



INSTITUCION EDUCATIVA GUSTAVO URIBE RAMIREZ

GRANADA CUNDINAMARCA

SABATINA

AREA: PROYECTOS

DOCENTE: MARIA DEL PILAR BARRAGAN

CICLO: IV

TITULO DE LA GUIA: TRABAJO DESDE CASA

1. COMPETENCIAS PLANEACION DEL PERIODO

- Generar productos artísticos de manera personal y razonada como forma de expresión, representación y comunicación de emociones, vivencias e ideas en distintas situaciones y ámbitos de la vida.
- Competencia cultural y artística, esta competencia supone conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute y considerarlas como parte del patrimonio de los pueblos.
- Utilizar los medios del entorno tecnológico, en diversos contextos, seleccionando e interpretando la información adecuadamente, para comprender su funcionamiento y resolver problemas habituales en la sociedad tecnificada actual.
- Competencia para aprender a aprender supone disponer de habilidades para iniciarse en el aprendizaje y ser capaz de continuar aprendiendo de manera cada vez más eficaz y autónoma de acuerdo a los propios objetivos y necesidades.

2. CONTENIDO TEMATICO

- **Definición y clasificación de los polígonos**
- **Solidos**
- **Introducción a sistema informático**
- **Clasificación del sistema informativo**
- **El deporte y el juego**
- **Diferencias y desarrollo del deporte y el juego**

ACTIVIDADES: Al responder las actividades recuerde que el docente esta presto a cualquier inconveniente, cada sábado se les responderá las inquietudes o dudas de acuerdo a la fecha de entrega del taller.

Recuerde que las guías se recibirán por correo iedgurproyectos@gmail.com, también en carpeta organizada y marcada cada 20 días en la sede de primaria Andrés Bello (Granada), los que no puedan por ninguno de estos medios las envía la última semana por WhatsApp. En caso de no tener ninguna de las tres opciones, debe organizar todas las guías en una carpeta bien marcadas para entregarlas en el momento que se solucione lo de la pandemia y tengamos permiso para volver a clase, y en este momento se realizara una pequeña sustentación.

3. **OBSERVACIONES:** para el transcurso del desarrollo de la guía se tendrá en cuenta, el interés, responsabilidad, puntualidad al entregar las actividades al correo, WhatsApp o carpetas y compromiso por contestar o llamar al teléfono 3134011692, para cualquier eventualidad que se presente, o para decir por que medio se reportara para la solución de las guías. Recuerde que es solo un taller y tema por sábado.

Sobre el coronavirus o COVID – 19

El virus se transmite por el contacto directo con las gotas de la respiración que una persona infectada puede expulsar cuando tose o estornuda, o al tocar superficies contaminadas por el virus. El COVID-19 puede sobrevivir en una superficie varias horas, pero puede eliminarse con desinfectantes sencillos.

Síntomas: La fiebre, la tos y la insuficiencia respiratoria son algunos de sus síntomas. En casos más graves, la infección puede causar neumonía o dificultades respiratorias. En raras ocasiones, la enfermedad puede ser mortal.

Precauciones: Lavarse las manos frecuentemente con agua y jabón o con un desinfectante que contenga al menos 60% de alcohol. Taparse la boca y la nariz con el codo flexionado o con un pañuelo al toser o estornudar y desechar el pañuelo en un basurero cerrado. Evitar el contacto directo con una persona que tenga un resfriado o síntomas de gripe. Acudir al médico en caso de tener fiebre, tos o dificultad para respirar.

POLIGONOS

Definición y **clasificación** de **polígonos**. Se llama **polígono** a la porción limitada por una curva cerrada, llamada línea poligonal. El **polígono** es convexo cuando está formado por una poligonal convexa. ... Los lados y vértices de la poligonal son los lados y vértices del **polígono**.

El número de lados del polígono es igual al número de vértices y de ángulos. La línea poligonal que limita al polígono se llama contorno. Perímetro de un polígono es la longitud de su contorno, es decir, la suma de sus lados.

Polígono regular es el que tiene todos sus lados y ángulos iguales, es decir, que es equilátero y equiángulo.

