

Informática

Profesora Nadia



Nombre y Apellido

Curso

PAUTAS DE INFORMÁTICA

1. Los niños podrán traer pendrive, previa autorización del docente, en caso de tener que trasladar información. El cual debe tener identificación y cada niño deberá responsabilizarse del suyo. Del mismo modo, el uso de auriculares o mouse.
2. Los trabajos prácticos deberán ser entregados en las fechas pautadas. Será evaluada la responsabilidad.
3. **La asistencia a clase es fundamental ya que se evalúa permanente y los trabajos son realizados en clase, salvo excepciones y trabajos de investigación.**
4. Aquellos trabajos de investigación, podrán ser entregados en CD o pendrive si el niño no contara con acceso a impresora.
5. Informática se considera aprobada si el niño tuviera al finalizar los tres trimestres un promedio mayor o igual a 7.
6. No se permite comer ni beber en el laboratorio de Informática a fin de evitar daños en los equipos.
7. Aquellos daños ocasionados por los niños serán reparados por los mismos y/o sus familiares.
8. Ante cualquier duda los estudiantes o sus padres podrán comunicarse vía e-mail a **profesoranadia@gmail.com**, dicha consulta será respondida a la brevedad y quedará archivada como documento para el docente. Solicitamos ser criteriosos ya que dicho medio no sustituye al cuaderno de comunicaciones.
9. Este cuadernillo es material fundamental para la materia, por lo tanto, deberá tener nombre y apellido, estar presente **TODAS** las clases y cuidar la prolijidad del mismo.
Se dispondrá en el laboratorio un lugar para que el niño pueda dejar su cuadernillo y evitar de este modo el traslado innecesario del material de trabajo.
10. A continuación se **sugieren** algunas páginas para ser **agendadas** en caso de tareas de investigación:
 - Aprenderinternet.about.com
 - Educacionvirtuall.blogspot.com.ar
 - Ehowespañol.com
 - Escritoriofamilias.edu.ar
 - Pantallasamigas.net
 - www.ciberbullying.com
 - www.criptores.upm.es
 - www.ecured.cu
 - www.informatica-hoy.com.ar
 - www.infospware.com

.....
FIRMA DEL RESPONSABLE

CONTENIDOS

➤ LA COMPUTADORA:

- Informática
- Hardware y Software
- Memoria ROM y RAM
- Periféricos de entrada, salida y mixto
- Medios de almacenamiento
- Placa madre
- Puertos conectores
- Sistemas Operativos

➤ PROCESADOR DE TEXTO

- Barra de Formato
- Ortografía y gramática
- Tablas
- Bordos y sombreados
- Combinar celdas
- Dirección del texto

➤ INTERNET

- Privacidad de datos
- Uso responsable de la imagen:
 - ❖ webcam, redes sociales y canales de chat

➤ MALWARE

- Definición
- Características
- Prevención

PROYECTO N°1
LA INFORMÁTICA-
HARDWARE Y SOFTWARE

LA INFORMÁTICA:

CIENCIA QUE ESTUDIA EL MANEJO DE LA INFORMACIÓN MEDIANTE COMPUTADORAS.

Las computadoras se componen por el **HARDWARE** y el **SOFTWARE**.

HARDWARE: Es la parte física de la computadora. Lo que podemos tocar.

Ejemplo: monitor-placa de memoria, etc.

SOFTWARE: Es la parte lógica de la computadora. Los programas.

Ejemplo: Windows – Ms Office – Clic, etc.

TRABAJAMOS EN RED, BUSCAMOS EJEMPLOS EN LA WEB

Recordamos: Armar carpetas y Guardar

“LOS PERIFÉRICOS”

Son dispositivos que se conectan a la computadora y realizan operaciones de ENTRADA y/o SALIDA de datos.

Se clasifican en:

ENTRADA: Ingresan datos a la computadora.

Ejemplo: _____

SALIDA: Muestran, representan o envían datos de la computadora.

Ejemplo: _____

MIXTOS: Ingresan o muestran datos de la computadora.

Ejemplo: _____

La PC no razona

5

Las computadoras no razonan, son máquinas. Son como robots, capaces de hacer lo que les ordenamos, en menos tiempo que nosotros y con mayor precisión. Sin embargo, por ser una creación del hombre, las computadoras siguen los mismos tres pasos que realizamos los seres humanos para procesar la información.

- Operaciones de entradas
- Operaciones de proceso
- Operaciones de salidas

MEDIOS DE ALMACENAMIENTO

Son aquellas unidades de disco que nos sirven para guardar información:

- ✓ DISCO RÍGIDO
- ✓ TARJETAS DE MEMORIA
- ✓ CD
- ✓ DVD
- ✓ BLU-RAY
- ✓ PENDRIVE

OBSERVAMOS LOS DISTINTOS MEDIOS DE ALMACENAMIENTO

MEMORIA ROM

Es la memoria de fábrica, *memoria de sólo lectura*, es la memoria que se utiliza para almacenar los programas que ponen en marcha la computadora y realizan los diagnósticos.

