



ARTISTICA

TEMA: complemento tema anterior “Punto de Fuga”

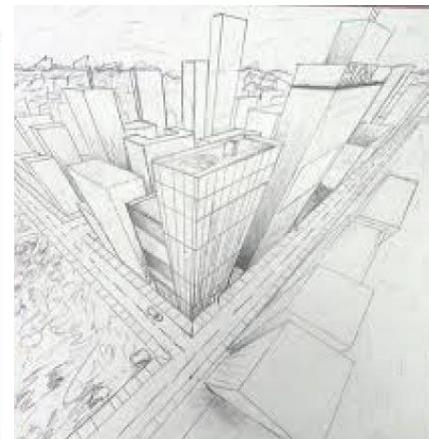
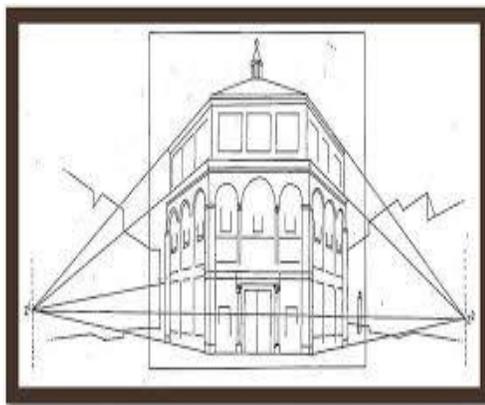
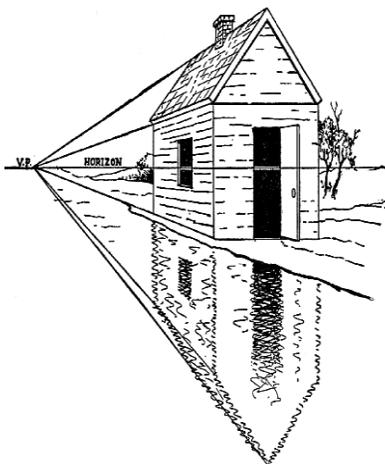
El punto de Fuga puede ser:

- **Perspectiva frontal:** Con un solo punto de fuga sobre el dibujo
- **Perspectiva oblicua:** Con dos puntos de fuga
- **Perspectiva aérea:** Con tres puntos de fuga

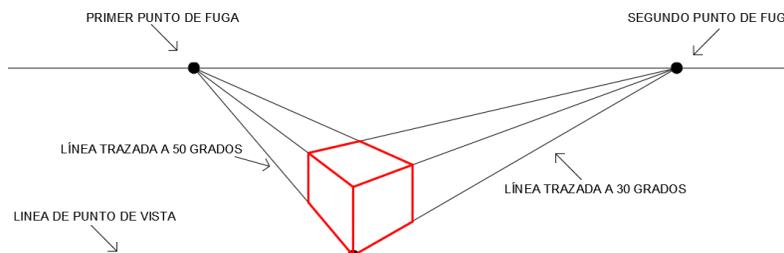
El punto de fuga atrae la mirada de forma natural hacia una imagen, por lo que cualquier elemento situado en una fuga o de camino a él, resaltará de forma natural.

Dentro del arte, el punto de fuga es de suma importancia, es un elemento visual y compositivo con mucha fuerza visual, pues dan realce y estructura a los elementos que componen el cuadro; de esta forma con perspectiva, el artista crea la sensación de un espacio tridimensional en un formato bidimensional como el papel.

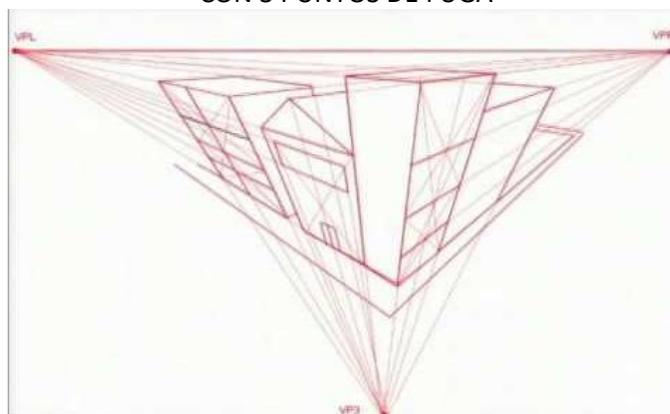
La perspectiva, es la forma que permite explicar la repartición del espacio, a través de la colocación de elementos de forma, que nuestro cerebro pueda calcular su distancia, su tamaño, o su posición.



