No está tan mal esta vida», pensaba la golondrina. Y cantaba. Pero con el tiempo su música se fue apagando, hasta que enmudeció.

La golondrina pierde su canto

-¿Ya no cantas? -le preguntó el príncipe, extrañado.- Me hacías feliz cuando cantabas.

-Mi canto estaba inspirado en el fluir del río, el sonido del viento en los árboles, el reflejo de la luna en las rocas de la montaña. Yo alegre te lo traía, pero ahora en esta jaula no encuentro nada sobre lo que cantar.

-Lo hago porque te quiero -decía el príncipe.- Es peligroso que vuelas por ahí tú sola. ¿Y si tienes un accidente?, ¿y si no encuentras comida?, ¿y si te dispara un cazador?

-¿Quién?, ¿qué es un cazador? -cuestionaba ella.

-Yo te cuido y protejo, aquí estás a salvo de todo peligro.

Un día el príncipe se despertó sobresaltado. Fue a acariciar a la golondrina y la encontró muerta.

Presa de la ira buscó a su sirviente y le despidió porque, sin duda, alguno de los insectos que él había cazado la había matado. El hecho de haber encontrado un culpable no reconfortó al príncipe, que se sintió aún más solo y desvalido que antes de que apareciera la golondrina. Hasta que otra se posó en la ventana y le cantó una canción: la más bonita que jamás había escuchado.

