

## Plan de Actividades Quincenales para Media General y Técnica

### Introducción:

Continuamos con las guías de trabajo del III momento, sugiriéndote que te organices con el fin que puedas realizar todas las actividades que encontraras en la guía de trabajo. **Es necesario que identifiques cada actividad que realices con tu apellido y nombre, año y sección, área de formación, nombre del docente y número de la guía.**


Te recordamos revisar el esquema de planificación el cual debe realizarse antes de empezar, comenzando desde el mismo momento que se te entrega el plan.

Fecha:	Área de Formación	Docente	Correo electrónico y nro. de contacto
Lunes 10-05-21	CASTELLANO	Kattuska Gutiérrez	kattuskajosegutierrezgarcia@gmail.com 0416-1600388
Martes 11-05-21	GEOHISTORIA Y CIUDADANÍA Y ARTE Y PATRIMONIO	María Naujenis	lituana21@hotmail.com 04146103240
Miércoles 12-05-21	ORIENTACION Y CONVIVENCIA	María Naujenis 1ero A Cesar Sánchez 1ero B y C	lituana21@hotmail.com 04146103240 cas4music83@gmail.com 04121505886 (solo por telegram)
Jueves 13-05-21	CRP Guía Nro 12 Diálogo con los miembros del hogar y la comunidad, y con amigos y amigas	Kattuska Gutiérrez 1ero AB María Naujenis 1ero C	kattuskajosegutierrezgarcia@gmail.com 0416-1600388 lituana21@hotmail.com 04146103240
Viernes 14-05-21	FORMACION HUMANO CRISTIANA	BARBARA CARRILLO	recurso publicado en los grupos de telegram
Lunes 17-05-21	CIENCIAS NATURALES	Juan Sánchez	juanjosesanchezrosales@gmail.com 04140158205
Martes 18-05-21	MATEMATICA	Miguel Rojas	aulavirtualcs@gmail.com 04149275271
Miércoles 19-05-21	INGLES	CESAR SANCHEZ	cas4music83@gmail.com 04121505886 (solo por telegram)
Jueves 20-05-21	EDUC. FISICA	ARGENIS CASTRO	argenisc.5@gmail.com 04246367361
Viernes 21-05-21	EPT COMERCIO EPT DIBUJO	NEIDA CHACON MAIRA HIDALGO	neidach45@gmail.com mairahidalgo3027@gmail.com 04261614821 (solo texto)

### **Orientaciones generales para el estudiante y representante:**

- 1.- Utiliza los materiales que tienes en casa para elaborar los productos
- 2.- Organiza tu tiempo.
4. - Las actividades digitales deben ser enviadas al correo del docente del área de formación como fecha tope **25-05-2021.**
5. – La recepción de actividades en físico será el **25-05-21. De 8:30am a 10:00am.** Se recibirán las actividades de las Guías 3 y 4. **DEBEN SER ENTREGADAS POR EL REPRESENTANTE LEGAL. Si presenta inconveniente para entregar las actividades de la guía 3 en físico, podrás hacerlo en digital hasta el 25-05-2021.**

Momento / Lapso: III	Año Sección: 1er año ABC.	Semanas: 10-05-2020 al 21-05-2021	Guía N° 4. Tercer momento				
Área de formación	Actividades y recursos		Producto a evaluar				
<b>Castellano</b> <b>Lunes 10-05-21</b>	<p><b>Conocimientos esenciales / Referentes teóricos prácticos:</b> Importancia de los medios de comunicación: sonoros, impresos, visuales, audiovisuales, digitales.</p> <p><b>Intencionalidad:</b> Que el estudiante elabore textos para medios de comunicación y RRSS, en diferentes formatos y para distintas audiencias. Elabora textos para medios de comunicación y RRSS, en diferentes formatos y para distintas audiencias.</p> <p><b>ACTIVIDAD NRO 1.</b></p> <p>Escribe en el siguiente cuadro cómo te describirías cuando te sientes bien (a la izquierda) y cómo te describirías cuando no te sientes bien (derecha), pídele a algún miembro de tu familia que te ayude que realice también este ejercicio:  <b>No olvides hacer uso correcto de los elementos normativos de la lengua escrita.</b></p> <table border="1" data-bbox="318 863 1260 1045"> <thead> <tr> <th data-bbox="318 863 753 905"><b>CUANDO ME SIENTO BIEN</b></th> <th data-bbox="753 863 1260 905"><b>CUANDO NO ME SIENTO BIEN</b></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="318 905 753 1045"></td> <td data-bbox="753 905 1260 1045"></td> </tr> </tbody> </table> <p><i>Recuerda que una descripción es explicar, de manera detallada y ordenada, cómo son las personas, animales, lugares, objetos, etc. En otras palabras, al describir una persona, un animal, un sentimiento, etc., se expresan aquellas características que hacen peculiar a lo descrito, y lo diferencia de otros objetos de otra o de la misma clase.</i></p> <p>Actividad 2.</p> <p>Lee el interesante artículo que te proponemos acerca de <b>la música y el bienestar emocional</b>, luego selecciona una de tus canciones favoritas que te ayude a sentirte feliz y positivo. Posteriormente crea un formato de audio o video, también puedes hacer un afiche con frases de la canción y el significado que tiene para ti y como te ayuda a mantenerte tranquilo y emocionalmente sano.</p>		<b>CUANDO ME SIENTO BIEN</b>	<b>CUANDO NO ME SIENTO BIEN</b>			<p><b>Producto a evaluar:</b></p> <p>Cuadro: Cuando me siento bien/Cuando no me siento bien.</p> <p>Audio, video o afiche.</p> <p><b>Criterios de evaluación:</b></p> <p>Hace uso correcto de los elementos que distingue un texto descriptivo.  Ortografía  Caligrafía</p> <p>Utiliza formatos digitales o manuales para elaborar sus propios escritos</p>
<b>CUANDO ME SIENTO BIEN</b>	<b>CUANDO NO ME SIENTO BIEN</b>						
<b>Geo historia y Ciudadanía</b>  <b>Martes</b> <b>11-05-21</b>	<p><b>Conocimientos esenciales / Referentes teóricos prácticos:</b> El Diseño. Tipos de Diseño. Artes Gráficas, Periódicos, revistas, libros y folletos. Los pueblos indígenas: Los nacidos y las nacidas en estas tierras.</p> <p><b>Intencionalidad:</b> Que el estudiante aprenda lo que es un diseño, sus tipos y las artes gráficas, como herramienta útil para ser un buen artista, y a su vez para desarrollar las habilidades básicas que debe poseer un dibujante profesional para dar a conocer una noticia.</p> <p><b>ACTIVIDAD</b></p> <p>En la actividad de hoy deben:</p>		<p><b>Producto a evaluar:</b></p> <p>Grabado con desechos</p> <p><b>Criterios de evaluación:</b></p> <p>Creatividad</p> <p>Originalidad de la producción</p>				

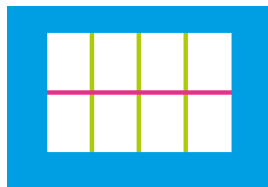
	<p>Elaborar un grabado con diferentes materiales de desecho donde se muestre los derechos de los pueblos indígenas consagrados en la República Bolivariana de Venezuela (CRBV). Pueden utilizar papel, tela, cartón, madera, pinturas de diferentes tipos de sellos naturales o elaborados para tal fin.</p>	<p>Ubica información importante y de utilidad para compartir con los demás</p> <p>Uso adecuado de material de reciclaje</p>
<p><b>ORIENTACION Y CONVIVENCIA</b></p> <p><b>MIERCOLES</b> <b>12-05-2021</b></p>	<p><b>Conocimientos esenciales / Referentes teóricos prácticos:</b> autocuidado y el bienestar general</p> <p><b>Intencionalidad:</b> Proporcionar al estudiante las herramientas básicas de Reconocer la importancia del autocuidado para el bienestar general.</p> <p>El autocuidado es cualquier actividad que realizamos de manera intencional con el propósito de cuidar de nuestra salud mental, emocional y física. El autocuidado adecuado es fundamental para mejorar el estado de ánimo y reducir la ansiedad. Asimismo, es crucial para mantener una buena relación con nosotros mismos y con los demás.</p> <p><b>Actividad 1:</b></p> <p>¿Recuerda alguna ocasión en la que descuidó el autocuidado? ¿Qué sucedió?  ¿Recuerda alguna ocasión en su vida en la que dio prioridad al autocuidado?  ¿Cuál fue el resultado?</p> <p><b>Actividad 2:</b></p> <p>Realiza un hablador donde promuevas el autocuidado para prevenir el COVID-19</p>	<p><b>Producto a Evaluar</b></p> <p>Hablador</p> <p><b>Criterios de evaluación</b></p> <p>Coherencia de ideas  Creatividad  Uso de material de reciclaje  Uso adecuado de letras, dibujos y contenido.</p>
<p><b>CRP</b> <b>JUEVES</b> <b>13-05-2021</b></p>	<p><b>Conocimientos esenciales / Referentes teóricos prácticos:</b> Habilidades para la vida/ Diálogo con los miembros del hogar y la comunidad, y con amigos y amigas</p> <p><b>Intencionalidad:</b> Proporcionar al estudiante las herramientas básicas necesarias para conversar con otras personas y probar una nueva forma de sostener un diálogo, hablando sobre temas que quizás nunca hayas discutido antes y que podrían despertar tu imaginación.</p> <p><b>¿Qué vas a necesitar?</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.- Un lugar en donde puedas sentarte cómodamente a dibujar, y una mesa o superficie plana en donde puedas apoyar.</li> <li>2.- Una hoja de papel y un esfero o lápiz.</li> <li>3.- Una, dos o más personas, que estén dispuestas a trabajar contigo en una actividad creativa.</li> </ol> <p><b>Paso a paso</b></p> <p>Invita a las personas de tu hogar o a tus amigos y amigas a dialogar contigo.</p>  <p>Explícales que este diálogo será solo para divertirse. Acuerden una</p>	<p><b>Producto a evaluar:</b></p> <p>Producción escrita</p> <p><b>Criterios de evaluación</b></p> <p>Uso de imágenes y colores  Guion de entrevista  Asociaciones de imágenes  Uso de recursos  Creatividad</p>

hora y un lugar para sostener el diálogo. Debe ser un momento en el que todos puedan reunirse para hablar y escucharse sin distracciones, durante al menos 30 minutos. Se debe elegir un lugar al que todos puedan acceder, ya sea en línea o en persona. Por ejemplo, si se reúnen en el hogar, elijan un lugar en donde puedan sentarse uno frente al otro, en círculo o en una habitación (si comen juntos, la hora de comer podría ser un buen momento para dialogar).

