

EPET N°4

Docentes: Diego Torrent – Mónica Aguilar – Mónica Zúñiga – Luis Oviedo

Curso: 1° Año División: 1ª-2ª-3ª-4ª-5ª-6ª-7ª. Ciclo Básico.

Turno: Mañana y tarde

Área Curricular: Geografía

Guía Pedagógica N° 5:

“FORMAS DE REPRESENTAR EL ESPACIO GEOGRÁFICO”

Contenidos: Mapas. Elementos. Tipos. Escala: tipos

### Tipos de representación del espacio geográfico

El *croquis* es la forma más fácil de visualizar el espacio geográfico a partir de un dibujo simple. Sirve para representar y localizar lugares y su ruta de acceso.



El *plano* es otro modo de localizar lugares o sitios de interés, pero a diferencia del croquis, el plano es más detallado y puede abarcar zonas más extensas. Es un dibujo a escala donde se trazan calles y avenidas con su nombre.

El *mapa* es la forma más convencional de representar el espacio geográfico en una superficie plana. La elección de un tipo de representación está relacionada con la visión que se tiene del mundo. En la época de la conquista de América, los europeos creían en seres mitológicos, por lo que los dibujaban en los mapas que usaban. En los mapas confeccionados por los europeos, su continente aparece representado en el centro; en cambio, en los mapas utilizados en Estados Unidos, el centro lo ocupa América.

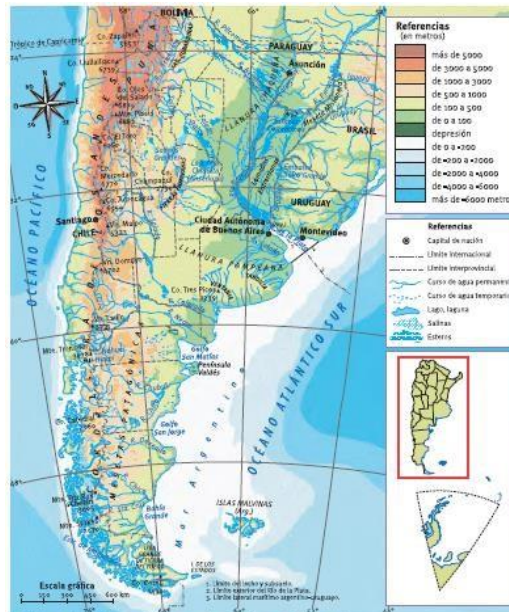


- Los globos terrestres: son los más parecidos a la verdadera forma de la Tierra.



### Tipos de mapas

- Los mapas topográficos: representan el relieve terrestre.



Relieve de la Argentina, parte continental americana.

También existen otros tipos de mapas:

- Los mapas temáticos: pueden ser económicos, de población, de transporte, etcétera.



Tamaño de las ciudades de la Argentina, parte continental americana.



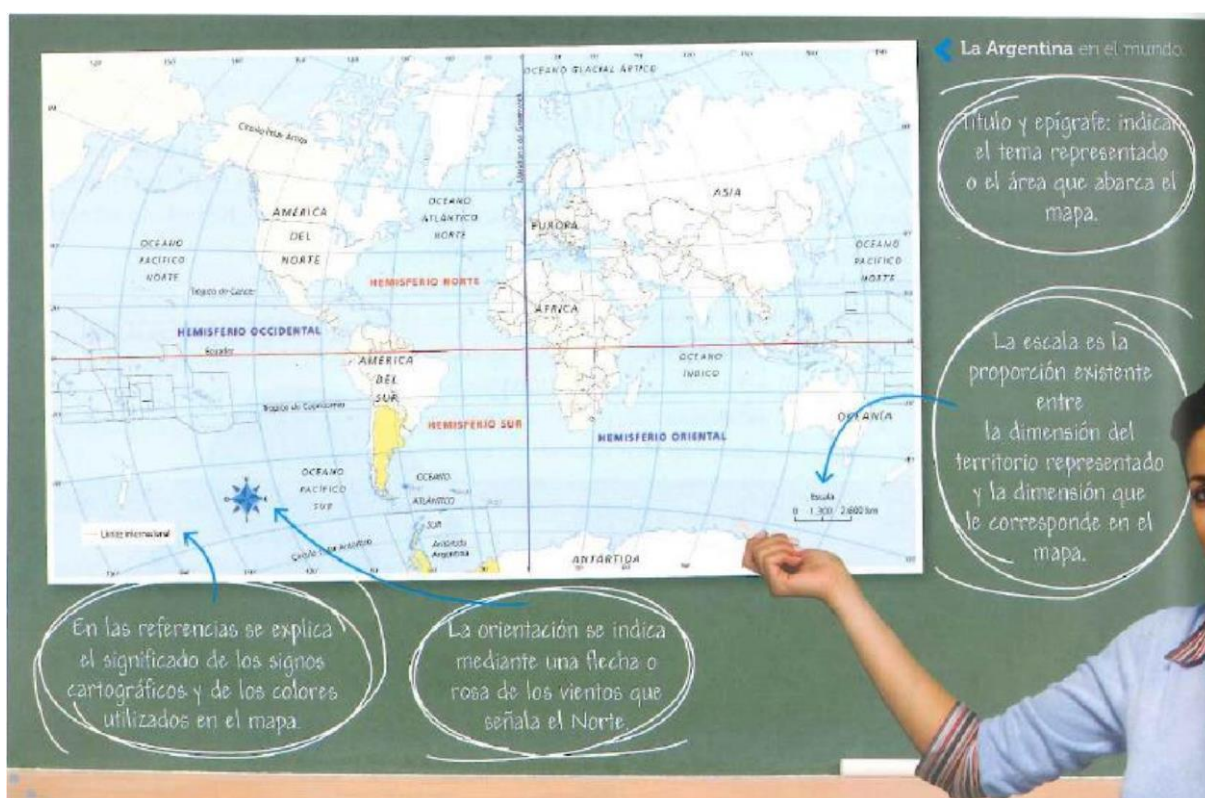
Hay muchas formas de conocer el espacio geográfico. Actualmente se dispone de imágenes aéreas y satelitales. Las fotografías aéreas se utilizan con el fin de interpretar elementos espaciales, como las características de un terreno, la extensión de un cultivo, la vista de un edificio o de un monumento.



