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

Marque el tipo de taller: Complementario \_\_\_ Permiso \_\_\_ Desescolarización \_\_\_ Otro: Trabajo en casa  
 Asignatura(s): Geometría, Artística, Inglés, Laboratorio de Inglés y Ed.física.  
 Grado: 6° 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. Practicante: Juan Esteban Naranjo Flórez  
 Nombre y Apellidos de estudiante: \_\_\_\_\_

**Propósito (indicador de desempeño):**

**Geometría:**

Identifica en su cotidianidad la importancia del plano cartesiano como un sistema de referencia.  
 Realiza conclusiones de las gráficas y de la ubicación de los objetos por medio del plano cartesiano.

**Educación artística y cultural:**

Saber hacer (procedimental): Aplica conocimientos técnicos en el desarrollo de producciones de expresión artística para transformar creativamente su entorno.

**Ed. Física:** Construye y comparte esquemas o secuencias de movimiento espontáneos y guiados.  
 Comparte su disfrute por el movimiento y el juego para mejorar las relaciones interpersonales.

**Inglés:**

Saber hacer (procedimental): Escribe textos cortos en los que narra lo que están haciendo sus compañeros y utiliza el lenguaje formal aprendido en clase.

**Laboratorio de inglés**

Saber ser (actitudinal): Participa y da opinión en inglés sobre situaciones específicas en clase.

**Pautas para la realización del taller:**

1. Copie y resuelva **en uno de los cuadernos** de las áreas integradas dentro de la guía el trabajo asignado y luego tómale foto para subirlo a la plataforma Edmodo (la idea principal de que resuelvan en un cuaderno es que trabajen a mano con su puño y letra).
2. Para los estudiantes que no pueden acceder a medios tecnológicos, deben entregar la guía resuelta a la secretaria 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	1.2, 2.4, 2.5	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, 2.2	
Ed. Física	1.1, 2.1	
Inglés	1.4, 2.3	
Laboratorio de Inglés	1.4, 2.3	

**ACTIVIDADES:**

**1. Exploración**

**Juegos callejeros**

Diferentes generaciones de colombianos crecimos en medio de rondas, juegos infantiles tradicionales y pasatiempos que marcaron nuestra época de niñez con los recuerdos más gratos y memorables junto a los primeros amigos de la cuadra y el colegio. Muchas veces, las reglas eran definidas por el que se consideraba el “dueño del juego”, aquel que decidía también quién podía jugar.

Tomado de: <https://www.radionacional.co/noticia/cultura/los-juegos-infaltables-infancia-los-colombianos>

Como el caso de Simón dice (Imagen 1 y 2), uno de los juegos callejeros más conocidos en Colombia y en otros países del mundo, uno de los jugadores dice el movimiento que los otros compañeros deben hacer para poner en juego la coordinación. Esta acción se llama movimiento guiado, donde se dan indicaciones de cuál y cómo se hacen los movimientos, guiando la acción a realizar. Así un movimiento guiado consiste en concertar varios movimientos como por ejemplo alzar los brazos y dar un salto, tomarse de las manos y sentarse o todo tipo de pistas que determinan el movimiento a fin de concretar un juego o acción.



Imagen 1

JUGUEMOS A SIMÓN DICE...



Imagen 2

Imagen 1: [https://3.bp.blogspot.com/\\_INPEbxGrmtw/TAX\\_rhEWasl/AAAAAAAAACc/7i8nsxcXDko/v1200-h630-p-k-no-nu/F5-69.jpg](https://3.bp.blogspot.com/_INPEbxGrmtw/TAX_rhEWasl/AAAAAAAAACc/7i8nsxcXDko/v1200-h630-p-k-no-nu/F5-69.jpg)

Imagen 2: <https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn%3AAND9GcTssiMHPO2B3kklOe4zoF5s7sTnWwqabjedUg&usqp=CAU>

Imagen 1

Imagen 2

En otros juegos, como por ejemplo la golosa (Imagen 4), se marcan las reglas de juego y se salta a gusto por lo que se tiene un movimiento semi guiado por parte de los jugadores. Allí se combinan los movimientos guiados con los libres. En el caso de los juegos como saltar la cuerda o lazo (Imagen 3), los movimientos que se hacen son completamente espontáneos, estos consisten en hacer movimientos libres y sin ser guiados. Con lo que tenemos que los movimientos espontáneos son aquellos que surgen de la expresión propia y se hacen con plena libertad y los semi guiados son aquellos que llevan una regla un poco más directa como una orden corta para realizar una acción.



