



INSTITUCION EDUCATIVA "INSTITUTO TERESIANO" – TUQUERRES NARIÑO

Resolución N.º 0424 de junio 24 de 2000. REG. DANE N.º 352838000022 REG. S.E.N. 458013127 N.I.T. 814002829-0
PREESCOLAR, BÁSICA PRIMARIA, BÁSICA SECUNDARIA Y MEDIA. Cra. 15 N.º 14-13. Tel. 7280167 – 7280888. Fax 7280300



PLAN DE CLASE INFORMATICA Y TECNOLOGIA 01

DOCENTE: Ing. MSc. Edward Alexander Benavides Córdoba				PERÍODO: 1
AREA	TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA	GRADO	Sexto	GUIA No. 01
6-1	FECHA DE INICIO	26 de enero de 2026	FECHA LIMITE DE ENTREGA	16 de febrero de 2026
6-2	FECHA DE INICIO	29 de enero de 2026	FECHA LIMITE DE ENTREGA	19 de febrero de 2026
6-3	FECHA DE INICIO	30 de enero de 2026	FECHA LIMITE DE ENTREGA	20 de febrero de 2026
6-4	FECHA DE INICIO	29 de enero de 2026	FECHA LIMITE DE ENTREGA	19 de febrero de 2026
6-5	FECHA DE INICIO	30 de enero de 2026	FECHA LIMITE DE ENTREGA	20 de febrero de 2026
COMPONENTE: Uso y apropiación de la T&I				
COMPETENCIA: Evalúo con sentido crítico el funcionamiento de algunos productos tecnológicos y su uso adecuado durante la realización de actividades en diversos contextos				
EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE: Aplicar normas de seguridad que se deben tener en cuenta para el uso de productos tecnológicos.				
CONTENIDO: Pactos de aula, Normas de seguridad en aula, Navegador web, reconocimiento y manejo correcto del teclado				
RECURSOS: Útiles Escolares, Equipos y sistemas Tecnológicos, plataformas virtuales y de comunicación.				

NAVEGADOR WEB, RECONOCIMIENTO Y MANEJO CORRECTO DEL TECLADO

¡Bienvenidos a la asignatura de Tecnología e Informática!

Es un placer tenerte aquí y abrir las puertas de un mundo lleno de posibilidades. Esta es una gran oportunidad para aprender sobre las herramientas y tecnologías que están transformando la forma de vivir, trabajar y comunicarnos.

En un mundo cada vez más digital, entender los conceptos básicos de la informática te permitirá no solo adaptarte a los cambios, sino también, ser protagonista en la creación de soluciones innovadoras.

No solo se trata de aprender a utilizar dispositivos y programas, sino de entender cómo funcionan, cómo puedes aprovecharlos para resolver problemas y cómo puedes contribuir a un futuro más tecnológico y sostenible.

Así que, prepárate para explorar, experimentar y descubrir todo lo que la informática y la tecnología tienen para ofrecerte.

¡Estoy emocionado de compartir este viaje contigo!



Estas son las normas de convivencia en nuestra asignatura.

Léelas, compéndelas y aplícalas.



NORMAS DE CONVIVENCIA EN EL AULA DE INFORMÁTICA

1. Se prohíbe el ingreso de **CELULAR, RELOJ INTELIGENTE o TABLET PERSONAL** al aula de informática
2. Llegar puntualmente.
3. Abstenerse de consumir alimentos o bebidas.
4. Ser respetuosa, amable, tolerante y cortés con los demás.
5. Mantener el aula y los equipos limpios y ordenados.
6. Responder por los daños o pérdidas del hardware y/o software, que se causen en el aula.
7. Queda prohibida la manipulación de los equipos o la instalación de software no autorizado.
8. Se evaluará las actividades realizadas de autoría propia, evitar las copias y el fraude.
9. Trabajar en el equipo asignado.
10. Antes de ingresar y al salir del aula, asegurar que lleva el material de clase completo.
11. Reportar de forma inmediata, cualquier daño o falla.
12. Sigir las indicaciones del docente.
13. El uso de unidades de almacenamiento externo en el aula, debe ser autorizado por el docente.
14. Hacer buen uso de la red de internet.
15. Abstenerse de ingresar a sitios de internet no autorizados.
16. Evitar encender, apagar o utilizar los equipos sin autorización.
17. La salida o entrada a la sala de informática debe ser autorizada por el docente.
18. Esta absolutamente prohibido cualquier tipo de acoso y/o prácticas de cyberbullying.
19. Se prohíbe el uso de aplicativos de diseño de memes y otras aplicaciones que se utilicen con fines de decremento de la imagen de docentes, directivos, padres de familia, administrativos, estudiantes y otros miembros de la comunidad educativa de la institución.



