

ESCUELA TÉCNICA N° 10 “MARTÍN M. DE GÜEMES”

Taller de Informática

Nivel: Educación Secundaria.

Crédito Horario: 4 horas semanales.

Curso: 2 año “A-B”

Duración: Anual.

-Año 2016-

Profesores Responsables:

- Palacios Cecilia
- Torres Lorenzo

FUNDAMENTACION

El Taller de informática es un espacio de Aprendizaje en donde el estudiante podrá interactuar con la computadora, haciendo uso de la telemática para el desarrollo de actividades áulicas, la localización del material de estudio con el que se trabajará y para el envío de trabajos prácticos solicitados por el docente.

En la primera unidad de estudio se explicarán conceptos fundamentales a lo que hace a la computación y la informática así como el análisis del funcionamiento de la computadora.

En la segunda unidad de estudio se realizara una descripción detallada de los diferentes componentes que posee la computadora tanto interno como externo. Es decir, conocer cada componente, su ubicación y cuál es su función dentro de la computadora para que el alumno comprenda claramente cómo interactúan todas sus partes

En la tercera unidad de estudio se analiza como se clasifica el software según la función que cumple en la computadora como software base, como aplicación y como software de programación; y también como se clasifica según la propiedad de distribución que respeta en el mercado “libre-propietario”. En esta unidad el alumno manipulara distintos sistemas operativos para ver sus diferencias a lo que hace a la parte gráfica y sus funciones básicas.

En la cuarta unidad de estudio se trabajará el sistema que usan las computadoras para procesar los datos ingresados por los usuarios los cuales tendrán una salida luego del proceso. Métodos de Conversión entre sistemas de numeración, decimal-binario, decimal-octal y decimal-hexadecimal. Análisis de medidas de capacidad para los periféricos de almacenamiento de la máquina.

En la quinta unidad, se hará énfasis en la protección y mantenimiento de la computadora para evitar futuros problemas de infección y ataques sorpresivos de usuarios cibernautas. Por tal motivo para reforzar la seguridad informática se explicará conceptos generales y

guías de configuración de distintos software de protección que se encuentran en el mercado.

EXPECTATIVAS DE LOGRO

Que el alumno:

- Comprenda la funcionalidad de la computadora como máquina electrónica.
- Reconozca el hardware y software de una computadora.
- Distinga y diferencie componentes de computadoras.
- Distinga el software según el nivel de funcionamiento y el tipo de disponibilidad en el mercado, libre/propietario.
- Mejore la formación del lenguaje oral y técnico adecuado para expresar conceptos y explicar procesos informáticos.
- Conozca las normas de seguridad e higiene en el uso de equipos informáticos.
- Reconozca, configure e instale software de seguridad para la protección de la computadora.
- Posea conocimiento ético y legal básico respecto a la problemática que afecta el acceso y uso de la información.

METODOLOGIA

Hoy en día la informática ha invadido nuestra vida cotidiana, volviéndose una herramienta indispensable para el desenvolvimiento profesional de cada ser humano.

Los contenidos se desarrollaran en el aula donde será fundamental el acceso a internet ya que los contenidos de estudio del taller estarán disponibles online de esta manera cada alumno necesitara acceso al medio para poder realizar las distintas actividades áulicas.

Para una mejor disposición de tiempo y evitar demoras en cada clase, los alumnos utilizarán su netbook para realizar las actividades propuestas por el docente.

El desarrollo de cada clase tendrá una estructura de realización, como primera instancia se explicarán los temas a impartir y las actividades a realizar. Se harán uso de diferentes herramientas y técnicas de enseñanza áulica teniendo siempre como iniciativa principal incentivar al alumno guiando y acompañando su aprendizaje.

El alumno/a deberá poner en práctica sus conocimientos previos en cuanto al uso adecuado y correcto de la computadora ya sea individual o grupalmente, siendo esto aclarado por el docente antes de comenzar a trabajar con las actividades.

Se realizarán distintos trabajos prácticos los cuales serán pensados para aplicar la teoría ya impartida.

Al finalizar cada trimestre los alumnos realizarán un práctico de laboratorio con el objetivo de integrar y aplicar los conocimientos adquiridos.

