



INSTITUCION EDUCATIVA GUSTAVO URIBE RAMIREZ

GRANADA CUNDINAMARCA

SABATINA

AREA: PROYECTOS

DOCENTE: MARIA DEL PILAR BARRAGAN

CICLO: III

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

- ❖ Punto de fuga
- ❖ La informática
- ❖ tipos de juego
- ❖ La perspectiva con un punto de fuga
- ❖ Periféricos

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

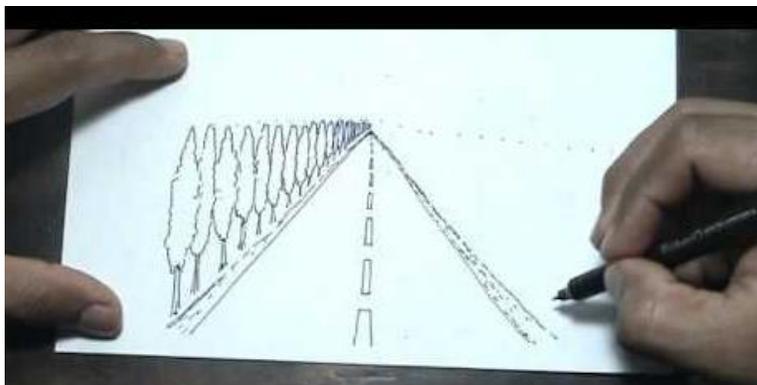
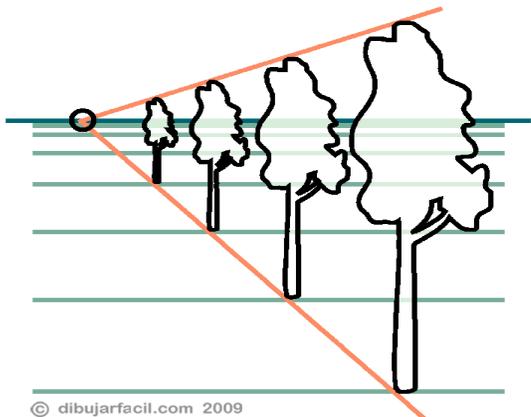
¿Cómo puedo evitar el riesgo de infección?

- ❖ 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.

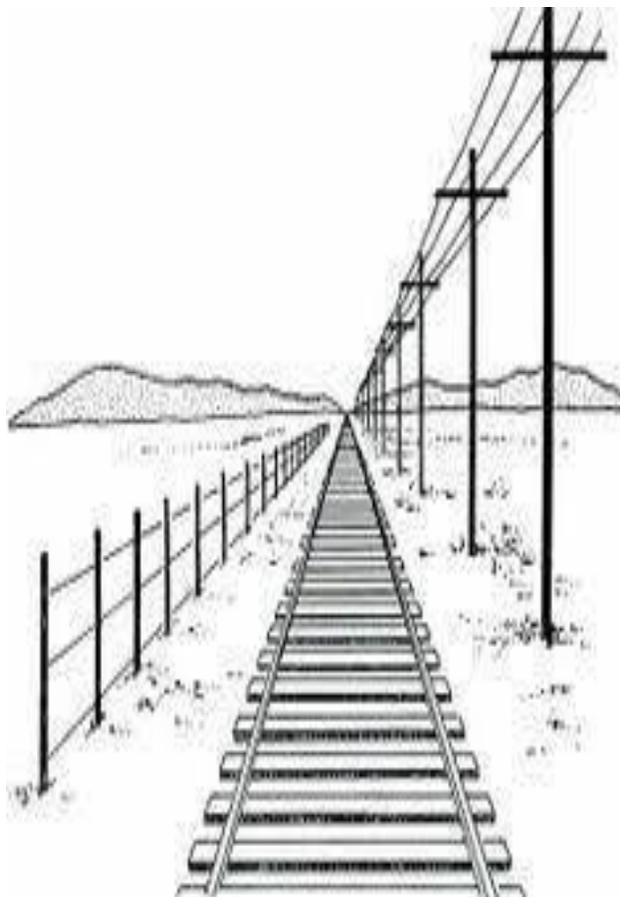
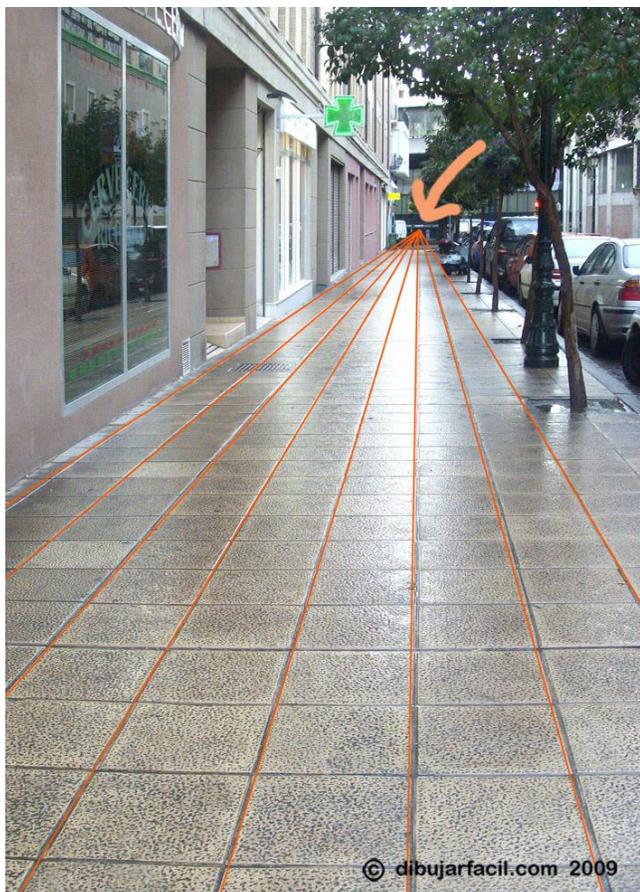
Punto de fuga

