



INSTITUCION EDUCATIVA GUSTAVO URIBE RAMIREZ

GRANADA CUNDINAMARCA

SABATINA

AREA: PROYECTOS

DOCENTE: MARIA DEL PILAR BARRAGAN

CICLO: V

TITULO DE LA GUIA: TRABAJO VIRTUAL

1. COMPETENCIAS PLANEACION DEL PERIODO

- ❖ **Competencia para aprender a Hacer:** Aprender a hacer supone disponer de habilidades para iniciarse en el aprendizaje y ser capaz de continuar aprendiendo de manera cada vez más eficaz y autónoma de acuerdo a los propios objetivos y necesidades.
- ❖ **Competencia social y ciudadana** Utilizar los medios del entorno tecnológico, en diversos contextos, seleccionando e interpretando la información adecuadamente, para comprender su funcionamiento y resolver problemas habituales en la sociedad tecnificada actual.
- ❖ **Competencia en el conocimiento y la interacción.** Consiste en la habilidad para conocer e interactuar con nuestro cuerpo y expresar nuestros propios sentimientos representando y comunicando nuestras emociones, vivencias e ideas en distintas situaciones y ámbitos de la vida.

2. CONTENIDO TEMATICO

- ❖ Tipos de dibujo artístico
- ❖ office
- ❖ Clases de juegos

3. ACTIVIDADES:

Al responder las actividades recuerde que el docente esta presto a cualquier inconveniente, cada sábado se les responderá las inquietudes o dudas de acuerdo a la fecha de entrega del taller.

Recuerde que las guías se recibirán por correo iedgurproyectos@gmail.com, también en carpeta organizada y marcada cada 20 días en la sede de primaria Andrés Bello (Granada), los que no puedan por ninguno de estos medios las envía la última semana por WhatsApp.

4. OBSERVACIONES:

Recordar que durante el desarrollo de las guías se tendrán en cuenta las siguientes indicaciones:

- ❖ Interés en el proceso del desarrollo de cada taller.
- ❖ Dedicación que muestre al desarrollar las actividades, preguntando y participando en la retroalimentación de cada tema.
- ❖ Cumplimiento y responsabilidad en la entrega de talleres.
- ❖ Comunicación con el docente por cualquier medio, por si tienen inconvenientes en la entrega de trabajos.

Para él envío de trabajos será por correo, WhatsApp o carpetas cualquier inquietud o inconveniente

llamar al teléfono 3134011692. Recuerde que es solo un taller y tema por sábado.

COVID - 19

¿Cómo puedo evitar el riesgo de infección?

- ❖ Lavarse las manos frecuentemente con agua y jabón o con un desinfectante que contenga al menos 60% de alcohol.
- ❖ Taparse la boca y la nariz con el codo flexionado o con un pañuelo al toser o estornudar y desechar el pañuelo en un basurero cerrado.
- ❖ Evitar el contacto directo con una persona que tenga un resfriado o síntomas de gripe.
- ❖ Acudir al médico en caso de tener fiebre, tos o dificultad para respirar.

Dibujo Artístico

• Los **TIPOS** de dibujo artístico pueden ser:

- A. Realista e hiperrealista
- B. Caricaturista
- C. Comic o animado
- D. Surrealista
- E. Expresionista
- F. Abstracto



Dibujo realizado con esferos y bolígrafos por Jaisson Diseño UNITEC.

- Un ejemplo son los retratos, o los dibujos arquitectónicos.
- El dibujo también puede llegar al grado de perder cierta aproximación con la realidad (como las caricaturas), relativamente alejados de la realidad (o los dibujos animados y los cómic), hasta llegar a lo surrealista y lo abstracto.

A. Realista hiperrealista



A. Dibujo hiperrealista

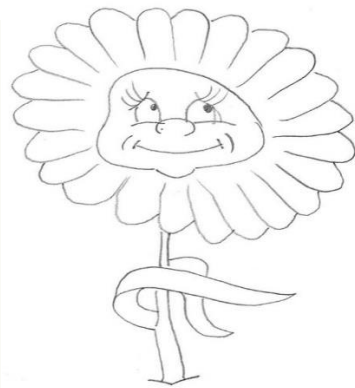
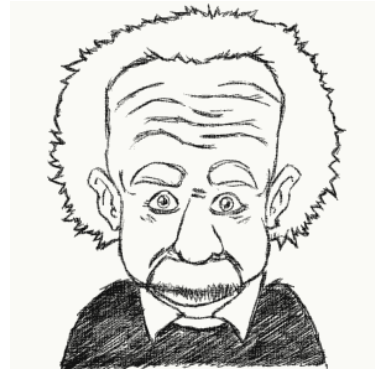
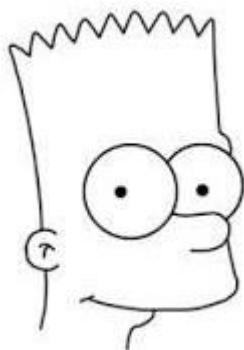
LÁPICES GRÁFITOS DE VARIAS DURESAS.