EVALUACION

Se evaluará todo el proceso de aprendizaje del alumno a través de trabajos prácticos realizados en máquinas o impresos y también las diferentes actividades áulicas que se desarrollan en cada clase semanal.

Las evaluaciones serán individuales donde el alumno pondrá en práctico los contenidos vistos en clase usando diferentes aplicaciones informáticas.

Los Trabajos prácticos deberán ser presentados en tiempo y forma, en papel o digitalizado ya sea vía correo electrónico o a través del entorno o plataforma de aprendizaje. El docente informará a los alumnos el modo de presentación con antelación para evitar cualquier confusión en el alumno.

CRONOGRAMA

| UNIDAD | TIEMPO | PRÁCTICOS | LABORATORIO |
|------------------------------------|------------|-----------|---------------|
| 1- La Computadora | 6 semanas | 1 al 3 | ----- |
| 2- Hardware | 10 semanas | 4 al 6 | Laboratorio 1 |
| 3- Software | 11 semanas | 7 al 19 | ----- |
| 4- Procesamiento de la Información | 6 semanas | 10 al 12 | Laboratorio 2 |
| 5- Seguridad Informática | 7 semanas | 13 al 15 | Laboratorio 3 |

CONTENIDOS CONCEPTUALES**UNIDAD I LA COMPUTADORA**

Conceptos Básicos: Informática, Dato, Información, Computación, Computadora, Hardware, Software y Ofimática.

La Computadora: definición, componentes. Proceso computacional: entrada y salida de la información. Generación de Computadoras. Clasificación de computadoras según su capacidad.

Trabajos prácticos de aula.

UNIDAD II EL HARDWARE

Concepto. Clasificación. Componentes Internas. Placa Madre: componentes. Tipos (Factor Forma), marcas, modelos. Procesadores: características, marcas, velocidad. Memorias: tipos, clasificación. Conectores y puertos: tipos, características. Componentes Externas o Periféricos: definición. Clasificación. Tipos de periféricos: descripción de cada uno.

Trabajos prácticos de aula. Trabajo de Investigación.

UNIDAD III EL SOFTWARE

Concepto. Clasificación. Software Propietarios, Libre y de Código abierto. Software de Sistema: concepto de Sistema Operativo, clasificación. Administración de sistemas operativos por entorno gráfico. Organización y administración de la información. Utilización de operaciones básicas.

Trabajos Prácticos de aula. Trabajo de investigación.

UNIDAD IV EL PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

Sistema binario: concepto. Conversión de números de sistema decimal a binario y conversión de números de sistema binario a decimal. Almacenamiento de la información: unidades de medidas. Digitalización: concepto. Diferentes tipos de digitalización. Programa: concepto. Clasificación. Ejemplos de aplicación.

Trabajos Prácticos de aula. Trabajo de investigación.

UNIDAD V LA SEGURIDAD INFORMÁTICA

Concepto general. Antivirus: concepto, clasificación. Malware: concepto, clasificación, tipos. Ética y aspectos legales en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

Trabajo de investigación.

GUIAS DE ACTIVIDADES

Actividad 1: Conceptos Básicos

1. Completar el siguiente cuadro con los conceptos vistos en teoría.

| CONCEPTO | DEFINICION DE TEORÍA | DEFINICIÓN DE LA WEB |
|-------------|------------------------|----------------------|
| Informática | | |
| Dato | Analógico: Binario: | |
| Información | | |
| Computación | | |
| Computadora | | |
| Hardware | | |
| Software | | |
| Ofimática | | |

2. Buscar en Internet los mismos conceptos y completar la última columna del cuadro del punto 1. Comparar las definiciones de cada uno y enumerar cuales son los conceptos que poseen más de una forma de definirlos y/o nombrarlos.

Actividad 2: La Computadora

1. Dar la definición de Computadora.
2. ¿Cuáles son las partes que integran una computadora?
3. ¿Cómo se clasifican las computadoras digitales?
4. Completar en la siguiente tabla las características de los diferentes tipos de computadoras.

| TIPO DE COMPUTADORA | LONGITUD DE PALABRA | VELOCIDAD EN MILLONES DE INSTRUCCIONES | MEMORIA | NÚMERO DE USUARIOS |
|---------------------|---------------------|----------------------------------------|---------|--------------------|
| | | | | |

5. ¿Cómo se clasifican las componentes físicas de la computadora?
6. ¿Cómo se clasifican las componentes lógicas de la computadora?

