



INSTITUCION EDUCATIVA GUSTAVO URIBE RAMIREZ

GRANADA CUNDINAMARCA

SABATINA

AREA: PROYECTOS

DOCENTE: MARIA DEL PILAR BARRAGAN

CICLO: V

TITULO DE LA GUIA: TRABAJO DESDE CASA

1. COMPETENCIAS PLANEACION DEL PERIODO

- Apreciar de manera reflexiva y crítica los elementos que integran el patrimonio **artístico y cultural** como fundamento de la identidad de los pueblos y de las culturas en situaciones de intercambio, diálogo intercultural y experiencias compartidas.
- **y uso de la tecnología.** Valora la utilización adecuada, pertinente y crítica de la tecnología (artefactos, productos, procesos y sistemas) con el fin de optimizar, aumentar la productividad, facilitar la realización de diferentes tareas, potenciar los procesos de aprendizaje, entre otros.
- **Competencia cultural y deportiva,** esta competencia supone conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute y considerarlas como parte del patrimonio de los pueblos.

2. CONTENIDO TEMATICO

- **Dibujo artístico**
- **Tipos y elaboración de dibujo artístico**
- **Sistema operativo**
- **Hardware, software y office**
- **El deporte y el juego**
- **Diferencias y desarrollo entre deporte y juego**

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 reciben 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. En caso de no tener ninguna de las tres opciones, debe organizar todas las guías en una carpeta bien marcadas para entregarlas en el momento que se solucione lo de la pandemia y tengamos permiso para volver a clase, y en este momento se realizara una pequeña sustentación.

3. **OBSERVACIONES:** para el transcurso del desarrollo de la guía se tendrá en cuenta, el interés, responsabilidad, puntualidad al entregar las actividades al correo, WhatsApp o carpetas y compromiso por contestar o llamar al teléfono 3134011692. Recuerde que es solo un taller y tema por sábado.

Sobre el coronavirus o COVID – 19

El virus se transmite por el contacto directo con las gotas de la respiración que una persona infectada puede expulsar cuando tose o estornuda, o al tocar superficies contaminadas por el virus. El COVID-19 puede sobrevivir en una superficie varias horas, pero puede eliminarse con desinfectantes sencillos.

Síntomas: La fiebre, la tos y la insuficiencia respiratoria son algunos de sus síntomas. En casos más graves, la infección puede causar neumonía o dificultades respiratorias. En raras ocasiones, la enfermedad puede ser mortal.

Precauciones: 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

El **dibujo artístico** es la representación gráfica al servicio de las ideas. Es una rama del **dibujo** que nos permite la representación bidimensional y racionalizada de los objetos, para expresar sentimientos e ideas, **por** medio de la intelectualización de la observación.

Los tipos de **dibujo artístico** han surgido como respuesta a la necesidad de los humanos de representar gráficamente las emociones, ideas, historias, objetos, personas y momentos a través del arte. ... Por **ejemplo**, el **dibujo artístico** encontró en Leonardo Da Vinci uno de sus más reconocidos representantes.

Los **tipos de dibujo artístico** han surgido como respuesta a la necesidad de los humanos de representar gráficamente las emociones, ideas, historias, objetos, personas y momentos a través del arte.

El dibujo artístico es una forma de expresar lo percibido por los sentidos; puede darse de manera representativa-real o abstracta.

Los tipos de dibujos se destacan en todas las corrientes y estilos del mismo, ya que son constantes en la expresión artística; esto a pesar de todas las diversas procedencias culturales y varias épocas que ha vivido el arte.

Por ejemplo, el dibujo artístico encontró en [Leonardo Da Vinci](#) uno de sus más reconocidos representantes.

De Da Vinci se conocen retratos y paisajes, pero también bocetos de máquinas a escala, planos, entre otros; agrupando en sus obras incluso el dibujo técnico.