MEMORIA RAM

Es la memoria temporal, *memoria de acceso aleatorio*, cuando se apaga la computadora si no se graba, la información se borra.

La unidad más pequeña es el BIT, que equivale a un 0 (apagado)- 1 (prendido).

8 bits son un Byte

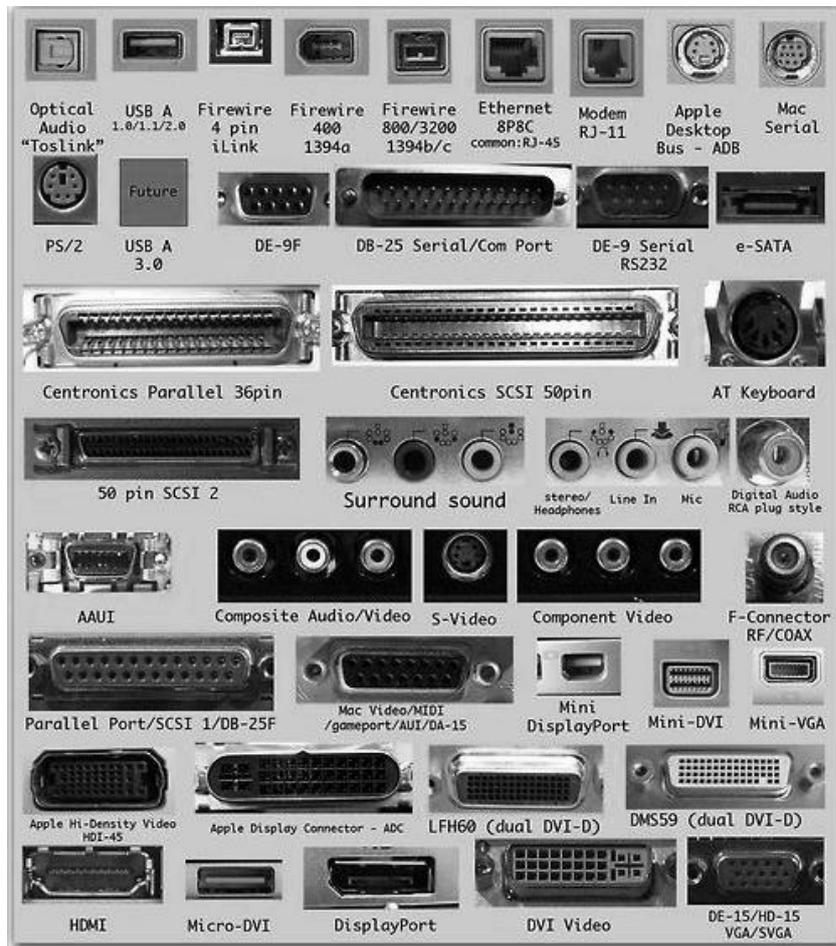
1 KiloByte son 1024 Bytes.
1 MegaByte son 1024 KiloBytes.
1 GigaByte son 1024 MegaBytes.
1 TeraByte son 1024 GigaBytes.
1 PetaByte son 1024 Terabytes.
1 ExaByte son 1024 Petabytes.
1 ZettaByte son 1024 Exabytes.
1 YottaByte son 1024 Zettabytes.

LA PLACA MADRE (MOTHERBOARD)

ES LA PLACA PRINCIPAL EN DONDE SE CONECTAN TODOS LOS COMPONENTES FÍSICOS DE LA COMPUTADORA

OBSERVAMOS LA PLACA MADRE Y MANIPULAMOS DISTINTOS CONECTORES

PUERTOS CONECTORES



SISTEMA OPERATIVO

TIPO DE SOFTWARE QUE CONTROLA LA COMPUTADORA Y ADMINISTRA LOS SERVICIOS Y SUS FUNCIONES, COMO ASÍ TAMBIÉN, LA EJECUCIÓN DE OTROS PROGRAMAS COMPATIBLES CON ESTE.