Actividad 3: Generación de Computadoras

1. Realizar una línea de tiempo con los datos que se proporcionan acerca de las generaciones de computadoras.
2. Investigar sobre generaciones de Computadoras y completar el siguiente cuadro:

| CARACTERÍSTICAS REPRESENTATIVAS | PRIMERA GENERACIÓN | SEGUNDA GENERACIÓN | TERCERA GENERACIÓN | CUARTA GENERACIÓN | QUINTA GENERACIÓN |
|---------------------------------|--------------------|--------------------|--------------------|-------------------|-------------------|
| TAMAÑO | | | | | |
| COSTO | | | | | |
| VELOCIDAD DE OPERACIÓN | | | | | |
| CAPACIDAD DE MEMORIA | | | | | |
| CAPACIDAD DE PROCESAMIENTO | | | | | |

3. Teniendo en cuenta la evolución continua de hardware, software y la generación de nuevos dispositivos, (mencionados en el apunte), citar tres ejemplos de dispositivos que contengan estos avances.

Actividad 4: Componentes Internas

1. Mencionar, identificar y describir brevemente cada una de las componentes internas de una computadora. Puede descargar e insertar una imagen desde Internet.
2. ¿Qué es la Placa Madre? ¿Con qué otro nombre se la conoce?
3. ¿Qué significa *factor forma* de una placa madre?
4. Mencionar, identificar y describir brevemente cada una de las componentes de una placa madre. Puede descargar e insertar una imagen desde Internet.
5. Buscar en Internet las especificaciones de una Placa Madre. Mencionar tipo y marca de la misma e identificar sus componentes.

Actividad 5: Microprocesador y Memoria

1. ¿Qué es un microprocesador?
2. ¿Cuáles son los fabricantes de microprocesadores más conocidos?
3. ¿Dónde se conectan a la Placa Madre?
4. Completar el siguiente cuadro con al menos tres tipos de socket diferentes:

| SOCKET | FABRICANTE | MICROPROCESADOR |
|--------|------------|-----------------|
| | | |

5. ¿A qué se le llama memoria de una computadora?
6. ¿Qué tipos de memorias se conocen?

7. ¿Dónde se conectan en la Placa Madre?
8. Completar el siguiente cuadro:

| TIPO DE MEMORIA | CAPACIDAD | UBICACIÓN |
|-----------------|-----------|-----------|
| RAM | | |
| ROM | | |
| CACHÉ | | |
| AUXILIAR | | |

Actividad 6: Componentes Externas o Periféricos y sus Conectores

1. ¿Qué función cumple un conector en la computadora?
2. Completar el siguiente cuadro con al menos 5 tipos diferentes de conectores:

| NOMBRE | IMAGEN | DISPOSITIVOS QUE CONECTAN |
|--------|--------|---------------------------|
| | | |

3. Dar la definición de *periférico*.
4. ¿Cómo se clasifican los periféricos?
5. Completar el siguiente cuadro con al menos 10 tipos diferentes de periféricos:

| TIPO DE PERIFÉRICO | NOMBRE | IMAGEN | CARACTERÍSTICA | CONECTOR |
|--------------------|--------|--------|----------------|----------|
| | | | | |

LABORATORIO I HARDWARE

Para la resolución del Laboratorio:

- Todos los alumnos integrantes del grupo deben estar presentes.
- Se utilizará Hardware provisto por el docente del Taller.
- Desarrollar la actividad durante la hora de clase del Taller y completar cada ejercicio en los espacios en blanco indicados para su respuesta.
- Entregar al Profesor para su correspondiente corrección respetando la fecha de entrega.

Ejercicio 1: Teniendo en cuenta la clasificación de las computadoras digitales vistas en clase, las computadoras de la sala a cuál cree que correspondería?

Ejercicio 2: Considerando el uso que se le da a las computadoras de esta sala, cuáles cree que sean sus componentes internas?

