

	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, Educación Física, Inglés, Laboratorio de Inglés
 Grado: 7° Fecha: Semanas 5, 6, 7, 8 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: (Saber conocer conceptual) Representa e interpreta situaciones de ampliación y reducción en contextos diversos.

Educación artística y cultural: (Saber ser-actitudinal) Realiza composiciones artísticas para evidenciar un estilo personal.

Ed. Física: (Saber ser-actitudinal) Asume compromisos de grupo, que propicie mejores ambientes de aprendizaje.

Inglés: SABER HACER (PROCEDIMENTAL) Hace una descripción detallada de actividades y eventos pasados

Laboratorio de inglés: SABER CONOCER (CONCEPTUALES) Identifica el tiempo verbal correcto cuando escucha una conversación. (Pasado o futuro)

Pautas para la realización del taller:

- Resuelva en uno de los cuadernos de las áreas integradas dentro de la guía el trabajo asignado (la idea es que se haga con su puño y letra) y luego tómale foto para subirlo a la plataforma Edmodo.
- 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	1.2, 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	1.1, 3.1, 3.2, 3.3	
Ed. Física	3.1	
Inglés	1.3, 1.4, 3.4, 3.5	
Laboratorio de Inglés	1.3, 1.4, 3.4, 3.5	

ACTIVIDADES:

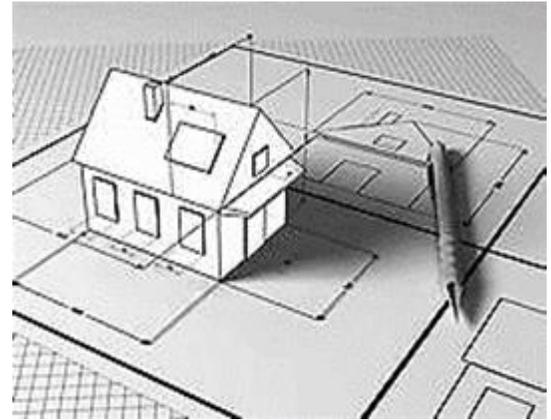
1. Exploración

Arquitectura

La arquitectura es una disciplina que se rige por un conjunto de principios técnicos y estéticos, donde la belleza de la construcción debe encontrarse en equilibrio armónico con su funcionalidad y utilidad. De allí

que se diga que la arquitectura suponga la alteración del espacio físico para la satisfacción de las necesidades humanas de vivienda, trabajo, industria, comercio, religión, etc.

Debido a que la arquitectura es un reflejo de las necesidades, los valores y los intereses de las distintas sociedades humanas durante la historia, también es una importante manifestación cultural que nos permite entender la manera en que el ser humano se ha relacionado con su entorno a lo largo del tiempo.



Como arquitectura también se denomina el conjunto de obras, edificios o monumentos, bien sean de un autor: “La arquitectura de Le Corbusier fue la más influyente del siglo XX”; de una técnica o estilo: la arquitectura griega, gótica, barroca, maya, etc.; de un país: la arquitectura mexicana, española, argentina; o de un periodo específico: la arquitectura contemporánea, moderna, renacentista, etc.



Arquitectura griega
www.arqhys.com



Arquitectura gótica
<https://www.feduardovinatea.wordpress.com>



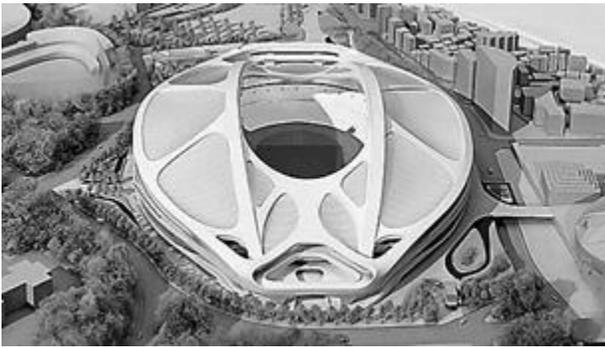
Arquitectura Barroca
<https://www.apunteshistoriaespana.wordpress.com>



<https://www.enfoquenoticias.com>

En el lenguaje cotidiano, se puede emplear el concepto de arquitectura para hacer referencia a la estructura o disposición de los elementos que conforman algo: “La arquitectura de este mueble es muy endeble”.