De acuerdo con el número de lados, los polígonos reciben nombres especiales. El polígono de menor número de lados es el triángulo.

Número de lados	Nombre
Tres	Triángulo
Cuatro	Cuadrilátero
Cinco	Pentágono
Seis	Hexágono
Siete	Heptágono
Ocho	Octágono
Nueve	Eneágono
Diez	Decágono
Once	Endecágono
Doce	Dodecágono
Quince	Pentecágono

Los polígonos de 13, 14, 16, 17, 19, etc. lados, no tienen nombre especial.

- Realiza en tu cuaderno o carpeta un mapa conceptual sobre el texto de polígonos
- Dibuja cada polígono con su nombre respectivo

1. Dados los siguientes polígonos, completa el cuadro correspondiente:

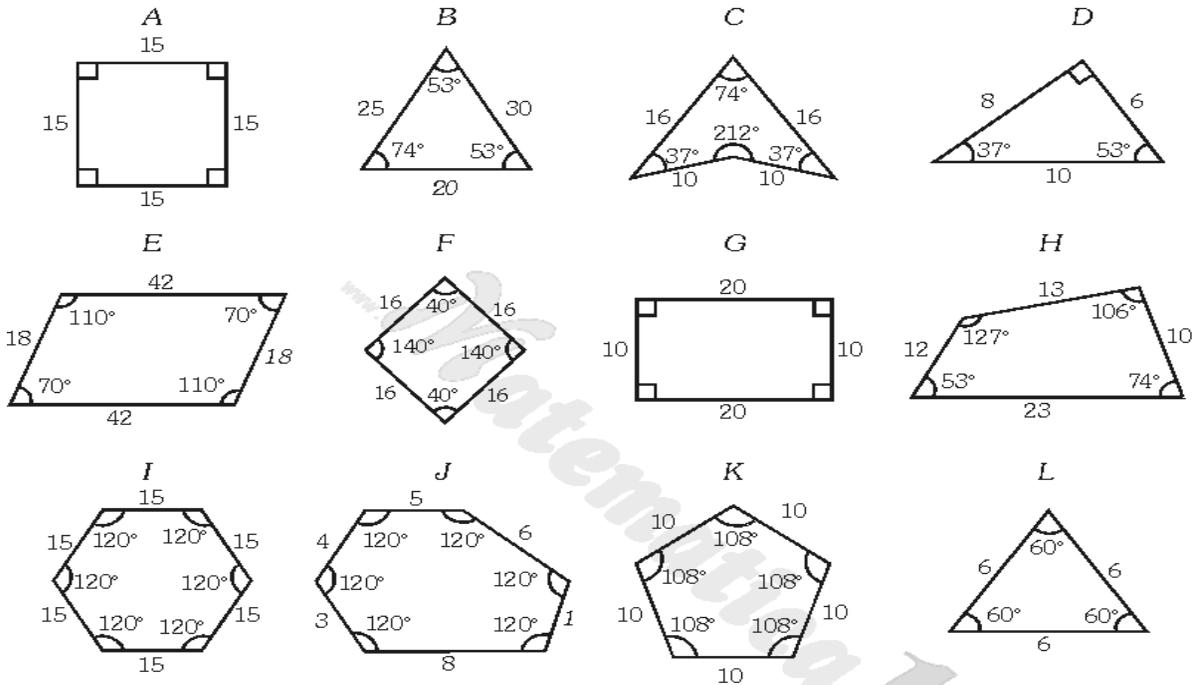


FIGURA	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
Nº de lados												
Nº de ángulos												
Nº de diagonales												
Perímetro												
Nombre del polígono por el Nº de lados.												
¿Es polígono convexo si o no?												
¿Es polígono equilátero si o no?												
¿Es polígono equiángulo si o no?												
¿Es polígono regular si o no?												

SISTEMA INFORMÁTICO

HISTORIA

Los sistemas informáticos pasan por diferentes fases en su ciclo de vida, desde la captura de requisitos hasta el mantenimiento. En la actualidad se emplean numerosos sistemas informáticos en la administración pública, por ejemplo, las operadoras de la policía, el servicio al cliente, entre otras.