Opcional: Planea realizar tu diálogo uno o dos días después de comenzar los preparativos que se muestran en los pasos 2-4.



Prepárate para el diálogo. Toma tu hoja de papel. Dóblala por la mitad a lo largo del borde "largo" (la línea roja). Ahora, dóblala en tres partes a lo largo del borde "corto" (las líneas verdes), como se muestra a continuación. Ahora, desdóblala



Encuentra una superficie plana en la que puedas dibujar o escribir. Utiliza los rectángulos para responder a las siguientes preguntas, anotando una respuesta en cada rectángulo:

- ¿Cuál es uno de tus recuerdos favoritos de la infancia?
- Si pudieras entrevistar a una persona famosa, ¿a quién elegirías y qué le preguntarías?
- Si pudieras retroceder en el tiempo y vivir en otro período histórico, ¿qué período elegirías y por qué?
- Si pudieras construir un robot o una máquina que pudiera hacer cualquier cosa, ¿qué sería capaz de hacer esa máquina y cómo sería?
- Si pudieras visitar cualquier otro lugar del mundo, ¿a dónde irías y cómo pasarías tus primeros dos días allí?
- Si pudieras ser otra criatura (diferente a un ser humano), ¿qué elegirías y cómo crees que sería un día en tu vida? Cuando termines de escribir, corta o rasga el papel en seis "tarjetas", cada una de las cuales tiene una pregunta.



Asegúrate de que las tarjetas de preguntas sean visibles para todos los participantes del diálogo, pero mantén las preguntas volteadas hacia abajo para las demás personas no puedan leer lo que dicen. Invita a una persona para que elija una carta al azar. La pregunta en la tarjeta es la que usará para su diálogo. Muéstrales la tarjeta a todos los que participarán en el diálogo para que puedan comenzar a pensar en lo que quieren responder. (Guarda la tarjeta de preguntas; ¡la usarás durante el diálogo! Guarda también las otras cinco tarjetas para que puedas repetir la actividad si lo deseas).



5

Invita a los participantes a unirse al diálogo en el momento y el lugar convenidos. Dale la bienvenida y acuerden las siguientes reglas para el diálogo:

→ Solo la persona que tiene la tarjeta de preguntas puede hablar. → Todos los demás deben demostrar que están escuchando y no deben estar haciendo otras cosas al mismo tiempo.

→ Cuando sea su turno, cada persona solo debe hablar durante 5 minutos en total. Cuando termine de hablar, deben pasar la palabra a la siguiente persona.

→ Cada persona debe concentrarse en responder la pregunta mientras está hablando. No deben hablar sobre otros temas durante el diálogo. → Si alguien desea observar, pero no quiere participar en el diálogo, las personas que participan activamente, deberán tomar la decisión al respecto.

→ ¡Esta actividad es para divertirse! Nadie debe burlarse o criticar lo que otra persona comparte.

6



Mantén el diálogo, dando a cada participante la oportunidad de hablar. Si te queda posible, toma una foto durante el diálogo o cuando termine. Después de que la última persona ha hablado, ¡comparte un aplauso y agradece a todos por participar!



7

Si lo deseas, puedes discutir lo que te pareció sorprendente o interesante durante el diálogo, y qué cosas nuevas aprendieron. Puedes pedir permiso para compartir estas cosas con otras personas, para generar más diálogo.



#### CONTINÚA CREANDO

- ✓ Escribe una historia o crea un dibujo basado en los recuerdos o ideas que uno de tus participantes compartió. ¡Sorpréndelos mostrándoselos!
- ✓ Cada vez que lo desees, mantén otro diálogo con miembros del hogar y amigos(as). Usa las otras cinco tarjetas de preguntas para los diálogos y así poder aprender cosas nuevas de las otras personas.



### COMPARTE

- En línea: Comparte un breve informe sobre tu diálogo. Menciona la pregunta que elegiste. Comparte algo sorprendente, interesante o divertido que alguien te dijo, si te dan permiso para hacerlo. Envíalos al grupo del chat de tu proyecto. Busca más mensajes del grupo de chat para conocer la experiencia de otros participantes con sus diálogos domésticos. ¡Participa en la conversación!
- Con todos (en línea y fuera de línea): Guarda lo que escribiste o dibujaste en un lugar en donde puedas encontrarlo nuevamente. Puedes compartir tu experiencia y creaciones con otras personas que podrían disfrutarlas. Puedes poner tu creación en algún lugar visible en el hogar, para que todos la puedan admirar y se sientan inspirados.

**FORMACIÓN HUMANO CRISTIANA**

**VIERNES 14-05-2021**

**Conocimientos esenciales / Referentes teóricos prácticos:** Mantener viva la esperanza

**Intencionalidad:** Concientizar al estudiante sobre la importancia de mantener viva la llama de la esperanza y la fe en estos tiempos de pandemia.

Siempre se dice “la esperanza es lo último que se pierde”. La esperanza es importante porque nos mantiene con expectativas positivas acerca del futuro, es decir, que aunque algunas cosas no estén marchando como deseamos, tendremos la certeza de que podremos tener un futuro positivo, mejor que el presente. ¿Crees que Venezuela necesita en estos momentos recuperar la esperanza? Si es así, te invitamos a realizar esta actividad. Siempre se dice “la esperanza es lo último que se pierde”. La esperanza es importante porque nos mantiene con expectativas positivas acerca del futuro, es decir, que aunque algunas cosas no estén marchando como deseamos, tendremos la certeza de que podremos tener un futuro positivo, mejor que el presente. ¿Crees que Venezuela necesita en estos momentos recuperar la esperanza? Si es así, te invitamos a realizar esta actividad.

#### ACTIVIDAD:

1. Responde ¿Por qué crees que debemos mantener viva la esperanza? 2. Reflexiona acerca de tu entorno y escribe por lo menos tres signos de esperanza en tu familia, tu comunidad y el país.
3. Puedes escuchar la canción “Mantén viva la esperanza” de World P El Verídico, disponible en Youtube, u otra que creas se relacione con este tema: <https://www.youtube.com/watch?v=V13DIMiXeWg>
4. ¿Te fue fácil encontrarlos? Muchas veces es más fácil encontrar motivos para no tener esperanza, pero el ejercicio que acabas de hacer es fundamental para mantenernos en pie aun en medio de las dificultades, sabiendo que las cosas pueden salir bien si nos esforzamos por lograrlo y si confiamos en nuestras capacidades, en nuestras redes de apoyo y en Dios que nos fortalece.
5. Hemos iniciado el mes de mayo dedica a Nuestra Madre María Santísima, al rezo del rosario en familia y el Papa Francisco nos ha pedido que ofrezcamos por el cese de la pandemia como signo de esperanza y de fe, por tal motivo el día de hoy, por sección deben realizar una producción creativa digital o en físico (tomar evidencias) sobre la Advocación Mariana y el rosario en familia de la siguiente manera:

**Producto a evaluar:**

Afiche o creación creativa en digital o físico de la Advocación Mariana

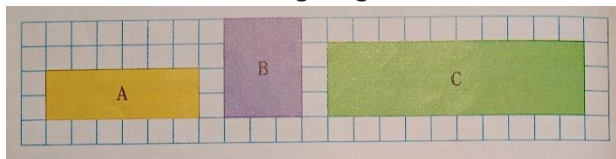
**Criterios de evaluación**

Uso de las Tics  
PUBLICACION EN TELEGRAM  
Creatividad  
Uso de recursos reusables  
Coherencia en las ideas

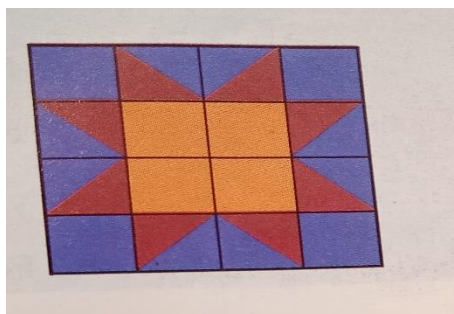
	<p>1ero A Nuestra Señora del Rosario del Paraute.  1ero B Virgen del Carmen.  1ero C Virgen de Fátima.</p> <p>Comparte estos signos de esperanza y fe con tu familia y amigos, de esta producción creativa. Puedes usar para ellos alguna de tus redes sociales y el grupo de FHC de Telegram</p> <p>6. Puedes inspirarte en el siguiente poema, que está dando la vuelta al mundo, por su gran actualidad. <b>Ver material de Apoyo.</b></p> <p><b>En clave pastoral:</b> La paz es el primer regalo del Resucitado a los suyos. Y es también uno de los frutos del Espíritu: “amor, alegría y paz” (Gálatas 5,22). Más aún, san Pablo afirma que Jesucristo “es nuestra paz” (Efesios 2,14). Por tanto, el camino que conduce a este estado de bendición y bienestar no es más que el Evangelio enseñado por Jesús. Podríamos decir que la paz nos hace ser resilientes, pero a su vez el fruto de la resiliencia es una paz profunda del corazón. En este difícil momento para Venezuela y para el mundo, es bueno poner en práctica aquella bienaventuranza: “Felices los que trabajan por la paz, porque serán llamados hijos de Dios” (Mateo 5,9).</p>	
<p><b>LUNES</b>  <b>17-05-21</b>  <b>CIENCIAS</b>  <b>NATURALES</b></p>	<p><b>Conocimientos esenciales / Referentes teóricos prácticos:</b> Defensa del ambiente en el planeta y en Venezuela</p> <p><b>Intencionalidad:</b> Construcción crítica constructiva en el contexto actual en defensa del ambiente</p> <p><b>ACTIVIDAD</b></p> <p>Luego de la lectura: historia de la selección del ave “Turpial” en Venezuela. Reflexiona y con creatividad realiza la producción escrita Mapa mental Símbolos naturales de Venezuela momento de cambio y de acción.</p> <p>Luego selecciona tres criterios para proponer un ave de tu preferencia como símbolo nacional y responde lo siguiente ¿dejarías al turpial como ave nacional o por cual otra ave promoverías para ser el ave nacional? Justifica tu respuesta apoyándote en el material de apoyo</p> <p>Revisa y lee el material de apoyo relacionado en cómo diseñar un mapa mental.</p>	<p><b>Producto a evaluar:</b>  Mapa mental</p> <p>Criterios de evaluación</p> <p>Rubrica (toma los criterios que están en el material de apoyo)</p>
<p><b>MATEMATICA</b>  <b>MARTES</b>  <b>18-05-21</b></p>	<p><b>Conocimientos esenciales / Referentes teóricos prácticos:</b> Área y Volumen</p> <p><b>Intencionalidad:</b> Proporcionar al estudiante las habilidades necesarias para poder resolver problemas cotidianos en los cuales se utilicen el cálculo de área y volumen.</p> <p>En muchos oficios las personas tienen que trabajar con áreas: los decoradores o constructores calculan el área que van a cubrir con alfombras o el número de cerámicas que necesitan para cubrir el piso de una habitación, los pintores calculan el área de las superficies que van a pintar para determinar cuántos galones de pinturas utilizarán, etc. El área de una figura plana es la medida de la región encerrada por la figura, es decir, la medida de la superficie.</p>	<p><b>Producto a evaluar:</b>  Producción escrita</p> <p><b>Criterios de evaluación</b>  Coherencia en los procedimientos  Operaciones elementales  Evidencias del</p>

**ACTIVIDAD CONSTRUYO Y APRENDO**

1.- Toma una hoja de un cuaderno cuadriculado y dibuja los rectángulos A, B y C como se muestra en la figura, si cada casilla de la cuadrícula se toma como un cuadrado unidad, ¿se puede hallar el área de cada rectángulo contando los cuadrados unidad que los cubre? Justifica tu respuesta. Si el rectángulo es muy grande, por ejemplo un terreno de forma rectangular ¿Cómo sería el procedimiento para calcular su área? ¿Qué consideraciones debo tomar en cuenta para calcular el área de una figura geométrica?