Ejercicio 3: De acuerdo al Gabinete provisto en el Taller, con todas sus componentes ensambladas en su lugar correspondiente, realizar el desmontaje de cada una de sus partes. Mientras:

- Graficar cómo están ubicadas internamente las componentes de la computadora. Reconocer, señalar y nombrar cada una de ellas.
- Tomar fotografía de cómo están ubicadas las componentes de la Placa Madre. Reconocer, señalar y nombrar cada una de ellas.
- Identificar qué microprocesador posee y mencionar sus características más importantes.
- Identificar qué memoria RAM posee y mencionar sus características más importantes.

Ejercicio 4: Teniendo en cuenta las componentes internas con las que trabajó durante la resolución del Laboratorio:

- Investigar y elaborar un informe en WORD sobre el tema asignado a su grupo; y luego preparar una clase utilizando diferentes herramientas didácticas para exponer frente a sus compañeros.

NOTA: La clase no debe durar más de 15 minutos.

| | TEMA | Investigar sobre: |
|---------|-------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| GRUPO 1 | Especificación de la Placa madre | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Fabricante ➤ Modelo ➤ Explicar cada una de los ítems mencionados en sus especificaciones |
| GRUPO 2 | Zócalo o socket del microprocesador | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tipo de socket. ➤ Enumerar qué microprocesadores se pueden conectar en él |
| GRUPO 3 | Ranuras o Slot para memoria RAM | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cantidad de ranuras presentes. ➤ Tipos de memoria para esa ranura. ➤ Capacidad de soporte de memoria ram para cada ranura ➤ Capacidad total de memoria ram (todas las ranuras). |
| GRUPO 4 | Ranuras o Slot para tarjetas de Expansión | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Cantidad de ranuras presentes. ➤ Tipos de ranuras. ➤ Tarjetas de expansión que puedo conectar en ellas |

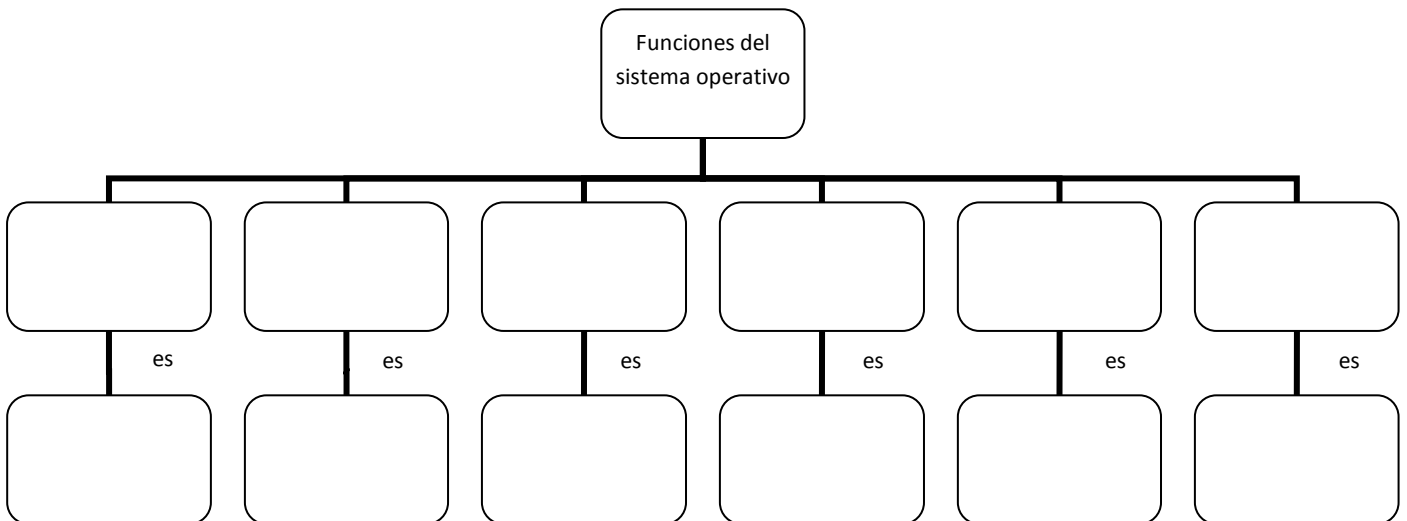
| | | |
|----------------|----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| GRUPO 5 | Puertos o Conectores | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Graficar el panel trasero de puertos/conectores ➤ Mencionar e identificar cada uno de ellos ➤ Mencionar al menos un dispositivo que pueda conectarse en cada uno. |
|----------------|----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Actividad 7: Clasificación de Software