Algunos tipos de dibujo artístico son:

Paisajes

Este tipo de dibujo nace alrededor del siglo XV. Se cree que uno de los pioneros en este tipo de dibujo fue Jacopo Bellini, de quien se encontraron varios cuadernos con bocetos de paisajes.

De ahí en adelante surgieron grandes exponentes del género con solo paisajes. Algunos como Domenichino, Claude Lorrain y Nicolas Poussin, mezclaron los paisajes con temas mitológicos y clásicos.

Los más conocidos exponentes del género fueron Camille Corot y [Van Gogh](#).

Fantasía

En el género de la fantasía se dieron cita gran cantidad de exponentes, para mostrar temas visionarios y surrealistas para la época en la que se encontraban (entre el siglo XVI y el XVII).

Escenas como las grutas de Rafael, alegóricas de escenas campesinas, entre otros. Este género surrealista aún en el siglo XIX, encontró un digno representante en el francés Gustave Moreau.

Ilustraciones

En este género el artista es capaz de representar a través del dibujo, la escena que algún escritor ha narrado en algún texto.

En ese sentido, se encuentran exponentes que han dado imágenes a los textos más famosos, para dar al lector una mejor explicación. Un gran representante fue Botticelli cuando pintó la Divina Comedia de Dante.

Caricaturas

Este género está estrechamente ligado al género de las ilustraciones. Se dice que tiene que ver con la representación exagerada de los rasgos visuales que se tienen de una persona o situación.

El término caricatura apunta a Annibale Carracci, como su creador entre los siglos XV y XVI.

Un gran exponente fue [Leonardo da Vinci](#), aunque algunos afirman que el mejor de todos los tiempos fue Honore Daumier.

Bodegones

Este género se identifica por la representación de la naturaleza muerta. Objetos como frutas, flores, entre otros. Aquí se maneja el uso de las sombras para crear realismo.

Algunos de sus exponentes han sido reconocidos no como dibujantes, sino como pintores, debido a que las diferencias entre ambas técnicas son muy pequeñas.

Estas representaciones artísticas se reconocen desde el siglo XVII. Uno de sus principales exponentes fue Jan van Huysum.

Retratos

En este género se estila la representación de perfiles. Para lograr mejores acabados los retratistas emplearon el uso de las tizas de colores.

Los retratos encontraron gran auge para el siglo XV, siendo sus principales exponentes Pisanello, Jan van Eyck o Durer.

Este último fue quien inmortalizó al emperador Maximiliano. La evolución de este género incorporó el uso de crayones de colores a inicios del siglo XX.

Los **elementos del dibujo** se combinan para lograr representar una figura. Todos los elementos están en la mente mientras se dibuja, pero a medida que se practica, se vuelven casi inmediatos e involuntarios.

Los elementos necesarios son la línea, la forma, la proporción, la perspectiva, la luz y la sombra. La combinación de todos estos permite que se logre el resultado final.

Estas habilidades se construyen unas sobre otras. Es decir, comprender qué es una línea lleva a comprender la forma, lo que lleva a comprender proporción, y así sucesivamente.

Al dibujar se utiliza el hemisferio derecho, la parte artística se activa. Se mira el mundo en términos de líneas, formas y colores, y la relación entre estos elementos.

Resolver:

- Defina dibujo artístico
- ¿Por qué surge el dibujo artístico?
- ¿Quién es el más reconocido como representante del dibujo artístico? Y ¿Por qué?
- ¿Cuáles son los tipos de dibujo artístico? y de un ejemplo
- Nombra artistas reconocidos en Colombia en el dibujo artístico
- ¿Cuáles son los elementos necesarios para el dibujo?
- Desde tu ventana o en la puerta dibuja el paisaje que vez.