Las fotografías satelitales son tomadas desde alturas mucho más elevadas, por lo que se pueden apreciar tanto porciones grandes como pequeñas del espacio geográfico, desde calles, colonias, ciudades enteras, países y hasta el globo terráqueo.



#### Los elementos del mapa

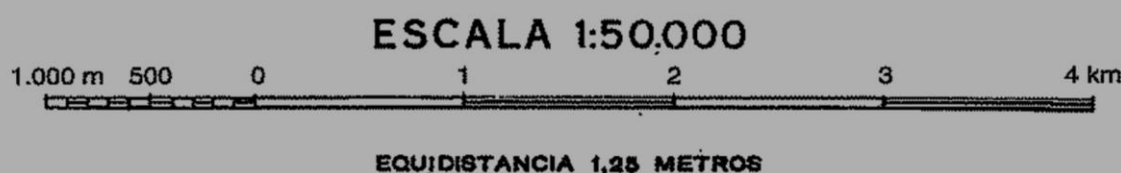


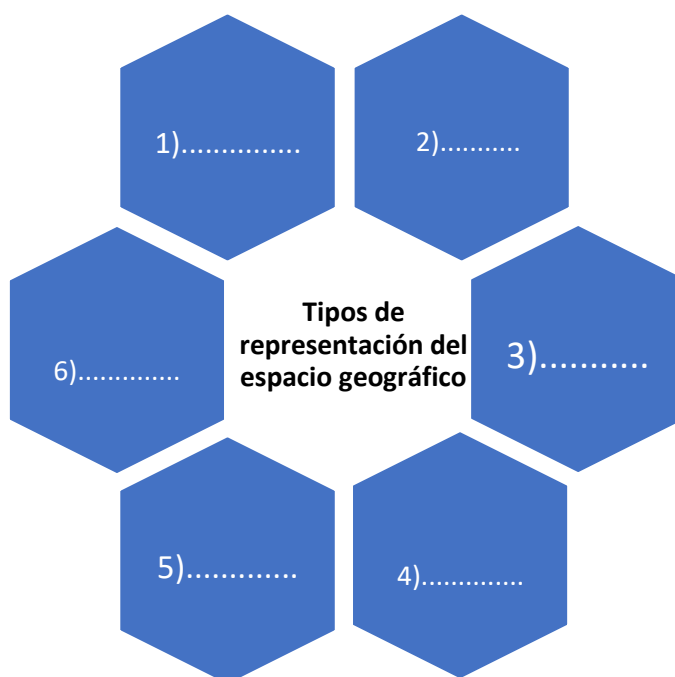
## Las escalas

Lo primero y más evidente en cualquier representación de la superficie terrestre (mapa, globo terráqueo, plano de una ciudad, etc.) es que las dimensiones de la representación son mucho menores que las reales. Para que la representación sea fiel, tiene que guardar una relación de proporción con la realidad. Esta relación proporcional se denomina **escala cartográfica**. En general, existen dos maneras de expresar la escala: la numérica y la gráfica.

La **escala numérica** es un cociente cuyo numerador siempre es 1 (uno) y representa la realidad (en este caso, una porción de la superficie terrestre), y el denominador es la cantidad de veces que se redujo la distancia o superficie real para ser representada. La forma en que se representa este tipo de escala es, por ejemplo: 1:1.000; esto quiere decir que cada dimensión o medida en el terreno real se representa 1.000 veces más pequeña.

La **escala gráfica**, en cambio, es una barra dividida en segmentos iguales que se incluye en la representación, en la cual se expresan las distancias reales del terreno. Esta escala es muy útil para hacer mediciones sobre la representación, con la ayuda de una regla.

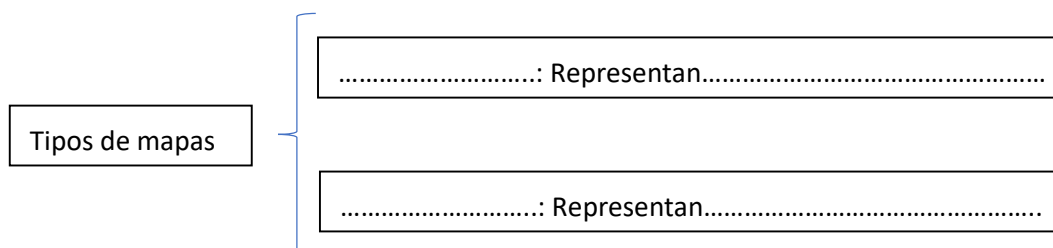




## Actividades

Una vez leída la guía pedagógica:

- 1) Completar los hexágonos
- 2) Buscar en el diccionario y escribir el significado de la palabra “temático”. 3) Completar el esquema



- 4) ¿Qué elementos debe tener un mapa para facilitar su interpretación?
- 5) Explicar los tipos de escala y graficarlos

### Correos electrónicos:

Diego Torrent: dtorrent8@gmail.com

Mónica Aguilar: monicaandreaaguilar@hotmail.com

Mónica Zúñiga: marcela-2013@hotmail.com

Luis Oviedo: oviedogoos@hotmail.com

Directora: Lic. Claudia Roldán