1. Dar la definición de software de computadora.
2. ¿Cómo se clasifica el software? Describir cada una de ellas.
3. Nombrar 3 software propietarios.
4. ¿Cuál es la diferencia entre software Libre y Freeware?
5. ¿Cuál es la diferencia entre software Shareware y Freeware?
6. ¿En qué consiste el código de máquina?
7. ¿Qué diferencia fundamental existe entre los lenguajes de alto nivel y los de bajo nivel?
8. Nombrar 5 software de aplicación y explica para qué se utilizan.

Actividad 8: Sistemas Operativos

1. Dar la definición de Sistema Operativo
2. Escribir con sus palabras el significado de los siguientes conceptos:
 - a. Sistema operativo monousuario.
 - b. Sistema operativo multiusuario.
3. Mencionar como se clasifican los sistemas operativos de acuerdo a las tareas que atienden y de acuerdo a los recursos que maneja.
4. Completar el siguiente Mapa conceptual relacionado con las funciones del sistema operativo.



5. Elaborar una línea del tiempo en la que destaque las cuatro generaciones de sistemas operativos, así como la principal característica de cada una de ellas.

6. Investigar las características de las versiones de los sistemas operativos siguientes y completar el cuadro continuación:

| Versión / Distribución | Características Principales |
|------------------------|-----------------------------|
| MsDos | |
| Windows 95 | |
| Windows XP | |
| Ubuntu 11.10 | |
| Ubuntu 12.04 | |

Actividad 9: Administración de Sistemas Operativos - Entorno Gráfico

1. ¿Qué Sistema/s Operativo/s tiene instalado en su computadora? Dé una descripción acerca de sus características particulares.
2. ¿Qué tipos de cuentas de usuario puede tener en su Sistema Operativo? Describir brevemente cada uno de ellos.
3. ¿A qué se le llama *sesión de usuario*? ¿Cuántas sesiones de usuarios puede tener abierto al mismo tiempo en una computadora? ¿Cuántas sesiones de usuarios puede tener abierto al mismo tiempo en diferentes computadoras?
4. Realizar un gráfico de "su escritorio" donde enumere y describa cada una de las partes que lo componen.
5. Identificar cada una de las partes de su Menú inicio. ¿Se puede modificar su contenido? Enumere los pasos para realizar dicha modificación.
6. Enumerar cómo se agrupan por categoría los elementos del Panel de control. ¿Existe alguna otra forma de agrupar estos elementos? ¿Cuáles?
7. ¿Cómo se organiza y administra la información en una computadora? ¿Depende del Sistema Operativo que se tenga instalado?
8. Mencionar qué operaciones básicas pueden realizar a través del Explorador de Windows. Enumerar los pasos de cómo llevaría a cabo dos de las operaciones mencionadas.
9. ¿Qué Herramientas de sistema ofrece su sistema operativo? Investigue y describa dos de ellas

LABORATORIO II SOFTWARE

Para la resolución del Laboratorio:

- Todos los alumnos integrantes del grupo deben estar presentes.
- Desarrollar la actividad durante la hora de clase del Taller y completar cada ejercicio en los espacios en blanco indicados para su respuesta.
- Puede utilizar la tecla *ImpPnt* del teclado para realizar capturas de pantalla.
- Entregar al Profesor para su correspondiente corrección respetando la fecha de entrega.

Ejercicio 1: Describir el sistema operativo con el que está trabajando mostrando y enumerando sus características particulares.

Ejercicio 2: Teniendo en cuenta la clasificación del software según la función que cumple mencione y describa dos tipos de software de cada uno que tenga instalado en su computadora.