El arte **realista** se configura como un movimiento que intenta plasmar objetivamente la realidad. Se extiende a todos los campos de la creación humana, aunque tuvo una importancia especial en la literatura.

Hiperrealismo. Es una tendencia radical de la Pintura realista surgida en Estados Unidos a finales de los años 60 del siglo XX que propone reproducir la realidad con más fidelidad y objetividad que la fotografía. A veces se confunde con el fotorrealismo que es menos radical.

B. Caricatura



Una caricatura es un retrato que exagera o distorsiona la apariencia física de una o varias personas. Es en ocasiones un retrato de la sociedad reconocible, para crear un parecido fácilmente identificable y, generalmente, humorístico

ACTIVIDAD

- ❖ Con tus palabras describe dibujo realista hiperrealista y caricatura realiza un ejemplo de cada uno



¿Qué es y para qué sirve el Office?

Microsoft **Office** es un paquete de programas informáticos para oficina desarrollado por Microsoft Corp. (una empresa estadounidense fundada en 1975). Se trata de un conjunto de aplicaciones que realizan tareas ofimáticas, es decir, que permiten automatizar y perfeccionar las actividades habituales de una oficina.

¿Qué es un paquete de Office?

Los programas del paquete Office incluyen programas como Word (procesador de textos), Excel (hojas de cálculo), Power Point (para realizar presentaciones), Outlook (gestión de correos electrónicos) y Acces (para crear bases de datos).

Características de Microsoft Office

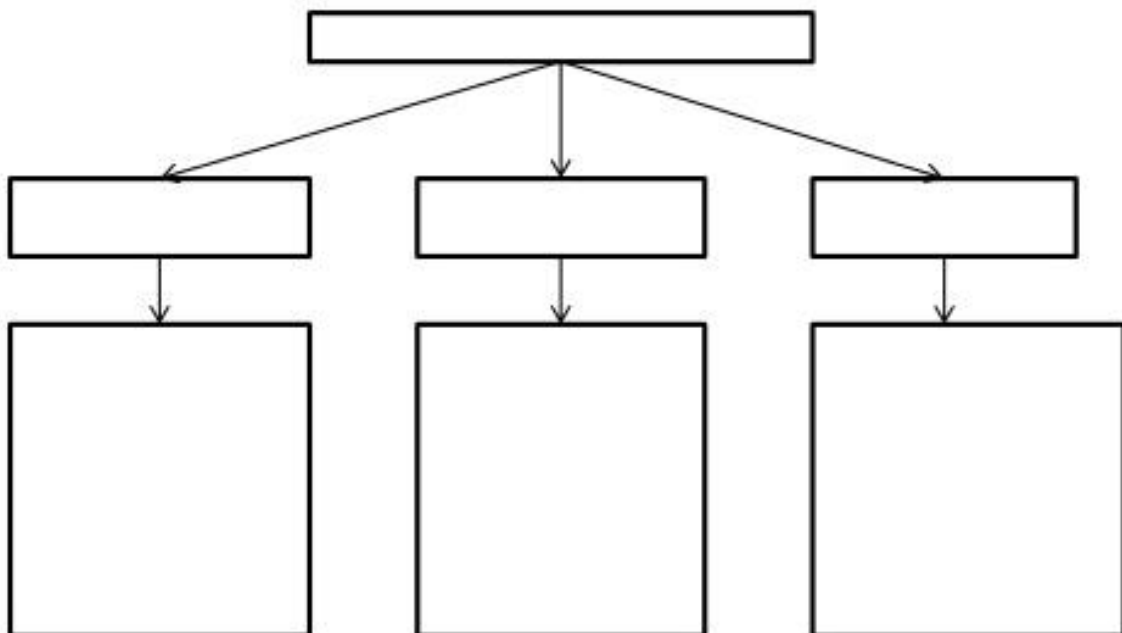
- Con el Microsoft office se puede trabajar un mismo documento en forma simultánea.
- Se pueden editar y escribir documentos.
- Cuenta con corrector ortográfico y corrector de sintaxis.
- Los documentos se pueden compartir desde Word, PowerPoint o Excel.