Ejemplos:

- ✓ **LINUX**
- ✓ **WINDOWS**
- ✓ **Mac OS X**
- ✓ **Android**

ACTIVIDAD

SOPA DE LETRAS: 12 Partes y dispositivos

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

ACTIVIDAD

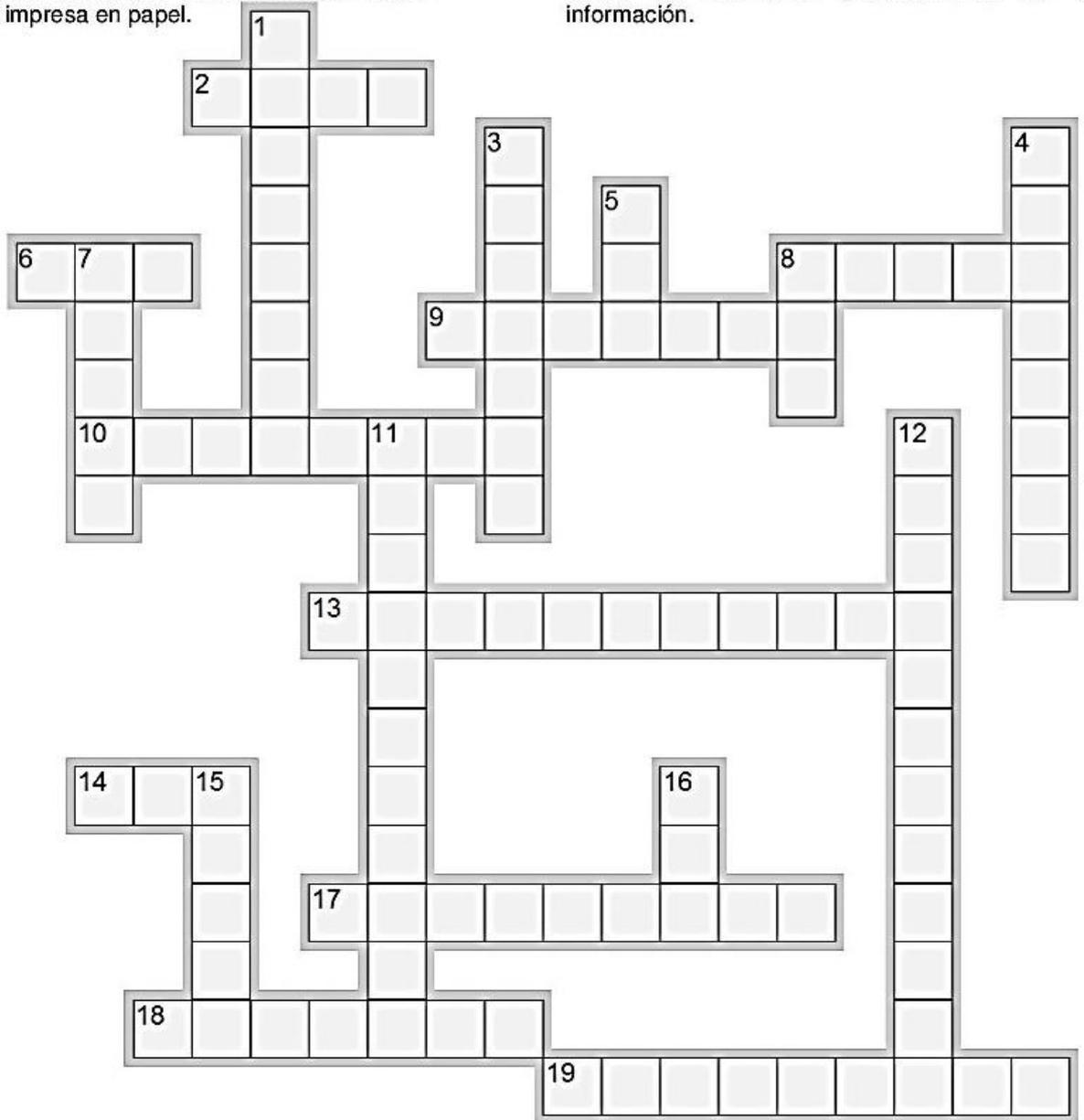
Completa el siguiente crucigrama:

HORIZONTALES

- 2. Procesador de textos que forma parte de la suite Office.
- 6. Es la unidad de medida más pequeña en la informática.
- 8. Tecla empleada para ejecutar un comando, o para bajar a la línea o renglón siguiente en los programas de texto.
- 9. Es un sistema operativo gráfico multitareas.
- 10. Grupo de teclas parecido a una máquina calculadora con sus diez dígitos y sus operadores matemáticos.
- 13. Máquina compuesta de elementos físicos de origen electrónico, capaz de realizar trabajos a gran velocidad.
- 14. Es la memoria de acceso aleatorio.
- 17. Es un medio de almacenamiento magnético.
- 18. Es el principal dispositivo de entrada para introducir texto y números.
- 19. Periférico de salida que muestra la información de forma impresa en papel.

VERTICALES

- 1. Es la parte lógica de un sistema informático, conformado por los programas, datos, información.
- 3. Dispositivo que muestra la información que se introduce y el resultado de un proceso.
- 4. Son los elementos físicos de un sistema de cómputo.
- 5. Es un medio de almacenamiento óptico.
- 7. Es un elemento gráfico o dibujo.
- 8. Tecla empleada para cancelar un proceso.
- 11. Es la ciencia que estudia el tratamiento automático de la información.
- 12. Parte del teclado que se parece al teclado de una máquina de escribir.
- 15. Es un dispositivo de entrada utilizado para señalar, consta de dos botones: izquierdo o principal y derecho o secundario.
- 16. Es el hardware principal de una computadora donde se realiza el procesamiento de la información.



