

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA VILLA FLORA	CÓDIGO: ED-F-35	VERSIÓN 2
	Taller - Guía	FECHA: 25-06-2020	

Marque el tipo de taller: Complementario ___ Permiso ___ Desescolarización ___ Otro: Trabajo en casa
 Asignatura(s): Geometría, Artística, Inglés, Laboratorio de Inglés y Educación física.

Grado: 7°

Fecha: Semanas 1, 2, 3 y 4 P3

Docentes: Diana Yasmín Silva Granda, Luis Fernando López G, Oscar Alejandro Rincón y Jairo Antonio Cruz Arboleda.

Nombre y Apellidos de estudiante: _____

Propósito (indicador de desempeño):

Geometría: Representa e interpreta situaciones de ampliación y reducción en contextos diversos.

Educación artística y cultural: Experimenta desde los elementos de la composición artística para desarrollar nuevas habilidades creativas.

Ed. Física: Asume de forma eficiente el respeto, el cuidado de los espacios y comparte con sus compañeros. Realiza cuadros simples de juegos deportivos que le permiten registrar los resultados y hacer seguimiento a los cambios presentados, compartiendolos con los compañeros de la institución.

Inglés: Expresa sus planes futuros y necesidades básicas en contextos determinados.

Laboratorio de inglés: Respeta los planes que tienen sus compañeros.

Pautas para la realización del taller:

1. Copie y resuelva en uno de los cuadernos de las áreas integradas o en hojas de block cuando se requiera y luego tómale foto para subirlo a la plataforma Edmodo.
2. Para los estudiantes que no pueden acceder a medios tecnológicos, deben entregar la guía resuelta a la secretaría de la institución en hojas de block con su puño y letra.

Describir ítems de evaluación del taller para el estudiante:

La entrega del trabajo representa el 100% del indicador de desempeño de la nota de cada asignatura.

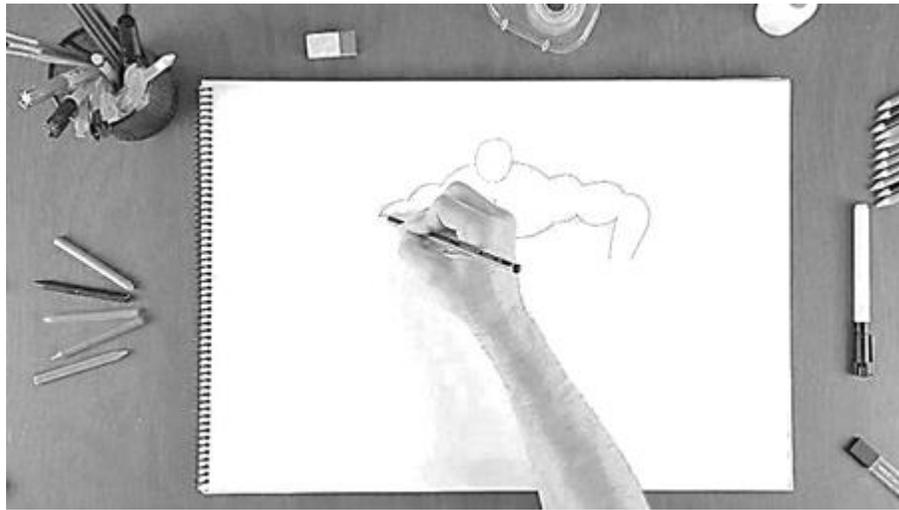
Asignatura	Numerales a evaluar en la Guía	Valoración
Geometría	1.1, 1.2, 3.1	Cada docente tendrá en cuenta los numerales correspondientes a su materia para poder así poder asignar una nota al o a los indicadores evaluados
Educación artística y cultural	1.3, 3.1	
Ed. Física	1.4, 3.1	
Inglés	1.5, 3.2	
Laboratorio de Inglés	1.5, 3.2	

ACTIVIDADES:

1. Exploración

El dibujo

El dibujo es una forma de expresión gráfica que estampa imágenes sobre un soporte real o virtual; por ejemplo: papel, madera, cartón, vidrio o a través del computador. Considerado uno de los elementos que integran la pintura y uno de los tipos de artes visuales. El dibujo representa el lenguaje gráfico universal y ha sido utilizado por la humanidad desde la prehistoria.



