



INSTITUCION EDUCATIVA GUSTAVO URIBE RAMIREZ

GRANADA CUNDINAMARCA

SABATINA

AREA: PROYECTOS

DOCENTE: MARIA DEL PILAR BARRAGAN

CICLO: IV

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

- ❖ Introducción al dibujo
- ❖ Clasificación del sistema informativo
- ❖ 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 el 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.

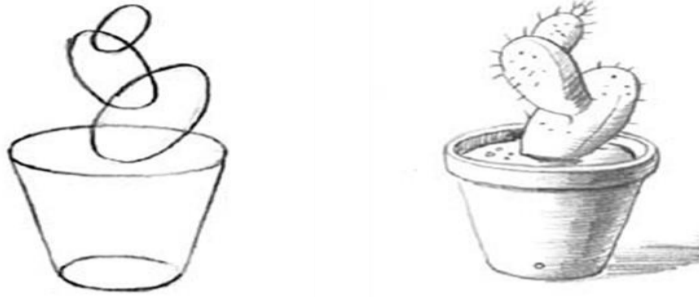
COVID - 19

¿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.

Introducción al dibujo

- **Dibujo artístico** es la disciplina del trazado y delineado de cualquier figura, abstracta o que represente un objeto real, como forma de expresión gráfica. Desde la Prehistoria ha funcionado como lenguaje alternativo de ámbito universal que permite la transmisión de información, sean ideas, descripciones o sentimientos.



HERRAMIENTAS DE DIBUJO

I. INTRODUCCIÓN

El **DIBUJO** es una forma de comunicación, es decir, una forma de expresar tus ideas para que otras personas puedan entender lo que tú les quieres decir.

Podemos distinguir, dos tipos.

- **DIBUJO ARTISTICO:** cuya función es fundamentalmente estética.
- **DIBUJO TÉCNICO:** cuya función es descriptiva, es decir, intenta representar de una forma clara el objeto a dibujar.

En **TECNOLOGÍA** se emplea fundamentalmente el **DIBUJO TÉCNICO**.

II. HERRAMIENTAS DE DIBUJO

1. EL LÁPIZ

Se fabrican en madera y llevan en su interior una mina de grafito mezclado con arcilla. Los lápices se diferencian por la **DUREZA** de sus minas dando lugar a distintos **TIPOS**:



- **Lápices BLANDOS:** tienen minas muy negras que hacen trazos gruesos y manchan con facilidad. Se utilizan principalmente en dibujo artístico.
- **Lápices MEDIOS:** se utilizan para dibujos a **MANO ALZADA** o **CROQUIS** y para **LÍNEAS DE TRAZO GRUESO** en dibujo técnico.
- **Lápices DUROS:** se utilizan para **LINEAS DE TRAZO FINO** en dibujo técnico.
- **Lápices EXTRADUROS:** se utilizan para realizar dibujos sobre superficies de gran dureza.

1. En esta sopa de letras tenemos el nombre de 9 herramientas de dibujo, búscalas.

T	R	R	F	E	I	T	I	B	D	Ñ	I	O	H	M
H	L	M	E	I	N	J	B	T	F	O	F	T	Z	I
F	R	T	H	G	C	O	U	L	U	H	V	H	B	T
U	E	S	C	U	A	D	R	A	B	E	U	S	A	A
F	G	F	E	L	R	Ñ	I	P	B	E	A	U	S	M
D	L	T	H	F	T	B	L	I	A	T	E	E	A	V
N	A	B	O	B	B	V	I	Z	N	A	N	F	P	F
V	Z	L	Ñ	U	O	A	Z	U	J	M	A	G	M	G
O	F	T	R	A	N	S	P	O	R	T	A	D	O	R
B	B	I	Ñ	F	A	A	E	O	I	R	M	H	C	T
L	N	U	M	U	C	F	H	E	V	M	O	H	F	U
P	O	R	T	A	M	I	N	A	S	U	G	U	I	L
Q	F	V	S	U	T	F	G	O	T	N	L	I	J	E
T	L	L	U	Y	T	R	B	F	U	D	R	D	X	Z
B	F	U	I	N	A	M	G	N	A	J	T	S	G	F

ACTIVIDAD:

- ❖ De acuerdo a la lectura define y escribe que es y tipos de dibujo con ejemplo.
- ❖ Dibuja la imagen del captus.
- ❖ Realiza un dibujo técnico y un dibujo artístico



Clasificación

¿Qué es **Windows**?

