

AREA: ROTACIÓN TALLER BASICO

GRADO: 601-602-603-604-605-606-607

DOCENTES:

- | | | |
|----------------------------------|--|-------------------------|
| 1. Jose Sanabria - Electricidad | 2. Patricia Ávila – actividad física y deporte | 3. Sistemas – Andreina |
| 4. Fredy rincón -Automotriz | 5. Industrial – Nicolás Montaña | 6. Dibujo – Jhon zapata |
| 7. Administración – Nubia silva. | | |

1. OBJETIVO:

Aplicar estrategia pedagógica que permita el mejoramiento académico de los estudiantes con dificultades en las áreas del plan de estudios con bajo desempeño académico, que permita a los estudiantes demostrar la superación de las dificultades y el fortalecimiento de los aprendizajes.

2. REFERENTE CONCEPTUAL (Link de referencia):

Administración : <https://www.youtube.com/watch?v=GIRjRCOdJdI&t=11s>

Electricidad : https://www.youtube.com/watch?v=Q_vAu-o6v0A

Dibujo técnico : <https://www.youtube.com/watch?v=QntF61Euixs>

Mecánica automotriz : <https://www.youtube.com/watch?v=7EE49PANS8E>

Sistemas : <https://www.youtube.com/watch?v=W1eruwRdcuU>

Actividad física y deporte : <https://www.youtube.com/watch?v=hkikAz-zuLQ>

Mecánica industrial: <https://www.youtube.com/watch?v=1L-rSuPwGnw>

3. METODOLOGÍA: (PASO APASO DE ACTIVIDAD Y TRABAJO PRACTICO A ENTREGAR)

ACTIVIDAD

1. Contesta las siguientes preguntas.
2. Elaborar una cartelera en un ¼ de cartulina con la rotación que haya tenido bajo desempeño. Basándose en los videos.

. El dibujo es en sí mismo, un arte que tiene como objetivo la representación gráfica de la forma, el cual está conformado por un conjunto de normas y principios preestablecidos con los que se representa un objeto lo más exactamente posible (tanto en forma como en dimensiones) a través de sus líneas. Con lo anterior, ¿cuál es el proceso a seguir en una aplicación grafica sencilla?

- a. Cálculo de fuerzas y tensiones estructurales
- b. Bocetos sencillos a mano alzada y dibujo con instrumentos a un tamaño en particular
- c. Dibujo con instrumentos aplicando un programa graficador y manejo de tamaños
- d. Trazado de planos mecánicos y elaboración de maquetas a escala

2. Mantener el lugar de trabajo ordenado y limpio es un principio básico de seguridad, ya que el desorden y la falta de limpieza es el causante de muchos de los accidentes que se producen diariamente en nuestro lugar de trabajo, taller o aula de estudio.

La señal de seguridad que indica piso resbaloso y posible caída, es una señal de tipo:

- a. Informativa
- b. Prohibición
- c. Peligro
- d. Auxiliar



3. Las personas, las familias y las empresas necesitan comprar cosas para cubrir sus necesidades diarias, para adquirir estas cosas necesitan tener dinero.

El dinero se puede definir como:

- a) Documentos con información importante
- b) un medio de cambio a través del cual adquirimos bienes y servicios o utilizamos para el pago de obligaciones
- c) Una aplicación tecnológica que tiene información e imágenes de varios productos.
- d) Son los bancos y los cajeros electrónicos.

4. Para comprar las cosas que usamos, pagar las facturas y los servicios públicos; necesitamos tener dinero.

De las siguientes opciones, ¿cuáles son medios apropiados para hacer compras y pagos?

- a) Tarjetas débito y crédito
- b) Dinero en efectivo
- c) Transferencias bancarias y pagos por Nequi
- d) Todas las anteriores

Teniendo en cuenta el anterior texto responde las preguntas 5 y 6.

LOS HABITOS SALUDABLES

Llamamos hábitos saludables a todas aquellas conductas que tenemos asumidas como propias en nuestra vida cotidiana y que inciden positivamente en nuestro bienestar físico, mental y social, estos comportamientos se van aprendiendo desde la infancia y nos acompañan durante toda la vida.

5 ¿A qué edad es importante iniciar en la adquisición de los hábitos saludables?

- a. De 6 a 16 años
- b. De 20 a 25 años
- c. De 40 a 50 años
- d. De 30 a 60 años

6 Indique cuál de los siguientes NO es un hábito saludable.

- a. Mantenerse Hidratado
- b. Consumir grasas
- c. Bañarse todos los días
- d. Realizar actividad física

7. Todo vehículo debe tener un núcleo estructural, un esqueleto sobre el que sustentan todos sus elementos. El vehículo cuenta con dos elementos importantes uno es el chasis o bastidor que es

ese armazón metálico que sirve de soporte para el resto de los elementos tales como suspensiones, motor, carrocería y el resto de las componentes del automóvil y el otro elemento es la carrocería es la estructura básica que permite crear el habitáculo en el que se situarán los pasajeros y la carga. Además, es la que permite dotar de una estética y funcionalidad concretas al mismo. Según lo anterior cuál de las siguientes imágenes correspondería a un chasis de un vehículo.



