



# Institución Educativa Debora Arango

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395  
Sede Principal: Calle 18 103-160 Correg. Altavista. Telefón 3411386 3433654 3414251  
SEDE MANO DE DIOS Carrera 90 15-60 Correg. Altavista. Teléfono 235 0062  
Email: iedeboraarango@gmail.com - Pág. Web: [www.iedeboraarango.edu.co](http://www.iedeboraarango.edu.co)



## ACTIVIDADES DE SUPERACIÓN

Nombre del estudiante:	Grupo: <b>CICLO 4</b>
Área y/o asignatura y grado a superar: <b>Tecnología e Informática grado 8</b>	
Fecha de entrega:	Fecha de devolución:

### Competencias del ciclo:

**Reconocer diferentes sistemas tecnológicos, los principios de funcionamiento y el aporte al desarrollo de tareas y la satisfacción de necesidades, a través del diseño y simulación; apoyadas por herramientas TIC.**

Desde que el ser humano apareció sobre la Tierra hay tecnología. De hecho, las técnicas utilizadas en la elaboración de instrumentos se toman como una evidencia contundente de los albores de la cultura humana. En general, la tecnología ha sido una fuerza poderosa en el desarrollo de la civilización, más aún cuando se ha fraguado su vínculo con la ciencia. La tecnología lo mismo que el lenguaje, el ritual, los valores, el comercio y las artes es una parte intrínseca de un sistema cultural y les da forma y refleja los valores del sistema; además, es una estructura social compleja que se vincula no solamente con la investigación, las técnicas, el diseño y las artes, sino también las finanzas, la fabricación, la administración, el trabajo, la comercialización y el mantenimiento en el mundo actual.

En el sentido más amplio, la tecnología aumenta las posibilidades para cambiar el mundo: cortar, formar o reunir materiales; mover objetos de un lugar a otro; llegar más lejos con las manos, voces y sentidos. El ser humano se sirve de la tecnología para intentar transformar el mundo y satisfacer sus necesidades. Tales cambios pueden referirse a requerimientos básicos de sobrevivencia como alimento, refugio o defensa; o pueden relacionarse con aspiraciones humanas como el conocimiento, el arte o el control. Pero los resultados de cambiar el mundo son con frecuencia complicados e impredecibles; pueden incluir beneficios, costos y riesgos inesperados los cuales pueden afectar a diferentes grupos sociales en distintos momentos. Por tanto, anticipar los efectos de la tecnología es tan importante como prever sus potencialidades.

## ACTIVIDAD

Leer atentamente el texto y desarrolla las siguientes acciones:

- Escribir, buscar y definir las palabras desconocidas. Leer nuevamente el texto.
- De acuerdo al texto
  - ¿Para qué existe la tecnología y desde cuándo?
  - ¿Cuáles son las áreas o disciplinas que se vinculan a la tecnología para su desarrollo?
  - ¿Qué consecuencias tiene el uso de la tecnología en la vida del hombre?



# La Plancha

Las ropas libres de arrugas han sido un símbolo de refinamiento, pulcritud y categoría social durante 2.400 años como mínimo, si bien nunca fue fácil conseguir el efecto deseado. Todas las planchas primitivas empleaban la presión. Sólo algunas utilizaban el calor para eliminar arrugas o formar pliegues en las prendas recién lavadas.



-En el siglo IV a.C., los griegos usaban una barra de hierro cilíndrica calentada, similar a un rodillo de amasar, que se pasaba sobre las ropas de lino para marcar los pliegues. Dos siglos más tarde, los romanos ya planchaban y plisaban con un mazo plano, metálico, que literalmente martilleaba las arrugas. Con estos dispositivos, el planchado era algo más que una tarea prolongada y tediosa. Era un trabajo de esclavos que hacían los esclavos. Incluso los belicosos vikingos del siglo X apreciaban las prendas exentas de arrugas, a menudo plisadas. Empleaban una pieza de hierro en forma de hongo invertido, que movían adelante y atrás sobre la tela húmeda. Los historiadores de la moda aseguran que la dificultad de formar los pliegues servía para establecer la distinción entre las clases altas y bajas en materia de indumentaria. Los campesinos no tenían tiempo para planchar con tanto esmero, y los pliegues eran un signo externo de que se contaba con esclavos o sirvientes.

