



INSTITUCION EDUCATIVA GUSTAVO URIBE RAMIREZ

GRANADA CUNDINAMARCA

SABATINA

AREA: PROYECTOS

DOCENTE: MARIA DEL PILAR BARRAGAN

CICLO: III

TITULO DE LA GUIA: TRABAJO DESDE CASA

## 1. COMPETENCIAS PLANEACION DEL PERIODO

- Comprender los lenguajes artísticos entendiéndolos como recursos de expresión y comunicación, para utilizarlos en sus propias producciones, e identificarlos en obras artísticas y culturales.
- aplicar conocimientos tecnológicos, de otras ramas, o los obtenidos mediante el método de análisis de objetos y sistemas, para poder llevar a cabo su planificación y ejecución de manera eficaz, creativa y colaborativa.
- Competencia social y ciudadana: Esta competencia hace posible comprender la realidad social en que se vive, cooperar, convivir y ejercer la ciudadanía democrática en una sociedad plural, así como comprometerse a contribuir a su mejora. En ella están integrados conocimientos diversos y habilidades complejas que permiten participar, tomar decisiones, elegir cómo comportarse en determinadas situaciones y responsabilizarse de las elecciones y decisiones adoptadas

## 2. CONTENIDO TEMATICO

- Técnicas de trabajo en papel milimetrado
- Estadística en barras.
- Evolución de la tecnología
- Análisis de objetos tecnológicos
- el juego y su función
- tipos de juego

## 3. ACTIVIDADES: todas las actividades de artística deben llevar margen según indicaciones.

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](mailto: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.

## 4. 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.

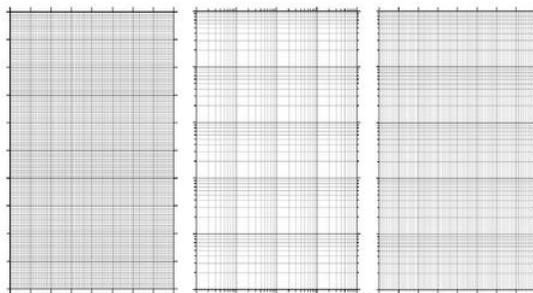
## BLOCK MILIMETRADO

El **papel milimetrado** suele tener fondo de color blanco, mientras que la pauta cuadrículada es de colores suaves **como** el azul pastel, amarillo, etc. Las líneas más gruesas te permiten tomar medidas para hacer tus cálculos y dibujos a escala.

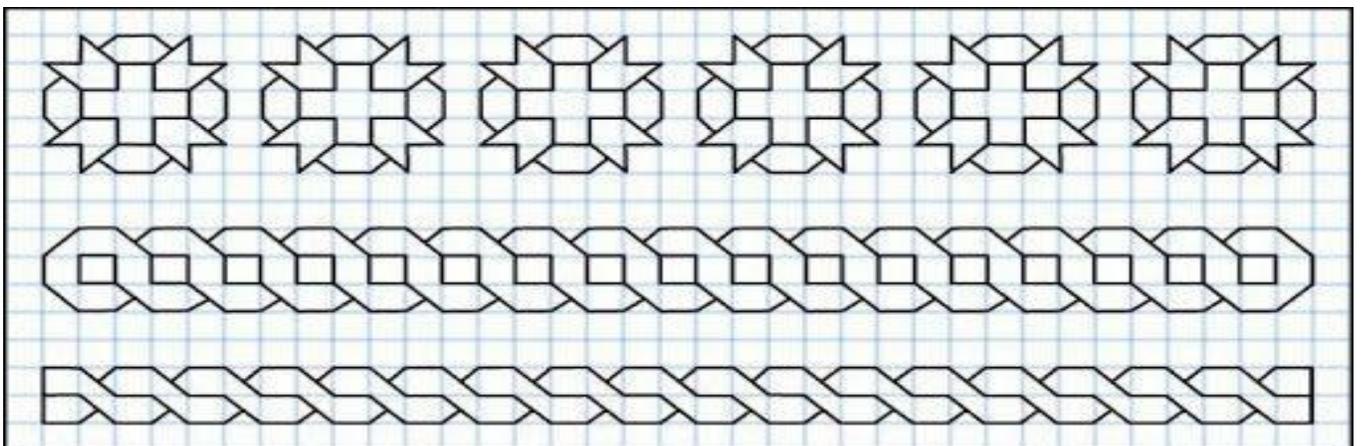
Los datos teóricos en un proceso de medición se organizan en tablas. Las tablas de valores así confeccionadas nos informan acerca de las relaciones existentes entre una magnitud y otra. Una alternativa para establecer dichas relaciones es hacer representaciones gráficas en un sistema de ejes coordenados con divisiones milimetradas, logarítmicas y semilogarítmicas, según sea el caso, con el fin de encontrar gráficas lineales (rectas) para facilitar la construcción de las fórmulas experimentales que representen las leyes que gobiernan el fenómeno.

