



INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN LORENZO DE ABURRÁ TALLERES P3/2026

AREAS: TECNOLOGÍA, INGLÉS Y ARTÍSTICA

GRADO: 3º

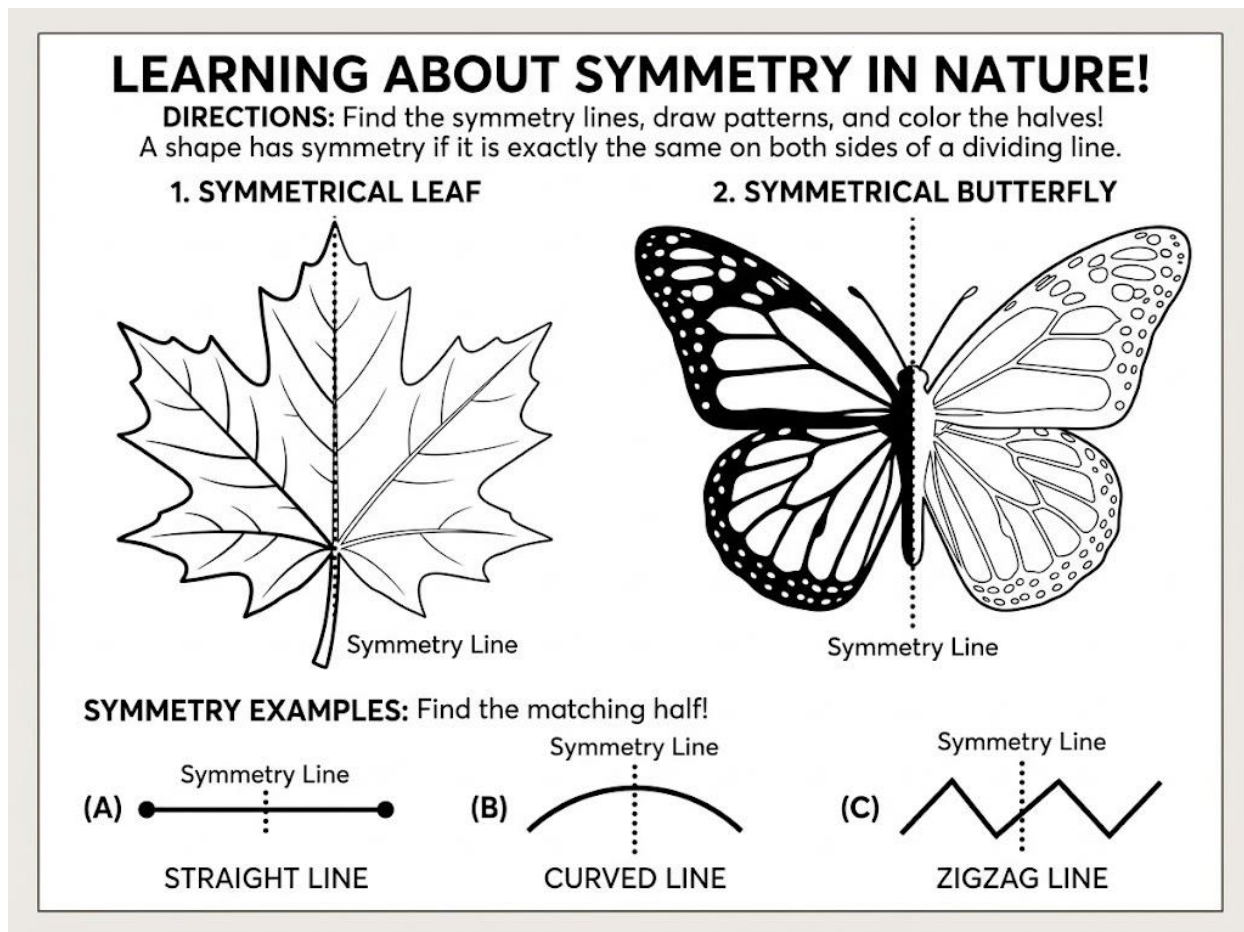
DOCENTES: DANIELA MÉNDEZ ESTRADA, JOHN FREDY MARIN MONSALVE, JENNIFER ANDREA DÍAZ ARIAS

FECHA DE ENTREGA A ESTUDIANTES: 23/10/2026

FECHA DE DEVOLUCIÓN A DOCENTES: 06/11/2026

NOMBRE DEL ESTUDIANTE:

Observa la imagen y lee con atención



El arte y la tecnología se parecen más de lo que crees. Para crear un dibujo increíble necesitas seguir pasos precisos (un algoritmo) y controlar tus trazos con las manos (motricidad fina).