TRABAJO PRÁCTICO DE INFORMÁTICA

Fecha de entrega:.....

a) Ubicar en el cuadro según corresponda, los siguientes términos:

TECLADO – MS WORD – PAINT – IMPRESORA – WINDOWS 8 - PLACA MADRE – DISCO RIGIDO - MS EXCEL – PENDRIVE – CLIC

HARDWARE	SOFTWARE

b) Seleccionar un medio de almacenamiento, buscar información y contestar:

1. ¿Cuál es la unidad de almacenamiento elegida?

2. ¿Cuánta capacidad para guardar información tiene? ¿Puede variar esta capacidad?

3. ¿Cuáles son sus características principales? (¿Es portátil?, ¿es económico?, ¿es duradero? etc.)

c) Completar las siguientes oraciones:

1. La es la ciencia que estudia el manejo de la información a través de computadoras.

2. El es la parte lógica de la computadora, los programas.

Ej:.....

3. Los.....sirven para guardar información.

Ej:.....

4. El monitor, el mouse, las memorias y demás partes físicas de la computadoras pertenecen al porque se pueden tocar.

Calificación:

1. UNE CON UNA LÍNEA DE COLOR CADA TECLA CON SU FUNCIÓN.

NUMLOCK
SHIFT
BACKSPACE
BLOQMAYUS
ENTER
ESC
CTRL
SUPRIMIR

Traba las mayúsculas.
Confirma una operación.
Borra en el lugar o elimina un archivo.
En combinación con una letra, la escribe en mayúscula y escribe signos superiores.
Tiene distintas funciones, según con la tecla que se combine.
Para salir de un menú o algunos programas
Borra hacia atrás.
Activa el teclado numérico

2. VERDADERO O FALSO. CORREGIR SI ES NECESARIO.

- ✓ ESC sale de un menú.
- ✓ BLOCKMAYÚS varía su uso combinado con otras teclas.
- ✓ DELETE o SUPRIMIR borra caracteres y archivos.
- ✓ SHIFT confirma una operación.

3. DAR EJEMPLOS DE:

- a. Un periférico de entrada:.....
- b. Un periférico de salida:.....
- c. Un periférico mixto:.....
- d. Un medio de almacenamiento:.....
- e. Un sistema operativo:.....

4. CONTESTAR:

a. ¿Qué es la Informática?

.....
.....

b. ¿Qué es el HARDWARE?

.....
.....

c. ¿Qué es el SOFTWARE?

.....
.....

d. ¿En qué puerto se conecta un pendrive?

.....
.....

Calificación:.....

PROYECTO N°2

EL PROCESADOR DE TEXTO:

FORMATO Y TABLAS



DATOS IMPORTANTE:

En el Procesador de Texto, tener en cuenta:

- ✓ Dejar un espacio después de la coma, punto y coma y dos puntos.
- ✓ Dejar dos espacios después del punto seguido.
- ✓ Dejar un renglón entre párrafos o utilizar sangría primera línea.
- ✓ Corregir ortografía y puntuación:
 - Desision → error de ortografía, lo subraya en rojo. “Decisión”
 - Como, el correo electrónico → error de puntuación, lo subraya en verde.
“Como el correo electrónico”

Corregimos el siguiente texto en la Pizarra Digital:

Con música de Madonna y un mensaje de lo más optimista, el gigante informático Microsoft ultima los preparativos para el lanzamiento de la nueva versión de su producto estrella.

Tiene previsto lanzar a bombo y platillo la nueva versión de su programa operativo, conocido como Windows, a pesar de que la compañía decidió cambiar a última hora el eslogan inicial de “Prepárate a volar” por el de

“Sí, tu puedes

Actividad

Dado el siguiente texto "el sonido". Utilizando la barra de formato, copiar y respetar los formatos dados (tipo de fuente, negrita, etc.). Resaltar las ideas principales y guardar.

EL SONIDO

Solo se produce **sonido** cuando un cuerpo vibra muy rápidamente.

La **frecuencia** es el número de vibraciones u oscilaciones completas que se efectúan en 1 segundo.

Se producen sonidos audibles cuando un cuerpo vibra con una frecuencia comprendida entre 20 y 20000 Hz (*Hercio, unidad de medida para la frecuencia*).