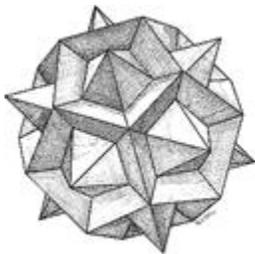
Los primeros dibujos datan de la prehistoria, siendo las pinturas rupestres ubicadas en la Cueva de Altamira (España) las más antiguas, en dicha cueva el hombre de esa época plasmó en las paredes y techos de la caverna lo que consideraba importante expresar (generalmente actividades vinculadas con su entorno y su manera de vivir).

Según su objetivo, el dibujo puede clasificarse en:

Dibujo artístico: es la representación gráfica bidimensional racionalizada de aquellos objetos que el ojo percibe de manera tridimensional. Es una técnica que permite expresar la forma y el volumen, utilizando la línea como manifestación de sentimientos y pensamientos. Se realiza a través de técnicas gráficas sobre un soporte bidimensional, representado de forma objetiva y subjetiva a la realidad y los conceptos.



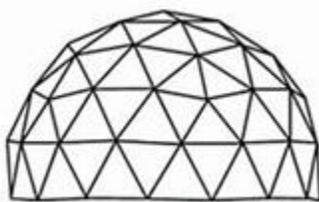
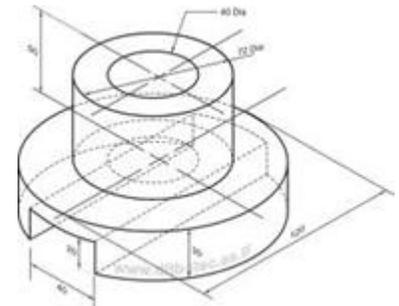
<http://dibujo-r.blogspot.com/2012/10/blog-post.html>



www.pinterest.com

Dibujo geométrico: es aquel tipo de dibujo que traza las cosas a escala, es decir, tal cual son, siempre y cuando lo que se dibuje sea completamente plano. Esta clase de dibujo es muy utilizado para la enseñanza, sobre todo en los primeros años en las facultades de arquitectura e ingeniería, así como en los inicios de la educación media (bachillerato).

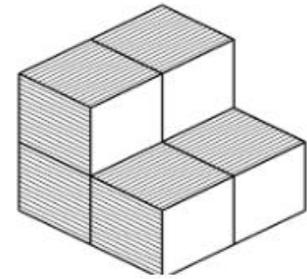
Dibujo técnico: se llama así a la manera de dibujar casi exclusiva, de trazos geométricos; utilizando para ello herramientas de precisión (reglas, escuadras, compás, transportador, etc.)



www.onlinealibest.com

Dibujo geodésico: esta clase de dibujo representa objetos de superficie redonda o esférica, por lo que realiza correcciones al enfoque, en proporción a lo cerca o lejos que se encuentren de los polos de la esfera. Por ejemplo en algunos mapas los paralelos, se trazan como líneas horizontales paralelas, y los meridianos son curvas que parten de los polos.

Dibujo isométrico: Se refiere a aquel dibujo tridimensional que se ha realizado con los ejes inclinados formando un ángulo de 30 con la horizontal.



publicdomainvectors.org

El dibujo es muy importante ya que representa un impulso natural de todos los seres humanos. El dibujo como complemento de la mente, ayuda a la conciencia y el pensamiento.

Algunas de las técnicas aplicadas al momento de realizar un dibujo son:

Técnica a lápiz: Se maneja en dos grandes fases; la primera es para trazar las líneas que representan el esqueleto del dibujo; y la segunda aborda el sombreado.

Técnica a tinta: Es muy empleada en la realización de pinturas artísticas y recreativas. Esta técnica trabaja rebajada en agua, generalmente sobre papel, madera o tela.

Técnica del marcador: Es una de las más modernas, se aplica utilizando marcador, o plumón para la realización de un arte abstracto o de mezcla de colores.

1.1 ¿Qué es el dibujo geométrico?

1.2 Realiza un dibujo geométrico según lo que consideres que es (pintar con colores)

1.3 Según lo dicho en el texto sobre el dibujo artístico, ¿qué es lo que ocasiona el volumen en los elementos que dibujamos o pintamos? Haga un ejemplo.