Hacia el siglo XV, las familias europeas acomodadas utilizaban la plancha llamada "caja caliente" provista de un compartimiento para carbón o un ladrillo previamente calentado. Las familias más pobres todavía utilizaban la plancha sencilla de hierro, con mango, que se calentaba periódicamente sobre el fuego. La gran desventaja de esta plancha era que el hollín se adhería a ella y pasaba a las ropas.

Cuando se instaló la iluminación de gas en los hogares, en el siglo XIX, muchos inventores idearon planchas calentadas con esa forma de energía, pero la frecuencia de los escapes, explosiones e incendios aconsejó llevar las ropas arrugadas. El verdadero boom en el planchado llegó con la instalación de la electricidad en las casas.

## ACTIVIDAD

Realiza Lectura y consulta si es necesario.

1. ¿Se ha llamado de la misma manera siempre?
2. Breve reseña de su origen
3. Creación de línea del tiempo evolutiva de la plancha. Indicando las variaciones (nombre, año, generador, materiales)
4. Elaboración de informe escrito: Saberes y principios científicos (funcionamiento) y explicación de su funcionamiento interno. Además, escribir cómo se cumplen los principios tecnológicos. Explicar y describir cada uno.



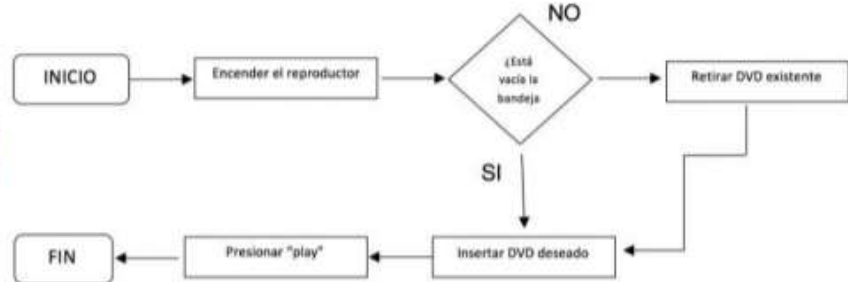
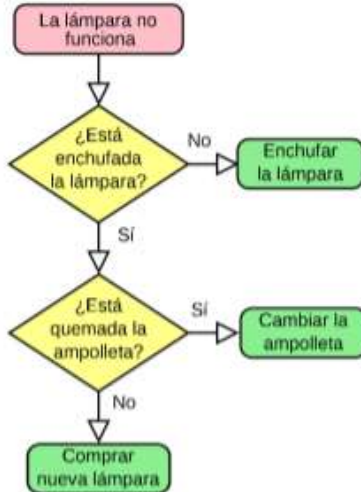


# Institución Educativa Debora Arango

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
 SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395  
 Sede Principal: Calle 18 103-160 Correg. Altavista. Telefax 3411386 3433654 3414251  
 SEDE MANO DE DIOS Carrera 90 15-60 Correg. Altavista. Teléfono 235 0062  
 Email:iedeboraarango@gmail.com - Pág. Web: [www.iedeboraarango.edu.co](http://www.iedeboraarango.edu.co)



Ejemplos:



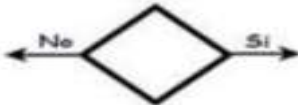
Un **diagrama de flujo** es una secuencia específica de actividades, que determinan un inicio, fin y acciones a seguir. Los principales símbolos convencionales que se emplean en los diagramas de flujo son los siguientes:



**Inicio o fin del diagrama**



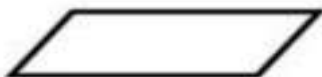
**Acción o proceso**



**Toma de decisión**



**Salida de información**



**Entrada de información**



**Subprograma**



**Conector**

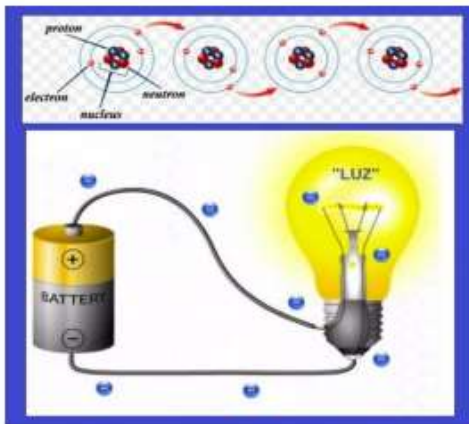


## ACTIVIDAD

Elaborar algoritmos para saber que fallas o daños puede tener La plancha cuando no funciona. Orientado desde Las siguientes preguntas.

- Hacer una Lista de fallas que se pueden presentar en La plancha y que no permiten un buen funcionamiento.
- Elaborar 3 algoritmos de revisión, verificación, análisis y propuesta de solución, para dar solución a tres de Las fallas expuestas en el anterior punto.

Los algoritmos se deben representar en diagrama de flujo.



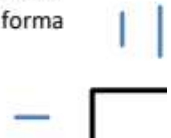
### ¿Qué es La Electricidad?

La electricidad es un conjunto de fenómenos físicos que se producen cuando existe un movimiento de los electrones de los átomos que forman cualquier tipo de materia.

El movimiento de electrones es lo que se conoce como "corriente eléctrica". Por lo que podemos decir que **la electricidad son los fenómenos que se producen por el paso de la corriente eléctrica.**

- Fenómenos Físicos: Luz, Calor, Movimiento, Sonido, etc.
- Electrones: Partículas de los átomos por los que está formado un material.
- Corriente Eléctrica: movimiento de electrones.

Este movimiento de los electrones puede ser causado de forma natural, como es el caso de un rayo, o pueden ser causados por el hombre de forma





# Institución Educativa Débora Arango

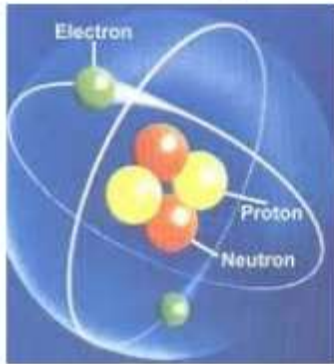
Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395  
Sede Principal: Calle 18 103-160 Correg. Altavista. Telefón 3411386 3433654 3414251  
SEDE MANO DE DIOS Carrera 90 15-60 Correg. Altavista. Teléfono 235 0062  
Email:iedeboraarango@gmail.com - Pág. Web: [www.iedeboraarango.edu.co](http://www.iedeboraarango.edu.co)



artificial, por ejemplo una dinamo como la de la bicicleta que produce corriente eléctrica. Si conseguimos mover electrones de un material, hemos conseguido generar electricidad. Estos electrones podemos moverlos o transportarlos a través de OPERADORES: conductor (cable) y hacerlos pasar por un receptor (por ejemplo un motor, bombilla, etc.) para que se produzca algún efecto (giro, luz, calor, etc). Para hablar de la electricidad debemos conocer el átomo.

## Los Átomos, los Electrones y La Electricidad

La materia o cualquier material está formado por partículas muy pequeñas (no se ven a simple vista) llamadas átomos.