- El **sonido se transmite** a través de medios materiales, sólidos, líquidos o gaseosos pero nunca a través del vacío.
- El **sonido se produce** cuando un **cuerpo vibra** con una frecuencia comprendida entre 20 y 20000 Hz y existe un medio material en el que pueda propagarse.
- El **sonido** es una **onda**. Una onda es una perturbación que se propaga por el espacio. **En una onda se propaga energía, no materia.**

El sonido se propaga en el aire a una velocidad de 340 m/s a temperatura normal (*aproximadamente a 20°*).

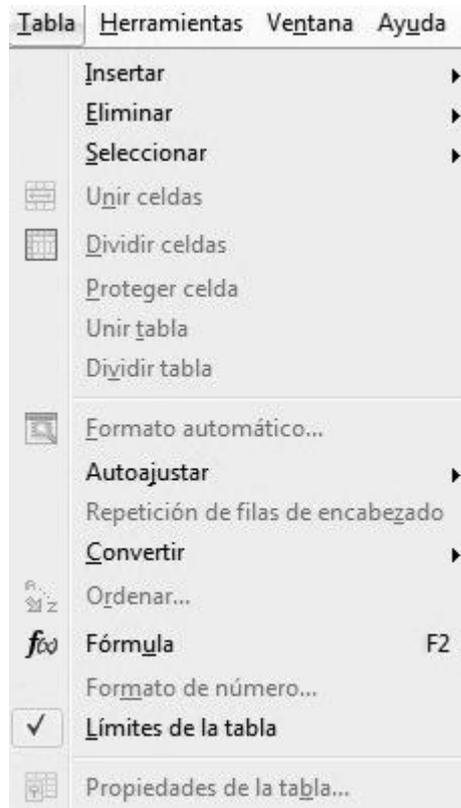
Para que el sonido pueda llegar a nuestros oídos necesita un espacio o medio de propagación, este normalmente suele ser el aire la velocidad de propagación del sonido en el aire es de unos 334 m/s y a 0° es de 331,6 m/s.

La velocidad de propagación es proporcional a la raíz cuadrada de la temperatura absoluta y es alrededor de 12 m/s mayor a 20°.

La velocidad es siempre independiente de la presión atmosférica. Como hemos visto cuando mayor sea la temperatura del ambiente menos rápido llegara el sonido a nuestros oídos, es por eso que algunas personas dicen que "*en invierno se suele escuchar mejor*" es decir, a mayor temperatura menor respuesta del sonido en el aire.

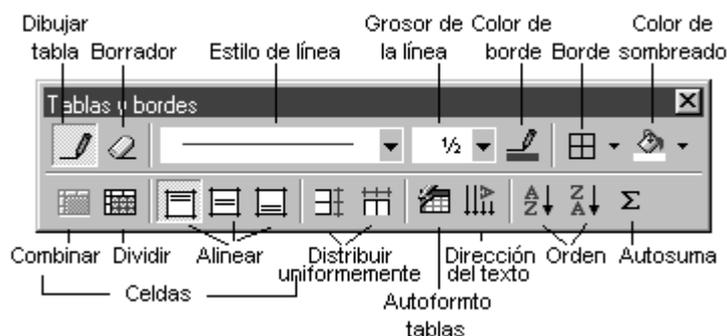
TABLAS

Podemos insertar tablas en el procesador de texto desde el menú Tabla:



Y dibujar o borrar las líneas que deseemos desde la barra Tabla.
VER- BARRA DE HERRAMIENTAS- TABLAS

En Ms Word



En Libre Office Writer



ACTIVIDAD

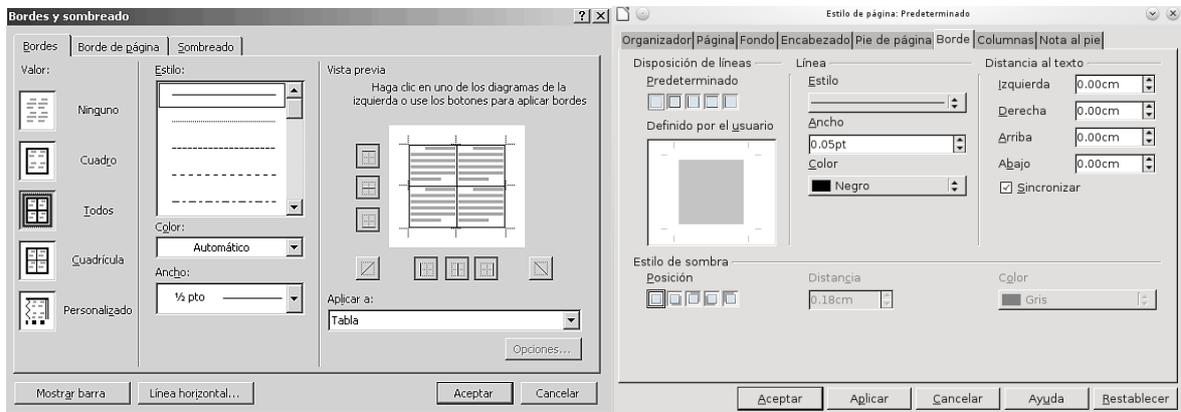
INSERTAR UNA TABLA CON LA SIGUIENTE FORMA Y COMPLETAR:

	HARDWARE	SOFTWARE
DEFINICIÓN		
EJEMPLO		

PARA MODIFICAR LOS BORDES DE LA TABLA VAMOS A:

En Ms Word

En Libre Office Writer



ACTIVIDAD

REALIZAR LA SIGUIENTE TABLA UTILIZAR LA HERRAMIENTA COMBINAR CAMBIAR LOS BORDES Y RELLENA SEGÚN EL COLOR DEL ARTICULO.