1.4 Analiza la siguiente imagen y responde en mínimo 6 renglones, máximo 10: ¿Qué clase de partido de fútbol se puede jugar en ese campo que se ve en la imagen?, ¿Es importante que los campos de juego respondan a su espacio técnico diseñados para el deporte? ¿Los campos de juego deben respetar sus debidas estructuras para la práctica responsable y sana del deporte?



<http://www.rocagallery.com/es/fields-of-play-as-sites-of-spatial-invention>

1.5 Lee el texto de abajo y responde en inglés la siguiente pregunta: ¿Para qué usamos el dibujo?

Drawing is one of the oldest forms of human expression, with evidence for its existence preceding that of written communication.^[5] It is believed that drawing was used as a specialised form of communication before the invention of the written language,^{[5][6]} demonstrated by the production of cave and rock paintings around 30,000 years ago (Art of the Upper Paleolithic).^[7] These drawings, known as pictograms, depicted objects and abstract concepts.^[8] The sketches and paintings produced by Neolithic times were eventually stylised

and simplified in to symbol systems (proto-writing) and eventually into early writing systems. Tomado de: <https://en.wikipedia.org/wiki/Drawing>.

2. Estructuración

Future simple in English | Futuro simple en inglés

En la gramática inglesa, el futuro simple es una forma del verbo que se refiere a una acción o evento que aún no ha comenzado. Como su nombre indica, es la forma del verbo que expresa cuando se habla de algo que sucederá o existirá.

El future tense se utiliza para acciones, opiniones, promesas, frases condicionadas, decisiones, etc. Se forma del siguiente modo: subject + will/shall + verb

Vea las siguientes oraciones:

- Peter will arrive on Monday (Pedro llegará el lunes).
- Our planet will disappear within 3,5 million years (Nuestro planeta desaparecerá dentro de 3,5 millones de años).
- They will attend the event next Sunday (Asistirán al evento el próximo domingo)

Future simple		
Affirmative	Negative	Question
I will work.	I will not work.	Will I work?
You will listen.	You will not listen.	Will you listen?
He/she will stay.	He/she will not stay.	Will he/she stay?
You will phone.	You will not phone.	Will you phone?
They will speak.	They will not speak.	Will they speak?

formales. Tomado de: <https://www.sabermas.org/2018/02/future-simple-in-english-futuro-simple.html>

Con respecto a las negaciones, will not se puede contraer: will not = won't; cuando la contracción es con will be = I'll be; I will work = I'll work, etc. Debemos resaltar que este formato se suele emplear en la lengua hablada y en los escritos informales, no se debe utilizar en cartas formales.

Para planes en el futuro se usa: Be going to. For example, I am going to play soccer in National

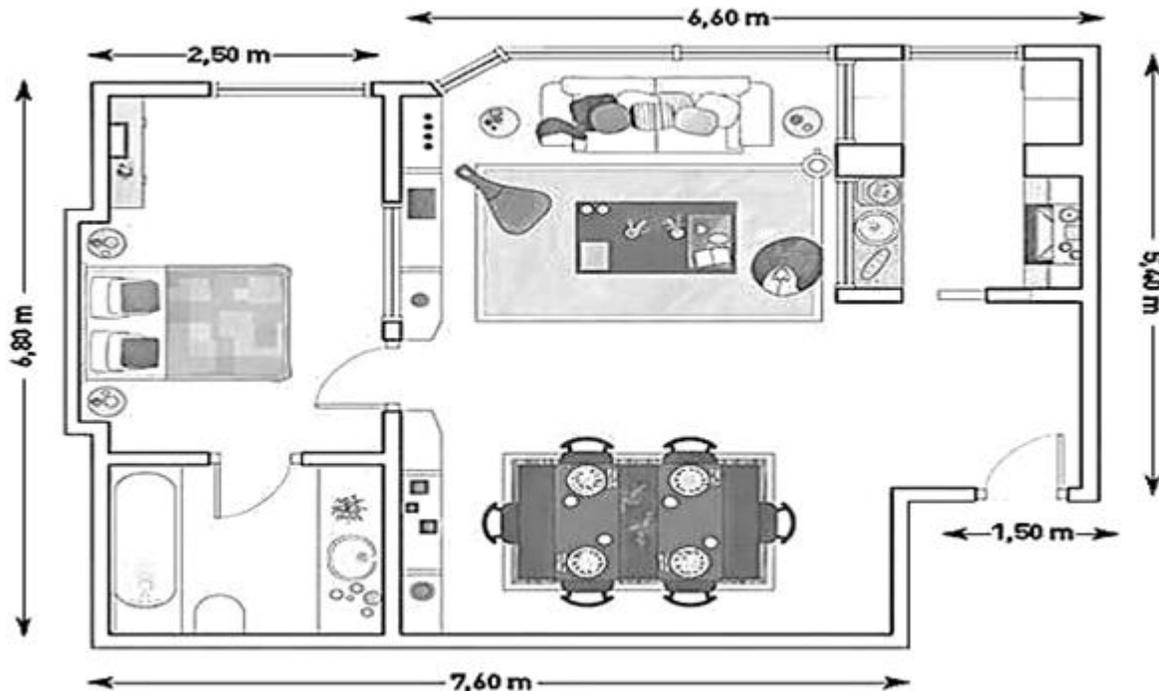
AFFIRMATIVE	NEGATIVE	QUESTIONS
I am going to play.	I am not going to watch TV.	Am I going to swim?
You are going to play.	You aren't going to watch TV.	Are you going to swim?
He is going to play.	He isn't going to watch TV.	Is he going to swim?
She is going to play.	She isn't going to watch TV.	Is she going to swim?

