



**S
I
S
T
E
M
A
S**

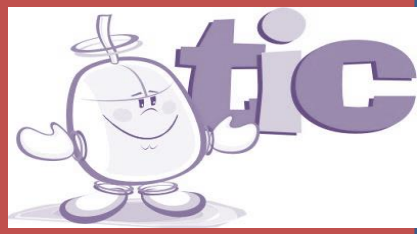




Content

<u>Ejes temáticos</u>	1
<u>La sala de informática</u>	2
<u>Normas generales de la sala de informática</u>	5
<u>Normas de convivencia en la sala de informática</u>	6
<u>Valores que debemos practicar en la sala de informática</u>	8
<u>Peligros de INTERNET, recomendaciones</u>	14





EJES TEMÁTICOS UNIDAD 2

EJES TEMÁTICOS

- Visita a la sala de informática.
- Normas de la sala de informática.
- Conocimiento de los aparatos tecnológicos de la sala de informática (aire acondicionado, pilas o baterías, las mesas, las sillas entre otros...)



COMPETENCIAS E INDICADORES DE DESEMPEÑO

Desempeño cognitivo

Identifica cada elemento de la sala de informática.

Desempeño procedimental

Utiliza las teclas especiales (enter, bloq mayus, shift, espaciadora, direccionales) .

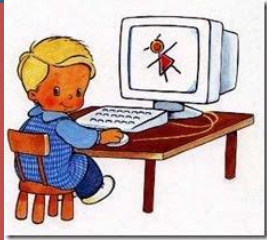
Desempeño actitudinal

Se comporta adecuadamente dentro de la sala de informática

Debes saber que:

Una de las partes de gran importancia del computador es el teclado.





SALA DE INFORMÁTICA



**¿QUÉ ENCONTRAMOS EN
LA SALA DE INFORMÁTICA?**

**SE ENCUENTRAN
APARATOS TECNOLÓGICOS**

**COMPUTADORES,
ESTABILIZADORES,
VENTILADORES,
LÁMPARAS, CÁMARAS,
TELÉFONO, MÓDEM, ETC.**

C.P.U.





¿QUÉ ES UNA SALA DE INFORMÁTICA?

Es un sitio en donde nos encontramos con un computador

Lugar en donde interactuamos con la tecnología

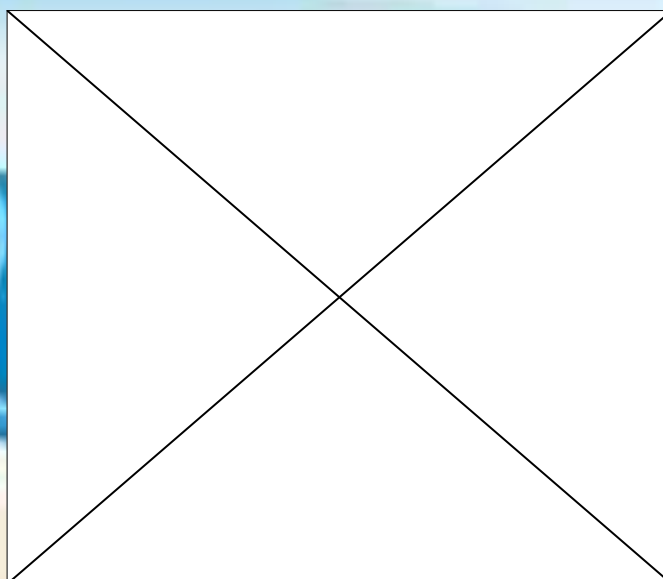
Lugar en donde hacemos tareas.

Lugar en donde recibimos clases de informática





NORMAS GENERALES DE LA SALA DE INFORMÁTICA




NORMAS DE CONVIVENCIA EN LA SALA DE INFORMÁTICA

Una sala de informática al igual que una biblioteca son lugares que requieren de ciertas normas para que los usuarios que allí existan puedan realizar sus trabajos sin interrupción.