Ejercicio 3: Teniendo en cuenta la clasificación del software según su distribución mencione y describa dos tipos de software de cada uno que tenga instalado en su computadora.

Ejercicio 4: Enumerar, señalar y describir cada una de las partes que componen una ventana.

- a. ¿Todas las ventanas presentan el mismo aspecto? Justificar si su respuesta es negativa.

Ejercicio 5: ¿Cómo se organiza la información en su sistema operativo? Describa detalladamente incluyendo imágenes para facilitar su comprensión.

Actividad 10: Sistemas de Numeración Binario- Octal - Hexadecimal – Conversiones

1. Representación de números binarios

- | | |
|--------|----------------|
| a. 250 | e. 1111_2 |
| b. 37 | f. 1010101_2 |
| c. 75 | g. 111011_2 |
| d. 179 | h. 10111_2 |

2. Representación de números en Octal

- | | |
|--------|------------|
| a. 124 | e. 154_8 |
| b. 45 | f. 503_8 |
| c. 64 | g. 472_8 |
| d. 190 | h. 415_8 |

3. Representación de números en Hexadecimal

- | | |
|---------|---------------|
| a. 106 | e. ABF_{16} |
| b. 250 | f. $A1F_{16}$ |
| c. 175 | g. $6DA_{16}$ |
| d. 1048 | h. $C5E_{16}$ |

4. Conversión de números de Octal a Binario y de Hexadecimal a Binario
- | | |
|------------|---------------|
| a. 154_8 | e. ABF_{16} |
| b. 503_8 | f. $A1F_{16}$ |
| c. 472_8 | g. $6DA_{16}$ |
| d. 415_8 | h. $C5E_{16}$ |

Actividad 11: Digitalización – Almacenamiento

1. Almacenamiento de la información:

a. Indique la opción correcta:

Un bit es:

- I. La unidad mínima utilizada para medir la información.
- II. El número de bytes necesarios para almacenar un carácter.
- III. Una unidad para medir la velocidad de transmisión de la información.

Un byte es:

- I. La octava parte de un bit.
- II. Un conjunto aleatorio de bits
- III. El número de bits necesarios para representar un carácter.

b. Complete:

- I. 2 KB representan..... bytes o.....bits.
- II. 96 bits equivalen a..... caracteres.
- III. 8 MB es igual a..... Kbytes.
- IV. 3 GB es igual a..... Mbytes.

c. Los siguientes valores indican distintos tamaños o pesos de información almacenada, ¿Cuál es el menor y cuál es el mayor?

- I. 1.576.648 bytes
- II. 1,2 MB
- III. 1.675 KB

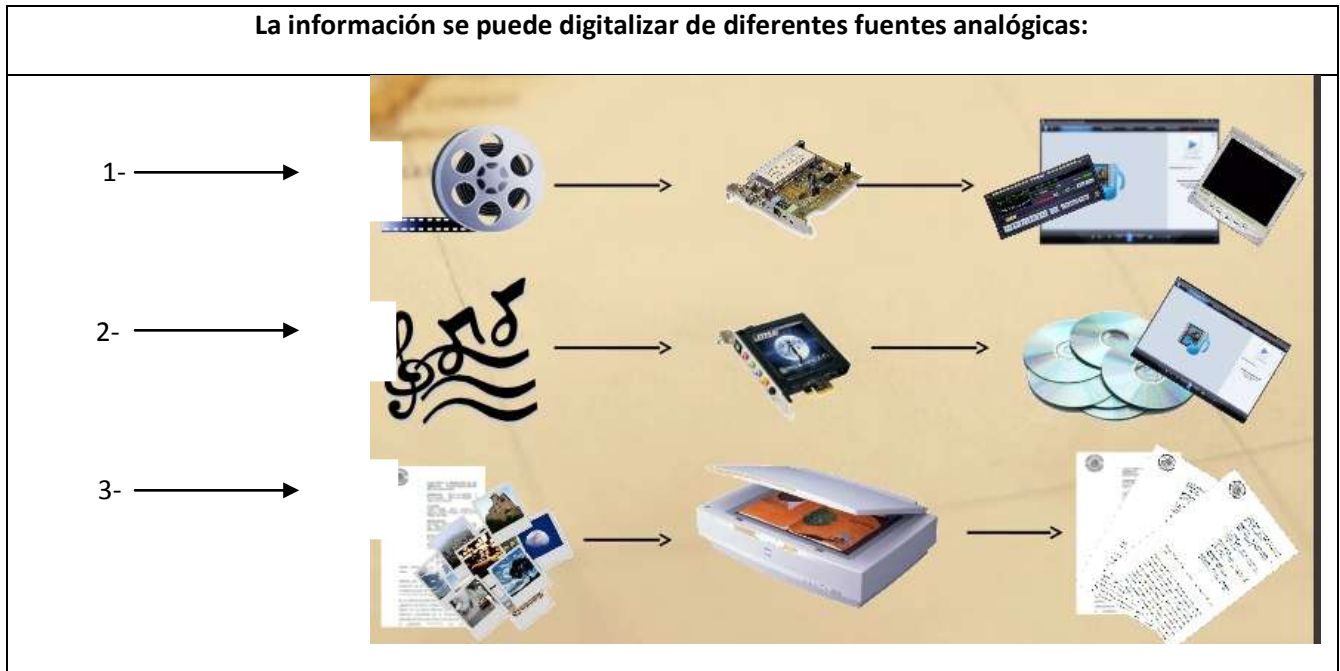
d. Un reproductor de MP3 tiene 1 GB de capacidad y se desea almacenar en él archivos de Música que tienen un tamaño promedio de 3 MB. ¿Cuántas canciones se pueden guardar?