Estas son las normas de prevención contra riesgos eléctricos.

Léelas, compéndelas y aplícalas.

Normas de prevención contra riesgos eléctricos



1. No tocar cables, enchufes ni tomas eléctricas: Tener en cuenta que las manos mojadas conducen mejor la electricidad y puede causar accidentes graves.
2. Encender y apagar los equipos únicamente con autorización del docente, siguiendo las instrucciones dadas para evitar daños eléctricos o del sistema.
3. No desconectar los equipos halando los cables, siempre se debe sujetar el enchufe desde la cabeza para evitar cortocircuitos o daños en el cableado.
4. Mantener alimentos y bebidas lejos de los computadores y dispositivos eléctricos, para prevenir derrames que puedan causar descargas eléctricas o dañar los equipos.
5. No introducir objetos extraños en los puertos, ventiladores o tomas eléctricas, ya que esto puede provocar fallas eléctricas o lesiones.
6. Usar los equipos con cuidado, sin golpes ni movimientos bruscos, protegiendo pantallas, teclados, mouse y demás dispositivos.
7. Reportar inmediatamente al docente cualquier cable suelto, chispa, olor extraño o equipo dañado, sin intentar repararlo por cuenta propia.
8. No sobrecargar tomas eléctricas ni regletas, evitando conectar varios equipos en un mismo punto sin supervisión.
9. Mantener el puesto de trabajo ordenado y limpio, evitando que los cables queden en el piso donde puedan causar caídas o desconexiones accidentales.
10. Apagar correctamente los equipos al finalizar la clase, siguiendo el procedimiento indicado y dejando el aula en condiciones seguras para el siguiente grupo.



ACTIVIDAD 1. ¿Qué aprendiste?

Contesta las siguientes preguntas sobre las normas de seguridad en el aula de informática:

- 1. Estás usando el computador y te das cuenta de que tus manos están mojadas porque acabas de lavártelas. ¿Qué deberías hacer antes de tocar el teclado o el mouse y por qué?**
- 2. Un compañero desconecta un computador jalando el cable porque tiene afán de salir al descanso. ¿Qué riesgo existe en esta situación y cuál sería la forma correcta de hacerlo?**
- 3. Durante la clase, alguien lleva una botella con agua y la coloca junto al computador. ¿Qué peligro puede presentarse y qué norma se está incumpliendo?**
- 4. Observas que un tomacorriente tiene el cable suelto y al mover la mesa salen chispas. ¿Qué deberías hacer en ese momento?**
- 5. Mientras trabajas, empujas accidentalmente el computador y este se cae al suelo. ¿Qué debes hacer en ese momento?**
- 6. Encuentras un cable desconectado en un computador ¿cuál es el procedimiento correcto?**
- 7. Sientes un olor extraño que proviene de un computador encendido. ¿Cuál es el riesgo y cómo debes actuar según las normas del aula?**





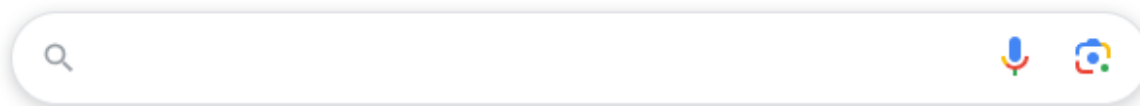
NAVEGADOR WEB

Un navegador web nos permite explorar todo lo que hay en Internet. Imagina que el Internet es una gran biblioteca llena de libros, videos, juegos y mucha información. El navegador es la herramienta que utilizamos para abrir esos libros y ver lo que hay dentro. Cuando escribimos una dirección o hacemos clic en un enlace, el navegador nos lleva directamente a ese lugar, como si estuvieras abriendo una puerta a una nueva aventura.

Da doble clic sobre el icono del navegador:



Los navegadores web tienen una barra de búsqueda donde puedes escribir palabras sobre lo que quieres saber, y en un instante, te muestran muchos sitios donde puedes encontrar esa información.