Los arquitectos y urbanistas pueden enfrentar innumerables problemáticas gracias a la diversa composición curricular en gran parte de los cursos de graduación, con disciplinas que tratan con el diseño y el proyecto en diferentes ámbitos. Desde los grandes planos maestros hasta las remodelaciones de departamentos; diseño de espacios deportivos o de la metrópoli al mobiliario, estos profesionales trabajan con objetos diversos, pero comparten el uso de una herramienta expresiva y de comunicación de ideas, diseño y maquetas, estas últimas permiten al arquitecto visualizar en conjunto su diseño con el entorno.



Maqueta estadio olímpico de Tokio
<https://www.pinterest.com.mx/pin/793126184357754843/>

Sabías que todos los elementos visuales tienen capacidad para modificarse y definirse unos a otros, es decir, no podría existir lo grande si no existiese lo pequeño. Este proceso es el elemento que denominamos escala.

El factor más decisivo a la hora de establecer la escala es la medida del hombre mismo. Existe una proporción ideal, el hombre medio, pero existen también infinitas variantes que nos convierten a cada uno en un ser único. Estas evidencias son tenidas de manera diferente en el diseño, por ejemplo; mientras en la producción en serie se tiende a utilizar el estándar medio, en la ropa o el calzado se opta por el reconocimiento de la diversidad y se fabrican múltiples tallas.

(<https://laimagenfija.wordpress.com/.../escala-dimension>)

1.1 En el texto, ¿qué interpretación se le podría dar a la frase subrayada? De un ejemplo

1.2 Si fueras un arquitecto ¿Cuál consideras que es el paso a paso que se debe seguir antes de que sea materializada tu idea u obra?

Model

A model is a scale or real-size model of an object, artifact or building, made with materials designed to show its functionality, volume, internal or external mechanisms or to highlight what, once built or manufactured, will present as innovation or improvement. This functional assembly, commonly used in manufacturing and design, serves for demonstration, design evaluation, and promotion, among other purposes. It is considered a prototype if it provides at least part of the functionality of a system and allows design testing. Mockups are used by designers primarily to receive feedback from users. Mockups help prevent mistakes based on the popular idea "You can fix it now in the drawing with an eraser or later on the job with a hammer."



Scale models of BMW cars at the *BMW Welt*, Munich, Germany.

Tomado de: <https://es.wikipedia.org/wiki/Maqueta>

1.3 Responde con tus propias palabras en inglés: ¿Qué es una maqueta?

1.4 Answer in your own words in English: What is a model?

2. Estructuración

Geometría:

Recordemos

Se define la ESCALA como la relación entre la dimensión dibujada respecto de su dimensión real, esto es:

$$E = \text{dibujo} / \text{realidad}$$

Si el numerador de esta fracción es mayor que el denominador, se trata de una escala de ampliación, y será de reducción en caso contrario. La escala 1:1 corresponde a un objeto dibujado a su tamaño real (escala natural).

ESCALAS NORMALIZADAS

Ampliación: 2:1, 5:1, 10:1, 20:1, 50:1 ...

Reducción: 1:2, 1:5, 1:10, 1:20, 1:50 ...

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.

Sea cual sea el propósito del proyecto, el diseño está presente como forma de representar la realidad, ideas, especulaciones, concepciones. La escala —factor que establece el nivel de lectura que se debe hacer de esas representaciones— determina el vínculo entre el mundo real y las dimensiones del dibujo o maqueta. No por casualidad, la escala 1: 1 es conocida también como "escala real".

El alcance de las pequeñas escalas de representación, es decir, diseños que son versiones más reducidas de la realidad, se refiere principalmente a la reproducción de realidades de grandes dimensiones.



Torre eiffel <https://www.wikiwand.com>



Escultura botero
<https://www.spanish.alibaba.com>

1:50.000 a 1:2.000



Las cartografías, mapas de conjuntos urbanos, regiones, barrios e incluso pequeñas ciudades pueden valerse de ese intervalo de proporción que logra, de forma amplia, dar cuenta de un dato práctico integral.

Imágenes tomadas de <http://www.dibujotecnico.com/salad>
eestudios/teoria/normalizacion/ESCA

Artística:

En las artes la escala de medidas también es importante. En las artes plásticas, por ejemplo, como en el dibujo y en la pintura la escala se puede dar de acuerdo a tres formas de acuerdo a lo que se represente:

Escala natural: aquella en la cual el tamaño físico del objeto representado en el plano coincide con la realidad. Esta escala se representa como 1:1 y existen varios formatos normalizados para que las piezas que se mecanizan sean dibujadas a escala natural.