e. ¿Cuántas fotos podría almacenar una cámara digital con memoria interna de 2 GB si cada foto tiene un tamaño de 2MB?

2. Digitalización de la información:

a. ¿Qué es la *digitalización de la información*?

- b. Explique qué representa para usted cada una de las partes (1-2-3) de la imagen siguiente. ¿lo usó alguna vez?



- c. Podemos utilizar un periférico de entrada “Escáner” para digitalizar información, como observamos en la imagen anterior. Existen diferentes tipos de escaneos: ¿Cuáles son? Explique cada uno de ellos
- d. ¿Qué componentes o recursos necesitamos para la digitalización?
- e. ¿Cuál es el objetivo de la digitalización?

Actividad 12: Programas de Computadoras

1. ¿Qué es un programa?
2. ¿Cómo se clasifican los programas? Explique.
3. Mencionar al menos 10 programas que estén instalados en su computadora. ¿Puede clasificarlos de alguna manera?
4. De todos los programas que tiene instalados en su computadora ¿cuáles son los que más utiliza?
5. Teniendo en cuenta los diferentes tipos de digitalización vistas nombre al menos dos programas que se puedan utilizar para realizar esta tarea y en qué formatos de archivo puede guardar la información
6. Realizar un procedimiento de digitalización de información a elección mencionando cuáles son los recursos necesarios y cuáles fueron los pasos que ejecutó para llevarlo a cabo.

NOTA: Utilice Software de aplicación a su elección para digitalizar y desarrollar el trabajo. Puede utilizar la tecla *ImpPnt* del teclado para realizar capturas de pantalla.

Actividad 13: Seguridad Informática

Para comenzar a familiarizarnos con el tema, a continuación vea y escuche con atención el siguiente video:

[Riesgos de las tecnología](#)

1. ¿Cuál es tu opinión acerca del video?
2. Usa el material entregado en clase y complete las siguientes tablas:

| Virus Informáticos | |
|--------------------|---------------------------|
| Significado | Tipos (Solamente Nombrar) |
| | |

| Troyano (Caballo de Troya) | |
|-----------------------------|------------------------------|
| Significado | Acciones que pueden realizar |
| | |

| Gusano | |
|-------------|------------------------------|
| Significado | Acciones que pueden realizar |
| | |

| Bombas lógicas o de Tiempo | |
|----------------------------|------------------------------|
| Significado | Acciones que pueden realizar |
| | |

| Nombra y explica las bombas lógicas o de tiempo | |
|-------------------------------------------------|--|
| | |
| | |
| | |