1. Ingresar a la sala en forma organizada y de acuerdo a la organización que cada docente establece
2. Ubicarse en el lugar señalado por el profesor y de acuerdo a criterios convenidos por el grupo.
3. Recibir las actividades de cada clase y apropiarse del material necesario para el desarrollo.
4. Hacer buen uso de los equipos de la sala, no modificar ni des configurar los programas y archivos que allí existen, en caso de guardar o imprimir o grabar documentos debe contar con la autorización del profesor.
5. Es prohibido ingresar a páginas no permitidas juegos, comunicaciones en línea y programas como ares.
6. Bajo ninguna circunstancia se podrá utilizar contraseña en los computadores y quien ocurra a esta falta deberá asumir con costos de formateo.
7. El servicio de la red se da para el refuerzo y ajuste de las actividades en clase sus fines serán únicamente académica.
8. En caso de pérdida, daño, deterioro de algún elemento del computador debe informarse inmediatamente al profesor para tomar los colectivos.
9. Cuando algún daño en la maquina es causado por mal uso se deberá asumir el costo de la reparación o reposición.
10. Es prohibido consumir alimentos, arrojar basuras al piso , gritar, correr, hablar en voz alta y usar volumen alto en los sonidos en el computador.





**TODOS DEBEMOS SEGUIR
LAS NORMAS DE
CONVIVENCIA DENTRO
DE LA SALA DE
INFORMÁTICA**

**PORQUE TODOS TENEMOS
DERECHO AL USO DE LOS
EQUIPOS QUE SE ENCUENTRAN
EN ELLA, PERO TAMBIÉN
TENEMOS QUE CUIDARLOS
PARA QUE LOS COMPAÑEROS
TAMBIÉN PUEDAN USARLOS**





VALORES QUE DEBEMOS PRACTICAR EN LA SALA DE INFORMÁTICA





YA SABEMOS QUE
PARA ENTRAR A LA
SALA DE INFORMÁTICA
TENEMOS QUE
CUMPLIR CON UNAS
NORMAS

ADEMÁS QUE
DEBEMOS
PRACTICAR LOS
VALORES QUE
NOS HAN
ENSEÑADO EN
CASA

ASÍ QUE AHORA
ESTAMOS LISTOS PARA
UTILIZAR LOS
COMPUTADORES DE
LA SALA





ACTIVIDAD 1



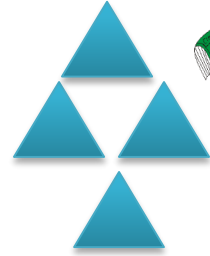
¿En la sala de informática encontramos?:

C.P.U.

TECLADOS

MÁQUINAS DE ESCRIBIR

ALARMAS



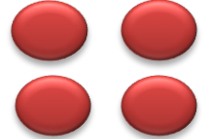
Marcar con un triángulo las opciones correctas arrastrándolo hacia la respuesta correcta

SON VALORES QUE DEBEMOS PRACTICAR

ENVIDIA

HUMILDAD

TOLERANCIA



Arrastrar con el mouse un círculo hacia cada una de las respuestas correctas

Para mover los triángulos o círculos, colocas el puntero sobre ellos y con el botón primario o izquierdo oprimido lo mueves.



ACTIVIDAD 2



**CUANDO HABLAMOS
DE LA SALA DE
INFORMÁTICA
ESTAMOS
HABLANDO DE:**

LUGAR

PARQUE

BIBLIOTECA

**PODEMOS
DESCARGAR
CUALQUIER
JUEGO**

FALSO ↔ **VERDADERO** ↔

**CONTESTAR SI ES
FALSO O VERDADERO**

FALSO ↔ **VERDADERO** ↔

**RESPONDE RELLENANDO DE COLOR AMARILLO LA
FLECHA DE LA RESPUESTA CORRECTA, ejemplo**



PARA RELLENAR primero se marca la flecha con doble **click en el botón primario**, luego se escoge el color de relleno en **relleno de forma** o en los cuadros de colores que aparece en la barra de formato.



ACTIVIDAD 3



Son aparatos tecnológicos de la sala de informática:

Módem

Ventilador

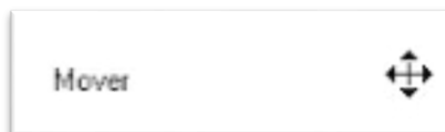
Teléfono



Coloca la flecha en la respuesta correcta

Para mover la flecha colocas el puntero sobre ella y con el botón primario o izquierdo oprimido lo mueves.