Tomado de: <https://en.islcollective.com/english-esl-worksheets/grammar/future-tenses/chart-will-be-going/70863>

Geometría

La escala

El término escala es proveniente del latín Scala, es básicamente la sucesión ordenada de un conjunto de términos de una misma calidad. La escala de una unidad refiere a la medida que se debe tomar en cuenta a la hora de reducir o ampliar algo para que su representación física o dibujada sea más fácil de interpretar, por ejemplo, un edificio gigante necesita un modelo a escala más pequeña para que los ingenieros y arquitectos puedan visualizar mejor su geometría, otro ejemplo sería, una pequeña pieza del motor de un auto debe ser maximizada en un plano, con sus respectivas proyecciones a fin de poder confeccionar sus características.



La escala es representada más comúnmente por una línea escalonada o recta dividida en parte iguales en las que cada escalón o segmento de recta representa una unidad, como centímetros (cm), metros (m) y kilómetros (km), estas escalas son con el propósito de recrear distancias y dimensiones proporcionales en un plano o mapa. Escala también es la proporción o tamaño en que se desarrolla una idea o un proyecto: “Debemos realizar una inversión a menor escala para experimentar lo viable del proyecto, si resulta, esa escala será aumentada”.

En el campo del dibujo, la escala juega un papel fundamental, y de ahí se arraiga su respectiva serie de usos conducen a la producción en masa o construcción de productos y edificaciones. Los ingenieros y operarios de máquinas deben tener una noción básica de lo que están realizando. Por ejemplo, para la realización de un tornillo es necesario la ampliación de dicha pieza en un plano a fin de ver con exactitud cuánta rosca lleva, ver la geometría exacta de la cabeza, se dimensiones, fuerza y resistencias para que pueda ser construido, luego se le asignará una escala de fuerza comprendida, en la que el tornillo permanecerá y será identificado a la hora de su adquisición para un uso en específico, estas escalas son mayormente de resistencia, peso o tamaño.

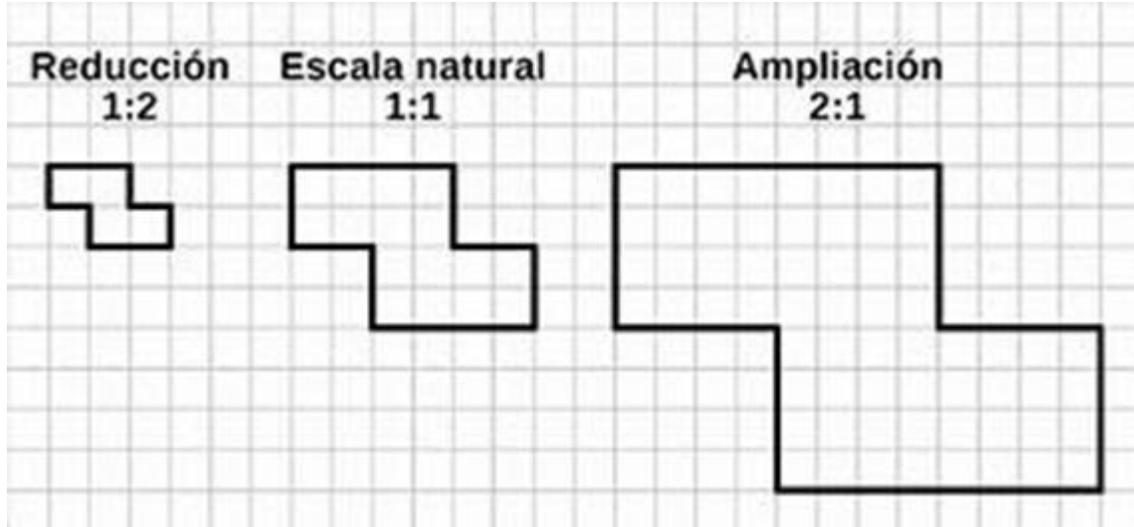
Un dibujo que muestra un objeto real con tamaños correctos excepto que han sido reducidos o aumentados en una cierta cantidad (llamada la escala).