Objetivo:

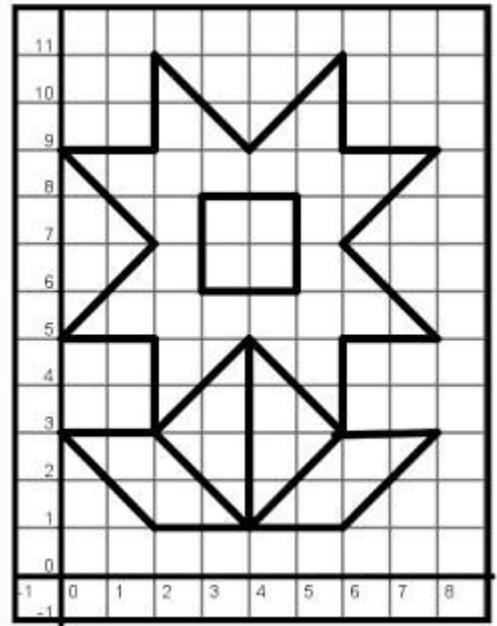
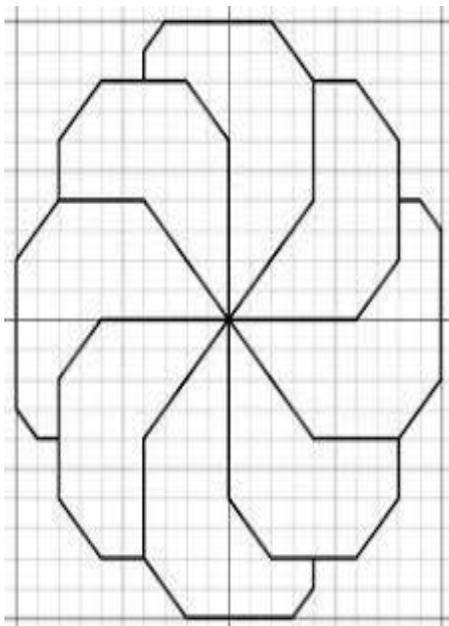
- Aprender a organizar y graficar los datos experimentales haciendo uso de tablas y papeles gráficos
- Aprende técnicas de ajuste de curva, principalmente el método de regresión lineal y el método de mínimos cuadrados.
- Facilitar el dibujo lineal con medidas precisas.



- Vamos a crear diferentes graficos utilizando lineas para llegar a la forma
- Utiliza estos graficos para hacer margen a los trabajos o crea los tuyos



- Realiza en hoja separada cada una de estas figuras



## Evolución de la tecnología

**Evolución tecnológica** es el nombre de una teoría de los estudios de ciencia, tecnología y sociedad para describir el desarrollo histórico de la tecnología, desarrollada por el filósofo checo Radovan Richta. El concepto es confluyente con el de Revolución tecnológica, puesto que sólo durante los períodos de mayor innovación técnica se marca la diferencia del ritmo de desarrollo entre ambos y de trascendencia que existe entre los conceptos genéricos de evolución y revolución. Durante la mayor parte de la historia de la humanidad, el ritmo de dichas innovaciones fue lento, sin embargo, a partir de la segunda guerra mundial la humanidad ha experimentado un crecimiento exponencial en el uso y desarrollo de la tecnología.

La expresión revolución tecnológica o científico-técnica se refiere a las transformaciones técnicas y sus implicaciones económicas y sociales de la tercera revolución industrial (desde la segunda mitad del siglo XX), aunque también se utiliza frecuentemente la expresión para referirse a las dos primeras grandes transformaciones que han merecido el nombre de económica, la Revolución Neolítica y la Revolución industrial de los siglos XVIII y XIX.