2.- La siguiente figura, conocida con el nombre de Estrella de Ohio, representa un cuadrado de 20 cm de lado. Halla la suma de las áreas rojas, la suma de las áreas azules y el área del cuadrado amarillo, responde lo siguiente ¿Cuál es el área total de la figura? ¿Cuál sería el área total de la figura si no existieran las áreas rojas?



3.- ¿Cuántos cuadrados necesitas para que puedas diseñar un tapiz de 2 m por 1,6 m? ¿Cuál sería ese diseño?


$$\text{Área de un triángulo } A = \frac{b \cdot h}{2}$$

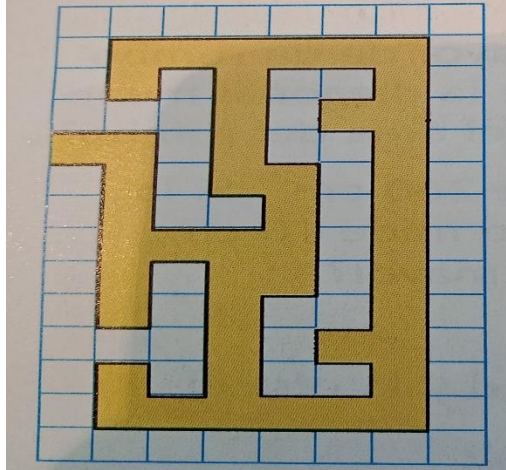
$$\text{Área de un rectángulo } A = b \cdot h$$

Donde h = altura b = base A = área

4.- ¿Cuál es el área del siguiente laberinto, tomando como unidad un cuadrado?



¿Cuál es el área del siguiente laberinto, tomando como unidad  ?



5.- Para esta experiencia necesitas: 3 objetos solidos de tu preferencia, un recipiente medidor usado en la cocina, agua y lápiz. Procedimiento: coloca agua en el recipiente para medir hasta llegar a la capacidad de 250 ml, luego introduce un objeto sólido y mide de nuevo la capacidad y completa el siguiente cuadro

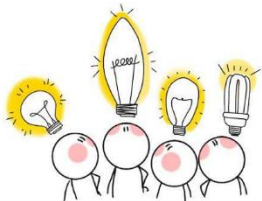
Objeto	Capacidad inicial	Capacidad final	Volumen desplazado: Cap Inicial – Cap Final
Objeto 1:	250 ml		
Objeto 2:	250 ml		
Objeto 3:	250 ml		

Responde:

- ¿Qué sucede al introducir el objeto solido al recipiente?
- ¿de qué depende el volumen desplazado en el recipiente?
- ¿Cuál es el volumen de cada objeto?

Recuerda tomarte una foto y compartirla en el grupo de Telegram

Rutina de pensamiento



## Juega a Explicar

1. La rutina comienza por identificar algo interesante sobre un objeto o idea

Me he dado cuenta de que...

2. Tras la observación planteamos pregunta inicial

¿Por qué es eso así...? ¿Por qué ocurrió así?

3. Tras el diálogo y primeras interpretaciones profundizamos con preguntas tipo

¿Qué te hace decir eso? ¿Por qué crees que es así?

<p><b>INGLES</b> <b>MIÉRCOLES</b> <b>19-05-21</b></p>	<p><b>Conocimientos esenciales / Referentes teóricos prácticos:</b> Vocabulario: Acciones habituales. Gramática: El presente simple para describir la rutina.</p> <p><b>Intencionalidad:</b> Que el estudiante conozca vocabulario de actividades físicas y recreativas y utilice correctamente el presente simple.</p> <p>RECOMENDACIONES: Se te sugiere usar un diccionario, internet o cualquier recurso disponible para la realización de esta actividad. Recuerda identificar la tarea con tu nombre apellido año y sección.</p> <p><b>1. Use a dictionary or any resource available to find the meaning of each word. What activities are permitted in quarantine? Write YES or NO.</b></p> <p>Go to a party. _____ Visit my Friends/family. _____ Wear a facemask. _____ Go to school. _____ Work from home. _____ Clean the house. _____ Do the laundry. _____</p> <p style="text-align: center;"><b>GRAMMAR NOTE</b></p> <div style="border: 2px solid blue; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p>a. UTILIZAMOS EL <u>presente simple</u> para hablar de acciones habituales. En ingles, basta con combinar alguno de los pronombres personales <b>I, you, he, she, it, we, they</b> con el <b>verbo</b>.</p> <p>Ex. <i>I <b>get up</b> at 7:00 in the morning - She <b>cleans</b> the house everyday</i></p> <p>b. Si utilizamos los pronombres de la 3era persona en singular (he, she, it) se debe agregar una <b>-s</b> al verbo. En Presente simple, esta es la única modificación que se le hace al verbo en la forma afirmativa.</p> <p>c. <b>En la forma negativa, se combina la construcción auxiliar <b>don't/doesn't</b> con la forma base del verbo.</b></p> <p>Ex. <i>My sister <b>doesn't get up</b> late.</i> <i>In quarantine, <b>we don't visit</b> our family.</i></p> </div> <p style="text-align: center;"><b>PRACTICE</b></p> <p><b>2. Put the words in order to write full sentences.</b></p> <p>a. quarantine/friends/In/don't/we/visit/our. b. mother/house/everyday/the/My/cleans c. hands/washes/brother/his/three/day/my/times/a/and/soap/every/water/morning. d. My sister/her/combs/hair/everyday</p>	<p><b>Producto a evaluar:</b> Producción escrita</p> <p><b>Criterios de evaluación</b> Uso adecuado de acciones habituales (actividades físicas y recreativas) Coherencia en las oraciones Gramática</p>
---	---	--

<p><b>EDUCACIÓN FÍSICA</b> <b>JUEVES</b> <b>20-05-21</b></p>	<p><b>Conocimientos esenciales / Referentes teóricos prácticos:</b> Disciplinas Deportivas y sus beneficios para la salud física y mental</p> <p><b>Intencionalidad:</b> Desarrollar en los estudiantes los beneficios de Reconocer las disciplinas deportivas y los juegos de carácter competitivo y sus beneficios para la salud física y mental.</p> <p><b>ACTIVIDAD</b> Realizar una lista en forma alfabética de los Deportes más famosos que se practican en el mundo, luego selecciona dos juegos de tu preferencia de esta lista y realiza un mapa mental donde expresas los beneficios que poseen estos dos juegos seleccionados para la salud física y mental</p>	<p><b>Producto a evaluar:</b></p> <p>Mapa mental</p> <p><b>Criterios de evaluación:</b></p> <p>Expresión Corporal creatividad uso adecuado de contenido</p>
<p><b>EPT-COMERCIO</b> <b>VIERNES</b> <b>21-05-21</b></p>	<p><b>Conocimientos esenciales / Referentes teóricos prácticos:</b> La Empatía: conflicto y emociones</p> <p><b>Intencionalidad:</b> Desarrollar en los estudiantes los beneficios de Reconocer las emociones que predominan en un conflicto y transformarlas en acciones positivas.</p> <p><b>Actividad 1:</b> La empatía es la habilidad o capacidad de comprender y sentir las emociones de los demás ante alguna situación. Es una herramienta fundamental para comunicarse con los demás. La empatía permite abrir un camino de ayuda a los demás y se relaciona con la solidaridad y el compañerismo. Ahora bien, una vez que haz conocido el significado de empatía, explica con tus propias palabras que significa para ti la siguiente frase <b>“Ponerse en el zapato del otro”</b> Siguiendo con lo aprendido, se te presenta a continuación la siguiente situación: Carlos, está enfadado con Luis su compañero de clase, porque le perdió la cartuchera de colores que él le prestó, para colorear su dibujo en la clase de Comercio el cual debían realizar en equipo. 1.- <b>Observa</b> y responde: ¿Qué estará sintiendo Luis por lo ocurrido? 2. <b>Piensa</b> y responde: ¿Cómo me sentiría si esa persona (Luis), fuera yo? 3.- Hazte la <b>Pregunta:</b> ¿Cómo podría ayudarlo a solucionar la situación presentada? 4.- ¿Qué actitud debe tener Luis en el trabajo en equipo?</p> <p><b>Actividad 2:</b> Se plantea la siguiente situación: La profesora de castellano asigna una actividad para ser realizada en grupo conformados por 4 integrantes y en la cual deben investigar y exponer en la próxima clase. José, María, Karla y Juan, fueron seleccionados por la profesora para que trabajaran juntos. Ellos, decidieron repartirse los puntos que tenían que investigar para hacer más fácil la tarea y luego reunirse un día antes de la entrega para socializar lo investigado, pero Karla, no pudo asistir a la reunión. Cuando llego el día de la presentación José, María y Juan, le preguntaron a Karla si había investigado su punto, y ella les respondió que no porque tuvo un problema. Ellos se enojaron con ella, tildándola de irresponsable, no obstante, presentaron la actividad sin Karla y por supuesto que ella obtuvo</p>	<p><b>Producto a evaluar:</b> Producción escrita</p> <p><b>CRITERIOS DE EVALUACION</b></p> <p>Capacidad de análisis (5 puntos) Redacción- Cohesión (5 puntos) Caligrafía (3puntos) Ortografía (3 puntos) Aspectos formales de la escritura (4 puntos)</p>