El átomo está formado por un núcleo en cuyo interior se encuentran otras partículas, aún más

el número de electrones. Si este electrón se lo damos a otro átomo que esté a su lado, este átomo quedará cargado con carga negativa, ya que tendrá un e- de más. Pero insistimos, lo que nos interesa es que los e- se muevan a través de los átomos de un material, de un átomo a otro, por ejemplo electrones moviéndose a través de los átomos de un cable o conductor, ya que es la forma de generar electricidad. Si esto lo viéramos como en una película, el efecto que veríamos es un movimiento de electrones, de átomo en átomo a través del material. **!!!Eso es la electricidad!**

## Efectos o Fenómenos Físicos de la electricidad

Por ejemplo, si hacemos pasar electricidad por un filamento, hilo enroscado, por un material llamado tungsteno o de wolframio, resulta que... **!!!Se genera luz!!!**

Pero los efectos de la electricidad o Fenómenos Físicos que producen son muchos más. Los elementos que producen efectos al ser atravesados por una corriente eléctrica (e- en movimiento) se llaman **Receptores**.  
- **Receptores Luminosos**: los que producen luz, por





# Institución Educativa Debora Arango

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395  
Sede Principal: Calle 18 103-160 Correg. Altavista. Telefón 3411386 3433654 3414251  
SEDE MANO DE DIOS Carrera 90 15-60 Correg. Altavista. Teléfono 235 0062  
Email:iedeboraarango@gmail.com - Pág. Web: [www.iedeboraarango.edu.co](http://www.iedeboraarango.edu.co)



pequeñas, llamadas protones y neutrones. Los **protones** tienen **carga eléctrica positiva** y los neutrones solo tienen masa pero no tienen carga eléctrica.

Pero lo que realmente nos importa para la electricidad son los **electrones**.

Son partículas con **carga eléctrica negativa** que están girando alrededor del núcleo del átomo. El átomo, en **estado neutro**, tiene el mismo número de protones que de electrones, como los dos tienen la misma carga pero uno + y el otro negativa, el cómputo global de su carga es cero, es decir el átomo **no tiene carga eléctrica en estado natural**.

Recuerda:

- 1 electrón tiene una carga eléctrica negativa (-).
  - 1 protón tiene carga eléctrica positiva (+).
- Pero **los electrones podemos arrancarlos del átomo al que pertenecen y moverlos a otro átomo** que esté a su lado, es decir podemos "mover electrones", o lo que es lo mismo generar electricidad. Date cuenta que si quitamos un electrón (abreviatura e-) a un átomo, este átomo quedará con carga positiva porque ahora tiene un protón más que

e- fácilmente, como es el caso del cobre, ya tenemos la solución. Como los átomos de carga positiva quieren electrones para estar en estado neutro, y los átomos de carga negativa le sobran e- y quieren echarlos para también estar neutros.

Los electrones del conductor cercanos al cuerpo positivo se moverán a los huecos del material, dejando huecos en el conductor que pasarán a ser ocupados por los electrones de los átomos más cercanos.

Así hasta llegar a los huecos que quedan en la parte más cercana del conductor a la parte negativa, huecos que se llenarán con los electrones que sobran en ese material.

**Resumiendo:** Los e- que sobran del material negativo pasarán al material positivo a través del conductor, generándose una corriente eléctrica. ¿Cuándo parará la corriente eléctrica?. Cuando todos los e- de la parte negativa pasen a la positiva y los dos materiales estén en estado neutro o sin carga.

Como ves la **idea** es **tener** algo

ejemplo, una lámpara.

- **Receptores Magnéticos:** producen electromagnetismo, por ejemplo, la atracción de dos partes metálicas para producir un sonido o movimiento. Por ejemplo, un electroimán o los altavoces.

- **Receptores Térmicos:** Que producen calor, por ejemplo, un radiador.

- **Receptores Giratorios:** que producen giro, por ejemplo, un motor.

- **Receptores Sonoros:** producen sonido, por ejemplo, un timbre.

Algunos son una mezcla, por ejemplo, el timbre será magnético y sonoro. Un motor será magnético y giratorio.

## ¿Cómo Generamos Electricidad?

Solo necesitamos tener un cuerpo con carga positiva (con átomos que le falten e-) a un lado y a otro lado un cuerpo con carga negativa (que le sobren e-).

**Recuerda** el cuerpo con carga positiva tiene huecos, el cuerpo con carga negativa exceso de electrones. Si ahora los unimos con un material conductor, es decir un material que por él pasen o se muevan los

muchos años cuando todavía no se conocía muy bien el movimiento de los electrones.