La escala es mostrada como la longitud en el dibujo, luego dos puntos (":"), luego la longitud correspondiente en el objeto real.

Tomado de <https://conceptodefinicion.de/dibujo/>

Ejemplos de dibujo a escala

En esta imagen podemos observar que el dibujo de la mitad tiene un tamaño normal, el de la izquierda está reducido a la mitad de las medidas del de escala natural y el de la derecha está ampliado al doble de las medidas.



La técnica de dibujo para trabajar a escala parte de una imagen inicial que debe estar dividida en una cuadrícula con determinadas medidas y para ampliarla o reducirla se debe tener una cuadrícula trazada con un factor de conversión mayor o menor al de la imagen inicial como se puede ver en el siguiente ejemplo donde se describe el paso a paso para reducir una imagen.

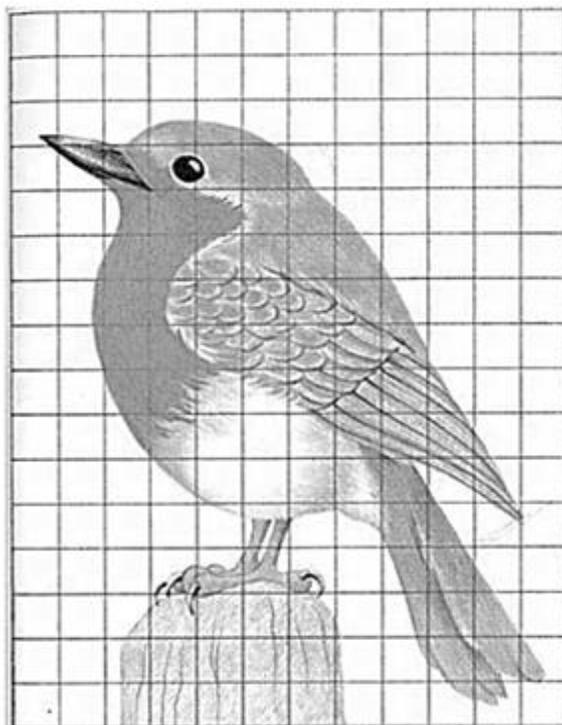


Imagen a escala natural

- Repetir el pájaro en una hoja de cuaderno con cuadrícula.
- Estar muy atento para que pase por los mismos puntos que en la cuadrícula grande.
- Pintar con diferentes colores.



Imagen reducida

En el dibujo a escala se debe tratar de imitar y ser muy exactos en los trazos, cuadrado por cuadrado para poder obtener una imagen fiel pero reducida o ampliada según la escala elegida.

Artística

Sabemos que los colores son fundamentales en la vida del ser humano. Es que no nos podemos imaginar un mundo a blanco y negro ¿te imaginas cómo sería todo en solo estos dos tonos?

¡No tendría sentido! nuestro diario vivir sería aburrido y monótono. Asimismo, colorear y dibujar no es solo para los niños. Los jóvenes y adultos también podemos hacerlo y siempre estaremos a tiempo para llenar nuestra vida de color.

Dibujar y colorear tampoco es solo para los artistas o pintores reconocidos. Si no eres artista o no vives del dibujo, este arte te traerá muchos beneficios -sin necesidad que seas el más experto.

doricolor.com › [module](#) › [psblog](#) › [module-psblog-blog](#)

Teniendo en cuenta la información anterior, ¿Cómo dibujaría y pintaría un paisaje triste y uno alegre, qué colores utilizaría y por qué?