	<p>una mala calificación y ello no pudieron obtener una buena calificación.  Reflexiona y responde:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.- ¿Cómo fue la actitud de José, María y Juan con Karla? ¿Fue la más correcta? y, ¿cuál fue la emoción que expresaron?</li> <li>2. ¿Cómo crees que se sintió Karla, ante el enojo de sus compañeros? ¿Cómo te sentirías tú? ¿Cómo lo sabes?</li> <li>3. Explica ¿cómo fue la comunicación entre ellos y como influyó en el logro del objetivo en común? ¿existió un trabajo en grupo o en equipo?</li> <li>4- ¿Cómo transformarías esa situación a una acción positiva?</li> </ol> <p><b>Actividad 3</b> Expresa a través de un emoji como te sentiste al realizar la actividad.  ¿Qué descubriste o aprendiste en esta actividad?</p>	
<p><b>EPT-DIBUJO</b>  <b>VIERNES</b>  <b>21-05-21</b></p>	<p><b>Conocimientos esenciales / Referentes teóricos prácticos:</b> Dibujo vectorial</p> <p><b>Intencionalidad:</b> Desarrollar en el estudiantes la habilidad de identificar el dibujo vectorial y su utilidad en la vida diaria.</p> <p><b>ACTIVIDAD</b></p> <p>En esta oportunidad daremos a conocer lo referente a dibujo vectorial y la importancia de sus gráficos. Para ello te invito a investigar sobre el dibujo vectorial, cuál es su propósito, sus ventajas, funciones e importancia.  Realizar dos dibujos dando referencia al dibujo vectorial</p>	<p><b>Producto a evaluar:</b>  Producción escrita  Dibujo</p> <p><b>Criterios de evaluación</b></p> <p>Capacidad de análisis  Redacción  Uso del dibujo vectorial</p>

## MATERIAL DE APOYO

CASTELLANO

### La música puede ser una excelente manera de mejorar el estado de ánimo

Nuevo informe destaca el vínculo entre la música y el bienestar mental.

por: Sarah Elizabeth Adler, **AARP**, 29 de junio de 2020 | Comments: 0



MOMO PRODUCTIONS/GETTY IMAGES

[In English](#) | Tu álbum favorito no solo suena bien; también podría ser bueno para tu salud mental.

Esos fueron los hallazgos de un nuevo informe del Global Council on Brain Health (GCBH), un equipo de trabajo, fundado por AARP, de científicos, profesionales de la salud y otros expertos. Su último informe, "Music on Our Minds", destaca las investigaciones que muestran el efecto positivo de la música en el bienestar emocional, incluida la mejoría del estado de ánimo, la [disminución de la ansiedad](#) y el manejo del estrés.

"Hay tantos mecanismos que explican el gran impacto que puede tener escuchar una pieza musical", dice la colaboradora del informe Suzanne Hanser, presidenta de la International Association for Music & Medicine (IAMM) y profesora de musicoterapia en Berklee College of Music.

Como detalla el informe, ese impacto empieza en el cerebro, donde la música activa muchas regiones, incluidas las asociadas con la emoción y la memoria. "La música que se tocó en tu boda o en un servicio religioso, o incluso en un concierto o en una fiesta a la que fuiste, se preserva para las vías neuronales que conectan esa melodía con sentimientos muy positivos", explica Hanser.

Las investigaciones muestran que la música puede tener un efecto beneficioso en las sustancias químicas del cerebro, como la dopamina (que está relacionada con los sentimientos de placer) y la oxitocina (la "hormona del amor"). Y hay evidencia moderada de que la música puede ayudar a disminuir los niveles de cortisol (la hormona del estrés).

El informe también incluye los hallazgos de la encuesta de AARP del 2020 sobre la música y la salud cerebral, una encuesta representativa a nivel nacional de 3,185 adultos que demostró que escuchar música —ya sea música de fondo, o al escuchar grabaciones atentamente o en presentaciones musicales— tiene un pequeño impacto positivo en el bienestar mental, la depresión y la ansiedad.

"Especialmente ahora, en tiempos en los que las personas se sienten tristes, estresadas y aisladas por la **pandemia de COVID-19**, la gente debe acudir a la música para mejorar su bienestar mental", indica la directora ejecutiva del GCBH Sarah Lenz Lock, vicepresidenta sénior de política de AARP.

Para incrementar los beneficios de la música en la salud cerebral, Hanser dice que cualquier persona puede adaptar algunos de los métodos que usan los musicoterapeutas capacitados. Uno de ellos es lo que ella llama la escucha "profunda" o activa —en vez de poner música como sonido de fondo, dedica tiempo para concentrarte en lo que oyes y

toma nota de los sentimientos, recuerdos y sensaciones corporales (ya sea que tu ritmo cardíaco se desacelera o que sientes la necesidad de levantarte y bailar) que surgen a medida que escuchas—.

"Todos podemos hacer eso, incluso cuando nos sentimos muy aislados o tristes", señala. "Podemos tomar el control; la música puede facultarnos para hacernos sentir de manera diferente".

#### **Estos son algunos de los consejos del informe:**

Explora la tecnología que te permite escuchar música en varios dispositivos, como tu teléfono o televisor. Prueba las aplicaciones de música como Spotify o Pandora, que te sugieren música nueva que quizás disfrutes en base a algoritmos que identifican música similar a tus selecciones actuales.

Disfruta escuchar música familiar que te consuele y traiga recuerdos y asociaciones positivas.

Si estás triste, prueba escuchar o crear música para mejorar tu estado de ánimo o aliviar sentimientos de depresión.

Baila, canta o muévete al ritmo de la música. Estas actividades no solo proveen ejercicio físico, sino que también alivian el estrés y crean conexiones sociales —y son formas divertidas de estimular tu cerebro—.

Aunque escuchar música que conoces y disfrutas tiende a causar la respuesta cerebral y la liberación de dopamina más fuertes, prueba escuchar música nueva. Las melodías no familiares pueden estimular tu cerebro y proveer una nueva fuente de placer a medida que te acostumbras a escucharlas.

¡Haz música tú mismo! Hacer música incluye cantar y tocar un instrumento. Aprender a tocar un instrumento musical puede ofrecer una sensación de dominio y autoestima, y aumentar la actividad cerebral. Cantar puede ser la manera más sencilla de empezar.

## GHC-ARTE Y PATRIMONIO

### Grabado

---

El **grabado** es una disciplina artística en la que el artista utiliza diferentes técnicas de impresión, que tienen en común el dibujar una imagen sobre una superficie rígida, llamada matriz, dejando una huella que después alojará tinta y será transferida por presión a otra superficie como papel o tela, lo que permite obtener varias reproducciones de las estampas.

Dependiendo de la técnica utilizada, la matriz puede ser de metal tradicionalmente (cobre o zinc), madera, linóleo o piedra, sobre cuya superficie se dibuja con instrumentos punzantes, cortantes o mediante procesos químicos.

Actualmente también se utilizan placas de diferentes materiales sintéticos que se pueden grabar de manera tradicional con punzones o mediante procedimientos fotográficos, digitales o láser.

PUEDEN ACCEDER A ESTE LINK

<https://www.manualidadesinfantiles.org/como-hacer-un-grabado>

PARA VER COMO SE HACE UN GRABADO O SIGUE ESTOS PASOS:

### **Materiales necesarios**

- Envases de porexpán (bandejas) o envases de bricks.
- Pinturas.
- Pinceles.
- Base de cartulina blanca o acuarela.

### **Cómo hacer un grabado sencillo paso a paso**

1. Selecciona y guarda todos las bandejas de porexpan y los brics que utilizas en tu compra diaria.
2. Recorta la base de la bandeja o del bric que te servirá para hacer la matriz de vuestro flamante grabado.

3. Marca con un lápiz u objeto punzante el dibujo o mensaje que queráis plasmar.
4. Pintad toda la superficie con la pintura.
5. Pon la plancha sobre la cartulina y aprieta bien con las manos para que quede todo parejo.
6. ¡Ya tienes el grabado! ¿A que es sencillo?
7. Puede limpiarse la base y practicar con más colores.

### ¿Qué es el grabado?

El **grabado** es la técnica artística que permite grabar letras, dibujos o formas sobre una superficie rígida llamada “matriz”, dejando una huella que después se rellena con tinta y es transferida por presión a dicha matriz, que puede ser de los materiales más diversos: papel, tela, madera, cobre, zinc, piedra litográfica, linóleo, etc., obteniendo varias reproducciones de la misma estampa.

### Técnicas de grabado

¿Cuáles son las diferentes **técnicas de grabado**? Son muchas y variadas, según el modo de realizarlo, las dimensiones que necesitemos, la plancha grabadora, la matriz elegida y el tipo de pintura, si bien todas ellas tienen la misma base común, anteriormente descrita.

Aquí debajo voy a citar las más comunes:

#### Grabado en hueco

Llamamos **grabado en hueco** a la técnica en la que se usa como plancha un molde de piedra, metal o madera. Este tipo es el comúnmente utilizado para acuñar medallas o formar sellos.

La técnica del **grabado en hueco**, como su mismo nombre indica y, al contrario del **grabado en relieve**, consiste en vaciar los negros (es decir, de un dibujo en blanco y negro, vaciaríamos los negros), tallándolos en la matriz para obtener un grabado en hueco. La plancha será justamente el negativo del dibujo original que se reproducirá a la inversa en la matriz obteniendo el resultado final.

También se le llama **grabado calcográfico** o calcografía y es el precursor del huecograbado en las artes gráficas. Las tallas pueden realizarse tanto con objetos punzantes como con ácidos corrosivos.

#### Grabado en relieve

La técnica del **grabado en relieve**, también llamado impresión tipográfica, incluye la xilografía y el lino grabado. Reproducimos sobre el papel el plano que queda en relieve. Esta técnica es muy antigua, como verás más adelante. La xilografía implica el **grabado a contra fibra** sobre una plancha de madera cortada en el sentido longitudinal del árbol y en el lino grabado se utiliza aceite de linaza y polvo de corcho prensado sobre arpillera. A diferencia del anterior, permite grabar en todas las direcciones, pero no permite el potencial expresivo del que se consigue sobre madera.

#### Grabado aguafuerte

La técnica del **grabado con aguafuerte** es uno de las llamadas técnicas indirectas. Se inició aplicando cera (y posteriormente barniz) sobre una matriz de metal (zinc, hierro, acero, latón, cobre...), marcando el dibujo o mensaje sobre ella e introduciéndolo en un baño ácido que corroe el metal por las zonas marcadas. Los surcos son más profundos cuanto mayor sea el tiempo de inmersión.