## **Formas de Producir Electricidad**

- **Por la Acción Magnética:** es de esta forma como se produce la energía en las grandes centrales eléctricas mediante los alternadores o, en otros casos, con las dinamos en forma de corriente continua.

- **Por Acción de la Luz:** Mediante las células fotovoltaicas de los Paneles Solares es posible transformar directamente la energía luminosa en energía eléctrica.

- **Por Reacción Química:** Las pilas y acumuladores son generadores que, aprovechando la energía que se desarrolla en determinadas reacciones químicas, producen electricidad. Estas 3 son las más utilizadas, luego hay otras que producen cantidades muy pequeñas de energía eléctrica:

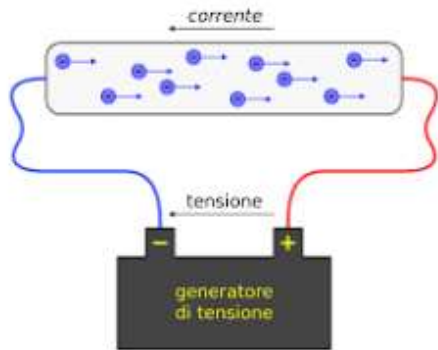
- Por Frotamiento: Electricidad Estática.

- Por Presión: Existen ciertos materiales, como los cristales de cuarzo, que cuando son golpeados o presionados, entre sus caras aparece una tensión eléctrica entre ellas.



que **siempre** mantenga el material de arriba con carga negativa y el de abajo positiva, o lo que es lo mismo, que tengamos **una diferencial de potencial entre dos puntos (d.d.p.)**.

Una pila, por ejemplo, tiene 2 polos, el positivo y el negativo.

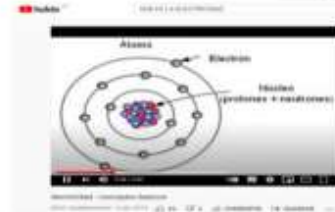


## Sentido de los Electrones y de la Corriente Eléctrica

El sentido de los electrones es de la parte que está cargada negativamente (le sobran electrones) hacia la parte que esta con carga positiva (falta de electrones). Pero ojo el **sentido de la "corriente eléctrica" en los circuitos se considera al revés, del positivo al negativo** por convenio desde hace

- Por Calor: Algunos cuerpos poseen **propiedades termoelectricas**, y con ellos se pueden construir pares termoelectricos.

Visualizar Videos



## ACTIVIDAD

Luego de leer y visualizar los conceptos que definen la electricidad:

1. ¿Qué es la electricidad?
2. ¿Cómo se forma la electricidad?
3. ¿Qué es la corriente eléctrica?
4. ¿En qué sentido se mueven los electrones por la corriente eléctrica?
5. ¿Qué significa la tensión en la electricidad?
6. ¿Cuáles son los fenómenos físicos que generan la electricidad?
7. Hay tres elementos básicos para la electricidad: Generador, conductor y receptor. Escribir en qué consiste cada uno, tipos y formas.
8. A cada componente escribir si es conductor, receptor generador o elemento de control
9. Dibujar varios ejemplos de artefactos que funcionen a partir de la electricidad. Señalar el generador y receptor (Energía eléctrica transformada). Ejemplo: Licuadora G: Red eléctrica R: Mecánico Giratorio





## ACTIVIDADES DE SUPERACIÓN

Nombre del estudiante:	Grupo: <b>CICLO 4</b>
Área y/o asignatura y grado a superar: <b>Tecnología e Informática grado 9</b>	
Fecha de entrega:	Fecha de devolución:

### Competencias del ciclo:

**Analizar la importancia de los sistemas tecnológicos desde las relaciones estructurales y funcionales para alcanzar el objetivo común; utilizando las tecnologías de la Información y la Comunicación TIC y la simulación de situaciones o solución a problemas.**

### REALIZAR LAS ACTIVIDADES Y SUSTENTAR

## ¿Qué es programar?

Si buscamos una descripción en pocas palabras sobre **qué es programar**, encontraríamos frases como: “crear software usando un lenguaje de programación”, “darle instrucciones al ordenador” o “enseñarle al ordenador a hacer algo”.

