

	Calendario Académico		DECIMO				julio 2026					
Asignaturas	lunes		martes		miércoles		jueves		sábado		domingo	
	13	14	15	JORNADA DE RECUPERACIONES		16	REGRESO A CLASES		17	18	19	
Sociales												
Química								Presentación de proyecto y encuadre.				
Matemáticas						SOCIALIZACIÓN DE LA GUÍA						
Español						Socialización Proyecto						
Inglés						Encuadre						
Ética												
Artística												
Ed. Física						Socialización tercer Periodo, rúbricas para el periodo, diagnóstico de las capacidades físicas, test físico						
Informática								Evaluación Inicial / Palabras Clave				
Física						SOCIALIZACIÓN DE LA GUÍA						
	20	FESTIVO		21	22	23	24	25	26			
Sociales			Retroalimentación de Bimestrales del 2do periodo y socialización de la guía.		Realización de Evaluación inicial y palabras claves en clase.							

Química								
Matemáticas		DESARROLLO EVALUACIÓN INICIAL EN CLASE		DESARROLLO EVALUACIÓN INICIAL EN CLASE				
Español		Encuadre y Rubrica		Evaluación inicial y conceptos (Enviar classroom)				
Inglés			Evaluación Inicial / Palabras clave	Enunciación Unidad 5				
Ética								
Artística					traer colores marcadores y regla			
Ed. Física		Evaluación inicial tercer Periodo, entrega del cuaderno para poder salir a la practica del deporte , test spsicomotor		grupos de tres deportistas, sustentar en 2 minutos lo que saben del deporte, (afectivo y voliivo se involucra para la nota)				
Informática		Sustentación Palabras Clave con Lapbook			Ensamblaje de Jax			
Fisica			DESARROLLO EVALUACIÓN INICIAL EN CLASE	DESARROLLO EVALUACIÓN INICIAL EN CLASE				
	27	NO ASISTEN A CLASE POR PRUEBAS SABER	28	Capacitación MODELO DYME EMPRENDIMIENTO 3 Y 4 HORA	30	31	1	2
Sociales		Entregar en el cuaderno la Evaluación inicial y palabras claves terminadas y completas y socializar en clase.	Formación intelectual y Enunciación de La Guía en clase y hacer en casa en el cuaderno Act. intelectual, Psicomotor y Volitivo # 2					
Química					Taller # 1. Traer \$ 300			
Matemáticas				TALLER #1 (TRAER \$600)				
Español				Diagrama en clase (Traer \$600)				

Inglés	Libro Unidad 5		Plataforma Unidad 5	Intelectual 1			
Ética							
Artística					traer pinturas cuaderno y ficha impresa		
Ed. Física		Traer trapo y papel periodico para hacer una bola de SOFTBALL , y utiliza cinta para fortalecer , revisa el tamaño, se ptractica en clase los lanzamientos		Continuamos con la explicación de los fundamentos del Deporte , evidencia en el cuaderno y luego practica del fundamento,			
Informática	Intelectual I (Traer PC)	Intelectual II (Traer PC)			Ensamblaje de Jax		
Física				TALLER #1 EN CLASE (TRAER \$600)			



**Calendario
Académico**

DECIMO

agosto 2026

	lunes	martes	miércoles	jueves	viernes	sábado	domingo
Asignaturas	3	4	5	6	7	8	9
				JEAN DAY	FESTIVO		
Sociales	Traer hecho de casa y en el cuaderno la Act. Intelectual, psicomotor y volitivo # 2	Traer Pc y Realizar en clase Act. Intelectual, Pasicomotor y Volitivo # 3	Traer Pc y Realizar en clase Act. Intelectual, Pasicomotor y Volitivo # 3 - Traer dinero de Inscripción del Modelo EBCOR 2.0				
Química			Evaluación # 1. Traer \$300				
Matemáticas				QUIZ #1 (TRAER \$300)			
Español	Cuadro Comparativo (Enviar Classroom)	Intelectual 2 (Subir a classroom)		Intelectual 3 (Se asignan grupos para exposiciones)			
Inglés	Enunciación Unidad 6		Libro Unidad 6	Plataforma Unidad 6			