### **Grabado inglés**

Con la técnica del **grabado inglés**, los grabadores del siglo XVIII reprodujeron obras de eminentes pintores. Partían de una plancha de cobre a la que aplicaban barniz y sobre él trazaban el dibujo que posteriormente se tallaría en una serie de puntos, más finos o gruesos según el dibujo. Se vertía el aguafuerte y, una vez quitada la capa de barniz se marcaba con la punta seca y el buril curvo, consiguiendo así las sombras claras.

### **Un poco de historia del grabado**

La **historia del grabado**, como ya hemos indicado, se originó en China, a raíz de la invención del papel hacia el año 105. Inicialmente se pasó a la xilografía o **grabado en madera**, en el que posteriormente se inspiró la imprenta. En la Europa de los siglos XIV y XV, se descubrieron las técnicas calcográficas como el aguafuerte y la aguatinta, así como las planográficas como la litografía y el grabado que, en manos de los copistas y artistas, alcanzó altísimas cotas de virtuosismo.

Paulatinamente se pasó de la reproducción de obras pictóricas a iniciar los **grabados** por sí mismos como obra artística, siguiendo los mismos sistemas originales e introduciendo nuevos medios que iban permitiendo distintas posibilidades estéticas.

El **grabado** se presenta como una herramienta que nos permite generar calidades muy curiosas (collage, montajes, estampaciones sobre otros materiales aparte del papel etc.).

### **¿Qué es el Diseño?**

La palabra diseño tiene un rango muy amplio de definiciones, ya que se aplica a muchas áreas del saber humano de manera más o menos diferenciada. Sin embargo, por diseño nos referimos generalmente a un **proceso de prefiguración mental, es decir, de planificación creativa**, en el que se persigue la solución para algún problema concreto, especialmente en el contexto de la ingeniería, la industria, la arquitectura, la comunicación y otras disciplinas afines.

A muy grandes rasgos, **el diseño no es más que la imaginación de un objeto**, es decir, su concepción atendiendo a aspectos como la forma, el aspecto, la funcionalidad, la operatividad y la vida útil del mismo. Los diseñadores, por ende, no hacen más que crear objetos físicos, gráficos o de cualquier otra índole, que sirvan para un fin específico y establecido de antemano. Por ejemplo, un diseñador industrial puede prefigurar piezas de maquinaria para automóviles, o bien formas más eficientes de cañería, mientras que otros podrán dedicarse a crear muebles, juguetes, teléfonos, etc.



El diseño como una disciplina autónoma **juega un rol vital en el mundo contemporáneo**, a un grado tal que se ha asimilado a prácticamente todas las áreas del quehacer humano, y figura entre las carreras de estudio más demandadas internacionalmente.

Ver además: Dibujo técnico

### Características del diseño

Un diseñador es una persona que ha entrenado su creatividad enfocándola hacia aspectos más pragmáticos, de manera que pueda ofrecer soluciones adaptadas al problema que enfrenta. Por esa razón, el diseño en tanto disciplina suele ser un poco general, **un conjunto de saberes aplicables a diversos campos de trabajo**, pero que se sirven de la geometría, la aritmética, la lógica, la ilustración, el mercadeo, la sociología o la informática para un proceso que, fundamentalmente, comprende en las siguientes etapas:

- **Observación y análisis.** Ya que la necesidad del diseño surge de la cotidianidad del ser humano.
- **Planificación y proyección.** Proponiendo un modo de solucionar la necesidad detectada.
- **Construcción y ejecución.** Llevando a la realidad lo proyectado y sometiéndolo a la prueba de su funcionamiento.

### El diseño gráfico

El diseño web incursiona a menudo en lo audiovisual y en lo interactivo.

Esta es quizá **una de las ramas del diseño más populares hoy en día**, dado el aspecto visual que predomina en la cultura contemporánea. Se trata de la creación y proyección de objetos gráficos: ilustraciones, composiciones, logotipos, imágenes, tipografías, etc., empleados en diversas industrias y medios de comunicación masiva, atendiendo a aspectos estéticos, comunicacionales y simbólicos.

Esta rama del diseño tiene, a su vez, segmentos aplicados a diversos campos de interés, como son:

- **El diseño editorial.** Se especializa en el trabajo gráfico de maquetado y preparación de portadas de libros, revistas y otras publicaciones impresas.
- **El diseño publicitario.** Se especializa en la labor creativa detrás de la publicidad y el mercadeo de productos y servicios de consumo, creando así anuncios, propagandas o ilustraciones comerciales.
- **El diseño corporativo.** Se especializa en la creación de motivos gráficos empresariales, como logotipos, empaquetados e ilustraciones que reflejan la identidad corporativa de una empresa u organización.
- **El diseño web.** Se especializa en los aspectos del diseño que atañen a Internet y al mundo 2.0, por lo que incursiona a menudo en lo audiovisual y en lo interactivo, sirviéndose incluso de saberes de la informática y la programación.

### El diseño industrial

El diseño industrial presta atención a la forma, el uso y la vida útil de los objetos.

Esta es una rama del diseño que **se ocupa de concebir productos seriados y/o industriales**, es decir, bienes de consumo o de capital. Prestando atención a la forma, el uso y la vida útil de los objetos, busca maximizar su

funcionalidad y hacerlos mejores, más satisfactorios para el público consumidor. En ese sentido, el diseñador industrial se dedica a:

- **Diseño automotriz.** O de automóviles o piezas para ellos.
- **Diseño aeronáutico.** O de aviones y barcos o piezas para ellos.
- **Diseño mobiliario.** O de muebles y estanterías o piezas para ellos.
- **Diseño de producto.** Que pueden ser electrodomésticos, cerámicos, vidrios, plásticos, etc.
- **Diseño de juguetes.** O de repuestos para ellos.
- **Diseño de maquinaria y equipo.** Con diversos fines manufactureros o productivos.

Debido a la complejidad de dichos procesos, el diseño industrial **suele requerir de conocimientos muy especializados** en cuanto a materiales, maquinaria y servicios, que quieren de su estudio a lo largo de una carrera universitaria.

### El diseño arquitectónico

Se trata de un tipo de diseño enfocado en **la satisfacción de las necesidades específicas de los espacios habitables por el ser humano**, ya sea en su aspecto estético o bien tecnológico. Es decir, aporta soluciones técnicas y constructivas para el ejercicio de la arquitectura, de la cual sirve como una disciplina subsidiaria. Podría decirse que el diseño arquitectónico se ocupa del aspecto creativo de la arquitectura.

### El diseño de moda

La moda es una de las principales expresiones culturales del ser humano.

La **creación de atuendos, ropajes, accesorios, calzado, joyas y otros objetos** de uso ornamental o funcional para el ser humano es el campo de especialización del diseño de moda. Aplica su creatividad a la comprensión y manejo de tendencias culturales, estéticas, sociales y de consumo de una época determinada en un lugar determinado, al servicio sin embargo del estilo y el ingenio de su creador. Se distingue del corte y la costura en eso último: en su aspecto artístico, alejado del mero oficio de la confección de una prenda de vestir.

Los diseñadores de moda juegan un papel importante en la industria de la moda, y **suelen exponer sus diseños en desfiles de pasarela**, en el que diversos modelos visten sus prendas ante un público asistente. La moda es, en ese sentido, una de las principales expresiones culturales de las diversas culturas humanas, y juegan un papel destacado en la preservación y transmisión de valores morales, sociales y modos de vida.

Puede servirte: Outfit

### Referencias:

---

- “Diseño” en Wikipedia.
- “Diferentes tipos de diseño y sus categorías” en VISO Comunicación y mercadotecnia.
- “Debate: ¿qué es el diseño?” en FOROALFA.
- “What is Design?” en Stifelsen Svensk Industriedesign.
- “Beginning graphic design: fundamentals” (video) en GCFLearnFree.org.
- “Design (Arts & Technology)” en The Encyclopaedia Britannica.
- 

### Artes gráficas

---

El concepto de **artes gráficas** hace referencia a la elaboración de todo tipo de elementos visuales, fundamentalmente a técnicas de grabado y dibujo<sup>1</sup>, aunque suele restringirse el término a las técnicas relacionadas con la imprenta. De un modo más general abarca a las diversas técnicas y procedimientos para la realización de estampas y por extensión, cualquier sistema de reprografía para plasmar la creación artística.<sup>2</sup> Por tanto el término engloba al conjunto de oficios, procedimientos o profesiones involucradas en la realización del proceso gráfico, tradicionalmente desarrollado sobre papel.

En la actualidad podemos incluir la impresión digital en este término debido al gran desarrollo tecnológico que se ha producido a lo largo de los últimos años.

## Derechos de los indígenas

---

Los **derechos de los pueblos originarios** son aquellos derechos colectivos que existen como reconocimiento a la condición específica de los pueblos autóctonos, originarios y perspectivas. Los mismos incluyen no solo los derechos humanos más básicos a la vida e integridad, sino también los derechos sobre su territorio, al idioma, cultura, religión y otros elementos que forman parte de su identidad como pueblo. El término puede ser utilizado como una expresión de reclamo por organizaciones sociales o ser parte de leyes nacionales que establecen la relación entre un gobierno y el derecho de autodeterminación de los pueblos autóctonos que viven dentro de sus fronteras, o en derecho internacional como una protección contra acciones violatorias por parte de gobiernos o de grupos con intereses privados.

## Constitución de la República Bolivariana de Venezuela

### Capítulo VIII - De los Derechos de los Pueblos Indígenas Artículo 119 °

**Artículo 119** El Estado reconocerá la existencia de los pueblos y comunidades indígenas, su organización social, política y económica, sus culturas, usos y costumbres, idiomas y religiones, así como su hábitat y derechos originarios sobre las tierras que ancestral y tradicionalmente ocupan y que son necesarias para desarrollar y garantizar sus formas de vida. Corresponderá al Ejecutivo Nacional, con la participación de los pueblos indígenas, demarcar y garantizar el derecho a la propiedad colectiva de sus tierras, las cuales serán inalienables, imprescriptibles, inembargables e intransferibles de acuerdo con lo establecido en esta Constitución y en la ley.