Escala de reducción: en este caso, el tamaño físico del plano es inferior al de la realidad. Suele utilizarse para la representación de piezas, planos de viviendas, mapas físicos de territorios (en donde las escalas pueden ser de 1:50.000 o, incluso, 1:100.000).

Escala de ampliación: es la escala elegida a la hora de representar piezas muy pequeñas o detalles de un plano. En este caso, el numerador es más alto que el denominador y para obtener el valor real, se deberá dividir por el numerador. Por ejemplo 2:1 (que nos da 0,5 como resultado) o 10:1. Las escalas de ampliación normalizadas y recomendadas son: 100:1, 50:1, 20:1, 10:1, 5:1 <https://www.tiposde.org/ciencias-exactas/1094-tipos-de-escalas-2>

Las proporciones pueden ser también una manera de definir medidas. En vez de una cifra exacta se toma como referencia la relación de tamaño o cantidad entre dos o más elementos dentro de un conjunto. Por ejemplo, el pintor puede explicar como hacer un tono de amarillo verdoso en concreto dando las proporciones de los colores que se incluyen en la mezcla: 9 partes de amarillo y 1 de azul, o 3 partes de amarillo y 1 de verde, etc.

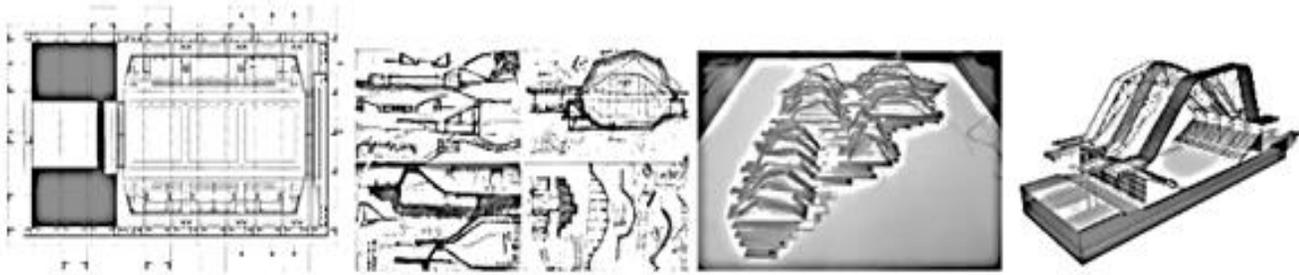
(<https://www.aboutespanol.com/proporcion-que-es-funciones-y-ejemplos-en..>)

Teniendo en cuenta los diferentes tipos de escalas enunciadas y el papel que juega la proporción en disciplinas artísticas como el dibujo y la pintura (por ejemplo); proponga una obra de arte que incluya todo. Justifique argumentando, de qué trata su trabajo.

Ed. Física

En el año 2010 la ciudad de Medellín realizó los juegos suramericanos para el cono sur, un evento muy importante que sirvió para reformar y construir coliseos con diseños particulares y propios de nuestra ciudad, espacios amigables y con diseño a escala de montañas que se centran en una zona de fácil acceso para la comunidad deportiva que visita los escenarios, propio de una ciudadela deportiva con un complejo digno de nuestra pujanza antioqueña.

A continuación observa y aprecia la construcción desde su diseño en papel hasta el final de la obra arquitectónica de estos escenarios de ciudad para el uso del deporte.



Las imágenes fueron tomadas del sitio web <https://www.archdaily.co/co/02-92222/escenarios-deportivos-giancarlo-mazzanti-felipe-mesa>

Inglés y laboratorio de inglés

Description

Una descripción es la acción y efecto de describir, esto es, de explicar o representar detalladamente por medio del lenguaje los rasgos característicos de un objeto, persona, lugar, situación o acontecimiento. La descripción tiene como fin crear en el oyente o lector una imagen mental del asunto referido en su ausencia. Gramaticalmente, la palabra descripción es un sustantivo femenino.