Imagen 3

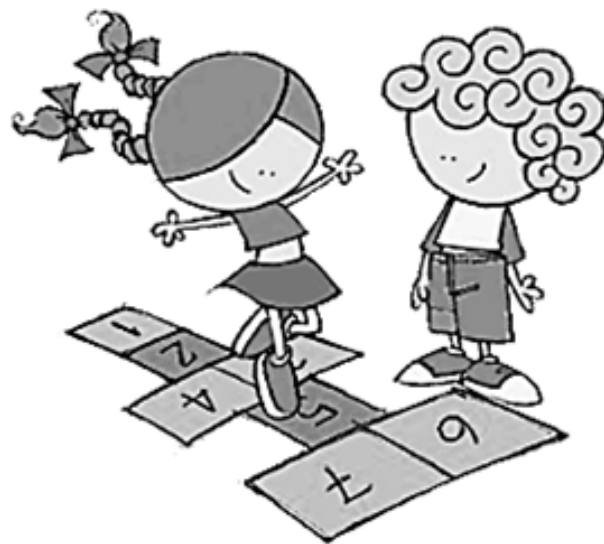
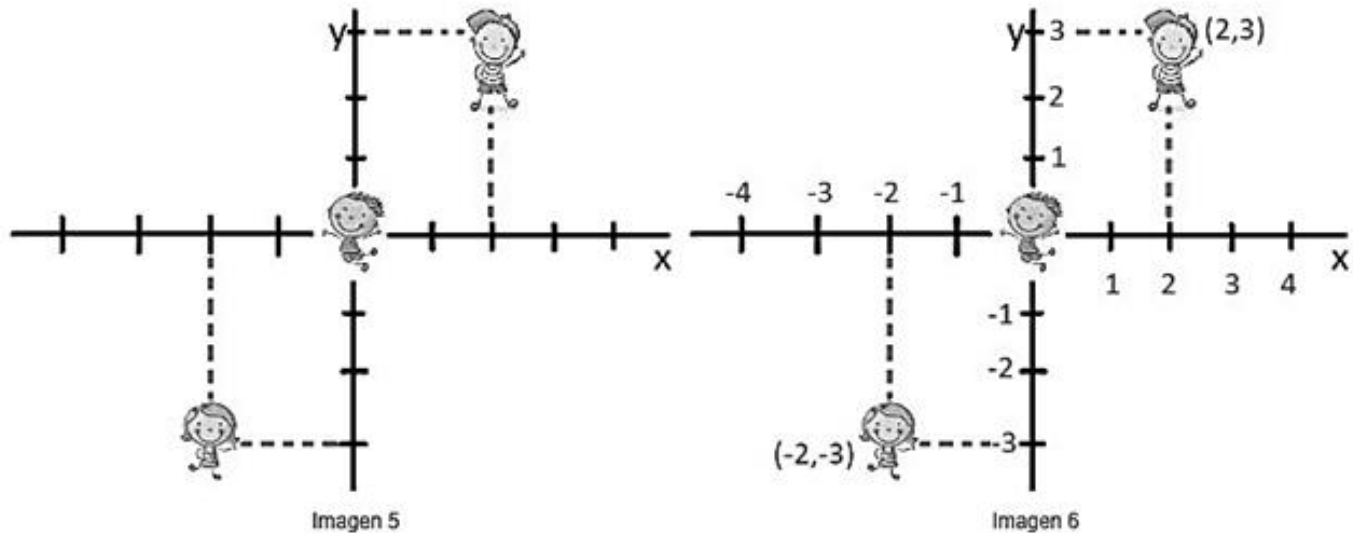


Imagen 4

Imagen 3: <https://i.pinimg.com/originals/0c/d5/01/0cd501f6e45f03205dfe498fa5719fb5.png>

Imagen 4: <http://juegostradicionalesyactividades.blogspot.com/2014/05/blog-post.html>