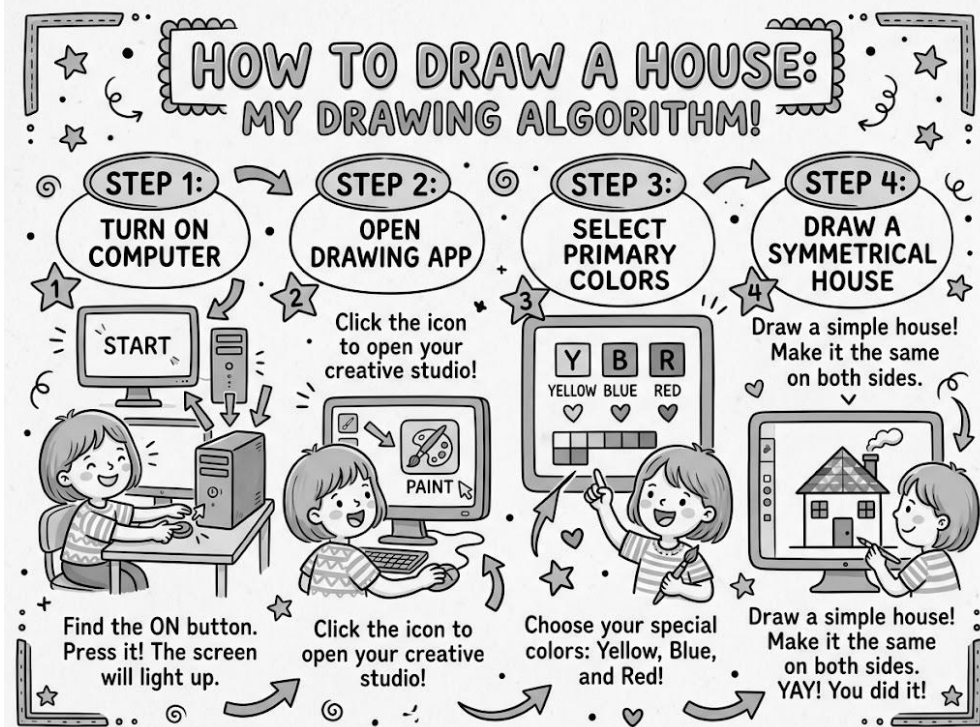
El punto, la línea y las figuras geométricas son las "fichas de construcción" del arte y las matemáticas. Así como una computadora sigue una serie de instrucciones ordenadas de inicio a fin para funcionar, un artista sigue una secuencia de pasos para trazar desde líneas rectas, curvas y zigzag hasta lograr simetría (partes iguales divididas por un eje) y sombras en sus dibujos.

1. Observa las imágenes superiores (una hoja y una mariposa) Identifica en ellas una línea recta, una línea curva y una línea en zigzag.
2. ¿Por qué es necesario seguir un algoritmo (Inicio → Desarrollo → Fin) al realizar una técnica como el recortado, el plegado de papel (origami) o la pintura? ¿Qué pasaría si te saltas el primer paso?

Observa la información de la imagen:

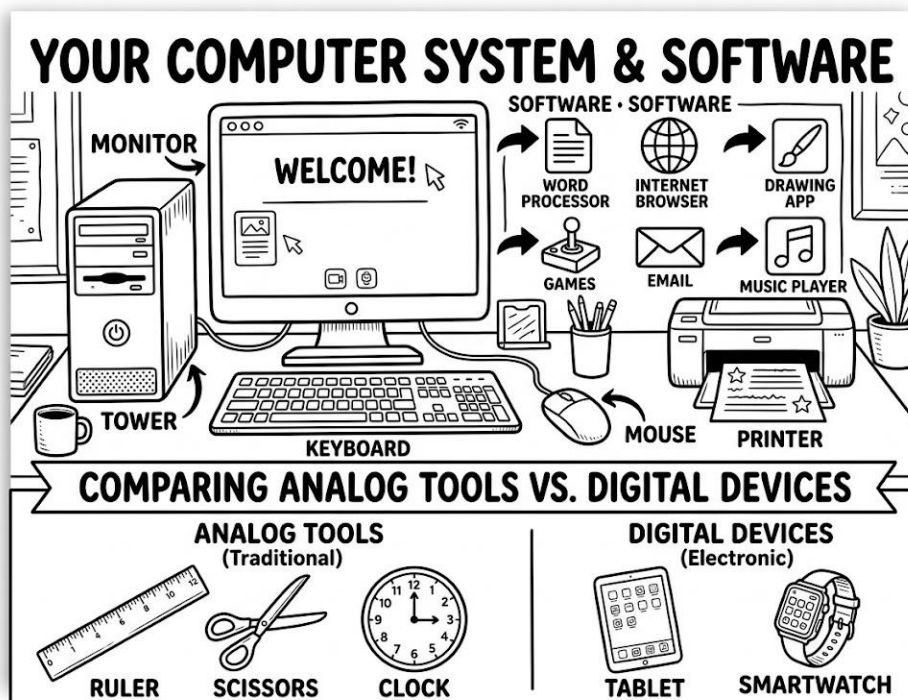


INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN LORENZO DE ABURRÁ TALLERES P3/2026



3. Diseña un algoritmo visual de 4 pasos sobre una acción de la vida cotidiana (por ejemplo: lavarse las manos o encender la computadora).
4. Dibuja la secuencia usando únicamente formas geométricas básicas: Círculos (*Circles*), Cuadrados (*Squares*) y Triángulos (*Triangles*).
5. Escribe el nombre en inglés de cada figura geométrica que utilizaste al lado de tu dibujo.