Un punto de fuga, en un sistema de proyección cónica, es el lugar geométrico en el cual las proyecciones de las rectas paralelas a una dirección dada en el espacio, no paralelas al plano de proyección, convergen. Es un punto impropio, situado en el infinito.

En este tipo de dibujo, las líneas horizontales y verticales se dibujarán horizontales y verticales respectivamente en el dibujo, las líneas que se alejan del observador tendrán una inclinación hacia lo que se llama "**Punto de Fuga**", que es el **punto** en el cual los objetos se vuelven tan pequeños que ya no pueden verse.



Las cosas tienen un aspecto diferente según desde donde las miramos. Dibujarlas es más fácil usando la perspectiva. A medida que se alejan del observador los elementos se ven más pequeños y las separaciones entre ellos también se ven más pequeñas. Además, las posiciones del objeto se acercan a la línea del horizonte. Todas las líneas paralelas entre sí parecen unirse en un mismo punto cuando se alejan. Se le llama punto de fuga. Para las líneas paralelas al suelo (horizontales), este punto está situado en la línea del horizonte. La perspectiva define el aspecto que tienen los objetos, según el punto de vista del observador, con geometría. Así los podemos dibujar de forma que se parezcan a la realidad. Nos ayuda a representar sobre un papel los objetos tal y como los vemos. La perspectiva define el aspecto que tienen los objetos, según el punto de vista del observador, con geometría. Así los podemos dibujar de forma que se parezcan a la realidad. Nos ayuda a representar sobre un papel los objetos tal y como los vemos.



Actividad

- ❖ Realiza un resumen de lo que entiendes por punto de fuga y de un ejemplo
- ❖ En las hojas de bloc milimetrada vas a realizar estos dos dibujos
- ❖ Recuerda que lo puedes hacer en las hojas que tengas.

La Informática

La Informática es el tratamiento automático de la información mediante el ordenador.

La información son los datos y el tratamiento automático de estos datos se hace mediante los sistemas informáticos que son los llamados comúnmente Ordenadores o Computadoras. Un ejemplo sería calcular la suma de 5 + 6. El 5, el 6 y el signo + son los datos, el tratamiento automático de esos datos sería el resultado, es decir 11.

ORDENADOR = **SISTEMA INFORMÁTICO** = COMPUTADORA

Los componentes que constituyen un ordenador se clasifican en dos categorías diferentes:

- **El Hardware:** parte física del ordenador. Conjunto de placas, circuitos integrados, chips, cables, impresoras, monitores, etc. (lo que podemos tocar)
- **El Software:** son los programas, es decir las instrucciones para comunicarse con el ordenador y que hacen posible su uso (no lo podemos tocar).

ACTIVIDAD.

- 1 De acuerdo a la información realiza un mapa conceptual
- 2 Dibuja los componentes del ordenador clasifícalos
- 3 Organiza una tabla donde clasifique las partes principales de un ordenador y para que sirve
4. **Resuelve la siguiente sopa letras:**