Para jugar a saltar la cuerda o lazo dos jugadores cogen la cuerda ubicándose en extremos opuestos, para que un tercer jugador pueda saltar. Por ejemplo, se podría decir que el primer jugador se ubique dos pasos a la derecha y tres pasos hacia arriba del jugador que va a saltar y el otro jugador se ubique a dos pasos hacia la izquierda y tres pasos hacia abajo del jugador que va a saltar. Con los pasos que los jugadores hacen se crea todo un sistema para la representación gráfica de la posición. El lugar donde se posicionan los jugadores se les llama coordenadas cartesianas y en matemáticas se trabaja sobre el plano cartesiano y se les asigna puntos para identificarlos. Al jugador que va saltar se le llama punto de origen o en general se ubica un cero, los demás puntos se ubican sobre una línea horizontal que se le llama X y una línea vertical Y; los de derecha en X y arriba en Y se escriben como coordenadas positivas, los puntos de izquierda en X y abajo en Y se escriben como coordenadas negativas. El punto donde se posiciona cada jugador se escribe como  $(X,Y)$  los valores correspondientes en X y los valores que le corresponden en Y.



En la imagen 6 se ve que el jugador de gorra se encuentra en el punto  $(2,3)$  en el plano, dos horizontal y tres vertical, en cuanto a la jugadora se encuentra en el punto  $(-2,-3)$  en el plano, dos horizontal y tres vertical.

Para jugar a simón dice, uno de los jugadores va ser el que indique las acciones con un lenguaje informal el cual es visto como aquel lenguaje que utilizamos con personas cercanas, como amigos, familiares, compañeros de clase o de juegos y demás personas con las que nos sentimos relajados; es un lenguaje utilizado en contextos cotidianos coloquiales casi que es el tipo de lenguaje que utilizamos diariamente de forma oral. A diferencia de situaciones donde se utiliza el lenguaje formal el cual es una forma de expresión oral que utilizamos para comunicarnos con un receptor más lejano con el que no sentimos tanta confianza y en el cual se establecen parámetros lingüísticos más serios para establecer la relación, como podrían ser las relaciones profesor- alumno o empleado-jefe. Así al momento de dictar la orden entre compañeros de juego el lenguaje nos hará entender la orden como algo informal y de agrado para mantener la relación sana entre todos los que participan del simón dice.

Para jugar a la golosa se utiliza una expresión artística única, que da en una transformación del entorno desde como la golosa es creada, hasta sobre la superficie que se ha decidido y dando muestra del cuidado con la que fue creada, junto a los colores que se utilizaron para pintarla como muestra de gusto visual sobre el mundo y el espacio que se dedicó para el ambiente de juego. De igual manera la creación y transformación de los espacios son una de las muchas técnicas que los artistas utilizan para representar su sensibilidad hacia el mundo y transmitir sus sentimientos hacia sus observadores.

- 1.1 ¿Qué se entiende en la lectura por movimientos guiados, semi guiados y movimientos espontáneos?
- 1.2 Realiza tres ejemplos de posiciones con sus puntos respectivos en el plano cartesiano.
- 1.3 Realiza en tu cuaderno de artística o en una hoja de block tu propia golosa, puedes utilizar colores, crayones, pinturas para crear tu propio modelo.
- 1.4 Escribe dos oraciones cortas en inglés que tengan en cuenta los juegos callejeros y amigos como elementos. Usa para las oraciones lenguaje formal.

## 2. Estructuración

### Geometría:

Se conoce como plano cartesiano, coordenadas cartesianas o sistema cartesiano a todo el sistema de representación gráfica. El cual se compone de dos rectas numéricas perpendiculares, una horizontal y otra vertical, que se cortan en un punto llamado origen o punto cero. “La finalidad del plano cartesiano es describir la posición o ubicación de un punto en el plano. El nombre del plano cartesiano se debe al filósofo y matemático francés René Descartes, quien fue el creador de la geometría analítica y el primero en utilizar este sistema de coordenadas.”

Tomado de: <https://www.significados.com/plano-cartesiano/#:~:text=Se%20conoce%20como%20plano%20cartesiano,llamado%20origen%20o%20punto%20cero.>

Elementos que conforman el plano cartesiano:

### Ejes coordenados

El eje de las abscisas está dispuesto de manera horizontal y se identifica con la letra “x”.  
El eje de las ordenadas está orientado verticalmente y se representa con la letra “y”.

### Origen o punto 0

Se llama origen al punto en el que se intersecan los ejes “x” y “y” al cual se designa cero (0).

### Cuadrantes en el plano - Cuatro cuadrantes

En el cuadrante I, la abscisa y la ordenada son positivas.  
En el cuadrante II, la abscisa es negativa y la ordenada positiva.  
En el cuadrante III, tanto la abscisa como la ordenada son negativas.  
En el cuadrante IV, la abscisa es positiva y la ordenada negativa.