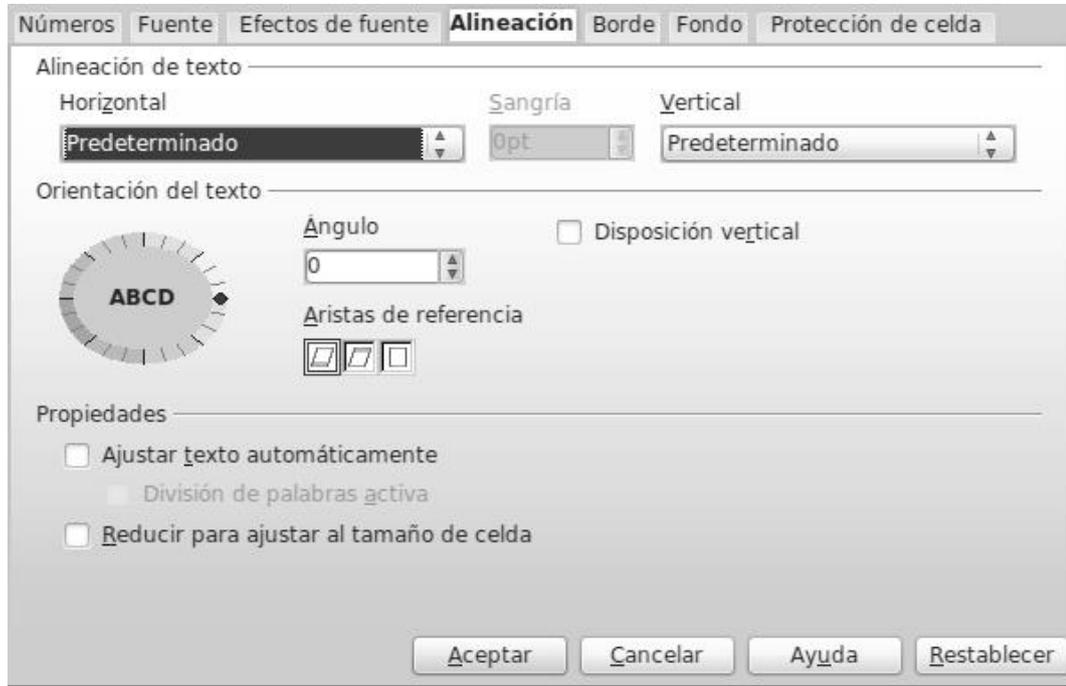
ARTIKEL			
DER	DIE	DAS	DIE
Der Vater	Die Mutter	Das Haus	Die Blumen

Calificación:.....

ACTIVIDAD

REALIZA LA SIGUIENTE TABLA, UTILIZA TODAS LAS HERRAMIENTAS APRENDIDAS.

NO TE OLVIDES DE: -ORIENTACIÓN DEL TEXTO



PARTES DE LA COMPUTADORA	HARDWARE Parte física	PERIFÉRICOS			COMPONENTES INTERNOS:
		ENTRADA:	SALIDA:	MIXTO:	
	SOFTWARE Parte Lógica	SISTEMAS OPERATIVOS:			
		PROGRAMAS APLICACIONES:			

Calificación:.....

PROYECTO N°3INTERNETPrivacidad y uso responsable de la ImagenPARA PENSAR CON LOS CHICOS Y LAS CHICAS 

¿Le contarías a un desconocido o desconocida dónde, cuándo y con quién vas a pasar tus vacaciones?

¿Empapelarías las paredes de tu barrio con fotos de tu último cumpleaños?

¿Dejarías abierta la puerta de tu casa?

¿Pondrías un aviso en un diario contando adónde vas a ir a bailar?

¿Aceptarías la invitación para ir a la casa de alguien que conociste en un transporte público?

Algunas de estas preguntas causan risa cuando se refieren a la vida offline. ¿Y en la vida online?

DEBATIMOSJUGAMOS ON LINE: CUIDA TU IMAGEN

www.cuidatuimagenonline.com

GLOSARIO

Ciberacoso: es cuando un niño, niña o adolescente es atormentado, amenazado, acosado, humillado o avergonzado por un adulto por medio de Internet, medios interactivos, tecnologías digitales o teléfonos móviles.