Ética							
Artística							
Ed. Física		Continuamos con la explicación de los fundamentos del Deporte , evidencia en el cuaderno y luego practica del fundamento,		Evaluación escrita tipo ICFES , terminología del deporte			
Informática	Enunciación: Realidad Aumentada	Simulación con Realidad Aumentada					
Física				DESARROLLO ACTIVIDAD INTELECTUAL 1 EN CLASE			
	10	11	12	13	14	15	16
Sociales	Traer Pc y Realizar en clase Act. Intelectual, Psicomotor y Volitivo # 3 y entregar diapositivas en el classroom antes de las 8:00 de la noche.	Exposiciones de la Actividad Intelectual, Psicomotor y Volitivo # 3 y cancelar la Inscripción del MODELO EBCOR 2.0	Entregar PONENCIA DEL SENADOR corregida e impresa.				
Química	Quiz # 1				Trabajo en clase sombrero químico		
Matemáticas		DESARROLLO ACTIVIDAD INTELECTUAL 1 EN CLASE					
Español	Modelo Dyme (Traer PC)	Trabajo Modelo DYME (EMPRENDE) (Traer PC)		Exposiciones intelectual 3 (Traer todo lo requerido) Tiempo 4 minutos por grupo			
Inglés	Intelectual 2		Psicomotor 1 (Foto producto)	Psicomotor 1 (Foto producto)			
Ética							
Artística					traer material impreso colores marcadores y regla.		

Ed. Física		Continuamos con la explicación de los fundamentos del Deporte , evidencia en el cuaderno y luego practica del fundamento,		Se continua con la practica en clase los lanzamientos largos y cortos por parejas						
Informática	Actividad Psicomotora (Traer PC)	Continuación: Actividad Psicomotora (Traer PC)			Actividad Volitiva I y II					
Física				DESARROLLO ACTIVIDAD INTELECTUAL 2 EN CLASE						
	17	FESTIVO	18	19	20	BIMESTRALES	21	INFORME PARCIAL A PADRES	22	23
Sociales		Entregar Escarapela, Banner y Paleta del Modelo EBCOR 2.0 Impreso a color en las medidas correspondientes.	Traer Pc y realizar en clase el Avatar del Perfil del cliente y entregar al classroom antes del martes 25 de agsoto hasta las 8:00 p.m.							
Química			Taller # 2 en clase			Sustentación sombrero químico				
Matemáticas		DESARROLLO ACTIVIDAD INTELECTUAL 2 EN CLASE								
Español		Trabajo Modelo DYME (EMPRENDE) (Traer PC)								
Inglés			Psicomotor 1 (Foto producto)							
Ética										
Artística						traer pinturas, pinceles, 2 hojas de plancha, bata trapito para limpiar				
Ed. Física		rutina de pensamiento actividad practica (diapositiva 35) revisar para la clase en practica, se recoje la ficha con la rutina								
Informática		Simulacro Bimestral				Taller (banco de preguntas)				

Física				QUIZ #1 (TRAER \$300)				
	24	25	26	27	28	RETIRO ESPIRITUAL	29	30
Sociales	Traer Pc y realizar en clase el Avatar del Perfil del cliente y entregar al classroom antes del martes 25 de agsoto hasta las 8: 00 p.m.	Traer Pc y realizar en clase el Avatar del Perfil del cliente y entregar al classroom antes del martes 25 de agsoto hasta las 8: 00 p.m.	Traer PC y Avanzar en clase en Proyecto Emprende Fase I					
Química	Quiz # 2. Traer \$ 200		Taller # 2 en clase					
Matemáticas	TRABAJO MODELO DYME 1 HORA DE CLASE(TRAER PC)	DESARROLLO ACTIVIDAD PSICOMOTOR EN CLASE		QUIZ #2 (TRAER \$300)				
Español	Trabajo Modelo DYME (EMPRENDE) (Traer PC)	Trabajo Modelo DYME (EMPRENDE) (Traer PC)		Trabajo Modelo DYME (EMPRENDE) Entrega Modelo DYME Classroom asignado				
Inglés	Psicomotor 1 (Foto producto)	Psicomotor 1 (Foto producto)		Psicomotor 1 (Foto producto)				
Ética								
Artística					Resolver el taller que se enviara al correo electronico debe estar en el cuaderno.			
Ed. Física		Se practica en clase JUEGOS EN EQUIPOS DE 7 JUGADORES		Se practica en clase JUEGOS EN EQUIPOS DE 7 JUGADORES				
Informática	Programación de Jax	Pruebas y ajustes de JAX						
Física			TRABAJO MODELO DYME 1 HORA DE CLASE(TRAER PC)	TRABAJO MODELO DYME 1 HORA DE CLASE(TRAER PC) /DESARROLLO ACTIVIDAD INTELECTUAL 3 EN CLASE				
	Calendario Académico		DECIMO		septiembre 2026			
	lunes	martes	miércoles	jueves	viernes	sábado	domingo	