Imagen 1



Imagen 2



Imagen 3



Imagen 4

- a) Imagen 1
- b) Imagen 2
- c) Imagen 3
- d) Imagen 4

8. La mecánica automotriz es una de las ramas de la mecánica que se encarga de estudiar las formas de generación y transmisión del movimiento de un vehículo. Para lograr este propósito aplica los principios propios de la física y la mecánica para optimizar el proceso de movimiento en todo vehículo motorizado.

De acuerdo a lo anterior se puede decir que _____ una _____ función que NO se desarrollaría en mecánica automotriz sería:

- a) Ensamblar e instalar elementos mecánicos de un automóvil.
- b) Realizar un mantenimiento periódico y las reparaciones necesarias al automóvil.
- c) Realizar un análisis para evaluar el estado de una empresa, proyecto o institución.
- d) Dar un diagnóstico oportuno y real sobre el estado del vehículo.

9. Una herramienta es un utensilio elaborado con la finalidad de hacer más sencillo y facilitar la elaboración de una tarea o actividad mecánica que debe ser realizada con la aplicación de energía y fuerza correcta.

¿Cuál de estas herramientas son empleadas para el montaje de un objeto ya sea para apretar o aflojar, generalmente tornillos?

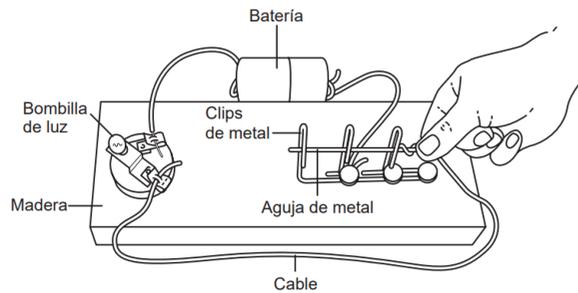
- a) Máquina de soldar.
- b) Destornillador.
- c) Segueta.
- d) Martillo.

10. _____ es la actividad económica que se basa en la producción de bienes a gran escala con la ayuda de máquinas especializadas; también se refiere generalmente al trabajo en espacios en que los bienes que se originan mediante la transformación de materias primas en productos manufacturados.

- a) La Empresa
- b) La Fábrica

- c) La Construcción
- d) La Industria

11. La siguiente imagen muestra un juego en el que el jugador intenta pasar una aguja de metal a través de tres clips de metal sin que la aguja toque los clips. Cuando la aguja golpea un clip, se enciende una bombilla, lo que indica que el jugador ha perdido.



¿Cuál es la razón por la cual se enciende la bombilla cuando se toca el clip?

- a) Los protones del material se mueven a través del clip.
- b) Se completa el circuito permitiendo el movimiento de neutrones
- c) Se genera una alteración de ondas que enciende la bombilla.
- d) La aguja y el clip funcionan como interruptor completando el circuito.

12. A continuación, se presenta una serie de pasos para lavar ropa sucia en lavadora.

- 1) Introducir la ropa sucia dentro de la lavadora apagada.
- 2) Echar detergente proporcional a la ropa.
- 3) Encender la lavadora, seleccionar lavado rápido y seleccionar nivel de agua dependiendo de la cantidad de ropa.
- 4) Iniciar el proceso de lavado, y esperar a que termine.
- 5) Dejar la ropa tendida en cualquier lugar donde no haya humedad.
- 6) Una vez seca la ropa, doblarla y guardarla.

De acuerdo con el objetivo de programación, podemos afirmar que el listado anterior es un ejemplo de:

- a) Algoritmo; ya que hace referencia a una secuencia lógica de pasos.
- b) Programa; debido que es una secuencia de instrucciones, escritas para realizar una tarea específica en un procesador.
- c) Programador; conociendo que la lavadora escribe el programa para un procesador.
- d) Procesador, ya que es un dispositivo electrónico que entiende esas instrucciones y las ejecuta automáticamente.

13. ¿Cuál es la finalidad de la técnica de sistemas en la institución?

- a. Enseñar Excel.
- b. Aprender a manejar las herramientas de Word
- c. Aprender herramientas para programación de video juegos

14. Uno d los programas básicos para la programación es:

- a. Word
- b. Power point

- c. Scratch.
- d. Excel

4. EVALUACIÓN:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1. Desarrollo de las actividades acorde con las indicaciones dadas por docente de taller básico Demuestra las habilidades en el desarrollo de las actividades propuestas en clase y en la guía.
2. Demuestra las habilidades en el desarrollo de las actividades propuestas en clase y en la guía.
3. Se observa buena presentación en las actividades y entrega de trabajos escritos.
4. Presenta el trabajo cumpliendo las normas establecidas y se evidencia compromiso.
5. Cumple con las fechas de entrega de las actividades.