Ciberbullying: es cuando un niño, niña o adolescente es atormentado, amenazado, acosado, humillado o avergonzado por otro niño, niña o adolescente por medio de Internet, medios interactivos, tecnologías digitales o teléfonos móviles.

Grooming: se llama así a la conducta de una persona adulta que realiza acciones deliberadas para establecer lazos de amistad con un niño o niña en Internet, con el objetivo de obtener una satisfacción sexual mediante imágenes eróticas o pornográficas del niño o, incluso, como preparación para un encuentro.

Grupo: es un espacio similar a la página, al que se le agrega un foro, o un ámbito de discusión en el cual usuarios y usuarias conversan sobre diferentes tópicos relacionados con el tema que los convoca.

Página: además de perfiles, las redes sociales como Facebook también admiten la creación de páginas, que son espacios cuyo objetivo específico es reunir a personas que comparten los mismos intereses. En general, las páginas de Facebook están dedicadas a productos, marcas, artistas, películas de cine, etcétera. En esos espacios los usuarios y usuarias intercambian información relacionada con el tema que los convoca.

Perfil: es la identidad que una persona tiene en las redes sociales. Puede incluir desde la fecha de nacimiento hasta el lugar donde trabaja o estudia, pasando por muchas de sus preferencias en cuestiones

como música, libros, cine o moda. Además, los usuarios y usuarias pueden compartir su situación sentimental, sus vínculos familiares e, incluso, su número de teléfono.

Por lo general, las redes sociales no admiten que los usuarios o usuarias tengan más de un perfil, o que un perfil no se corresponda con una persona real. Sin embargo, obtener más de una identidad es un procedimiento relativamente sencillo.

Sexting: (contracción de sex y texting) es un término que se refiere al envío de contenidos eróticos o pornográficos por medio de teléfonos móviles. Comenzó haciendo referencia al envío de SMS (o mensajes de texto) de naturaleza sexual. x

Simulador de privacidad: www.simuladordeprivacidad.com

Videos: **Recurso educativo online** www.netiquetate.com

Ciberbullying

Objetivos

- Concienciar sobre la problemática del ciberbullying.
- Conocer las principales manifestaciones del ciberbullying
- Identificar el ciberbullying y saber como ayudar a un compañero.
- Saber como actuar en caso de sufrir ciberbullying.

Actividades

Luego de ver los videos contestamos:

- ¿Cómo te sentirías si bromean con una imagen tuya y la suben a la red?

.....

.....

En grupos de 4 o 5 planteamos las siguientes preguntas que han de contestar en cada grupo:

- Trata de ponerte en la situación del protagonista e imagínate que las personas de tu entorno te rebajan, humillan e insultan a través de la red. ¿Cuáles crees que serían tus sentimientos?

.....

- ¿Qué crees que hace más daño: el insulto, las humillaciones o las amenazas?

.....

- Si pasa cerca tuyo, ¿se te ocurre alguna solución?

.....

.....

.....

- Qué crees que es mejor: ¿dejar pasar el tiempo y que se cansen de insultar o devolver los insultos?

.....

- Si te sucede algo similar ¿recurrirías a alguien? ¿a quién?

.....

.....

10 Consejos básicos contra el ciberbullying

- No contestes a las provocaciones, ignóralas. Cuenta hasta cien y piensa en otra cosa.
- Comportate con educación en la Red. Usa la Netiqueta.
- Si te molestan, abandona la conexión y pide ayuda.
- No facilites datos personales. Te sentirás más protegido/a.
- No hagas en la Red lo que no harías a la cara.
- Si te acosan, guarda las pruebas.
- Cuando te molesten al usar un servicio online, pide ayuda a su gestor/a.
- No pienses que estás del todo seguro/a al otro lado de la pantalla.
- Advierte a quien abusa de que está cometiendo un delito.
- Si hay amenazas graves pide ayuda con urgencia.

Ejemplos concretos:

- Colgar en Internet una imagen comprometida (real o efectuada mediante fotomontajes) datos delicados, cosas que pueden perjudicar o avergonzar a la víctima y darlo a conocer en su entorno de relaciones.
- Dar de alta, con foto incluida, a la víctima en un web donde se trata de votar a la persona más fea, a la menos inteligente... y cargarle de puntos o votos para que aparezca en los primeros lugares.
- Crear un perfil o espacio falso en nombre de la víctima, en redes sociales o foros.
- Dejar comentarios ofensivos en foros o participar agresivamente en chats haciéndose pasar por la víctima de manera que las reacciones vayan posteriormente dirigidas a quien ha sufrido la usurpación de personalidad.
- Provocar a la víctima en servicios web que cuentan con una persona responsable de vigilar o moderar lo que allí pasa (chats, juegos online, comunidades virtuales...) para conseguir una reacción violenta que, una vez denunciada o evidenciada, le suponga la exclusión de quien realmente venía siendo la víctima.
- Hacer circular rumores en los cuales a la víctima se le suponga un comportamiento reprochable, ofensivo o desleal, de forma que sean otros quienes, sin poner en duda lo que leen, ejerzan sus propias formas de represalia o acoso.
- Enviar mensajes amenazantes por e-mail o SMS, perseguir y acechar a la víctima en los lugares de Internet en los se relaciona de manera habitual provocándole una sensación de completo agobio.