Lee y observa con atención:





INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN LORENZO DE ABURRÁ

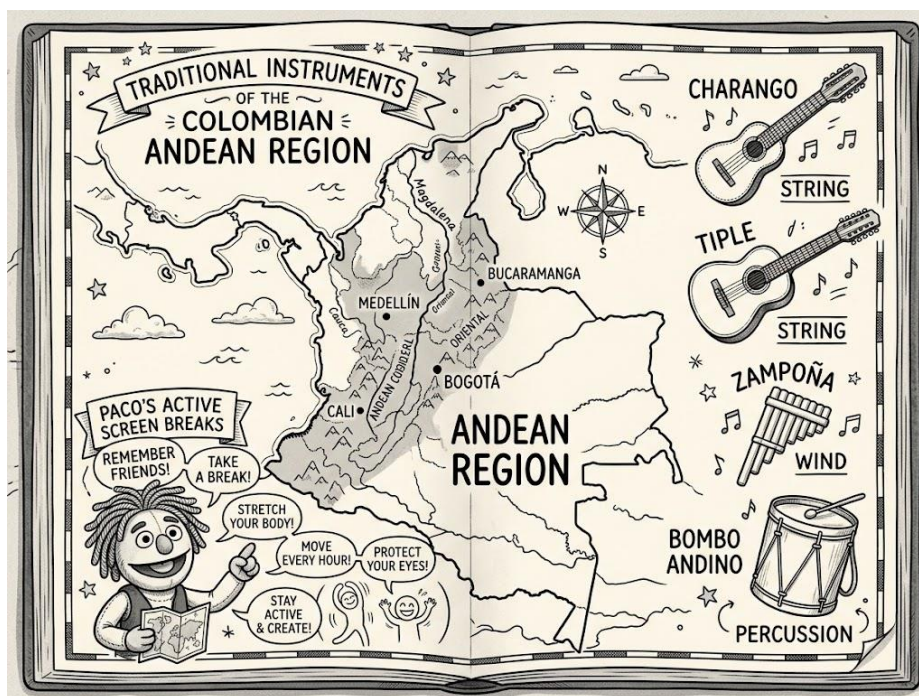
TALLERES P3/2026

Los colores primarios (Amarillo / Yellow, Azul / Blue, Rojo / Red) son la base para crear los colores secundarios y complementarios. Podemos aplicarlos usando técnicas como la dactilopintura (pintar con los dedos), el pincel, la t mpera, el vinilo o el collage.

Para trabajar en arte tradicional usamos herramientas anal gicas como la regla, las tijeras y el pegante; mientras que para el arte digital empleamos herramientas digitales como programas de dibujo en la computadora con el rat n (mouse) o la pantalla t ctil (touchscreen).

6.  En qu  lado (derecho o izquierdo) debes aplicar un color m s oscuro o sombras?  Qu  t cnica de pintura preferir as usar (*acuarela, dactilopintura o vinilo*) y por qu ?
7. Explica la diferencia entre un reloj anal gico de manecillas (que mide el tiempo calculando los  ngulos de las agujas) y un smartwatch digital (que muestra los n meros directamente).
8.  Por qu  el cuidado y las normas de uso seguro son importantes tanto al manipular herramientas f sicas (tijeras) como al usar tablets o computadoras?

Observa la imagen y lee con atenci n:



El arte nos permite comunicar emociones mediante distintos lenguajes: el visual (color y formas), el sonoro (ritmo, intensidad y timbre), y el corporal (movimiento y danza).

La Regi n Andina colombiana es muy rica en m sica aut ctona, ritmos tradicionales (como el bambuco o el pasillo) e instrumentos de cuerda, viento y percusi n. Adem s, la tecnolog a actual nos permite escuchar esta m sica en p dcasts o ver obras de t teres digitales.  Sin embargo, debemos cuidar nuestro cuerpo y no estar sedentarios todo el d a frente a pantallas!

10. Escucha o analiza una canci n folcl rica de la Regi n Andina e identifica qu  grupo de instrumentos predomina: Cuerda (*String*), Viento (*Wind*) o Percusi n (*Percussion*).
11. Si juegas en la tablet durante 45 minutos,  cu ntos minutos de pausa activa (estiramientos o baile) deber as hacer para descansar la espalda y la vista? (*Sugerencia: entre 10 y 15 minutos*).
12.  C mo ayuda el movimiento creativo del cuerpo (bailar un bambuco o hacer estiramientos) a mantener nuestra salud f sica frente al uso de dispositivos digitales?