Lee y comprende:

«Se trataba de crear espacio y de acceder al espacio», explicaba Barry Hulshoff, exjugador del Ajax Amsterdam y de la selección nacional holandesa, a David Winner, autor de *Brilliant Orange: The Neurotic Genius of Dutch Football* (La naranja brillante: El genio neurótico del fútbol holandés) (2002). «Es un tipo de arquitectura sobre el campo. Es movimiento, pero también se trata del espacio y de su organización». En un primer momento, identificamos el binomio arquitectura-fútbol con los estadios, como el flamante campo del Tottenham Hotspurs, pero también evoca algo esencial como es el propio juego. Practicamos deportes y los vemos por muchas razones. Además de la atracción por los desafíos físicos, la camaradería o la emoción por el incierto resultado, encontramos la generación y solución de rompecabezas espaciales. Los deportes son prácticas espaciales y los campos de juego e instalaciones deportivas son lugares de invención espacial.



Cuartos de final de la uefa champions league entre el tottenham hotspur y el manchester city, en el tottenham hotspur stadium, londres, diseñado por populous. imagen: wikimedia commons

«La práctica de un deporte», describe el filósofo deportivo Bernard Suits en su ensayo *The Elements of Sport* (Los elementos del deporte) (1973), «es un intento voluntario de superar obstáculos innecesarios». Por consiguiente, en el golf nos empeñamos, a veces de manera obsesiva, en utilizar un palo para introducir una pequeña pelota en un orificio ligeramente más grande situado a varios cientos de metros en vez de llevarla en la mano. El diseño de tales obstáculos innecesarios incluye la construcción de estructuras para practicar deportes —desde porterías plegables para jugar partidillos al césped impecable de un estadio profesional— y la regulación del tiempo y el comportamiento que diferencia el espacio social del deporte de nuestra conducta diaria: la maniobra para deshacerse de un contrario empujándolo con la cadera es admisible en el hockey, pero no estaría bien visto en el pasillo del supermercado.

Un tema recurrente en la trayectoria de muchos deportes individuales desde mediados del siglo XIX hasta nuestros días es la gradual estandarización de los terrenos de juego e instalaciones deportivas por parte de

los organismos de gobierno nacionales e internacionales, definiendo áreas separadas para los jugadores y los espectadores y estableciendo reglas. El terreno de juego en el fútbol es un buen ejemplo. Desde finales del siglo XIX hasta 1937, el campo pasó de ser un área rectangular de dimensiones sin especificar, únicamente delimitada por banderines en las esquinas (algunos campos de la época eran casi el doble de los actuales), a la configuración icónica con límites perfectamente establecidos y características definidas como el círculo central y las áreas de penalti.

Si bien el terreno de juego se considera una constante, aunque con algunas variaciones en las dimensiones y en las características del césped (natural o artificial), los jugadores y entrenadores han transformado de forma drástica la forma en que se utiliza. El libro de Jonathan Wilson, *Inverting the Pyramid* (Invirtiendo la Pirámide) (2008), recorre de forma sucinta más de un siglo de invención espacial por parte de jugadores que lograron marcar tras driblar a varios oponentes, estrategia muy utilizada por los equipos ingleses a finales del siglo XIX, a alineaciones de ataque que ocupan toda la extensión del terreno de juego. Hoy en día, hablamos de jugadores que crean espacios con fintas y movimientos que abren distancias entre atacante y defensor, o de cerrar el espacio al converger sobre el atacante y anular las opciones de pase.



INGLATERRA-ESCOCIA, PARTIDO DISPUTADO EN EL KENSINGTON OVAL, LONDRES, 1875. IMAGEN: WIKIMEDIA COMMONS

En claro contraste con el anonimato del campo de fútbol, los singulares condicionantes de los campos de golf —variaciones topográficas, zonas con vegetación, e incluso la meteorología— se consideran elementos constitutivos del juego. Los golfistas recorren el campo de la misma forma que sus oponentes. El inventario de características definidas, incluyendo las áreas del tee, los bunkers y el green, existe desde la década de 1880, pero sus formas específicas y las dimensiones generales del campo dependían entonces y aún lo siguen haciendo, de la evaluación subjetiva que el diseñador del campo realice sobre el grado de dificultad o la experiencia estética que ofrecerá a los jugadores.