Sexting

Objetivos

- Conocer el funcionamiento y la consecuencia del sexting.
- Ser consciente de la problemática existente.
- Valorar la repercusión de la publicación y difusión de este tipo de conductas

Actividad

Una vez visto los videos conversamos y contestamos:

- ¿Por qué crees que hay chicos (as) que realizan Sexting o lo distribuyen por la red?

.....
.....
.....
.....

- ¿Cómo puedo ayudar a un amigo(a) que sufre a causa del Sexting en Internet?

.....
.....
.....
.....

- ¿Cómo puedo minimizar la distribución de imágenes?

.....
.....
.....
.....
.....

Grooming

Objetivos

- Conocer el funcionamiento y consecuencias del grooming.
- Ser consciente de la problemática existente.
- Conocer las técnicas usadas por los groomers y como defendernos de ellas.
- Valorar la importancia de en caso de sufrir el ciberacoso.
- Saber recabar pruebas y **como denunciar.**

Actividad

Empezamos la actividad viendo un vídeo:

En grupos de 4 ó 5 con el objetivo de debatir sobre las impresiones que les ha causado el vídeo.

Contestar:

- ¿Cuáles son todos los principales errores que comete la protagonista del vídeo?

.....

.....

.....

- ¿Qué medidas podemos tomar en nuestro tránsito por la red para evitar este tipo de circunstancias?

.....

.....

.....

REALIZAMOS UNA PRESENTACIÓN SOBRE EL TEMA Y TENEMOS EN CUENTA LOS SIGUIENTES CONSEJOS:

- No agregar como amigos a gente que no conocemos.
- No dejarnos engañar por las técnicas de los groomers.
- **Jamás acudir a una cita con algún conocido de internet sin la compañía de un adulto y, siempre en un lugar público.**
- La importancia de en caso de sufrir el ciberacoso, recabar pruebas y **denunciar.**

PROYECTO N°4

MALWARE

Introducción: Video de Spyware

BUSCAMOS INFORMACIÓN SOBRE “MALWARE”

FORMAMOS GRUPOS Y LE ASIGNAMOS A CADA INTEGRANTE UNA TAREA:

Si bien en un grupo todos debemos trabajar, es importante poder dividirnos las tareas de acuerdo a las distintos gustos y habilidades de los integrantes.

Por ejemplo: si un compañero es inquieto y le gusta conversar podría ser un secretario y si otro es muy organizado podría ser coordinador.

Veamos las distintas funciones:

COORDINADOR: es el encargado de chequear que todos tengan el material y hayan terminado las actividades correspondientes del día. Solo él entrega el material de todos a la profesora.

SECRETARIO: es quien revisa el material y comparte información con otros grupos. Solo él puede conversar con otros grupos.

VOCERO: es quien ante una duda del grupo se encarga de transmitirla a la profesora. Solo el conversa con la profesora durante la actividad grupal.

CONTROLADOR DE TIEMPO: es quien maneja los tiempos del grupo, debe tener un reloj o cronometro y recordarle a los compañeros que no se distraigan durante la actividad grupal.

GRUPO N°

INTEGRANTES:

COORDINADOR:

SECRETARIO:.....

VOCERO:.....

CONTROLADOR DE TIEMPO:.....

TRABAJO PRÁCTICO

"MALWARE"

1. RESPONDER:

a. ¿Qué es un MALWARE?

.....

.....

.....

.....

b. ¿Cuáles son los principales métodos de infección?

.....

.....

.....

.....

c. ¿Cómo nos podemos proteger de los MALWARE?

.....

.....

.....

.....

2. COMPLETA EL SIGUIENTE CUADRO DE MALWARE Y SUS CARACTERÍSTICAS:

- AGREGAR UN MALWARE MÁS AL CUADRO.
- LUEGO DE CORREGIDO EL CUADRO, CREAR UNA TABLA EN EL PROCESADOR DE TEXTO.
- DAR FORMATO A GUSTO, CUIDAR ORTOGRAFÍA Y PRESENTACIÓN.

Calificación:.....

MALWARE	CARACTERÍSTICAS
TROYANO	
GUSANO	
VIRUS	
SPYWARE	
ADWARE	
KEYLOGGER	