Asignaturas	31	1	2	3	4	SUSTENTACIÓN EMPRENDE FASE I	5	6
Sociales	Traer PC y Avanzar en clase en Proyecto Emprende Fase I	Traer PC y Avanzar en clase en Proyecto Emprende Fase I	Traer PC y Avanzar en clase en Proyecto Emprende Fase I					
Química			Taller # 3 en clase					
Matemáticas	TRABAJO MODELO DYME 1 HORA DE CLASE (TRAER PC)	DESARROLLO ACTIVIDAD VOLITIVA 1, 2 Y 3 EN CLASE		TRABAJO MODELO DYME (TRAER PC)				
Español	Evaluación temas vistos (Traer \$600)			Actividad volitiva 1 (Se sube a classroom)				
Inglés	Volitivo 1 (Terminar libro y plataforma Unidades 5 y 6)		Volitivo 1 (Terminar libro y plataforma Unidades 5 y 6)	Volitivo 1 (Terminar libro y plataforma Unidades 5 y 6)				
Ética								
Artística								
Ed. Física		Se compite en clase JUEGOS EN EQUIPOS DE 7 JUGADORES		Se compite en clase JUEGOS EN EQUIPOS DE 7 JUGADORES				
Informática	Clase complementaria Excel (creación de presupuesto personal)	Competencia Eliminatória (Finalistas Rallybot)						
Física			DESARROLLO ACTIVIDAD PSICOMOTOR EN CLASE					
	7	8	9	10	11	CIERRE DE NOTAS	12	13
Sociales	Repasar para debate EBCOR 2.0 en clase y alistar uniforme de Gala completo.		Realizar Actividades afectivas y espirituales en clase.					
Química			Presenta cuaderno de química al día.		Evaluación final.			
Matemáticas	REVISIÓN DEL CUADERNO Y DESARROLLO AUTOEVALUACIÓN Y PRUEBAS SABER							

Español	Autoevaluación, 3 niveles certidumbre, P. Saber (cuaderno)	DEBATE EBCOR 2.0		ENTREGA DE ACTIVIDADES AFECTIVAS Y ESPIRITUALES 6TO, 7MO A, 7MO B, 8VO, 9NO, 10MO Y 11MO			
	Actividad especial		Actividad especial				
					Calificaion del cuaderno , prueba saber		
Artística							
Ed. Física		Se compite en clase JUEGOS EN EQUIPOS DE 7 JUGADORES		Se compite en clase JUEGOS EN EQUIPOS DE 7 JUGADORES			
Informática	Competencia Eliminatoria (Finalistas Rallybot)	Taller en clase (Traer 500 pesos)			Sustentación de presupuesto personal		
Física		DEBATE EBCOR 2.0	REVISIÓN CUADERNO/DESARROLLO ACTIVIDADES VOLITIVAS 1,2 Y 3 EN CLASE	DESARROLLO AUTOEVALUACIÓN Y PRUEBA SABER EN CLASE			
 14151617181920							
Sociales					ENTREGA DE BOLETINES		
Química							
Matemáticas							
Español							
Inglés							
Ética							
Artística							

Ed. Física		Se compite en clase JUEGOS EN EQUIPOS DE 7 JUGADORES		Se compite en clase JUEGOS EN EQUIPOS DE 7 JUGADORES			
Informática							
Física							