CON 2 PUNTOS DE FUGA



CON 3 PUNTOS DE FUGA



- ❖ De acuerdo a lo visto, donde realizamos dibujo con un solo punto de fuga vamos a trabajar los de 2 y 3 puntos de fuga.
- ❖ En clase virtual enviare video paso a paso para un dibujo
- ❖ Recuerden que cada dibujo va con margen y en hojas milimetradas, o en caso que no las tengan en lo que se les facilite.

# INFORMATICA

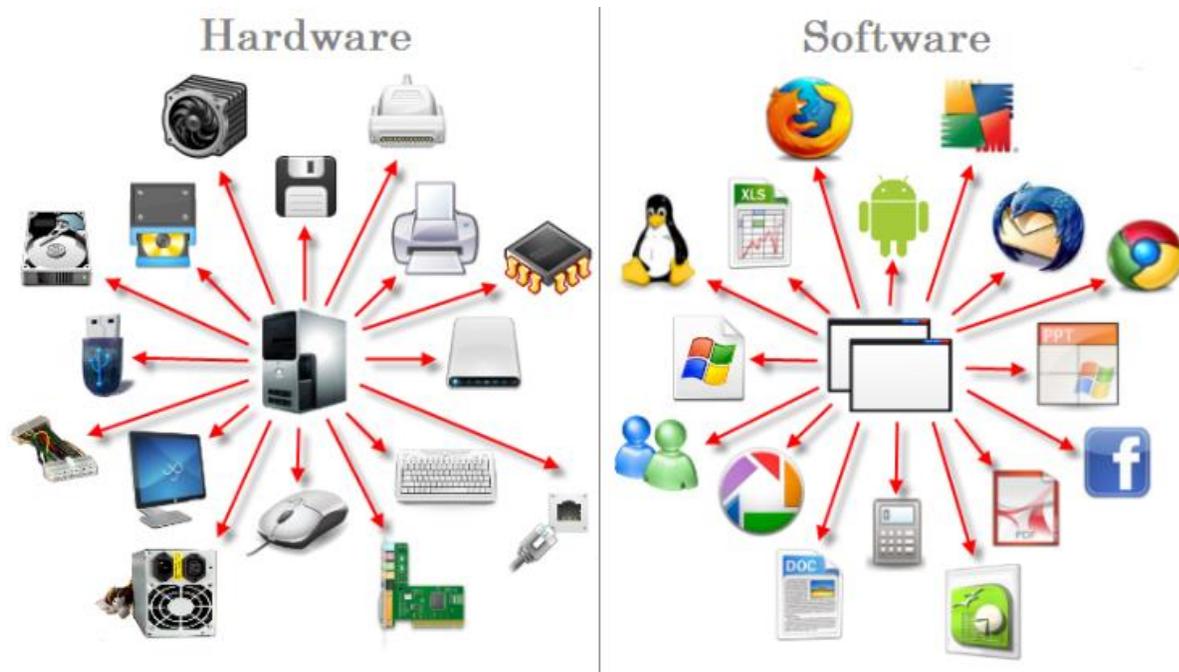
**Tema:** Componentes del sistema informatico

## SISTEMA INFORMATICO

Es el **sistema encargado de recoger datos, procesarlos y transmitir la información una vez procesada**. La máquina que realiza todo esto se llama Ordenador. La función básica que realiza un ordenador es la ejecución de un programa. **Un programa** consiste en un conjunto de instrucciones (órdenes).

**Los periféricos** son elementos externos al propio ordenador, por eso se llaman periféricos (están en la periferia del ordenador). Algunos de los periféricos más conocidos son por ejemplo el **teclado** o el **ratón** para meter información en el ordenador o **la impresora** para sacar la información del ordenador en papel escrito. Son tan imprescindibles hoy en día que ya se consideran parte del propio ordenador. Hay 3 tipos de periféricos según su uso, de entrada, de salida y de entrada/salida.