- Elabora un mapa conceptual sobre el tema
- Resolver los siguientes puntos

8. Ordena según su invención, de más antiguo a más moderno, los siguientes productos de la tecnología:

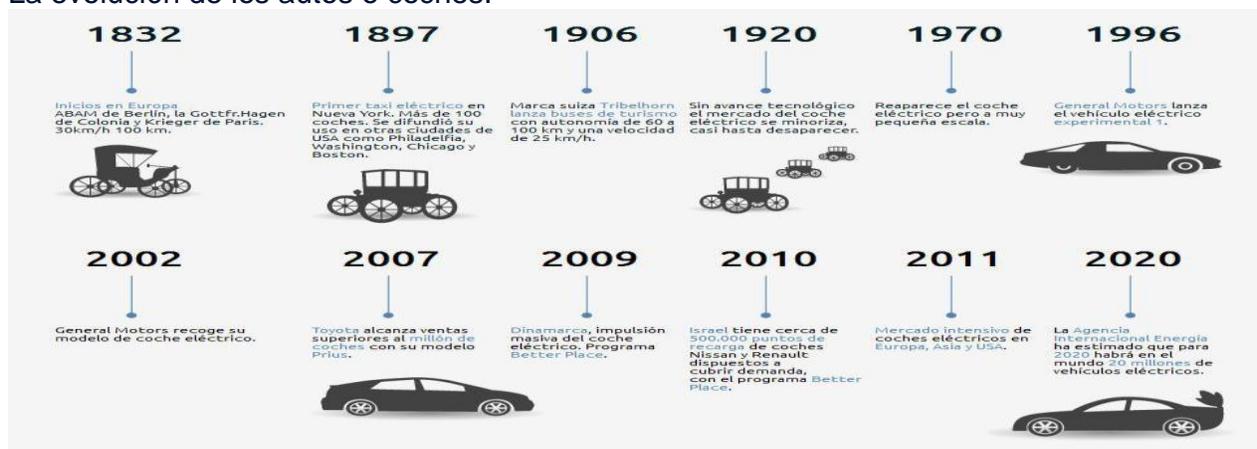


9. Indica, de los siguientes productos tecnológicos, cuáles cubren necesidades relacionadas con la construcción: Ladrillo Fruta Pijama Grúa Periódico Excavadora Cohete Escalera

10. Según la evolución histórica se puede decir que a nivel tecnológico el hombre ha avanzado en aspectos como:

PARAMETROS	PREHISTORIA	EDAD MODERNA
Alimentación		
Vivienda		
Vestuario		
Comunicación		
Medicina		
Transporte		
Educación		
Fuerzas militares		
Caza		

- Dibuja o pega la evolución de un objeto mirar el ejemplo: La evolución de los autos o coches.



## EL JUEGO

Cuando se habla del juego como una actividad humana parece que nos referimos siempre al binomio: juego – infancia, y en ocasiones olvidamos y casi que negamos la posibilidad de otro tipo de jugadores (Mantilla, 1991); cabe anotar que este fenómeno ha estado, de alguna manera, muy ligado a la infancia, no sólo por la experiencia que tenemos los seres humanos sobre el mismo (Fink, 1996), sino también debido a que algunas disciplinas como la psicología han centrado parte de su reflexión en este lugar cronológico de la vida que si bien ha producido una reflexión rica al respecto también ha generado, sin querer, una mirada casi “exclusiva” hacia este binomio, del que en ocasiones nos cuesta salir.

### El juego y su importancia en una propuesta de educación preventiva

Negar la posibilidad de jugar a otros jugadores, tanto jóvenes como adultos, se enuncia de manera reiterativa en múltiples expresiones y acciones que veremos más adelante, pero que sin duda proponen, por lo menos, la necesidad de desarrollar otro tipo de actividades de juego para la población adulta y juvenil, a quienes los demás no dudan catalogarlos de “infantiles” si se atreven a desarrollar juegos que están falsamente clasificados en una taxonomía que los ubica en un momento específico de la existencia de los seres humanos.

En este documento vamos a intentar esbozar algunas ideas sobre la importancia del juego en la vida de los seres humanos, para abordar la importancia de este fenómeno en la vida de las personas adultas que seguimos, hasta los últimos días de nuestra existencia, siendo titulares de una dimensión lúdica (Cinde, 2012) que nos posibilita mantener vigente la posibilidad de divertirnos y por ende de jugar.

### El juego. Procesos de desarrollo y socialización - El juego nuevas miradas desde la neuro pedagogía - Recreación, lúdica y juego -

El juego es una actividad humana y social que aparece en el alba de la existencia (Newson, 1999); los primeros juguetes, de acuerdo con estos autores, son las mismas partes del cuerpo de los adultos que acompañan el desarrollo de los más pequeños, que en la medida que juegan con éstos les permiten acercarse al mundo que los rodea.

En el mismo sentido, Piaget (1979) y Vigotsky (1978) habían vislumbrado la importancia del juego como lugar de encuentro y desarrollo social, cognitivo, emocional, entre otros. Algunas teorías más recientes del juego y del desarrollo humano identifican en este fenómeno una importancia que si bien reconoce su papel en los procesos de socialización (Nussbaum, 2014), en el desarrollo biológico madurativo (Parolini, 1994), en el desarrollo cognitivo (Piaget, 1979), parten del mismo para proponerlo como un elemento constitutivo de la existencia de los seres humanos.