### Coordenadas en el plano cartesiano

P (x, y), donde:  
P = punto en el plano;  
x = eje de la abscisa (horizontal);  
y = eje de la ordenada (vertical).

### Ejemplo:

Ubicar en el plano cartesiano las siguientes coordenadas: (5,7), (3,-2), (-5,-2), (-6,4)

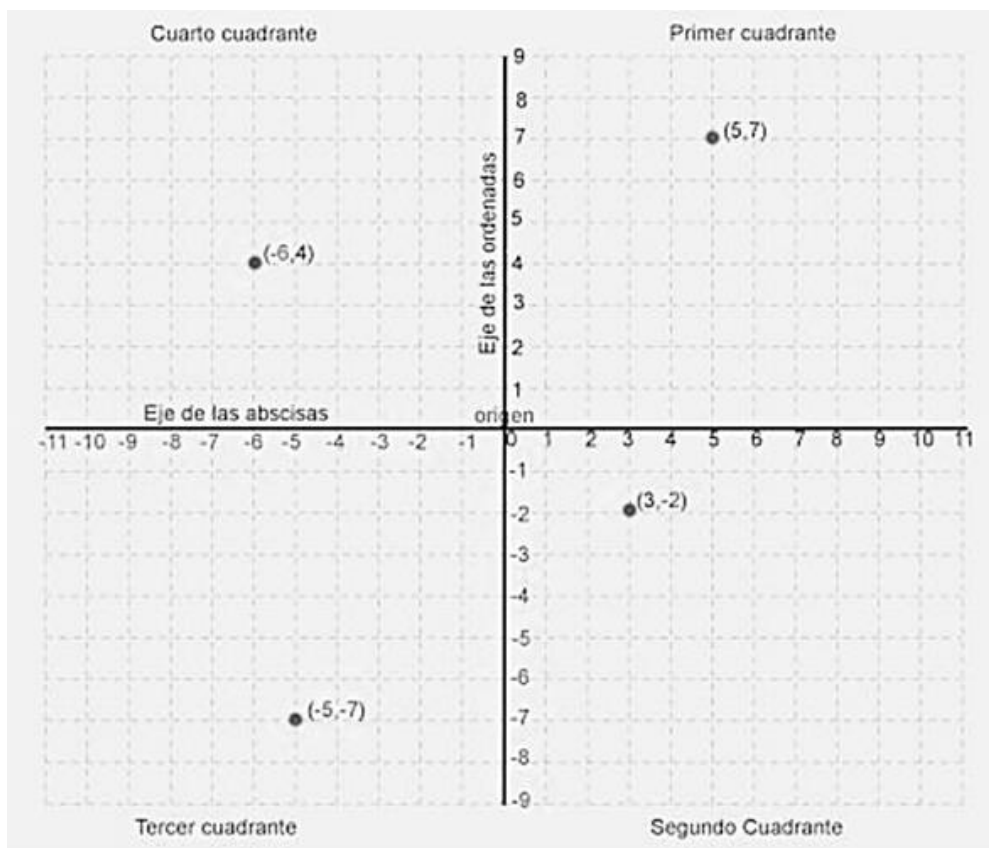
Como podemos observar para ubicar la coordenada (5,7) nos desplazamos 5 unidades hacia la derecha sobre el eje de la x en el plano y luego 7 unidades hacia arriba.

Para ubicar la coordenada (3,-2) nos desplazamos 3 unidades hacia la derecha sobre el eje x y dos unidades hacia abajo ya que el 2 es negativo.

Para ubicar la coordenada (-5,-2) nos desplazamos 5 unidades hacia la izquierda sobre el eje de las x ya que el 5 es negativo y nos desplazamos luego dos unidades hacia abajo ya que el 2 es negativo.

Para ubicar la coordenada (-6,4) nos desplazamos 6 unidades sobre el eje de las x hacia la izquierda por ser el 6 negativo y luego 4 unidades hacia arriba por ser el 4 positivo.

La ubicación de los puntos anteriores se pueden observar en la siguiente imagen.



### Ed. Física:

Un juego puede ser de movimiento libre, semi-guiado o guiado. Una actividad que promueva el movimiento libre es aquella que incorpora lo que surge del niño o niña de modo espontáneo y sin guiarlo demasiado. Por ejemplo, cuando proponemos avanzar de un punto a otro “de cualquier manera” o “como se les ocurra”. Un movimiento semi guiado lleva una consigna un poco más directiva, por ejemplo, avanzar de un punto a otro “en cámara lenta” o “como si estuvieran muy apurados”. Por otra parte, un movimiento guiado consiste en una consigna que dé más pistas, por ejemplo, avanzar de un punto a otro “en parejas, tomados del brazo y coordinando sus pasos” o “dando tres vueltas y luego dar dos saltos”.