- **Artículo 120** El aprovechamiento de los recursos naturales en los hábitats indígenas por parte del Estado se hará sin lesionar la integridad cultural, social y económica de los mismos e, igualmente, está sujeto a previa información y consulta a las comunidades indígenas respectivas. Los beneficios de este aprovechamiento por parte de los pueblos indígenas están sujetos a esta Constitución y a la ley.
- **Artículo 121** Los pueblos indígenas tienen derecho a mantener y desarrollar su identidad étnica y cultural, cosmovisión, valores, espiritualidad y sus lugares sagrados y de culto. El Estado fomentará la valoración y difusión de las manifestaciones culturales de los pueblos indígenas, los cuales tienen derecho a una educación propia y a un régimen educativo de carácter intercultural y bilingüe, atendiendo a sus particularidades socioculturales, valores y tradiciones.
- **Artículo 122** Los pueblos indígenas tienen derecho a una salud integral que considere sus prácticas y culturas. El Estado reconocerá su medicina tradicional y las terapias complementarias, con sujeción a principios bioéticos.
- **Artículo 123** Los pueblos indígenas tienen derecho a mantener y promover sus propias prácticas económicas basadas en la reciprocidad, la solidaridad y el intercambio; sus actividades productivas tradicionales, su participación en la economía nacional y a definir sus prioridades. Los pueblos indígenas tienen derecho a servicios de formación profesional y a participar en la elaboración, ejecución y gestión de programas específicos

de capacitación, servicios de asistencia técnica y financiera que fortalezcan sus actividades económicas en el marco del desarrollo local sustentable. El Estado garantizará a los trabajadores y trabajadoras pertenecientes a los pueblos indígenas el goce de los derechos que confiere la legislación laboral.

- **Artículo 124** Se garantiza y protege la propiedad intelectual colectiva de los conocimientos, tecnologías e innovaciones de los pueblos indígenas. Toda actividad relacionada con los recursos genéticos y los conocimientos asociados a los mismos perseguirán beneficios colectivos. Se prohíbe el registro de patentes sobre estos recursos y conocimientos ancestrales.
- **Artículo 125** Los pueblos indígenas tienen derecho a la participación política. El Estado garantizará la representación indígena en la Asamblea Nacional y en los cuerpos deliberantes de las entidades federales y locales con población indígena, conforme a la ley.
- **Artículo 126** Los pueblos indígenas, como culturas de raíces ancestrales, forman parte de la Nación, del Estado y del pueblo venezolano como único, soberano e indivisible. De conformidad con esta Constitución tienen el deber de salvaguardar la integridad y la soberanía nacional. El término pueblo no podrá interpretarse en esta Constitución en el sentido que se le da en el derecho internacional.

### FORMACION HUMANO CRISTIANA POEMA

Quando la tormenta pase  
y se amansen los caminos  
y seamos sobrevivientes  
de un naufragio colectivo.

Con el corazón lloroso  
y el destino bendecido  
nos sentiremos dichosos  
tan sólo por estar vivos.

Y le daremos un abrazo  
al primer desconocido  
y alabaremos la suerte  
de conservar un amigo.

Y entonces recordaremos  
todo aquello que perdimos  
y de una vez aprenderemos  
todo lo que no aprendimos.

Ya no tendremos envidia  
pues todos habrán sufrido.  
Ya no tendremos desidia.  
seremos más compasivos.

Valdrá más lo que es de todos,  
que lo jamás conseguido.

Seremos más generosos  
y mucho más comprometidos

Entenderemos lo frágil  
que significa estar vivos.

Sudaremos empatía  
por quien está y quien se ha ido.

Extrañaremos al viejo  
que pedía en el mercado,  
que no supimos su nombre  
y siempre estuvo a tu lado.

Y quizás el viejo pobre  
era tu Dios disfrazado.

Nunca preguntaste el nombre  
porque estabas apurado.

Quando la tormenta pase  
te pido Dios, apenado,  
que nos devuelvas mejores,  
como nos habías soñado.

## CIENCIAS NATURALES

EL TURPIAL es el ave nacional desde el 23 de mayo de 1958, según resolución conjunta de los ministerios de educación y de agricultura y cría.



Es un pájaro de unos 24 cm de tamaño, que se distingue por su colorido amarillo-naranja en todo el cuerpo, excepto la cabeza y las alas, que son negras con partes blancas, y una mancha azul alrededor de los ojos...

Su nombre según opinión de Bruno Manara, estudioso de la flora y fauna venezolana es debido al sonido de su canto, que puede escucharse como turu-pio, turu-pio. Los tonos de su plumaje van con la edad del ave, así los turpiales amarillos son los más jóvenes, siendo los adultos anaranjados.

La iniciativa para la designación del ave emblemática de Venezuela, corresponde a la sociedad venezolana de ciencias naturales que en 1957 facilitó su selección, invitando a diversos organismos a proponer especies. En su elección participaron los intelectuales del país, los poetas, escritores, científicos, caricaturistas, cada uno proponiendo a su ave predilecta. Clasificaron para la gran final, el turpial y el gallito de las rocas, luego de unas rondas eliminatorias en las cuales el zamuro, fue el primero en quedar fuera, seguido por el guácharo...

la elección fue más reñida de lo previsto, y finalmente, 49 personalidades votaron, obteniendo el turpial 27 votos y el gallito de las rocas 22. La reseña del nacional de ese día diría que «sus cualidades canoras, su agresivo vuelo, su lindo plumaje y el estar metido en el alma popular, le dieron al turpial, el margen suficiente para imponerse en una elección reñida...

Pero hay una anécdota curiosa en torno a su elección. Según cuentan en un texto publicado por la sociedad protectora de aves Audubon de Venezuela... para el momento que se estaba proponiendo la elección del ave nacional, era el periodo de la dictadura de Pérez Jiménez y el país estaba bastante tenso ya que estaban próximas a realizarse elecciones en las cuales solo el coronel Pérez Jiménez estaba propuesto para la contienda...

Paralelamente y en forma contrastante, había muchos candidatos para la elección del ave nacional y el presidente de la sociedad venezolana de ciencias naturales, Ramón Aveledo Hostos, envió un telegrama a sus colegas zulianos que decía “nos urge recibir nombre de su pájaro candidato”. La seguridad nacional interceptó el mensaje e interpretó que el pájaro candidato sería algún aspirante a competir en las elecciones con el dictador.

Por tal motivo, apresaron a Aveledo, exigiéndole que “cantara” el nombre del traidor, mientras el pobre Aveledo solo mencionaba al cucarachero, la paraulata, el cristo fue, la corocora, y por supuesto el turpial.

Cuando se aclaró el malentendido, la elección del ave nacional tuvo un repunte inesperado pues en cierto modo el público tomó como una parodia a las intenciones del dictador... @dimecaracas Arq. Ricardo Rodríguez Bodes

### EL TURPIAL: EL PÁJARO QUE ENAMORÓ A UNA NACIÓN. HISTORIA DE SU DECLARATORIA COMO AVE NACIONAL DE VENEZUELA

<https://cronistasanfelipe.wordpress.com/>  
tomado de <https://cronistasanfelipe.wordpress.com/>  
WILLIAM OJEDA GARCIA

En San Felipe uno se entera de cosas increíbles. Eso de hablar y cantar como los pájaros es algo raro, casi imposible de creerlo, No para Ramón Antonio Urbano quien durante toda su vida se dedicó a la investigación de las aves. Tanto fue su pasión en este enorme trabajo para la ciencia llegando a mantener lazos amorosos con los pájaros, hablaba y cantaba como ellos, tal como lo hacía con los indígenas amazónicos casi que dormía en las alturas de los árboles con ellos. Algo único en el mundo, un ser humano capaz de interpretar el sentimiento de las aves.

Con razón una prestigiosa fundación de ciencias naturales reconocida mundialmente le puso el nombre de un pájaro en homenaje a Ramón Urbano: Urbano, Urbaneja, Urbanois, esa es su identificación científica, así lo conoce el mundo de la ornitología, de las ciencias naturales. Un pájaro yaracuyano de dos patas, sin alas, ni plumaje, pero que vuela en una obra útil para la ciencia... para la humanidad, regando ejemplo en todo el continente. Hasta un libro de poemas dedicado a los pájaros, "El Ámbito de la Emoción Sencilla", escribió este paisano nacido en San Pablo, Municipio Arístides Bastidas, el 08 de agosto de 1917.

Un buen día se le ocurrió lanzar al Turpial como candidato a Ave Nacional. Urbano fue jefe de campaña del pajarito, el estratega que hablaba con el corazón. No pegaba afiches, ni pronunciaba discursos tramposos, tampoco ofertaba promesas embusteras, ni menos repartía bolsas con ñingas de mendrugos como acostumbra el populismo en la democracia de roscas y elegidos. Urbano se encadenó en el sentir nacional, estableció un puente común para el reconocimiento que el pueblo tenía por el famoso pájaro de cuerpo esbelto, de ropaje negro y oro profundo, con lírico y sonoro canto que embellecía a la gente. Y por allí se fue en campaña, no de casa en casa lazando besitos falsos y dando el abrazo del oso, sino llegando al sentimiento del pueblo.

"Venezuela está impaciente por su Ave Nacional; y un instituto docente, lo puede seleccionar. En la prensa se comenta, que hay muchos competidores; pero hay que tomar en cuenta, sus principales factores. Dicen que el Cucarachero, tiene fama de cantor; y por eso los llaneros, lo llaman el ruiseñor. El que quiera oír la diana, a orillas de la pradera; deje libre en la sabana, la Paraulata Llanera. En los caneyes del llano, no hay cosa más singular; cómo divierte al humano, los cantares del Turpial. Se encuentra en la platanera, y en las rejas del corral; silbándole a la vaquera, en la hora de ordeñar".

"Siente alegría el llanero, cuando a un toro va a enlazar; y oye el canto mañanero que lo saluda el Turpial. En la cerca del tranquero, también se percha el Turpial; saludando al ganadero, cuando este va a pastorear. Se ha lanzado un candidato, para el Ave Nacional; pero hay que esperar un rato, mientras nos canta un Turpial. Es encanto del llanero, y diversión del caporal; hay que quitarse el sombrero para escuchar al Turpial. Su figura es imponente, vistosa su colorido; y por siempre está presente, del llanero en sus corridos. De Venezuela el campeón, en sus puntos cardinales; será suyo el Pabellón de las Aves Nacionales. Hoy las Ciencias Naturales, lo ha querido coronar: y entre los nombres vulgares, a él le llaman Turpial. Cuando tengan ocasión, de acercarse a los tunales; prefieran la vía Falcón, para que oigan los turpiales".