Responder:

- ¿Qué es el juego?
- ¿Por qué es importante el juego?
- ¿en tiempos de pandemia porque es recomendable jugar?
- Nombre que tipos de juego conoces
- Escoge un juego, explica el objetivo, la metodología y sus reglas.

#### **JUEGO N°2: FÚTBOL CON PAREJAS**

**Objetivo:** Predeportivo. Fundamentos técnicos del fútbol y desarrollo de la cooperación.

**N° de participantes:** 2 Equipos.

**Material:** Un balón y 4 conos.

**Organización:** los integrantes de cada equipo se colocan por parejas y durante el partido deben ir de la mano.

**Desarrollo:** Si una pareja se suelta, comete una falta, sacando la falta el equipo contrario.

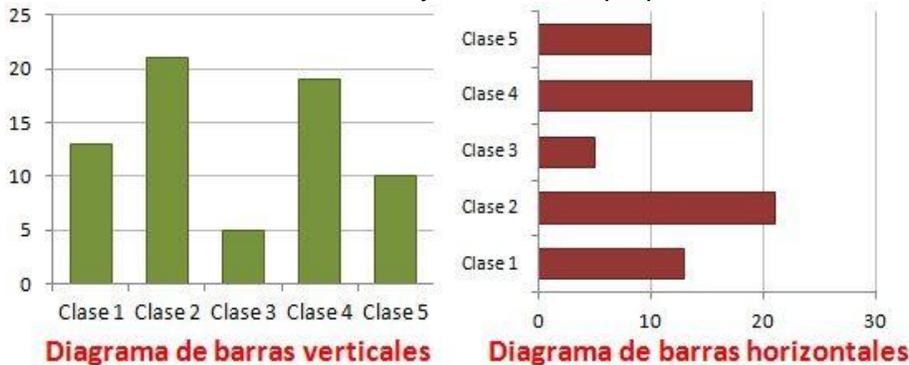


## Estadística en barras

El **diagrama de barras** (o **gráfico de barras**) es un [gráfico](#) que se utiliza para representar datos de [variables cualitativas](#) o discretas. Está formado por **barras** rectangulares cuya altura es proporcional a la frecuencia de cada uno de los valores de la variable.

Las principales características del diagrama de barras son:

- En el **eje de abcisas** se colocan las cualidades de la variable, si la variable es cualitativa, o los valores de dicha variable, si es discreta.
- En el **eje de ordenadas** se colocan las barras proporcionales a la [frecuencia relativa](#) o absoluta del dato.
- Las barras pueden ser **horizontales o verticales**, según si los valores de la [variable](#) se reflejan en el eje horizontal o vertical.
- Todas las barras deben tener el **mismo ancho** y no deben superponerse las unas con las otras.



### Tipos de gráficos de barras

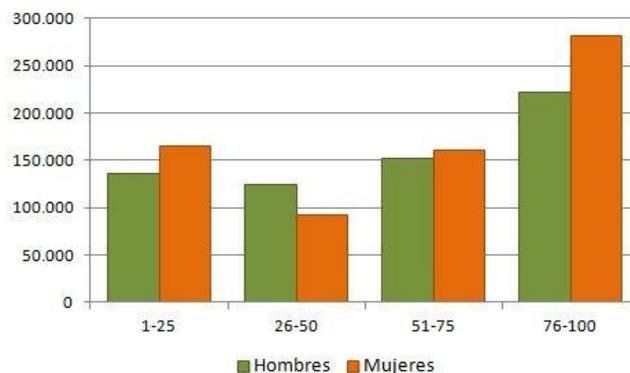
Existen varios tipos de **gráficos de barras** según las series de datos y como están estas representadas:

#### 1. Gráfico de barras sencillo

Representa los datos de **una única serie o conjunto de datos**.

#### 2. Gráfico de barras agrupado

- Representa los datos de **dos o más series o conjuntos de datos**.
- Cada **serie** se representa en un **mismo color**.
- Las barras se colocan una al lado de la otra por categoría de la variable para comparar las series de datos.



➤ Según los datos vas a crear en tu block milimetrado:

- Una estadística basada en el ejemplo siguiente sobre el covid – 19 una con gráfico sencillo y otra con gráfico de barras agrupado.

Preferencia disfrute vacaciones	
PERÍODO	TRABAJADORES
1ª quincena Julio	35
2ª quincena Julio	43
1ª quincena Agosto	78
2ª quincena Agosto	106
1ª quincena Septiembre	28

Para visualizar mejor los datos, dibuja un **diagrama de barras verticales**.