### Artística:

Desde los inicios de las primeras manifestaciones artísticas, el arte ha sido un medio de vinculación con nuestro entorno natural, social y cultural, usando el recurso artístico, gráfico y visual como fuente de expresión. Los dibujos encontrados dan cuenta de la estrecha relación que tenían con el espacio natural los artistas de épocas pasadas como en las cavernas o ciudades, esculturas, edificaciones y lugares que reflejan una intención de expresar emociones, comunicación sentimientos y ambientes únicos mediante la transformación. El potencial creativo entrega a quien lo ejecuta (el artista) y a quien observa (el espectador) un momento de contemplación y entendimiento frente a situaciones de todo tipo, mejorando nuestra apreciación por la cultura, el medio ambiente (conciencia de nuestro propio entorno) y como referente a la sociedad.

Tomado de: <https://www.endemico.org/control-mental/arte-medio-transformacion/>

### Inglés y laboratorio de inglés:

La narración

Una narración es la forma en que se cuenta una acción, o una serie de acciones y eventos. Las narraciones pueden incluir descripciones de los personajes que realizan las acciones, así como de objetos o lugares.

Fuente: <https://www.ejemplos.co/6-ejemplos-de-narraciones-en-ingles/#ixzz6WQd1nK56>

While I was walking my dog this morning, it saw a cat and started running towards it. My dog was on a leash and the pull took me by surprise so I tripped, fell and hurt my knee. Fortunately, a neighbor saw the whole thing and stopped my dog before it went too far.

Mientras estaba paseando con mi perro esta mañana, vio un gato y comenzó a correr hacia él. Mi perro tenía la correa puesta y el tirón me tomó por sorpresa, así que me tropecé, caí y me lastimé la rodilla. Por suerte, un vecino vio todo lo que ocurrió y detuvo a mi perro antes de que se alejara demasiado.

Fuente: <https://www.ejemplos.co/6-ejemplos-de-narraciones-en-ingles/#ixzz6WQdL1Bes>

El inglés formal es usado en textos y situaciones “serias” – por ejemplo, en documentos oficiales, libros, reportes de noticias, artículos, cartas de negocios o discursos oficiales. El inglés informal se usa en conversaciones cotidianas y cartas personales.

He aquí un ejemplo de inglés formal con el que te podrías encontrar en un libro:

As the price of five dollars was reasonable, I decided to make the purchase without further thought.

En español: Siendo que el precio de cinco dólares era razonable, yo decidí realizar la compra sin seguirlo pensando.

### ¿Cómo hacer invitaciones en inglés?

Se puede decir que hay cuatro formas de realizar invitaciones en inglés, las que te contaremos a

Utiliza *Do you want to*

*Do you want to play soccer with us? – ¿Quieres jugar fútbol con nosotros?*

*Do you want to watch a movie with me? – ¿Quieres ver una película conmigo?*

Haz invitaciones más formales usando *Would you like to*

*Would you like to play tennis with us? – ¿Te gustaría jugar tenis con nosotros?*

*Would you like to go to the park? – ¿Te gustaría ir al parque?*

En caso de que quieras invitar a alguien de forma aún más formal, entonces puedes utilizar ***Why don't we?*** Es por eso que puedes utilizarla en frases como:

*Why don't we play golf? – ¿Por qué no jugamos golf?*

*Why don't we go to the park? – ¿Por qué no vamos al parque?*

Usando la expresión: *Let's go to* = *Vamos a*

**Ejemplo:** *Let's go to play basketball* = *Vamos a jugar basquetbol*

**Tomado de:** <https://youtalkonline.com/blog/invitaciones-en-ingles-como-hacerlas-aceptarlas-y-rechazarlas/#:~:text=I'm%2oreally%20sorry%2C%20but,Me%20temo%20que%20ma%C3%B1ana%20estoy>