Este es un curso práctico, y creemos que es mejor que vayas descubriendo en qué consiste programar, realizando precisamente esa actividad. En esta sección de introducción hablaremos de forma breve sobre algunos conceptos esenciales, algo así como el “abc” que nos permita comenzar a andar.



Algoritmos, programas y lenguajes de programación

Para ayudar a entender la programación a un nivel básico se suelen utilizar símiles como las instrucciones de montaje de un mueble o una receta de cocina. En ellas explicamos cómo realizar algo a través de una serie de pasos detallados. Por ejemplo, al escribir una receta, primero hemos tenido que descomponer mentalmente el proceso de cocinar un plato en una serie de tareas con un orden lógico:

- Limpiar el pescado
- Echarle dos pizcas de sal
- Picar 20 gr. de cebolla
- Calentar 2 cucharas de aceite en una sartén
- Dorar la cebolla
- etc...

Luego escribiremos esos pasos. Podría ser en español, en inglés o cualquier otro idioma, pero las instrucciones seguirían siendo las mismas.





# Institución Educativa Debora Arango

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395  
Sede Principal: Calle 18 103-160 Correg. Altavista. Telefax 3411386 3433654 3414251  
SEDE MANO DE DIOS Carrera 90 15-60 Correg. Altavista. Teléfono 235 0062  
Email:iedeboraarango@gmail.com - Pág. Web: [www.iedeboraarango.edu.co](http://www.iedeboraarango.edu.co)



Pues bien, al desglose de un proceso en pasos detallados y ordenados le denominamos **algoritmo**, y al fichero donde transcribimos estas instrucciones usando un **lenguaje de programación** concreto (Javascript, PHP, Python, Java...) para que pueda ser ejecutado por un ordenador, le llamamos **programa** (\*).

La sintaxis de estos lenguajes de programación es bastante más simple que nuestros idiomas y utilizan un vocabulario y un conjunto de reglas mucho más

reducido. Eso sí, son muy estrictas y debemos seguirlas a rajatabla para que el ordenador pueda interpretarlas sin que produzca un error.

En resumen, estos **programas** son un **conjunto de sentencias** escritas en un **lenguaje de programación** que le **dicen al ordenador qué tareas debe realizar y en qué orden**, a través de una serie de **instrucciones** que detallan completamente ese proceso sin ambigüedad.

## ACTIVIDAD 1

1. Escribir las ideas principales del documento anterior
2. La robótica qué relación tiene con la automatización
3. Definir los conceptos: robótica, programación, algoritmo
4. Elaborar un algoritmo y luego pasarlo a un lenguaje cualquiera de programación.

**Habilidades Siglo XXI:** UNESCO. ¿Cuáles están estrechamente relacionadas con Tecnología y por qué?

- Cimentar conocimientos de contenidos sólidos e integrados.
- Comprometerse con el aprendizaje a lo largo de la vida.
- Ser capaz de aprender en el ámbito de la interdisciplinariedad.
- Ser capaz de desarrollarse en cuatro ámbitos relevantes: (1) concienciación mundial (2) finanzas, economía, empresa y emprendimiento; (3) civismo; (4) salud y bienestar.
- Buscar y valorar la diversidad.
- Trabajo en equipo e interconexión.
- Ciudadanía cívica y digital.
- Competencia global.
- Competencia intercultural.
- Ser capaz de tomar la iniciativa, tener autonomía y responsabilidad.
- Ser creativo e innovador.