Empezó como una máquina de cálculo aritmético conocida como la **Máquina Analítica**. Sin embargo, podemos situar el origen de las computadoras en un sentido estricto en el año 1936, cuando [Konrad Zuse](#) inventó la Z1, la primera computadora programable. Aquí comienza la llamada primera generación, que abarca hasta el año 1946, teniendo propósitos básicamente militares. Fue en esta década donde se implementarían nuevos protocolos en la computación, una de ellas dio pie a los primeros pasos del Internet de aquel entonces

Un **sistema informático** (SI) es un **sistema** que permite almacenar y procesar información; es el conjunto de partes interrelacionadas: hardware, software y personal **informático**. En otras palabras, un sistema informático es un computador de alguna índole.

Los sistemas informáticos ocupan en el mundo contemporáneo un lugar clave para la organización humana de sus procesos productivos y de otras naturalezas. Es una herramienta poderosa para el intercambio de información y la construcción de redes informáticas que superan la dificultad de las distancias.

El hardware incluye computadoras o cualquier tipo de dispositivo electrónico, que consisten en **procesadores**, memoria, sistemas de almacenamiento externo, etc.

El software incluye al **sistema operativo**, siendo especialmente importante los sistemas de gestión de bases de datos. Por último, el soporte humano incluye al personal técnico que apoyan y mantienen el sistema (analistas, programadores, operarios, etc.) y a los usuarios que lo utilizan.

Periféricos de entrada y salida: Son aquellos dispositivos que tienen la capacidad de enviar y recibir datos con la computadora. Los dispositivos periféricos se conectan a la computadora mediante puertos y, hoy en día, existe la posibilidad de conexión inalámbrica.

Se entiende por dispositivo periférico a cualquier elemento externo que se encuentre rodeando al principal (ordenador) e interactúe y tenga relación con él.

En el caso de la informática, todos los elementos que se conecten mediante al CPU son considerados dispositivos periféricos.

Existen diferentes tipos de dispositivos periféricos:

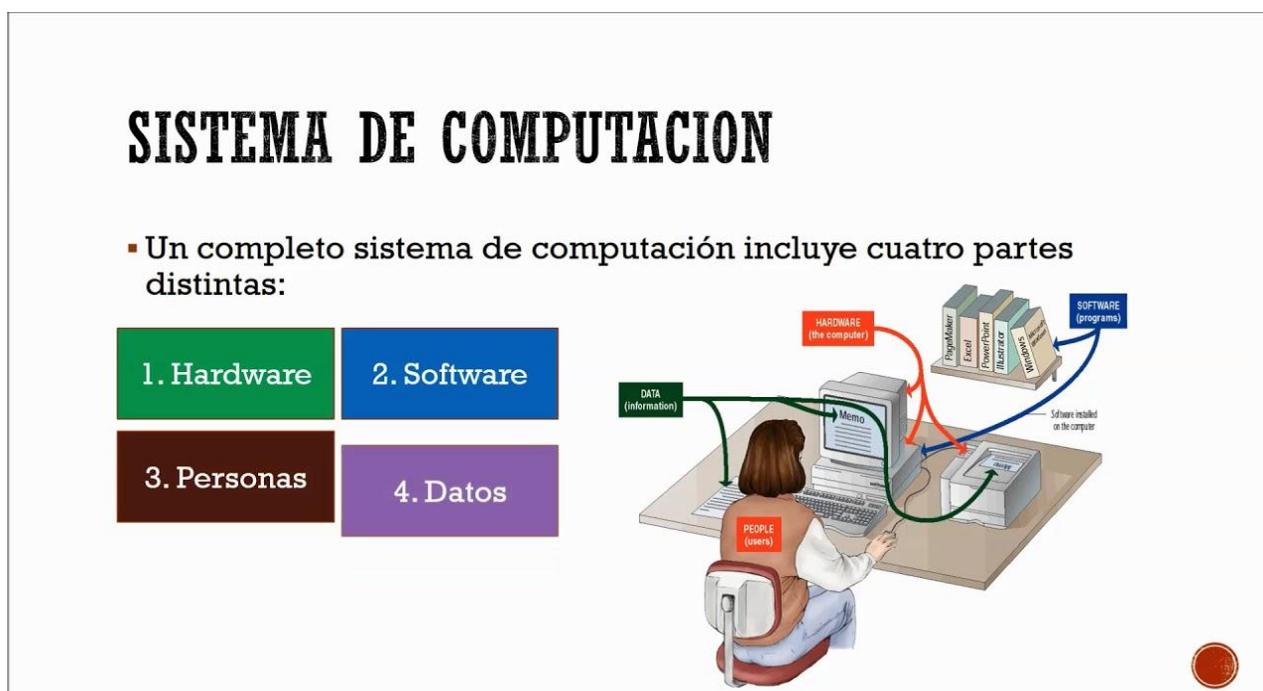
Periféricos de entrada: Se considera dispositivos periféricos a todos aquellos que sean externos al CPU y capaces de enviar datos hacia la computadora.