En un sistema informático se introducen datos a través de los **periféricos de entrada** (por ejemplo el teclado), se sacan datos a través de los **periféricos de salida** (por ejemplo el monitor) y también los hay **de entrada/salida**, que sirven para meter y sacar datos en el ordenador (por ejemplo un Reuter). Más sobre los periféricos aquí: [Periféricos](#).



- ❖ Realiza un cuadro donde especifique los periféricos de entrada, los de salida y de entrada y salida con 2 dibujos de cada uno
- ❖ Investiga los programas de software mas utilizados
- ❖ Cuales son los elementos mas importantes de un ordenador
- ❖ Este es un ejemplo de cuadro que puedes hacer

PERISFERICOS	ENTRADA	SALIDA	ENTRADA Y SALIDA
CARACTERISTICAS			
EJEMPLOS			
DIBUJOS			

**Tema:** Juegos populares y tradicionales

**Juegos populares**

Los juegos populares están muy ligados a las actividades del pueblo llano, y a lo largo del tiempo han pasado de padres a hijos. De la mayoría de ellos no se conoce el origen: simplemente nacieron de la necesidad que tiene el hombre de jugar, es decir, se trata de actividades espontáneas, creativas y muy motivadoras.

Su reglamento es muy variable, y puede cambiar de una zona geográfica a otra con facilidad; incluso pueden ser conocidos con nombres diferentes según donde se practique.

Los juegos populares suelen tener pocas reglas y normalmente sencillas, y en ellos se utiliza todo tipo de materiales, sin que tengan que ser específicos del propio juego. Todos ellos tienen sus objetivos y un modo determinado de llevarlos a cabo: perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, etc. Su práctica no tiene una trascendencia más allá del propio juego, no está institucionalizado, y el gran objetivo del mismo es divertirse.

Con el tiempo, algunos se han ido convirtiendo en un apoyo muy importante dentro de las clases de Educación Física, para desarrollar las distintas capacidades físicas y cualidades motrices, o servir como base de otros juegos y deportes.

Los juegos populares pueden servir como herramienta educativa en el aula en diversas materias ya que, en sus retahílas, canciones o letras se observa características de cada una de las épocas. Esta tipología puede ser una estrategia divertida en la que las personas que los realizan aprenden al mismo tiempo que se divierten.

**Juegos tradicionales**

Son juegos más solemnes que también han sido transmitidos de generación en generación, pero su origen se remonta a tiempos muy lejanos.

No solamente han pasado de padres a hijos, sino que en su conservación y divulgación han tenido que ver mucho las instituciones y entidades que se han preocupado de que no se perdieran con el paso del tiempo. Están muy ligados a la historia, cultura y tradiciones de un país, un territorio o una nación. Sus reglamentos son similares, independientemente de donde se desarrollen.

El material de los juegos es específico de los mismos, y está muy ligado a la zona, a las costumbres e incluso a las clases de trabajo que se desarrollaban en el lugar.

Sus practicantes suelen estar organizados en clubes, asociaciones y federaciones. Existen campeonatos oficiales y competiciones más o menos regladas.

Algunos de estos juegos tradicionales con el tiempo se convirtieron en deportes, denominados tradicionales, de modo que la popularidad que tienen entre los habitantes de un territorio o país compite con la popularidad de otros deportes convencionales. Algunos ejemplos: El **tejo**, los **bolos**, la **rana**, etc.

Entre estos, podríamos encontrar juegos que con el tiempo se han convertido en verdaderos deportes ligados a una región, y que solo se practican en ella, llegando a formar parte de las tradiciones culturales. El origen de los juegos y deportes tradicionales está ligado al propio origen de ese pueblo, por ello, los denominan *juegos o deportes autóctonos*. Algunos ejemplos son: El tejo, mini tejo, la rana, boli rana, el lanzamiento de barra, etc.



- ❖ De acuerdo a la información responde:
  1. ¿Cuáles son los juegos populares?
  2. ¿Cuáles son los juegos tradicionales?
  3. Diferencias entre juegos populares y tradicionales
  4. ¿Qué juegos populares ha jugado?
  5. De 3 ejemplos de juegos tradicionales con sus reglas, contenidos y objetivo.