Aplicaciones Microsoft Office

- Microsoft Word. Microsoft Word es un programa orientado al procesamiento de textos. ...
- Microsoft Excel. Microsoft Excel es una aplicación de hojas de cálculo. ...
- Microsoft PowerPoint. ...
- Microsoft Access. ...
- Microsoft Outlook. ...
- Microsoft OneNote. ...
- Microsoft InfoPath. ...
- Microsoft Publisher.

ACTIVIDADES:

- ❖ Con este modelo vas a realizar el esquema de office con los datos anteriores.



- ❖ Investiga las aplicaciones más utilizadas del **Microsoft Office**

Clases de juegos

Juegos de presentación

Se trata de juegos muy sencillos que permiten un primer acercamiento y contacto. Fundamentalmente son juegos destinados a aprender nombres y algunas características mínimas.

Cuando los participantes no se conocen es el primer momento para ir creando las bases de un grupo que trabaja de forma dinámica, horizontal y distendida.

Normalmente la evaluación no es necesaria, a no ser para hacer notar, al final, la diferencia entre esta forma de entrar en contacto con un grupo y la frialdad de otras formas de iniciar sesiones o presentarnos.

Los juegos de presentación rompen con la dinámica vertical y unidireccional de las formas de presentación tradicionales, para posibilitar la creación de una comunicación horizontal y recíproca.

Juegos de afirmación

Son juegos en los que tiene un papel prioritario la afirmación de los participantes como personas y del grupo como tal. Ponen en juego los mecanismos en que se basa la seguridad en si mismo, tanto internos como en relación a las presiones exteriores.

Se trata a veces de hacer conscientes las propias limitaciones. Otras de facilitar el reconocimiento de las propias necesidades y poderlas expresar de una forma verbal y no verbal, potenciando la aceptación de todos en el grupo. Otras de favorecer la conciencia de grupo.

Los juegos de afirmación tratan de potenciar aspectos positivos de las personas o del grupo, para favorecer una situación en la que todos se sientan a gusto, en un ambiente promotor. La afirmación es la base de una comunicación libre y de un trabajo en común posterior, en condiciones de igualdad.

Juegos de conocimiento

Son juegos destinados a permitir a los alumnos conocerse entre sí.

Se trata de lograr un grado más en la presentación, llegando poco a poco a un conocimiento más profundo y vital.

Juegos de distensión

Si bien la dimensión de la "distensión" como creación de un nuevo espacio de la realidad es común a la esencia del juego, se recoge en este epígrafe los juegos que fundamentalmente sirven para liberar energía, hacer reír, estimular el movimiento en el grupo.

El movimiento y la risa actúan en estos juegos como mecanismos de distensión psicológica y física en todas sus interrelaciones.

Los juegos de distensión son útiles en cualquier ocasión, aunque pueden ser utilizados con diferente finalidad: entrar en calor, tomar contacto, romper la monotonía.

Juegos de confianza

Son, en su mayor parte, ejercicios físicos para probar y estimular la confianza en uno mismo y en el grupo.

Construir confianza dentro del grupo es importante, tanto para fomentar las actitudes de solidaridad y la propia dimensión de grupo, como para prepararse para un trabajo en común, por ejemplo, para una acción que pueda suponer riesgos, o un trabajo que suponga un esfuerzo creativo.

Muelle humano	Pelota caliente
Objetivos - Favorecer la confianza - Estimular el equilibrio corporal y la cooperación. Desarrollo El grupo se divide en parejas. Los integrantes de cada pareja se colocan frente a frente con las palmas de las manos tocándose. Dar un paso hacia atrás y sin separar los pies del suelo se dejan caer hacia adelante hasta apoyarse nuevamente en las palmas de las manos. Van repitiendo lo mismo cada vez desde un poco más atrás, hasta donde sea posible.	Objetivos - Aprender los nombres. - Iniciar un pequeño conocimiento de grupo Desarrollo En círculo, sentados o de pie. El maestro explica que la persona que reciba la pelota tiene que darse a conocer diciendo el nombre con el que le gusta que le llamen, su lugar de procedencia, algunos gustos. Todo esto hay que hacerlo rápido para no quemarse. Inmediatamente terminada la presentación se lanza la pelota a otro alumno que continúa el juego, hasta que todos hayan sido presentados.

ACTIVIDAD:

- ❖ Clasifica los ejemplos anteriores y escribe a qué tipo de juego pertenece
- ❖ Como son 5 tipos de juego y tenemos 2 ejemplos nos faltan 3 realiza estos que faltan como esta en los ejemplos.