En su ámbito de emociones sencillas 1959, el paisano y admirado poeta Pedro Manuel Vásquez nos dice: "a veces para alegría subitánea del espíritu sorprendemos hechos, sucesos o personajes que de una u otra forma, contribuyen al robustecimiento de la diaria existencia y al incremento del progreso en planos desconocidos, o por lo menos pocos divulgados. Es así, como en cualquier rincón patrio, ya en esta vertiginosa, alucinante y cambiante ciudad del Ávila, ora en un claro paisaje pueblerino de provincia encontramos, en un alto del camino, en nuestras andanzas cotidianas, con espíritus preocupados, que realizan noble faena en el terreno de la cultura, de la docencia o de las investigaciones en cualquiera de sus expresiones. A esta última categoría pertenece el modestísimo, inquieto y soñados caballero yaracuyano Ramón Urbano, a quien estos días hemos sorprendido por esas calles caraqueñas, aturridas de trafago, ahítas de gentes descontroladas de la mansedumbre de otros tiempos".

Una anécdota simpática que registra este proceso eleccionario en un momento tenso para la vida nacional, ya que se acercaban las elecciones donde el dictador Marcos Pérez Jiménez, pretendía reinstalarse como Presidente mediante un plebiscito incorporado a la Ley electoral en reforma aprobada a la carrera por el Congreso Nacional el 13 de noviembre de 1957, lo que provocó reacciones en el pueblo que más tarde lo derrocó.

Resulta que el Dr. Ramón Aveledo Hostos, Presidente de la Sociedad Venezolana de Ciencias Naturales, que alguna vez organizó un foro nacional conservacionista en San Pablo y era muy amigo de Urbano y Arístides Bastidas, envió un telegrama a sus colegas del Zulia: "Nos urge recibir nombre de su pájaro candidato...". La tenebrosa Seguridad Nacional interceptó el mensaje e interpretó que el pájaro candidato sería algún aspirante en las elecciones presidenciales. Inmediatamente arrestaron a Aveledo y lo metieron derecho a un calabozo de tortura, exigiéndole los esbirros que "cantara" el nombre del traidor, mientras el aporreado presidente de la Sociedad Venezolana de Ciencias Naturales

mencionaba al Cucarachero, la Paraulata, el Cristofué, la Corocora, el Arrendajo y por supuesto, el Turpial. Al menos que no sea por culillo, no se sabe porque la dictadura se metía en esto cuando esa jauría tenía su propia fauna representada por los famosos “tres cochinitos”. La cosa se aclaró y la elección tomo un repunte asombroso, inesperado. En la campaña participaron intelectuales, poetas, escritores, caricaturistas, periodistas, científicos. Estaban Miguel Otero Silva, Ida Grancko, Federico Pacheco Soublette, Aníbal Nazon, Francisco Tamayo, Ángel Rosenblat, Julio Barroeta Lara, entre muchos, cada quien con su pájaro.



El Turpial el Ave Nacional decretado el 28 de mayo de 1958

Urbano, un ornitólogo de renombre en América Latina que trabajo muchos años al lado de William y Kathy Phelps, quienes lo apoyaron en todo momento junto a sus pájaros, promovía la candidatura del alegre Turpial. Con su prosa, registró aquellos acontecimientos de la reunión para seleccionar el Ave Nacional. En reunión especial, de las Ciencias Naturales; han destacado al Turpial en las Aves Nacionales. Asistió gente de fuera, a la hermosa reunión; y parecía una “gallera” en momentos de emoción. No había minuto silente, en aquel digno salón; que hasta el señor Presidente, se agregó a la discusión. Después de la algarabía, que formó la concurrencia; no era electa todavía el ave de preferencia. Muchos callaron la boca, y les causó indignación; que solo “El Gallo de Roca”, estaba en la exhibición. Fue comparado a manera, y en forma tan singular; que le adaptaron espuelas, para echárselo al Turpial. Son muchas las opiniones, por el Ave Nacional; pero por muchas razones, han mencionado al Turpial. Y Eugenio de Bellard, con un Guaracho en su mano; dice que tiene un radar, y que es bien venezolano. Se declara conveniente, que el voto se haga en secreto; y así no habrá inconveniente, que cualquiera salga electo.

En aquella discusión, por el Ave Nacional; todos dieron su opinión, por la elección del Turpial. El voto fue muy legal, en medio de la emoción; y con nombre de Turpial, se ha rebotado el cajón. Fue grande el “alboroton”, y tan largo el palmetear: cuando es abierto el cajón, y triunfador el Turpial. Todo el mundo atormentado, por los aplausos divinos: se alistan los derrotados, y cogen pronto el camino. Y apurados los doctores, en medio de tanta gente; encendieron los motores, y rasparon de repente. Señores ha terminado, la afamada discusión; donde se ha catalogado, en Ave de la Nación. Y si compran en la esquina, a nuestro “Gallo Pelón”; suéltele gallina fina, para coger buen pichón”.

Tan intensa y hermosa fue su campaña de lanzamiento del Turpial como candidato al rango de Ave Nacional, que Ramón Urbano le dio rienda suelta a su emoción, luego del dictamen del jurado: “No habiendo mas requisito, porque todo esta anotado; no cito al Cardenalito, porque lo han exterminado. Se reúnen los doctores, poetas y licenciados; y los votos son mayores, para el Turpial que ha ganado. Pero aun sigue cantando, nuestro elegante Turpial; y así representando, a nuestra Ave Nacional. Y aquí termina el autor, como dice el buen refrán; quien ha dicho que es pintor, nuestro afamado Tucán”. Ramón Urbano se vino a Yaracuy con la buena nueva de la elección de su pájaro, se fue por todo el país con el Turpial de su alma, promoviendo las virtudes que justifican su categoría de emblema nacional. Un pájaro de follaje exuberante, de brillante colorido en amarillo profundo casi a naranja con un negro azabache intenso mezclados con líneas blancas puras y la franja ocular azul celeste envolviendo sus ojazos. Un ave de extraordinaria belleza con pico agudo y patas estilizadas

con robustos muslos en destellos plateados que no se lo gasta nadie. Y ese canto tan hermoso, sonoro, tan pausado y modulado que se puede escuchar de lejos como una sinfonía de amor a la Patria. El 23 de mayo de 1958 por decreto del gobierno nacional el Turpial fue declarado Ave Nacional.  
williansyaracuy@hotmail.com

### **Mapa Mental. ¿Qué es?**

Los mapas mentales nos permiten introducirnos en las capacidades cerebrales para descubrir y aprovechar su enorme potencial, superando el límite mínimo con que las utilizamos. Con ello pretendemos buscar las ideas esenciales para organizarlas y crear estructuras de conocimiento interiorizadas o expresadas en una representación gráfica que, con la intensidad del dibujo, formas, color, etc., potencian el recuerdo, debido a las percepciones multisensoriales puestas en práctica.

### **¿Cómo se diseña?**

Un mapa mental debe diseñarse tomando en cuenta los siguientes criterios:

#### **🔗Imagen central:**

La idea generadora asociada a un tema o asunto principal se expresa en una imagen central creativa, de la que irradian los demás apartados del tema. Con el color es más atractiva y agradable, centra la atención de los ojos y del cerebro, refuerza su representación mental y estimula la memoria y la creatividad. Puede consistir únicamente en una imagen o en una imagen palabra, equivalente al título del tema, sin olvidar que es lo más destacado del mapa mental.

#### **Ramas de las ideas principales:**

Las ideas principales constituyen la estructura básica del tema central, que, en su desarrollo, se suelen expresar en subtemas, apartados o categorías. Estas ideas principales salen del centro como las ramas del tronco, es decir, «irradian» la imagen central en forma ramificada. Se sintetizan en palabras claves (adjetivos, sustantivos o verbos) o categorías, eliminando vocales de enlace, y se escriben sobre las ramas con letras mayúsculas para que resalten. No conviene que haya más de siete ramas centrales; el número más adecuado está entre tres y siete. Los mapas mentales pueden tener una estructura diádica (dos categorías o ramas) y/o una estructura policatórica (varias categorías o ramas).

#### **Ramas de las ideas secundarias:**

De las ramas troncales salen ramas menos importantes y, a su vez, de ellas salen otras más, que se interrelacionan y subdividen en otras nuevas. Estas contienen o representan el soporte de las ideas que desarrollan la categoría, apartado o subtema de la rama principal, y de las ramas que constituyen su punto de arranque. Recordamos que, a medida que se van diversificando las ramas, se destacan menos en colorido y en dimensiones (líneas más delgadas). La jerarquización va del centro a la periferia. Las ramas, pues, forman una estructura nodal conectada.

#### **Palabras-clave y líneas:**

El contenido de las ramas se expresa con palabras-clave que representan conceptos o ideas (adjetivos, sustantivos y verbos). Su expresión técnica se refleja al escribir las palabras sobre líneas, expresando cada palabra en una línea. Con ello se pretende contribuir a que puedan establecerse más asociaciones y, al mismo tiempo, facilitar la memorización. Otro detalle, que es una aplicación del criterio del énfasis y de la claridad, hace referencia a que se escriban con letras de imprenta, ya sea en mayúscula, y minúsculas o en combinación (letras diferentes en forma y tamaño). No es necesario que el tamaño de las letras sea uniforme, pues es recompensable utilizar distintas técnicas, de manera que una letra sea más grande que otra y con distintos colores si se considera necesario.

Las líneas deben estar conectadas entre sí, sin excederse en la extensión que será aproximadamente la misma que la



palabra a resaltar. Esta conexión da sentido de unidad al desarrollo del pensamiento y, por tanto, se refuerza su poder de fijación y recuerdo.