Cuando se oprime la flecha de forma sostenida, cambia el puntero de una flecha a cuatro flechas así:





OTROS APARATOS TECNOLÓGICOS DE LA SALA DE INFORMÁTICA

**Aire acondicionado:
Se utiliza en las
ciudades en donde
hace mucho calor.**

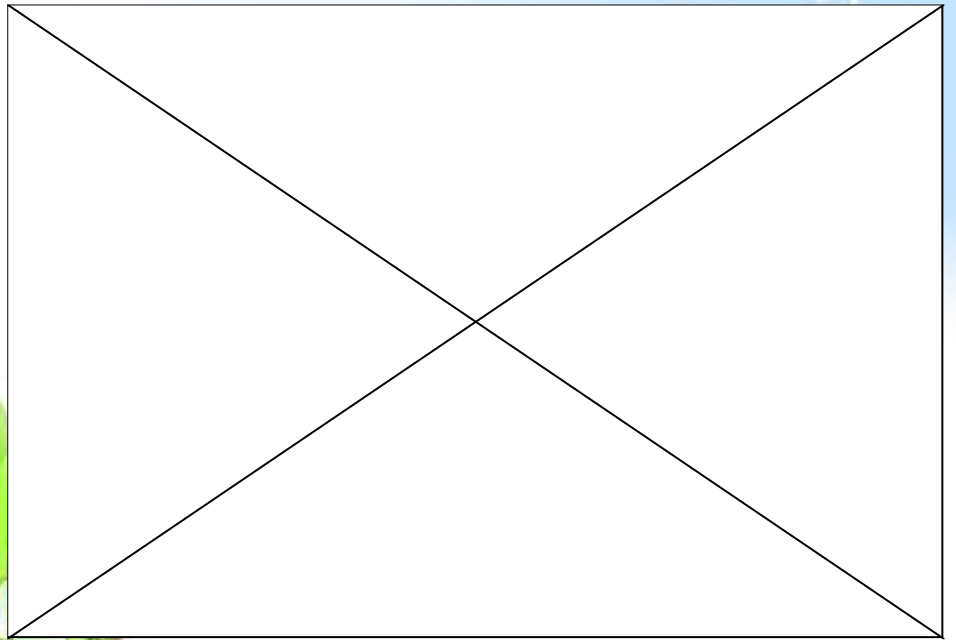
**Las pilas o baterías de los
equipos que van internos
en la C.P.U**

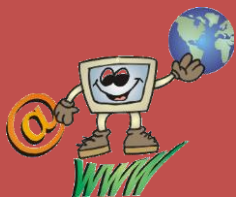
**Alarmas que van en la
puerta por seguridad**

**Las antenas externas para
conexión con INTERNET**



PELIGROS DE INTERNET





RECOMENDACIONES

DEBEMOS TENER CUIDADO AL
UTILIZAR INTERNET

SIGUE LAS RECOMENDACIONES QUE TE
DAN EN EL VIDEO

PREGÚNTALE A TUS
PADRES SI ES SEGURO VER
UN PROGRAMA

CON LA TECNOLOGÍA TAMBIÉN CORREMOS
RIESGOS





¿NOS METEMOS
A INTERNET?

YO TAMBIÉN
QUIERO JUGAR
CON USTEDES

AHORA NO.
YO PREFIERO
JUGAR CON MIS
AMIGOS



ACTIVIDAD 4

SOPA DE LETRAS PARA RESOLVER



1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	t	sillas
s	3	4	m	6	7	8	9	0	c	1	3	e	mesas
i	4	m	o	d	e	m	0	0	a	2	4	l	modem
l	5	5	u	7	8	9	1	1	b	3	5	e	mouse
l	6	6	s	8	9	0	t	2	l	4	6	f	cables
a	7	7	e	9	0	1	e	3	e	5	7	o	usb
s	8	8	9	0	1	2	c	3	s	4	8	n	computador
1	9	9	0	1	2	3	l	4	5	6	9	o	informatica
2	0	0	1	2	3	4	a	5	4	7	0	3	telefono
3	1	1	2	3	4	5	d	6	3	8	1	2	teclado
m	e	s	a	s	5	6	o	7	u	s	b	1	
4	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	2	0	
5	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	3	9	
6	3	c	o	m	p	u	t	a	d	o	r	8	
7	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	7	
8	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	
9	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6	5	
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	7	4	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	
i	n	f	o	r	m	a	t	i	c	a	3	2	





Debemos
utilizar bien el
computador,
evitemos los
peligros de
INTERNET



Gimnasio Virtual San Francisco Javier
«Values and technology for the formation of the human»

Cajicá, Cundinamarca. Km 2 Vía Tabío
Colombia