SISTEMA OPERATIVO



Un sistema operativo puede ser definido como un conjunto de programas especialmente hechos para la ejecución de varias tareas, en las que sirve de intermediario entre el usuario y la computadora. Este conjunto de programas que manejan el hardware de una computadora u otro dispositivo electrónico. Provee de rutinas básicas para controlar los distintos dispositivos del equipo y permite administrar, escalar y realizar interacción de tareas.

Un sistema operativo, tiene también como función, administrar todos los periféricos de una computadora. Es el encargado de mantener la integridad del sistema.

Una de las atribuciones del sistema operativo es cargar en la memoria y facilitar la ejecución de los programas que el usuario utiliza. Cuando un programa está en ejecución, el sistema operativo continúa trabajando. Por ejemplo, muchos programas necesitan realizar acceso al teclado, vídeo e impresora, así como accesos al disco para leer y grabar archivos. Todos esos accesos son realizados por el sistema operativo, que se encuentra todo el tiempo activo, prestando servicios a los programas que están siendo ejecutados.

El sistema operativo también hace una administración de los recursos de la computadora, para evitar que los programas entren en conflicto. Por ejemplo, el sistema operativo evita que dos programas accedan simultáneamente al mismo sector de la memoria, lo que podría causar grandes problemas. El sistema operativo funciona como un «maestro», procurando que todos los programas y todos los componentes de la computadora funcionen de forma armónica.

Software: Es el conjunto de los programas de cómputo, procedimientos, reglas, documentación y datos asociados, que forman parte de las operaciones de un sistema de computación. Considerando esta definición, el concepto de software va más allá de los programas de computación en sus distintos estados: código fuente, binario o ejecutable; también su documentación, los datos a procesar e incluso la información de usuario forman parte del software: es decir, abarca todo lo intangible, todo lo «no físico» relacionado.

El hardware está integrado normalmente por una unidad de control de procesos o CPU, en un motherboard, que contiene el microprocesador (elemento fundamental de toda computadora) y el disco duro, memorias, placas de video y fuente de poder, entre otros.

La palabra hardware en informática se refiere a las partes físicas tangibles de un sistema informático; sus componentes eléctricos, electrónicos, electromecánicos y mecánicos.

Responder:

- ¿Qué es un sistema operativo?
- ¿Cuál es la función del sistema operativo?
- Realiza un mapa conceptual identificando que es software y hardware
- Investiga sobre los periféricos de entrada y de salida y de 3 ejemplos de cada uno
- Dibuja periféricos de entrada y salida

Software



Hardware



EL DEPORTE Y EL JUEGO

El deporte es una actividad reglamentada, normalmente de carácter competitivo y que puede mejorar la condición física de quien lo practica, y además tiene propiedades que lo diferencian del juego.

El deporte es una actividad física que realiza una o un conjunto de personas siguiendo una serie de reglas y dentro de un espacio físico determinado. El deporte es generalmente asociado a las competencias de carácter formal y sirve para mejorar la salud física y mental.

Construye unidad entre un grupo de personas que empujan hacia una meta específica. Puede que no tengan nada en común además de su amor por el juego, y sólo eso les acerca. Como en cualquier relación, el deporte enseña el trabajo en equipo. Un Deportista ya no es una unidad individual, sino parte de un todo. Los deportes obligan a la gente a lidiar con diferentes personalidades y temperamentos. Enseña las habilidades necesarias para convertirse en un adulto responsable. Para funcionar correctamente, los miembros del equipo deben aprender a llegar a tiempo a los entrenamientos y los partidos. Para ser el mejor, deben capacitar sus órganos, músculos y mente para satisfacer las necesidades físicas, mentales y emocionales del trabajo a realizar. Esto a menudo significa tiempo de gimnasio extra, más pesas y una dieta restringida.

Enseña a trabajar duro, y tener disciplina

Enseña habilidades importantes de la vida. El liderazgo es necesario e importante en nuestra cultura. Los deportistas entrenan para ser líderes, ya sea como estrellas del deporte o como líderes en sus comunidades y escuelas. La vida es una serie de victorias y derrotas.