ALTAVOZ
CD
CPU
DISCO
DVD
ESCANER
MESSENGER
MICROFONO
MONITOR
RATON
TECLADO
WINDOWS
WORD

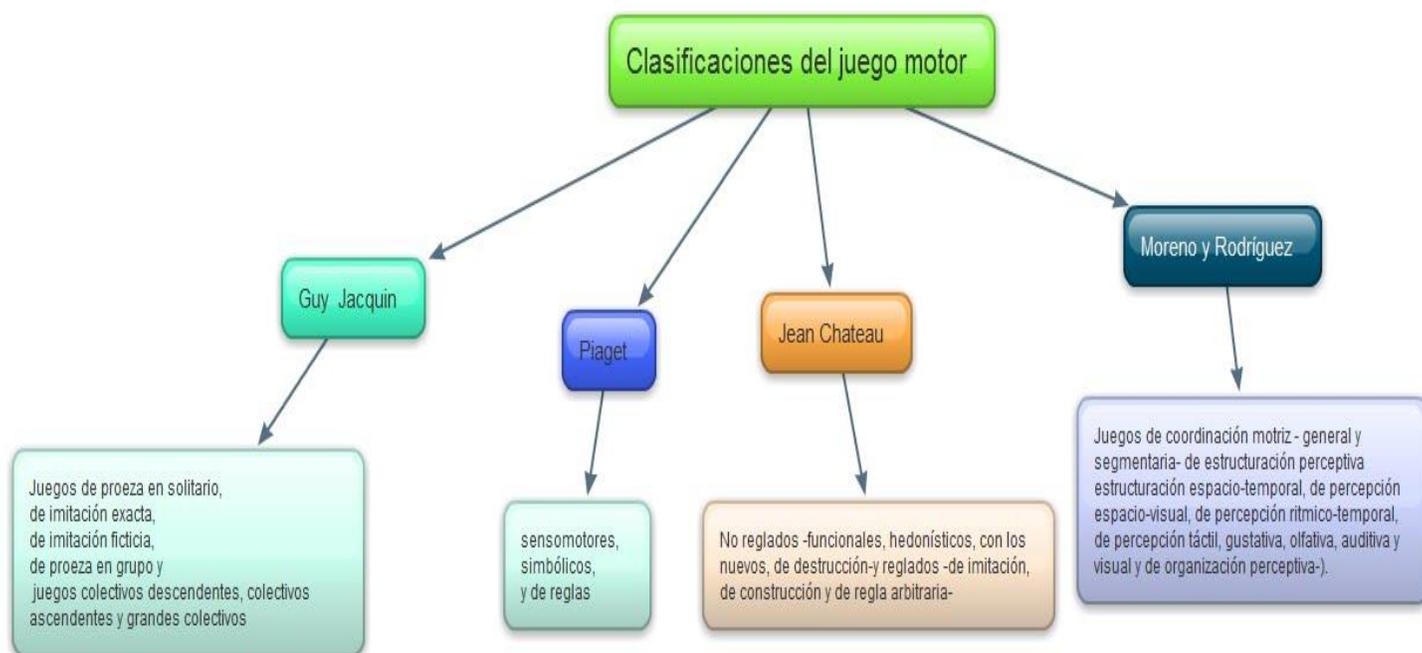


Una vez resuelta haz dos columnas con los elementos que pertenecen al Hardware y al Software

HARDWARE	SOFTWARE

Tipos de juegos

Existen numerosas clasificaciones con relación al juego, sin embargo, a modo de introducción de acuerdo con Moreno Murcia (1999), nos presenta la clasificación del juego motor que realizan varios autores los cuales se muestran en el siguiente gráfico.



A partir de clasificación mostrada en el gráfico anterior tomando en cuenta la corriente constructivista de teorías de aprendizaje, es necesario explicar la clasificación de Jean Piaget la cual se explica de la siguiente manera:

El juego senso-motor o funcional. Se implica a los sistemas de movimiento y de percepción de una manera coordinada entre sí, y constituye cualquier conducta elemental susceptible de ser repetida y de ser aplicada a nuevas situaciones. En esta fase cada movimiento se modifica desde el punto de vista en el cual se realiza en cada instante, sufriendose modificaciones y situaciones nuevas de adaptación. Así en esta fase los intereses de los niños pasan por la constante repetición de movimientos o acciones de juego, mediante los cuales crean esquemas mentales de actuación.

El juego simbólico. Se caracteriza por la utilización de símbolos por parte del jugador que son identificados por el mismo y que por tanto le asignan un significado particular. Esta interpretación simbólica hace que el jugador defienda su realidad y entre en un juego fantástico donde la fantasía cobra su máximo relieve. Las acciones principales que realizan los jugadores son la mímica, la fantasía simbólica, donde el niño crea una situación fantaseada sobre un hecho real, y la simbolización, en la que, a diferencia de la fantasía simbólica, se representa o imagina un objeto ausente.

El juego de reglas. Surge de la necesidad del juego colectivo y consta de una serie de reglas que se adaptan al contexto socio-cultural donde se desenvuelve el juego y a las características de los participantes. Para Piaget existen dos grandes periodos o estadios. El primero, "*práctica de la regla*", que lo subdivide a su vez en cuatro estadios: motor, egocéntrico, cooperación naciente y codificación de las reglas. El segundo, "*conciencia de la regla*", lo subdivide en tres estadios: individual, imitación de las reglas y derecho.

ACTIVIDAD:

- ❖ Según el mapa conceptual que nos muestra Murcia en que se relacionan los autores con respecto a la clasificación del juego
- ❖ Según Piaget siguiendo la corriente constructivista, explica con tus palabras cada uno de estos juegos
- ❖ Realiza un ejemplo de cada juego, con sus contenidos, y dibujo