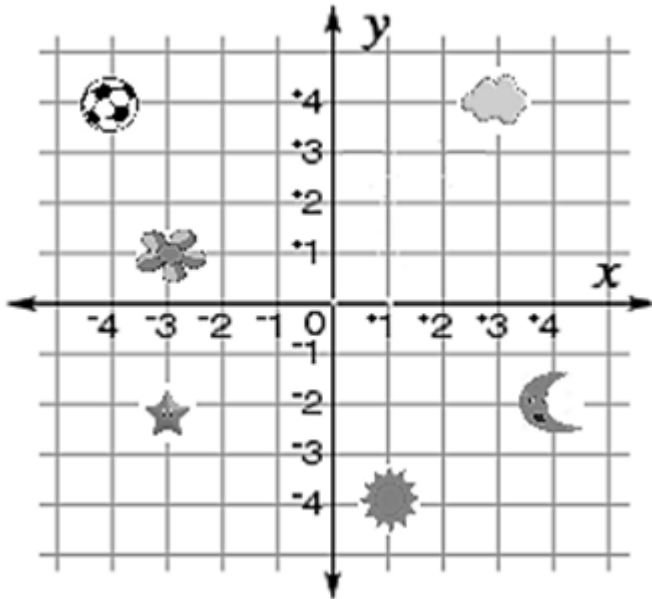
## 3. Transferencia

2.1 Describe un juego callejero que conozcas e indica si tiene movimientos guiados, semi guiados o espontáneos.

2.2 Investiga cómo eran los juegos callejeros de tus padres e intenta transformar el espacio de forma moderna e innovadora, utiliza tu creatividad e imaginación para expresarlo con un dibujo que se acerque a tu realidad y a la forma con la que juegas ahora algunos de esos juegos.

2.3 Escribe una carta con lenguaje formal en inglés y español donde invites a uno de tus compañeros a un juego callejero.

2.4 Usa las coordenadas cartesianas para determinar la posición del balón, sol, nube, estrella, luna y flor.



2.5 Catalina, Sandra, Camilo y Andrés juegan simón dice y simón les pide saltar de la siguiente forma:

Simón dice a Catalina salta 3 posiciones a la derecha y 4 hacia atrás

Simón dice a Sandra salta una unidad hacia la izquierda y dos hacia arriba

Simón dice a Camilo Salta una unidad hacia la izquierda y una unidad hacia abajo

Simón dice a Andrés Salta en el plano 3 unidades a la derecha y dos unidades hacia arriba

Si imaginamos los saltos de cada jugador en un plano cartesiano y cada uno salta desde el punto (0,0), es decir el origen del plano, mirando hacia el eje positivo de la y, ¿En qué coordenada cartesiana termina cada uno luego de saltar y en cuál cuadrante?

## Bibliografía

Angel, M. (2016). Los juegos infaltables en la infancia de los colombianos. Url: <https://www.radionacional.co/noticia/cultura/los-juegos-infaltables-infancia-los-colombianos>

"Plano cartesiano". En: Significados.com. Disponible en: <https://www.significados.com/plano-cartesiano/>

"EL JUEGO Y EL MOVIMIENTO EN LA INFANCIA". Fonoinfancia.cl. Disponible en: [http://www.fonoinfancia.cl/?los\\_expertos\\_dicen=el-juego-y-el-movimiento-en-la-infancia#:~:text=Por%20otra%20parte%2C%20un%20movimiento,y%20luego%20dar%20dos%20saltos%E2%80%9D](http://www.fonoinfancia.cl/?los_expertos_dicen=el-juego-y-el-movimiento-en-la-infancia#:~:text=Por%20otra%20parte%2C%20un%20movimiento,y%20luego%20dar%20dos%20saltos%E2%80%9D)

"Inglés formal e informal". Antimoon.com. Disponible en: [http://www.antimoon.com/wiki/Ingl%C3%A9s\\_formal\\_e\\_informal#:~:text=El%20ingl%C3%A9s%20formal%20es%20usado,conversaciones%20cotidianas%20y%20cartas%20personales.](http://www.antimoon.com/wiki/Ingl%C3%A9s_formal_e_informal#:~:text=El%20ingl%C3%A9s%20formal%20es%20usado,conversaciones%20cotidianas%20y%20cartas%20personales.)

Sotillos, A. (2018). Lenguaje formal e informal - Con ejemplos. Url: <https://www.unprofesor.com/lengua-espanola/lenguaje-formal-e-informal-con-ejemplos-2836.html>

Deborah, (2017). EL ARTE COMO MEDIO DE TRANSFORMACIÓN. Endemico.org. Url: <https://www.endemico.org/control-mental/arte-medio-transformacion/>