Buscar con Google

Voy a tener suerte

Barra de búsqueda de Google

Escribe en la barra de búsqueda lo siguiente: Institución educativa Instituto Teresiano y luego presiona la tecla ENTER.

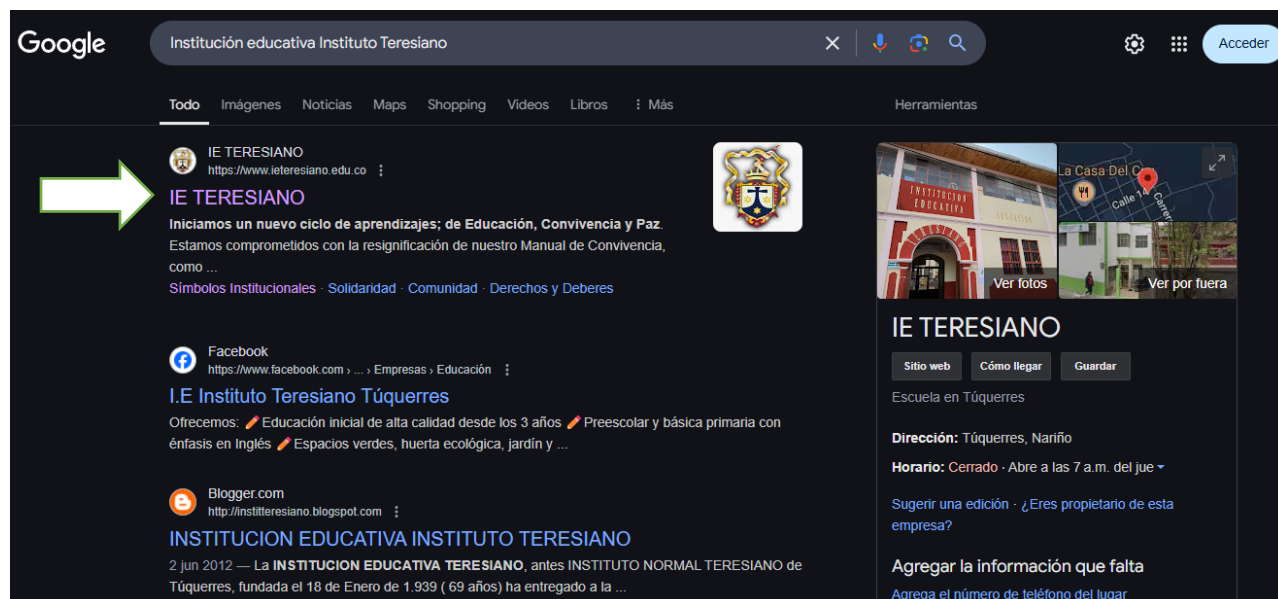


INSTITUCION EDUCATIVA "INSTITUTO TERESIANO" – TUQUERRES NARIÑO

Resolución N.º 0424 de junio 24 de 2000. REG. DANE N.º 352838000022 REG. S.E.N. 458013127 N.I.T. 814002829-0
PREESCOLAR, BÁSICA PRIMARIA, BÁSICA SECUNDARIA Y MEDIA. Cra. 15 N.º 14-13. Tel. 7280167 – 7280888. Fax 7280300



Da clic sobre el primer resultado que muestra el navegador, para que ingreses a la pagina oficial de nuestra Institución Educativa.



En el menú estudiantes puedes encontrar las guías de Tecnología de 6, 10 y 11.

