

NORMAS DE USO Y COMPORTAMIENTO EN EL AULA TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Institución Educativa Manos Unidas

Núcleo educativo No. 7

2.015

Área de Tecnología e Informática





Institución Educativa Manos Unidas

NORMAS DE USO Y COMPORTAMIENTO - PARA LOS ESTUDIANTES



1. A la sala se debe llegar caminando, en orden para ingresar con la autorización del Profesor, en voz baja y con un buen vocabulario.
2. El estudiante ingresará a la sala de informática con las manos limpias, para garantizar el orden, aseo y conservación de los equipos de cómputo.
3. El estudiante debe traer un limpión, para asear el equipo de cómputo, la silla y el escritorio, antes y después de su trabajo en el aula de informática.
4. Los estudiantes evitarán ingresar al aula de informática bebidas, comestibles y goma de mascar.
5. Se evitará dentro del aula de informática el uso de celulares, consolas de video juegos y reproductores de audio y de vídeo.
6. Se permite un máximo de dos estudiantes por equipo de cómputo.
7. El estudiante debe sentarse adecuadamente en su silla para evitar que se deteriore.
8. Los equipos de cómputo deben ser encendidos cuando el Profesor lo indique.
9. Cuidar el hardware y software, así como los muebles, materiales y objetos que se encuentran en el sitio.
10. Evitar desconectar de la C.P.U el teclado, el mouse, el monitor, el cable de red y cables los eléctricos. En caso de notar alguna desconexión, debe informarlo al Profesor.
11. Se evitará la instalación de software. En caso de necesitar algún programa, debe informarlo al Profesor.
12. El estudiante usará el sacapuntas y botará los residuos en la papelera, así como los residuos producidos por el borrador. Recordemos que los residuos que dejan estos útiles escolares interrumpen el funcionamiento del Mouse y el Teclado.
13. El estudiante debe permanecer en el puesto asignado por el Profesor en el aula de informática.
14. El estudiante dejará el bolso en el sitio indicado por el Profesor.
15. El Estudiante debe reportar al Profesor cualquier anomalía en el funcionamiento del equipo de cómputo para registrar la falla dar una rápida solución. De no hacerse así, el estudiante será responsable de dicha falla y deberá cubrir el costo de su reparación o la reposición del equipo.



Institución Educativa Manos Unidas



16. El estudiante evitará infringir o violar la seguridad del sistema o la de otros equipos por medio de la red o internet.
17. El estudiante evitará interrumpir intencionalmente el normal funcionamiento del sistema.
18. El estudiante evitará conectar dispositivos extraíbles (como memorias USB, MP3, ipod) en el puerto USB.
19. Los estudiantes ingresaran a sala acompañados por el Profesor.
20. En los días de lluvia y tormenta eléctrica los estudiantes evitaran utilizar los equipos de cómputo.
21. Los estudiantes deben almacenar su información y hacerlo en las carpetas destinadas para este fin.
22. El estudiante evitará cambiar el papel tapiz, los temas de Windows y la configuración del sistema de cómputo.
23. El uso de la sala es exclusivamente para trabajos académicos, se evitaran los video-juegos violentos, la música, los videos con contenido sexual, el chat, las redes sociales, la pornografía y otros que el Profesor no autorice.
24. Acatar las indicaciones del Profesor en todo momento.
25. Respetar a los compañeros y Profesores con los que se comparte en el Colegio.
26. Cuidar sus objetos personales, ya que el Profesor no se responsabiliza por la pérdida de los mismos.
27. Apagar el equipo de cómputo correctamente al terminar la clase en el aula de informática.
28. Los estudiantes deben organizar y asear la sala de informática al terminar la clase, el Profesor encargará a ciertos estudiantes.
29. Todas las demás que promuevan la sana convivencia y que además permitan prolongar la vida de los equipos de cómputo, muebles, instalaciones eléctricas y físicas del aula de informática.



Institución Educativa Manos Unidas

TALLERES DE APROPIACIÓN

ACTIVIDADES GRADO 7º

Tomando como referencia las Normas de uso y comportamiento en el aula de informática para los estudiantes, responde las siguientes preguntas:

- A. Lee cada una de las veintinueve (29) normas, en cada una **identifica el verbo principal** y completa el siguiente cuadro:

RULE	VERBO	VERB
1	Caminar	To walk
2		
29		

- B. Lee cada una de las veintinueve (29) normas y **escribe la idea principal** de cada una de ellas.
- C. Lee nuevamente las normas e **identifica** quince (15) **palabras** desconocidas y **consúltalas en el diccionario o en la página www.rae.es**
- D. **Realiza una oración** con cada una de las palabras consultadas en el punto anterior.
- E. **Encuentra en la sopa de letras** diez (10) elementos que se encuentren en el aula de informática.

Sala de Informática

Z	O	O	R	H	D	I	X	Z	M	A	Q	O	C	P	U
G	S	M	O	D	E	M	E	T	E	C	L	A	D	O	A
L	K	Q	K	P	G	F	U	R	N	B	V	I	Z	R	H
F	F	E	V	R	I	P	G	O	N	U	E	A	X	R	Ñ
N	A	Ñ	S	O	B	F	P	T	Z	A	N	E	O	Z	Ñ
Z	U	O	D	Y	R	W	U	I	I	U	T	D	H	U	T
G	A	G	W	E	O	N	E	N	F	A	A	I	U	L	W
D	L	R	Z	C	O	A	R	O	L	R	N	D	H	I	F
E	L	M	P	T	V	C	T	M	R	I	A	Ñ	O	T	K
H	I	L	A	O	M	E	A	O	T	E	H	R	X	A	X
T	S	R	H	R	A	W	B	A	A	A	E	W	F	T	O
V	U	P	J	O	X	T	T	H	N	L	J	G	S	R	I
S	Ñ	E	N	R	U	K	U	Q	B	W	J	F	M	O	S
C	Y	X	W	M	A	R	C	A	D	O	R	W	E	P	E
T	S	U	I	A	I	M	T	G	V	U	U	G	S	E	Q
O	Y	M	C	T	E	M	E	E	J	E	W	S	A	R	P

- F. **Solucione** las siguientes tablas de Sudoku:

sudoku #7

	8	4		3	6			
		5						7
2	4			5				
3				4	6	7		
		7		6				
7	5	3						4
8		9	6	3	2	5		
4	6		7	5		3	8	
2	5	3			7			

sudoku #8

				2	1	8	3	
	2	3			1	4	5	7
4		7			3	2		
2		5		1	6			
7	8		9	3	4	6	2	
6	4	9	2	5	8		7	1
3		8					6	4
9		4	3		7			2
				8	4	7		