Windows es un término de origen inglés, que significa ventanas. **Windows** es un sistema operativo para computadoras, es propiedad de Microsoft y de su fundador, Bill Gates, y es uno de los más utilizados en todo el mundo

¿Cuál es la función principal de **Windows**? es servir como puente entre la persona y la máquina, facilitando así la conexión entre ambos y el mensaje que se quiere dar a entender.

¿Qué es la **Mac OS**?

Mac OS (del inglés Macintosh Operating System, en español Sistema Operativo de Macintosh) es el nombre del sistema operativo creado por Apple para su línea de computadoras Macintosh, también aplicado retroactivamente a las versiones anteriores a System 7.6

¿Cuáles son las funciones del sistema operativo Mac OS?

La razón por la **cual** no hay nada como una Mac. Detrás de cada Mac está la potencia de **macOS**, un sistema operativo que te permite hacer cosas que sencillamente serían imposibles de hacer en otra computadora. Eso se debe a que está diseñado específicamente para el hardware en el que está instalado, y viceversa.

¿Qué es **Linux**?

Linux es el nombre coloquial de un sistema operativo libre. Técnicamente, se llama **Linux** al núcleo o kernel del sistema, cuya denominación correcta es **GNU/Linux**. Linux tiene una gran cantidad de aplicaciones libres en Internet.

¿Dónde se utiliza el sistema operativo Linux?

18 curiosos lugares donde se usa Linux

- 1 – NASA. La NASA necesita un gran poder de procesamiento para realizar calculos enormes, almacenar datos de manera segura y realizar investigaciones y experimentos. ...
- 2 – Supercomputadoras. ...
- 3 – El CERN. ...
- 4 – Ejercitos del mundo. ...
- 5 – La bolsa de valores de New York. ...
- 6 – Gobiernos del mundo. ...
- 8 – La FAA. ...
- 9 – Google.



ACTIVIDAD:

- ❖ según la clasificación del sistema operativo escribe su importancia.
- ❖ Escribe en que se parecen y cuál es la diferencia de estos sistemas operativos
- ❖Cuál es el más conocido y ¿porque?
- ❖ Dibuja los logotipos de los sistemas operativos

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. Ciertamente, tanto en grupos de niños como con adultos, consiguen en cuestión de pocos minutos un clima de comunicación y diálogo realmente asombroso.

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 sí 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.

Estos juegos enmarcan situaciones a veces de un relativo entretenimiento, cuyo objetivo no es la competición sino favorecer la capacidad de resistencia frente a las presiones externas y la manipulación, y valorar la capacidad de respuesta a una situación hostil.

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.

Antes de empezar el juego hay que asegurarse de que se han entendido bien las consignas de partida. Por lo demás, los juegos son muy sencillos pero facilitan crear un ambiente positivo en el grupo, especialmente cuando los alumnos no se conocen.

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, ...

Intentan eliminar también los aspectos de la competitividad de los juegos en los que la diversión se hace a costa de una persona, para centrarse en situaciones en todos participan.

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.

Antes de empezar a trabajar con estos juegos, el grupo tiene que conocerse. Para que el juego se realice en buenas condiciones el grupo ha de estar en silencio absoluto.

Iniciales de cualidades

Objetivos

- Aprender los nombres.
- Favorecer un clima positivo.

Desarrollo

Cada uno dice su nombre y apellidos, y a la vez dos calificativos positivos que le definan y que tengan sus mismas iniciales.

ACTIVIDAD:

- ❖ De acuerdo al ejemplo anterior realiza un ejemplo de cada tipo de juego.
- ❖ Clasifica el ejemplo y escribe a que tipo de juego pertenece
- ❖ Realiza un dibujo a cada ejemplo