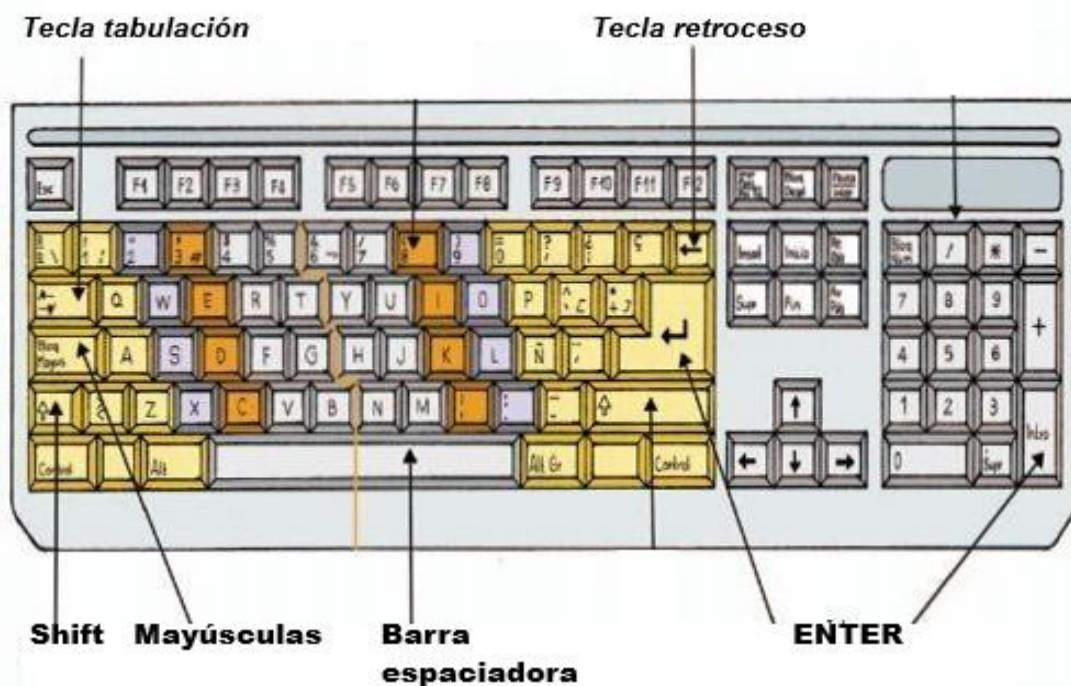




RECONOCIMIENTO DEL TECLADO

El teclado de un computador es un dispositivo que usamos para escribir y dar comandos a la computadora.

Tiene muchas teclas que representan letras, números y funciones especiales, y nos permite comunicarnos con la máquina de manera fácil.



Aquí te explico la función de algunas teclas importantes:

ENTER: Esta tecla se usa para enviar un comando o confirmar una acción. Por ejemplo, cuando escribes un mensaje y presionas ENTER, el mensaje se envía.

BARRA DE ESPACIO: Esta tecla se utiliza para crear espacios entre palabras al escribir. Cada vez que la presionas, dejas un espacio en blanco.

MAYÚSCULAS: Al presionar esta tecla, puedes escribir letras mayúsculas. Por ejemplo, si quieres escribir la primera letra de una oración en mayúscula, mantienes presionada la tecla MAYÚSCULAS mientras escribes la letra.

TECLA RETROCESO (BACKSPACE): Esta tecla te permite borrar el carácter que está justo antes del cursor. Si escribiste algo por error, puedes usarla para eliminarlo.

SHIFT: La tecla SHIFT se utiliza para escribir los símbolos que están en la parte superior de algunas teclas.



MANEJO CORRECTO DEL TECLADO

Hoy aprenderás cómo colocar tus dedos en el teclado para escribir de manera cómoda y rápida.

Sigue estos pasos:

Paso 1: Posición de las Manos

Siéntate bien: Asegúrate de que tu silla y escritorio estén a la altura correcta. Mantén tu espalda recta y los pies en el suelo.

Coloca tus manos: Pon tus manos sobre el teclado con los dedos ligeramente curvados. Los dedos deben descansar sobre las teclas que están en la fila del medio. Esta fila se llama "fila de inicio".

Paso 2: Fila de Inicio

Ubica las teclas: En la fila de inicio, tus dedos deben estar en las siguientes posiciones:

Mano izquierda:

Dedo meñique en la tecla "A"

Dedo anular en la tecla "S"

Dedo medio en la tecla "D"

Dedo índice en la tecla "F" (y también en la tecla "G" cuando sea necesario)

Mano derecha:

Dedo índice en la tecla "H" (y también en la tecla "J" cuando sea necesario)

Dedo medio en la tecla "K"

Dedo anular en la tecla "L"

Dedo meñique en la tecla ";" (punto y coma)

Pulgares:

Tus pulgares deben descansar sobre la barra de espacio.



