

ÁREA: INFORMÁTICA

ASIGNATURA: INFORMÁTICA

GRADO: NOVENO

PERIODO: SEMANA 1, 20 A 24 DE ABRIL DE 2020

TÍTULO DE LA GUÍA: LA INTERNET

### 1. COMPETENCIAS PLANEACIÓN DEL PERIODO

El (la) estudiante será capaz de plantear, interpretar, graficar y tabular datos para obtener información de situaciones que le permitan tomar decisiones en forma precisa y poder administrar mejor los recursos.

### 2. CONTENIDO TEMÁTICO

Ejes temáticos	
1. Conceptos básicos de Internet	

### 3. ACTIVIDADES

SEMANA	ACTIVIDADES, METODOLOGÍA Y RECURSOS	FECHA	ASPECTOS A SER EVALUADOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1	Material impreso que contiene un taller para ser solucionado por los estudiantes durante la presente semana	20 A 24 DE ABRIL DE 2020	1. Conceptos básicos de Internet  CRITERIOS DE EVALUACIÓN  <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Estudie y realice un resumen de los conceptos básicos en el cuaderno</li> <li>◆ Analice las preguntas y solúcelas en el cuaderno</li> <li>◆ Tome fotografías a la actividad y envíelas al correo que aparece en las observaciones y recomendaciones</li> <li>◆ Prepare el tema para la sustentación</li> </ul>
2			
3			

### 4. OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES

El material puede obtenerse en la institución sede bachillerato Calle 14 # 12-00 Granada, centro y en la página web institucional <https://www.iedgur.edu.co/>, la actividad debe ser diligenciada por los estudiantes, los cuales podrán trabajar en la casa, una vez finalizada la actividad o el tiempo asignado, los estudiantes deberán hacer entrega de los trabajos (trabajo ordenado escrito en hojas y carpeta) con sus nombres, apellidos y curso en la Institución o al correo electrónico [solidoreqleta@gmail.com](mailto:solidoreqleta@gmail.com)

Se recomienda a los estudiantes realizar la actividad con responsabilidad ayudados por los apuntes del cuaderno y libros de grado NOVENO disponibles en la web. En el aula se realizará una realimentación y evaluación de la actividad.

## ANEXO 1

### TALLERES DE INFORMÁTICA DE GRADO NOVENO (SEMANA 1, DEL 20 A 24 DE ABRIL DE 2020)

(Internet)

**OBSERVACIÓN:** A continuación, se presenta una lectura relacionada con Internet, lea, analice, haga un resumen y responda las preguntas en el cuaderno.

#### **INTERNET**

*En todos lados se hace mención constante del WWW y en las revistas, diarios y la televisión aparecen con más frecuencia esas extrañas direcciones <http://bingo.com/aqui.html> o algo así. Todo el mundo parece que está usando Internet o por lo menos sabe lo que es. Pero ¿lo sabe usted?*

Internet es el legado del sistema de protección de los Estados Unidos para mantener sus computadoras militares conectadas en caso de un ataque militar y la destrucción de uno o varios de los nodos de su red de computadoras.

En la actualidad es una enorme red que conecta redes y computadoras distribuidas por todo el mundo, permitiéndonos comunicarnos y buscar y transferir información sin grandes requerimientos tecnológicos ni económicos relativos para el individuo.

En esta red participan computadoras de todo tipo, desde grandes sistemas hasta modelos personales discontinuados hace años. En adición, se dan cita en ella instituciones gubernamentales, educativas, científicas, sin fines de lucro y, cada vez más, empresas privadas con intereses comerciales, haciendo su información disponible a un público de más de 30 millones de personas.

#### **Orígenes**

Internet tuvo un origen militar que puede rastrearse a 1969, cuando la Agencia de Proyectos para Investigación Avanzada (Advanced Research Projects Agency en inglés ó ARPA) del Departamento de Defensa de los Estados Unidos conectó cuatro sistemas de cómputos geográficamente distantes en una red que se conoció como ARPAnet.

Pero, si bien la idea original estaba intrínsecamente ligada a la seguridad militar, su evolución e implementación tuvieron lugar alrededor del mundo académico. La misma red en experimentación sirvió para conectar a los científicos desarrollándola y ayudarlos a compartir opiniones, colaborar en el trabajo y aplicarla para fines prácticos. Pronto, ARPAnet conectaría todas las agencias y proyectos del Departamento de Defensa de los E.U.A. y para 1972 se habían integrado ya 50 universidades y centros de investigación diseminados en los Estados Unidos.

Eventualmente la Fundación Nacional de Ciencia (National Science Foundation en inglés ó NSF), entidad gubernamental de los Estados Unidos para el desarrollo de la ciencia se hizo cargo de la red, conectando las redes que luego darían lugar a la red de redes que hoy llamamos Internet.

#### **El Reciente Auge**

Ahora bien, dirá usted, si Internet tiene tanto tiempo rondando, ¿por qué esta explosión y fiebre ahora? Simple: en el pasado la NSF prohibía el uso comercial de Internet.

#### **La Telaraña Mundial o WWW**

Otro factor que ha influenciado significativamente en la reciente popularidad de Internet es la Telaraña Mundial o World Wide Web (WWW) en inglés. La WWW permite desplegar gráficos y usar el mouse para “navegar” (visitar) los lugares en Internet.

Antes el acceso era complicado y aburrido: en nuestras pantallas sólo se mostraban textos y debíamos usar instrucciones complicadas o programas manejados con el teclado.