Más que en cualquier otro deporte, el diseño de los campos de golf se presta a la noción de autoría. El uso del término «arquitecto de golf» se extendió durante los años 20 del siglo pasado para designar a los diseñadores de campos profesionales. «La labor de un arquitecto», escriben H. N. Wethered y T. Simpson en *The Architectural Side of Golf* (El lado arquitectónico del golf) (1929), «es por tanto crear, en la medida de lo posible, un entorno de interés, inventar secretos escondidos bajo la superficie —incluso apariencias que pueden llevar a engaño... Y con esta ocultación de lo obvio debería obtenerse una belleza de líneas y contornos en toda construcción artificial.» El reto al que se enfrenta el golfista es resolver los rompecabezas ideados por este ilusionista, cuya identidad contribuye en múltiples ocasiones a la fama del campo.



APROXIMACIÓN AL HOYO 10, 'CAMELLIA,' EN EL AUGUSTA NATIONAL GOLF CLUB, GEORGIA, EE.UU., BOBBY JONES Y ALISTER MACKENZIE, DISEÑADORES ORIGINALES, 1933. IMAGEN: WIKIMEDIA COMMONS

Las instalaciones deportivas Puckelboll (término sueco que combina el sufijo característico de los juegos de pelota con puckel, que significa joroba) del artista sueco Johan Ström son rompecabezas espaciales únicos en su especie. Diseñadas en 2002 y construidas en parques urbanos de las ciudades de Malmö y Estocolmo, con otras localizaciones en estudio, las instalaciones presentan la forma general y las líneas de juego de un campo de fútbol, pero la superficie del campo está deformada por ondulaciones que recuerdan a las «bañeras» de una pista de esquí, las cuales redireccionan la trayectoria del balón de manera inesperada, y los palos de las porterías tienen un perfil sinuoso similar al del regaliz. Ström diseñó estas peculiaridades para desafiar los convencionalismos de los campos reglamentarios y estimular la espontaneidad en el juego. Logran escenificar la tensión entre las restricciones y la libertad presentes en la práctica espacial del deporte. Imagen principal: Campo Puckelboll en Malmö, Suecia, diseñado por Johan Ström, 2002. Imagen: Wikimedia Commons

3. Transferencia

3.1 Con base a lo leído anteriormente, y en relación con tu gusto deportivo, elabora un dibujo que plasme el terreno de juego del deporte que practicas o más te llame la atención, por ejemplo, si eres porrismo elabora un dibujo relacionado con el porrismo, si eres amante a los gimnasios igualmente elabora un dibujo que plasme esa intención. Puedes utilizar cualquiera de las técnicas de dibujo mencionadas en la exploración, debe tener las dimensiones de 30 cm por 30 cm y lo puedes hacer en cartón paja, cartulina o material reciclable. Para dibujar otro igual a escala vas a seguir los siguientes pasos:

- Vas a trazar sobre el dibujo anterior una cuadrícula de 3 cm por 3 cm
- Luego traza en una hoja blanca una cuadrícula con una escala de reducción de 1:2, debes verificar que la cantidad de cuadrados que traces sea la misma del dibujo inicial
- Vas a pasar el dibujo inicial que ya trazaste cuadrado por cuadrado a la hoja que se trazó con la nueva cuadrícula.
- El resultado debe ser como el del ejemplo del pájaro que vimos ya en la estructuración.

Enviar la foto del dibujo inicial que está a escala natural y la foto del dibujo reducido según la escala 1:2. Se hará una exhibición virtual de estos trabajos y se tendrán en cuenta también los que sean entregados en físico.

3.2 A través de dibujos expresa tus planes futuros y escribe en inglés lo que quieres decir en los siguientes aspectos: Tu vida personal, tu futuro profesional y tu vida familiar.

Bibliografía

Conceptodefinicion.de, Redacción. (Última edición:25 de julio del 2019). Definición de Dibujo. Recuperado de: <http://conceptodefinicion.de/dibujo/>. Consultado el 12 de agosto del 2020

<http://dibujo-r.blogspot.com/2012/10/blog-post.html>

www.pinterest.es

<http://www.rocagallery.com/es/fields-of-play-as-sites-of-spatial-invention>

Campo Puckelboll en Malmö, Suecia, diseñado por Johan Ström, 2002. Imagen: Wikimedia Commons