Actividad 14: Malware

1. Responder las siguientes preguntas:
 - a. ¿Por qué es importante la seguridad en la información?
 - b. ¿Qué significa respaldar la Información?
 - c. Enuncia 3 características que deben tener los medios de almacenamiento que se utilizan para realizar las copias de respaldo de la información.
 - d. ¿Qué información debe ser respaldada?
 - e. Enuncia al menos 3 reglas para proteger documentos confidenciales.
2. Escribe un plan de protección de tu información con lo visto en este tema.
3. Antivirus:
 - a. ¿Qué es un Antivirus?
 - b. ¿Cuál es el Antivirus que usas en tu computadora?
 - c. Dibuja su pantalla principal.
 - d. Identifica para que sirve cada parte que posee la pantalla principal (íconos, menú, etc.).

Actividad 15: Ética en el uso de la Informática

1. Analiza y responde las siguientes preguntas:
 - a. ¿Qué entiende por: Ética del usuario?
 - b. ¿El uso de la Computadora debe estar normado por leyes?
 - c. ¿Cuáles de estas leyes conoces? ¿Respetas estas leyes?
2. Escribe al menos 5 reglas que deben cumplirse cuando los miembros de tu grupo se encuentren trabajando en el laboratorio.
3. Teniendo en cuenta el concepto de derecho de autor:
 - a. ¿Has instalado alguna vez un software en tu computadora? Enuméralos.
 - b. ¿Pagaste por él/ellos? ¿Cómo lo/los adquiriste/s?
 - c. ¿Te informas de los Aspecto legales de su uso antes de instalarlo en tu computadora?

LABORATORIO III SEGURIDAD INFORMÁTICA

Para la resolución del Laboratorio:

- Utilizar software shareware para la instalación.
- Desarrollar la actividad durante la hora de clase del Taller y completar cada ejercicio en los espacios en blanco indicados para su respuesta.
- Puede utilizar la tecla *ImpPnt* del teclado para realizar capturas de pantalla.
- Entregar al Profesor para su correspondiente corrección respetando la fecha de entrega.

Ejercicio 1: ¿Qué es y cómo funciona un programa Antivirus?

Ejercicio 2: Enumere 5 Antivirus más usados en el mercado.

Ejercicio 3: Elija un Antivirus de la lista anterior y realice las siguientes actividades:

- a. Descargue el Antivirus elegido, use internet para buscar una versión shareware del programa.
- b. Instale el programa en su computadora.
- c. Realice una captura de pantalla (tecla IMP PNT) mostrando el programa Antivirus abierto.
- d. Explica cada una de las secciones (partes, menú, submenú) que posee el programa (puedes usar captura de pantalla para señalar lo explicado).
- e. Enumere la secuencia de pasos utilizando captura de pantalla del programa antivirus en funcionamiento: Realice un análisis del equipo.
- f. ¿Qué resultado obtuvo del programa una vez culminado el Análisis?
- g. ¿Cuáles son las distintas acciones que propone el antivirus al detectar algún virus?
- h. Explica si se puede realizar alguna configuración personalizada del programa antivirus.

Ejercicio 4:

- a. Investigue en Internet el precio de compra para su Antivirus elegido.
- b. Enumere las ventajas y desventajas entre utilizar:
 - Programa antivirus shareware.
 - Programa antivirus gratuito.
 - Programa antivirus Pago.

BIBLIOGRAFÍA:

- Libro “Informática I”- Patricia Ibáñez Carrasco y Gerardo García Torres.
- Libro “Taller de Programación y Cómputo” Teoría y Práctica 2º Edición – Martha A. Orozco Guzmán, María de Lourdes Chávez Alatorre, Joaquín Chávez Alatorre. Thomson
- Libro “El Gran Libro del Hardware” - USERS
- Libro “Aplicaciones Informáticas”, Gestión Administrativa – Eduardo A. Lancharro, Félix García Merayo y Santiago Boceta Martínez. Thomson Editores Spain.
- Libro “Linux desde Cero”, Guía práctica de instalación, configuración y administración – USERS.
- <http://platea.pntic.mec.es/~lgonzale/tic/binarios/numeracion.html>
- Sitio web Libre -<http://www.gcfaprendelibre.org/tecnologia/index.do>
- Apuntes y Documentos de Cátedra.