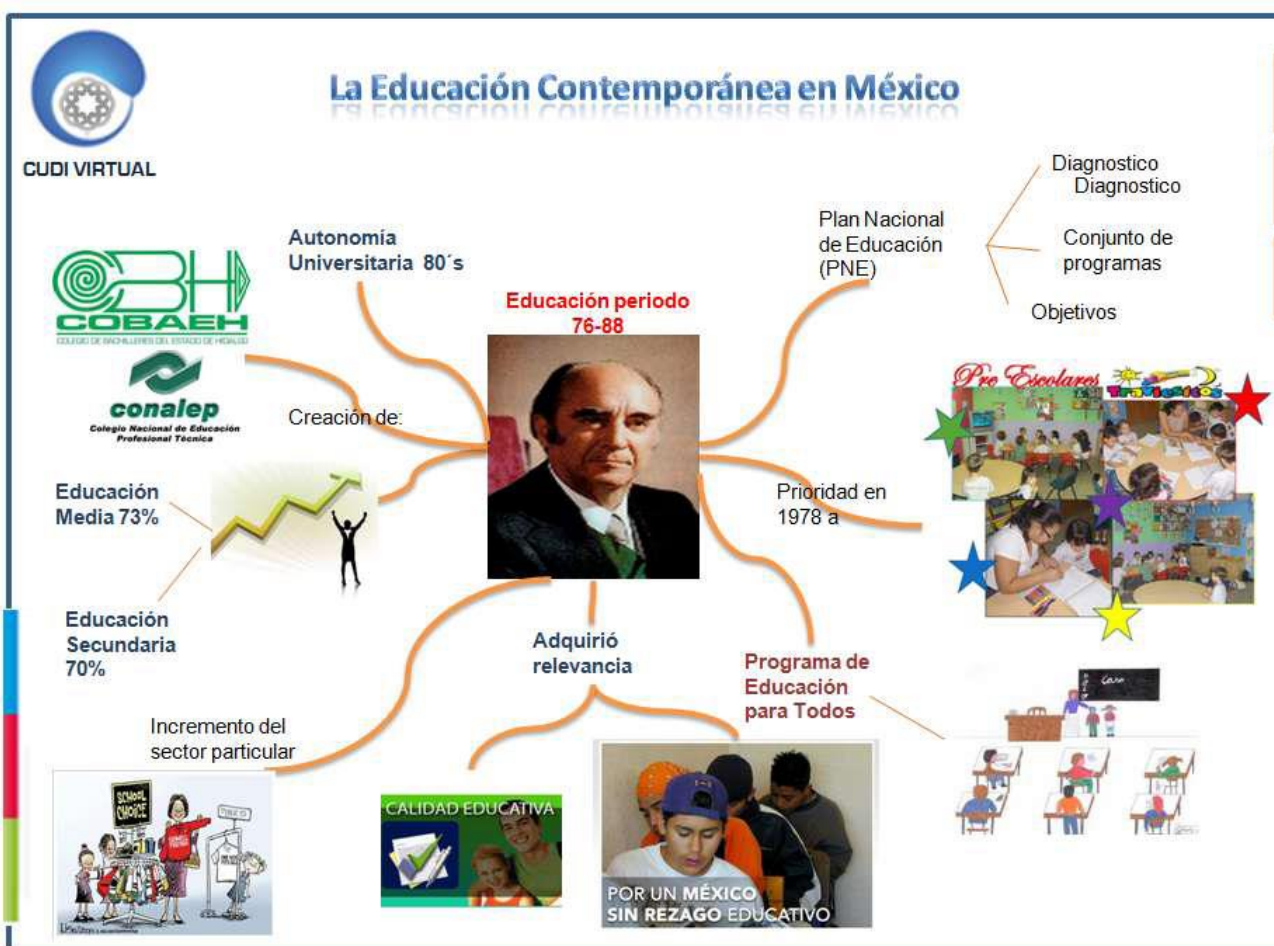
No hay que olvidar que a la hora de resaltar se establece una progresión descendente cuyo punto de partida es el centro, es decir, se da mayor realce al centro, después de las ramas principales y así sucesivamente.

### ??Códigos, símbolos, etc.:

En el mapa mental se pueden utilizar códigos y símbolos verbales, numéricos y gráficos, relieves, flechas, figuras geométricas, figuras tridimensionales, etc., que ayudan a organizar las distintas ideas, a secuenciar el orden jerárquico de los conceptos y establecer vínculos o conexiones asociativas.

Con estas orientaciones, hemos querido concretar las tres grandes dimensiones técnicas que integran la construcción de los mapas mentales: énfasis, asociación y claridad, unidas al estilo personal. Con ellas se potencia la capacidad cerebral al tener que desarrollar habilidades conectadas con la memorización y la creatividad.

Ejemplo



Orientación de la Hoja: horizontal.

Autor (a):  
Año y sección:  
Fecha:  
Guía #:

### RUBRICA PARA EVALUAR EL MAPA MENTAL

CRITERIOS	DESCRIPTORES	PONDERACIÓN	NOTA
1. <b>Profundización del tema</b>	Descripción clara y sustancial del tema y buena cantidad de detalles.	4 PTS	
2. <b>Aclaración sobre el tema</b>	Tema bien organizado y claramente presentado así como de fácil seguimiento.	4 PTS	
3. <b>Alta calidad del diseño</b>	Mapa mental sobresaliente y atractivo que cumple con los criterios de diseño planteados, sin errores de ortografía.	4 PTS	
4. <b>Elementos propios del mapa mental</b>	La imagen central se asocia correctamente con el tema, las ideas principales y secundarias se distinguen unas de otras y las palabras clave representan conceptos importantes. Las imágenes utilizadas son adecuadas.	4 PTS	
5. <b>Presentación del mapa mental</b>	Las selección de los colores y la tipografía fueron atractivas, además el mapa se entregó de forma limpia en el formato que determinó el docente (papel o digital).	4 PTS	
<b>CALIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>			

# ¿Qué es el Dibujo vectorial?:

En la **disciplina del diseño gráfico**, el dibujo vectorial es un concepto muy recurrente en tanto que se trata de un de los pilares esenciales del estado actual de la profesión.

En la actualidad, los artistas del diseño gráfico proyectan su imaginación y creatividad a través de múltiples herramientas digitales, mostrando una soltura similar a la que, hace mucho tiempo, y aún a día de hoy, demostraban los pintores con sus pinceles y su paleta física de colores. La gran diferencia ahora es el soporte (el lienzo ha sido sustituido por la pantalla) y la imagen, que ahora se trata de dibujo vectorial.

Básicamente, el dibujo vectorial no es otra cosa que una imagen gráfica que ha sido creada a partir de elementos de forma geométrica como líneas, segmentos o polígonos, que han sido definidos como vectores. Estos elementos geométricos cuentan con unos determinados atributos en cuanto a forma, posición, color, etcétera, que han sido establecidos a partir de fórmulas matemáticas.

La **imagen o el dibujo vectorial** ha experimentado un tremendo auge, y la razón fundamental de ello se encuentra en que posee una enorme ventaja frente a la imagen de mapa de bits: la imagen vectorial puede ser ampliada tanto como deseemos sin que su calidad sufra pérdida alguna. Frente a ello, ya sabemos que el resto de imágenes digitales se pixelan a medida que las “estiramos”. La clave de esta enorme ventaja que es la escalabilidad de las imágenes vectoriales radica en que éstas están compuestas a base de puntos sobre un espacio virtual que se van uniendo entre sí a través de trazos que más tarde son rellenados. Así, las imágenes obtenidas resultan ser de una enorme calidad, y coherentes en cualquier tamaño.

### **Dibujo Vectorial – Técnicas, Ventajas y Propósitos**

[Dibujo – Características, Conceptos y Métodos](#) Estas en» [Dibujo Vectorial – Técnicas, Ventajas y Propósitos](#)

### **Dibujo Vectorial**

#### **Contenido**

- [1 Dibujo Vectorial](#)
  - [1.1 Propósito del Dibujo Vectorial](#)
  - [1.2 Importancia de los Gráficos Vectoriales](#)
  - [1.3 Ventaja del Dibujo Vectorial](#)
  - [1.4 Diferencia del dibujo y el arte vectorial](#)
  - [1.5 Funciones del dibujo vectorial](#)

Estos dibujos utilizan ecuaciones matemáticas para dibujar los diseños y, estas notaciones matemáticas se traducen en puntos que están conectados por líneas o curvas, también conocidas como trayectorias vectoriales, las cuales conllevan todas las diferentes formas que se pueden ver en un gráfico vectorial.

Conoce aquí todos los [tipos de dibujo](#)

### **Propósito del Dibujo Vectorial**

A través del dibujo vectorial, los gráficos se escalan a cualquier tamaño sin sacrificar la calidad de la imagen, además de mantener un tamaño de archivo pequeño.

Por lo general, con el avance tecnológico, el dibujo vectorial se realiza usando el computador para producir los denominados gráficos raster (o bitmap), que están hechos de pequeños cuadrados o elementos. Una vez que se crea un gráfico raster a un cierto tamaño (un número fijo de pequeños cuadros o elementos), no se puede ampliar sin perder calidad de imagen.

Igualmente, cuanto mayor es la cantidad de píxeles de una imagen, mayor es el tamaño del archivo, por lo que, están positivamente correlacionados ya que la computadora necesita almacenar información sobre cada elemento.

## **Importancia de los Gráficos Vectoriales**

Por lo general, los editores de gráficos vectoriales se consideran una mejor opción para distintos tipos de edición de diseño, especialmente porque los gráficos vectoriales son capaces de ser escalados y manipulados en cualquier tamaño con claridad. También es importante tener en cuenta el tamaño del archivo. Si lo que se busca es un tamaño de archivo más pequeño, es mejor apegarse a los gráficos vectoriales.

## **Ventaja del Dibujo Vectorial**

La ventaja de los dibujos es que se muestran como gráficos vectoriales que, permiten a los creativos construir obras de arte y gráficos funcionales que pueden expandirse a cualquier tamaño. Por ello, este dibujo también se valora como arte vectorial y se define como un término que describe cualquier arte hecho con software de ilustración vectorial como Adobe Illustrator.

## **Diferencia del dibujo y el arte vectorial**

Es importante mencionar que, las ilustraciones vectoriales se construyen a partir de gráficos vectoriales, que son imágenes creadas con fórmulas matemáticas. En comparación con el arte vectorial también conocido como mapa de bits o imágenes rasterizadas que, se crean con píxeles coloreados, pero al ampliar demasiado el dibujo realizado con el arte basado en píxeles en un archivo raster se ve dentado.

Mientras que, con el dibujo vectorial, se puede ampliar el arte a cualquier tamaño sin afectar negativamente su apariencia. Esta independencia de la resolución permite que el arte vectorial se utilice en una variedad de formas, desde pequeñas ilustraciones hasta grandes vallas publicitarias.

## **Funciones del dibujo vectorial**

El dibujo vectorial está en auge, porque algunos de los primeros tipos de gráficos computarizados que eran vectores, por la potencia del cálculo necesaria para crear imágenes rasterizadas era demasiado cara.

Las primeras computadoras usaban ilustraciones vectoriales en los años 60 y 70 y los videojuegos como asteroides de 1979 también usaron gráficos vectoriales, y esta práctica continuó hasta los 80, cuando la mayoría de las pantallas se cambiaron a gráficos de trama.

Debido a la necesidad de que el arte se imprima en múltiples tamaños y de diseños web sensibles que se adapten a los diferentes tamaños de pantalla, los archivos vectoriales son una necesidad del diseño moderno.

Los dibujos vectoriales, crean imágenes limpias y escalables que permiten posibilidades visuales con la ventaja añadida de la funcionalidad. Igualmente, la tipografía moderna se crea casi exclusivamente con vectores, el texto actual también es un producto de gráficos vectoriales, así mismo, el modelado 3D y los gráficos por ordenador (CG) que se ven en las películas de superhéroes de gran éxito son la consecuencia directa de los desarrollos en el arte vectorial y la ilustración.