Paso 3: Escribir

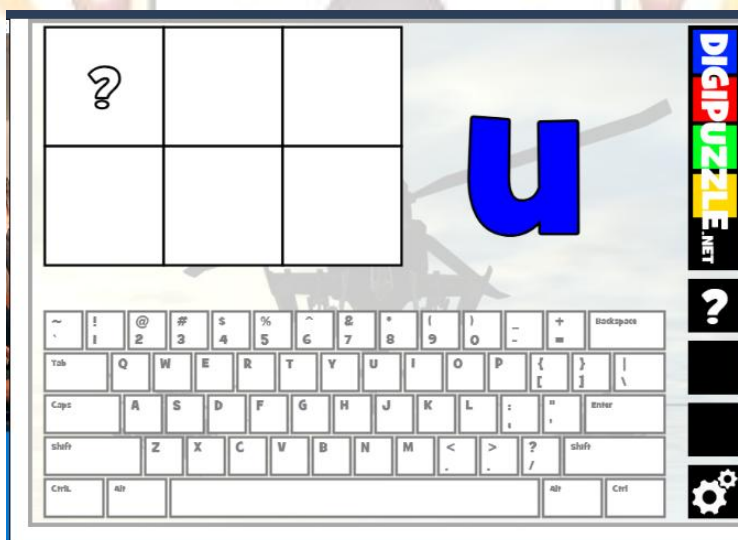
Usa los dedos correctos: Cuando escribas, usa el dedo que corresponde a cada tecla.

Por ejemplo, si necesitas presionar la tecla "F", utiliza el dedo índice de la mano izquierda. Esto te ayudará a ser más rápido y preciso.

Paso 4: Practica

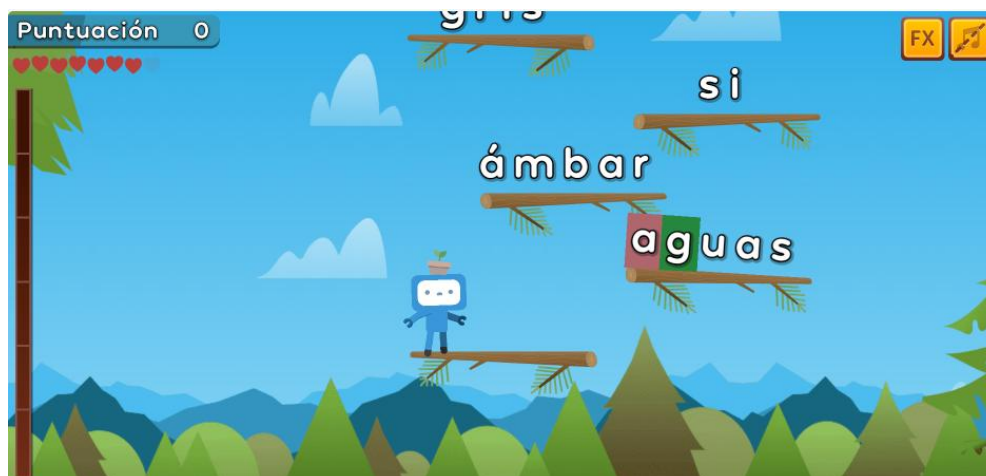
Practica a menudo: La práctica hace al maestro. Usaremos aplicaciones de tecleo en línea para que aprendas muy rápido:

- Fase 1. Da clic en la imagen e ingresa al siguiente simulador para que practiques:





- Fase 2. Da clic en la imagen e ingresa al siguiente simulador para que practiques:



CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LA GUÍA.

SABER Y HACER	Se evidencia la correcta realización de las actividades, demostrando interés y apropiación del tema. Demuestra dedicación y esmero presentando todo lo solicitado con buena calidad. 2.5 puntos	Se evidencian errores en la realización de algunas actividades o se presentan incompletas, Demuestra el dominio básico del tema y se presenta con calidad aceptable. 2 puntos	No realizó las actividades solicitadas. 0.5 puntos
SER	Se entregan las actividades antes o en la fecha estipulada, con orden, pulcritud y siguiendo los criterios establecidos. 5 puntos		No se entregan actividades durante los tiempos de clase. No se puede realizar trazabilidad de las actividades y la autoría de las mismas. Se califica la guía sobre 1.0 sin derecho a Nivelar
	INDISCIPLINA EN CLASE Primer Llamado de Atención: Calificación Normal de La Guía	INDISCIPLINA EN CLASE Segundo Llamado de Atención: Se califica la guía sobre 3.5	INDISCIPLINA EN CLASE Tercer Llamado de Atención: Se califica la guía sobre 1.0 sin derecho a Nivelar