Tomado de: <https://www.significados.com/descripcion/>

En inglés la descripción utiliza un esquema o estructural o regla que es la siguiente:

Sujeto + verbo + complemento (cuando se usar adjetivos, generalmente van delante del sustantivo)

Por ejemplo:

- The blue car is big. Donde Blue es el adjetivo y Car el sustantivo
- The Young girl has an umbrella at hand = La joven mujer tiene una sombrilla en la mano.

Los adjetivos son aquellas palabras que se unen a un nombre para ampliar, complementar y cuantificar su significado.

En inglés hay ocho clases de adjetivos:

- Los adjetivos en inglés son invariables en género y número.

yellow = *amarillo, amarilla, amarillos, amarillas*

- Normalmente se colocan delante del sustantivo:

I have a big book / *Tengo un libro grande*

- Verbo To be + (am/is/are/was, etc.) + adjetivo

These pictures are very beautiful / *Esas imágenes son muy bonitas*

Tomado de: <http://www.mansioningles.com/Gram09.htm>

EL PASADO SIMPLE (Simple Past)

El pasado simple funciona de manera similar al Presente simple, salvo que empleamos el auxiliar 'did' para todas las personas (incluida la tercera persona singular 'he/she/it'). En la forma afirmativa, el auxiliar 'did' no aparece, empleando en su lugar la terminación 'ed'. Esta es la forma de pasado para todos los 'Verbos Regulares'

Existe un amplio conjunto de verbos que no cumplen esta condición, es decir, para la forma afirmativa no emplean la terminación 'ed' sino que su forma es irregular. No siguen ninguna regla, por lo que la única manera de conocer su forma de pasado es aprenderla. Se denominan 'Verbos Irregulares'.

USO DEL PASADO SIMPLE

a.) Para acciones pasadas. Indican el período de tiempo durante el que se desarrolló y completó una acción ya finalizada. Es habitual que vaya acompañado de un adverbio de tiempo.

I bought this car last year / *Compré este coche el año pasado*

b.) Para expresar una acción indeterminada en el pasado:

They used pencils and paper / *Utilizaron lápices y papel*

c.) Para expresar una acción habitual en el pasado

They never drank alcohol / *Nunca bebían alcohol*

d.) Puede servir para expresar una condición improbable.

If I saw her, I should speak to her / *Si le viera le hablaría*

Tomado de: <http://www.mansioningles.com/Gram40.htm>

3. Transferencia

3.1 Con base a lo leído anteriormente, y en relación con tu gusto deportivo, elabora una maqueta que plasme el terreno de juego del deporte que practicas o más te llame la atención, por ejemplo, si es Voleibol elabora una maqueta del respectivo lugar deportivo, si eres amante a los gimnasios igualmente elabora una maqueta que represente este espacio. Puedes utilizar cualquier tipo de material para su construcción.

Se hará una exhibición virtual de estos trabajos y se tendrán en cuenta también los que sean entregados en físico.

3.2 La arquitectura ha surgido desde la necesidad básica de cobijo, hasta lograr satisfacer necesidades estéticas, confort, estatus entre otras. ¿Pero ha logrado la arquitectura evolucionar hacia otras maneras de habitar que permitan al ser humano lograr su mayor potencial? que la arquitectura sea cobijo para las emociones? que permita un tipo de bienestar interno? un mayor flujo de ideas o de su capacidad creativa?



Imagen tomada de Google

Es posible idear un espacio arquitectónico desde el movimiento del cuerpo. A eso llamo pensamiento corporal. (<https://cuerpoquehabita.blogspot.com/2017/06/el-lenguaje-influye-la...>)

3.3 Teniendo en cuenta el texto anterior, dibuje y explique dos estructuras arquitectónicas que le sugieran dos posiciones de su cuerpo (mire el ejemplo).

3.4 Escribe en inglés una descripción de la maqueta del estadio olímpico de Tokio. = Write a description of the model of the Tokyo Olympic Stadium in English.

3.5 Inventa una historia en tiempo pasado, utilizando una estatua de Botero, tradúcela al inglés. = Make up a story in the past tense, using a statue of Botero, translate it into English.

Bibliografía

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

<http://www.dibujotecnico.com/saladeestudios/teoria/normalizacion/Esca>

<https://www.significados.com/arquitectura/>

<https://www.archdaily.co/co/904965/como-se-usan-las-escalas-de-arquitectura>

(<https://laimagenfija.wordpress.com/.../escala-dimension>)