Periféricos de salida: Estos dispositivos son externos al CPU y capaces de recibir datos generados por la computadora.

Periféricos de entrada y salida: Son aquellos dispositivos que tienen la capacidad de enviar y recibir datos con la computadora.

RESOVER:

- Realiza un mapa conceptual de acuerdo a la historia de los sistemas informáticos
- De acuerdo a la información, ¿Cuándo se dio origen a las computadoras, por quien y para qué?
- ¿Qué es un sistema informático?
- ¿Por qué está formado el sistema informático?



EL DEPORTE Y EL JUEGO

El deporte es una actividad reglamentada, normalmente de carácter competitivo y que puede mejorar la condición física de quien lo practica, y además tiene propiedades que lo diferencian del juego.

El deporte es una actividad física que realiza una o un conjunto de personas siguiendo una serie de reglas y dentro de un espacio físico determinado. El deporte es generalmente asociado a las competencias de carácter formal y sirve para mejorar la salud física y mental.

Construye unidad entre un grupo de personas que empujan hacia una meta específica. Puede que no tengan nada en común además de su amor por el juego, y sólo eso les acerca. Como en cualquier relación, el deporte enseña el trabajo en equipo. Un Deportista ya no es una unidad individual, sino parte de un todo. Los deportes obligan a la gente a lidiar con diferentes personalidades y temperamentos. Enseña las habilidades necesarias para convertirse en un adulto responsable. Para funcionar correctamente, los miembros del equipo deben aprender a llegar a tiempo a los entrenamientos y los partidos. Para ser el mejor, deben capacitar sus órganos, músculos y mente para satisfacer las necesidades físicas, mentales y emocionales del trabajo a realizar. Esto a menudo significa tiempo de gimnasio extra, más pesas y una dieta restringida.

Enseña a trabajar duro, y tener disciplina

Enseña habilidades importantes de la vida. El liderazgo es necesario e importante en nuestra cultura. Los deportistas entrenan para ser líderes, ya sea como estrellas del deporte o como líderes en sus comunidades y escuelas. La vida es una serie de victorias y derrotas.

Enseña el arte de convertirse en un ganador y un perdedor afable y cómo manejar cualquier circunstancia. Las personas también aprenden a establecer metas.

Proporciona escapes a los estudiantes que luchan con las dificultades de la vida. Los adolescentes en proyecto a menudo luchan con las circunstancias de origen, las calificaciones y los futuros complicados. Practicar un deporte es un mecanismo de defensa. Esto les permite canalizar la energía y centrarse en algo que les gusta y sobresalen. También es una tarea constructiva para mantenerlos en las pistas y campos y lejos de las circunstancias que podrían meterlos en problemas.

Les permite construir sueños de becas universitarias y darles modelos a imitar y seguir. Le muestran que todo es posible porque los que tienen éxito provienen de todas las clases sociales.