Enseña el arte de convertirse en un ganador y un perdedor afable y cómo manejar cualquier circunstancia. Las personas también aprenden a establecer metas.

Proporciona escapes a los estudiantes que luchan con las dificultades de la vida. Los adolescentes en proyecto a menudo luchan con las circunstancias de origen, las calificaciones y los futuros complicados. Practicar un deporte es un mecanismo de defensa. Esto les permite canalizar la energía y centrarse en algo que les gusta y sobresalen. También es una tarea constructiva para mantenerlos en las pistas y campos y lejos de las circunstancias que podrían meterlos en problemas.

Les permite construir sueños de becas universitarias y darles modelos a imitar y seguir. Le muestran que todo es posible porque los que tienen éxito provienen de todas las clases sociales.

EL JUEGO

Se denomina **juego** a todas las actividades que se realizan con fines recreativos o de diversión, que suponen el goce o el disfrute de quienes lo practican. El **juego** establece diferencias con el trabajo, el arte e incluso el deporte, por lo que no supone una obligación necesaria de concretar.

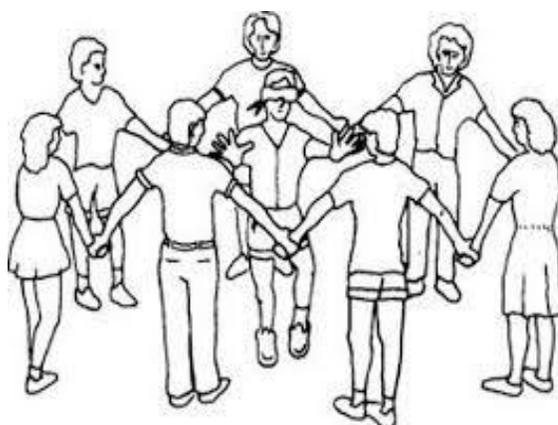
El juego establece diferencias con el trabajo, el arte e incluso el **deporte**, por lo que no supone una obligación necesaria de concretar. Aun así, el juego puede ser utilizado con fines didácticos como **herramienta** educativa.

El juego puede ser una de las maneras de disfrutar el tiempo de ocio, como un modo de entretenimiento. Si bien el juego tiene reglas específicas (cualquiera de ellos que se practique), su diferencia con el deporte radica en que éste último no sólo posee reglas claras si no que se practica dentro de una institución deportiva y requiere constancia, **trabajo en equipo** y fijación seria de objetivos.

En cambio, el juego es diferente. Pensemos por ejemplo en un juego de mesa donde sólo juegan dos participantes: pueden hacerlo cuando quieran, no necesitan entrenar para jugar tal día de la semana, e incluso si bien el objetivo es ganar, si no se gana, no es una derrota significativa. El mismo ejemplo sirve para cualquier otro juego, como los que se organizan en festejos de cumpleaños.

RESOLVER

- ¿Qué es el deporte?
- ¿Para qué sirve el deporte?
- Escribe las características del deporte.
- ¿Qué es el juego?
- Características del juego
- La diferencia entre el deporte y el juego
- Nombra 2 deportes con sus características
- Nombra 2 juegos con sus características.
- Escribe que deporte te gusta y ¿por qué?



Materiales

Los materiales más usados en el trabajo de Dibujo artístico son:

- Lápices de diferentes grados y grosores
- Sanguina y sepia: Lápices rojo y de color marrón, respectivamente
- Pastel: Barras secas de pigmento puro, con intensidad de color.
- Tinta, fine-pen y bolígrafo: Técnicas que no admiten correcciones
- Rotuladores y aerosoles: Medios por excelencia, del graffiti.



Lápiz



Sanguina



Pastel



Tinta

- Con el material que tengas en casa (tempera, pinturas sombras o lápiz) vas a tratar de dibujar..
- Escoge dos de estos.