## ACTIVIDAD 2

Completa el gráfico. ¿Qué competencias tengo para enfrentar la actualidad? Colorea hasta el nivel en el que estás actualmente en cada competencia, cada una de un color diferente (Siendo 1 el más bajo y 5 el más alto). Por último, escribe las acciones para mantener o superar el nivel, puedes consultar estrategias. (Desarrollar Test)



# Institución Educativa Debora Arango

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395  
Sede Principal: Calle 18 103-160 Correg. Altavista. Telefón 3411386 3433654 3414251  
SEDE MANO DE DIOS Carrera 90 15-60 Correg. Altavista. Teléfono 235 0062  
Email:iedeboraarango@gmail.com - Pág. Web: [www.iedeboraarango.edu.co](http://www.iedeboraarango.edu.co)



	1	2	3	4	5	Acciones personales para potenciar o mantenerla
Creatividad						
Innovación						
Pensamiento crítico						
Resolución de problemas						
Comunicación						
Colaboración						
Razonamiento cuantitativo						
Pensamiento lógico						
Autorregulación						
Determinación						

## ACTIVIDAD 3

1. Crear el programa (Algoritmo) un robot aspirador y trapeador. Que limpie en un área específica y que en su paso vaya dejando marca de lo aseado.
  - a. Diseñar algoritmo
  - b. Creación en el programa Scratch del algoritmo diseñado
  - c. Testear el funcionamiento del algoritmo
2. ¿Podrías decir que programar es una competencia del siglo XXI?
3. En qué ámbitos se aplica la programación.





## Un Comic

es la combinación de textos con elementos gráficos (globos, onomatopeyas) y tienen como objetivo comunicar una idea o una historia. Generalmente tienen como protagonista a un personaje en torno del cual giran las historias y los demás personajes. Puede tener un sentido burlesco, satírico o de exageración o futurista.

Elementos De Una Historieta

Viñeta, es el espacio en el que se colocan a los personajes de nuestra historieta, generalmente es un recuadro. Es la unidad mínima y básica de una historieta que representa un momento de la historia

Dibujo, representa el ambiente donde se desarrolla la historia (escenario) así como a los personajes. Van dentro de la viñeta.

Globos o bocadillos, es el espacio donde se escribe lo que dicen o piensan los personajes de la historieta. Tiene dos partes: globo y rabillo (que señala al personaje que habla).

Cartelas, es aquello que dice el narrador y que apoya al desarrollo de la historia. Este texto va escrito en un recuadro rectangular en la parte superior de la viñeta.

Onomatopeya, es la representación del sonido. Puede estar dentro o fuera del globo. Las más usadas son: plop (caída), zzzz (dormido), crash (choque o romper algo), splash (algo cae en el agua), entre otros.



### ACTIVIDAD 4

Realizar Informe escrito; aplicando formatos de Word. Título, columnas, imagen, entradilla.

- Elegir y describir información de un sistema tecnológico que tenga tareas mecánicas asistidas por la operación humana y que hoy en pandemia requieran habilidades tecnológicas y de automatización específicas para agilizar e integrar a procesos seguros, siguiendo los protocolos.
- Escribe que tareas se podrían hacer de manera automatizada y especificar si son automatismos de información o industrial (Mecánico). Además, especificar los artefactos y acciones del proceso que se diferentes o nuevos



# *Institución Educativa Debora Arango*

Aprobada por Resolución N° 09994 de Dic. 13 de 2007 - NIT 900196642-4 DANE 105001025763  
SEDE MANO DE DIOS Resolución No 07111 de junio 06 de 2014 DANE 105001026395  
Sede Principal: Calle 18 103-160 Correg. Altavista. Telefax 3411386 3433654 3414251  
SEDE MANO DE DIOS Carrera 90 15-60 Correg. Altavista. Teléfono 235 0062  
Email:iedeboraarango@gmail.com - Pág. Web: [www.iedeboraarango.edu.co](http://www.iedeboraarango.edu.co)



## ACTIVIDAD 5

Realizar un comic en el que un personaje X explique a través de imágenes el proceso automatizado que proyectó en la actividad anterior. Mínimo 6 viñetas. En formato Físico (Hojas bloc, Colores, reglas, lápiz) o en formato Digital