EL JUEGO

Se denomina **juego** a todas las actividades que se realizan con fines recreativos o de diversión, que suponen el goce o el disfrute de quienes lo practican. El **juego** establece diferencias con el trabajo, el arte e incluso el deporte, por lo que no supone una obligación necesaria de concretar.

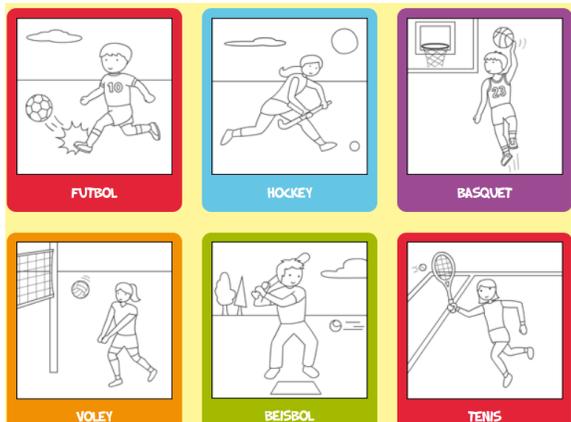
El juego establece diferencias con el trabajo, el arte e incluso el **deporte**, por lo que no supone una obligación necesaria de concretar. Aun así, el juego puede ser utilizado con fines didácticos como **herramienta** educativa.

El juego puede ser una de las maneras de disfrutar el tiempo de ocio, como un modo de entretenimiento. Si bien el juego tiene reglas específicas (cualquiera de ellos que se practique), su diferencia con el deporte radica en que éste último no sólo posee reglas claras si no que se practica dentro de una institución deportiva y requiere constancia, **trabajo en equipo** y fijación seria de objetivos.

En cambio, el juego es diferente. Pensemos por ejemplo en un juego de mesa donde sólo juegan dos participantes: pueden hacerlo cuando quieran, no necesitan entrenar para jugar tal día de la semana, e incluso si bien el objetivo es ganar, si no se gana, no es una derrota significativa. El mismo ejemplo sirve para cualquier otro juego, como los que se organizan en festejos de cumpleaños.

RESOLVER

- ¿Qué es el deporte?
- ¿Para qué sirve el deporte?
- Escribe las características del deporte.
- ¿Qué es el juego?
- Características del juego
- La diferencia entre el deporte y el juego
- Nombra 2 deportes con sus características
- Nombra 2 juegos con sus características.
- Escribe que deporte te gusta y ¿por qué?

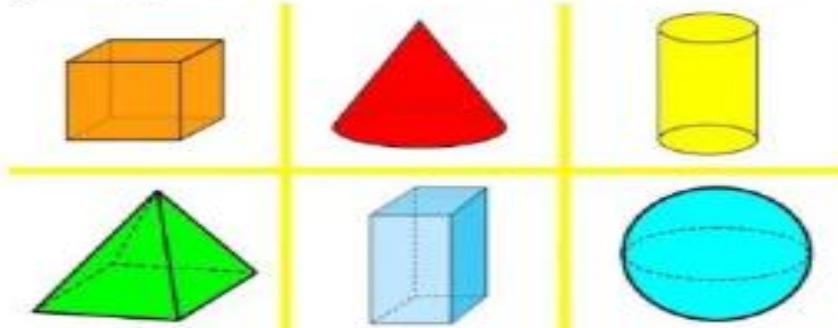


CUERPOS GEOMÉTRICOS

INTRODUCCION:

Un sólido o **cuerpo geométrico** es una figura geométrica de tres dimensiones (largo, ancho y alto), que **ocupa un lugar en el espacio** y en consecuencia, tienen un volumen. Son cuerpos geométricos de muchas caras, que contienen los siguientes elementos: caras, aristas, vértices.

Los cuerpos geométricos se dividen principalmente en **dos tipos** dependiendo de si sus superficies son planas o curvas: Poliedros y cuerpos redondos.



- Dibuja los sólidos y arma una pirámide en cartulina señalando lados, base, aristas, vértices
- Completa el siguiente cuadro.

Cuerpos geométricos

Cuerpos geométricos	nombre	caras	bordes	vértices
				