Ahora podemos ir de un lado a otro, tan sólo seleccionando con el mouse en la pantalla un texto o gráfico gracias a lo que se conoce como las facilidades de hipertexto e hipermedia.

En pocas palabras, la Telaraña (o Web, como le dicen en inglés) es la cara bonita, joven y amigable de Internet. Esto causa que muchos usuarios se refieren a ambas indistintamente, debido a que lo que hacen principalmente es “navegar” por la WWW.

Pero, aun cuando los lugares más atractivos que podemos visitar en la red y la mayoría de los sitios nuevos son diseñados especialmente para la Telaraña, no debemos olvidar que Internet es mucho más que eso.

Internet es también, correo electrónico, grupos de discusión, canales de conversación, bibliotecas de archivos y programas, entre otros...

### **PREGUNTAS**

1. ¿Dónde tuvo su origen la internet y porque se dio?
2. ¿Por qué antes del uso masivo de la Internet, esta era solo para unos pocos?
3. ¿Qué fue lo que hizo tan popular a la Internet?
4. ¿Qué son las redes sociales y para que se utilizan?
5. ¿En su opinión, Qué es lo malo de la internet?
6. Realice una sopa de letras con 15 términos del texto anterior

GUÍA DE TRABAJO: AUSENCIA DOCENTES

ÁREA: INFORMÁTICA

ASIGNATURA: INFORMÁTICA

GRADO: NOVENO

PERIODO: SEMANA 2, 27 ABRIL A 1 DE MAYO DE 2020

TÍTULO DE LA GUÍA: CONCEPTOS BÁSICOS DE INFORMÁTICA

**1. COMPETENCIAS PLANEACIÓN DEL PERIODO**

El (la) estudiante será capaz de plantear, interpretar, graficar y tabular datos para obtener información de situaciones que le permitan tomar decisiones en forma precisa y poder administrar mejor los recursos.

**2. CONTENIDO TEMÁTICO**

Ejes temáticos	
2. Conceptos básicos	

**3. ACTIVIDADES**

SEMANA	ACTIVIDADES, METODOLOGÍA Y RECURSOS	FECHA	ASPECTOS A SER EVALUADOS
2	Material impreso que contiene un taller para ser solucionado por los estudiantes	27 ABRIL A 1 DE MAYO DE 2020	2. Conceptos básicos  CRITERIOS DE EVALUACIÓN <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Transcriba en el cuaderno el cuestionario</li> <li>◆ Solucione la actividad propuesta o cuestionario</li> <li>◆ Consulte los términos con ayuda de un libro o en la web</li> <li>◆ Tome fotografías a la actividad y envíelas al correo que aparece en las observaciones y recomendaciones</li> <li>◆ Prepare el tema para la sustentación</li> </ul>

**4. OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES**

El material puede obtenerse en la institución sede bachillerato Calle 14 # 12-00 Granada, centro y en la página web institucional <https://www.iedgur.edu.co/>, la actividad debe ser diligenciada por los estudiantes, los cuales podrán trabajar en la casa, una vez finalizada la actividad o el tiempo asignado, los estudiantes deberán hacer entrega de los trabajos (trabajo ordenado escrito en hojas y carpeta) con sus nombres, apellidos y curso en la Institución o al correo electrónico [solidoregleta@gmail.com](mailto:solidoregleta@gmail.com)

Se recomienda a los estudiantes realizar la actividad con responsabilidad ayudados por los apuntes del cuaderno y libros de grado NOVENO disponibles en la web. En el aula se realizará una realimentación y evaluación de la actividad.

## Anexo 2

### TALLERES DE INFORMÁTICA DE GRADO NOVENO (SEMANA 2, ABRIL 27 A 1 DE MAYO DE 2020)

(Conceptos básicos de informática)

**OBSERVACIÓN:** A continuación, se presenta un cuestionario, Realice en el cuaderno, consulte los términos desconocidos en un libro de informática o en internet.

Los elementos físicos de un computador se denominan:

- ◆ Hardware
- ◆ Software
- ◆ Aplicaciones
- ◆ Sistema

La estructura de un computador se divide en:

- ◆ Dispositivos de Entrada y Salida
- ◆ Aplicaciones y Utilerías
- ◆ Hardware y Software
- ◆ Dispositivos de Procesamiento y Almacenamiento

La inteligencia o unidad lógica del computador se denomina:

- ◆ Antivirus
- ◆ CPU
- ◆ Software
- ◆ Memoria RAM

El CPU, memoria RAM, Tarjeta de Video y la Tarjeta Madre son dispositivos de:

- ◆ Salida
- ◆ Entrada
- ◆ Almacenamiento
- ◆ Procesamiento

El Disco Duro, la Unidad de CD o DVD y la Lectora de Memoria son dispositivos de:

- ◆ Procesamiento
- ◆ Salida
- ◆ Almacenamiento
- ◆ Entrada

El monitor, la impresora y las cornetas son dispositivos:

- ◆ Mixtos
- ◆ Salida
- ◆ Entrada
- ◆ Almacenamiento

Microsoft Word o Microsoft Excel es un ejemplo de software de:

- ◆ Utilería
- ◆ Sistema
- ◆ Aplicaciones
- ◆ Estudio

El lenguaje usado por el computador para su operación es el:

- ◆ Lógico
- ◆ Matemático
- ◆ Algebraico
- ◆ Binario

Cuál de los siguientes elementos es vital para el funcionamiento del computador:

- ◆ Impresora, corneta y Escáner
- ◆ CPU, Disco Duro y Memoria RAM
- ◆ Pen Drive, Unidad de Cd y DVD

GUÍA DE TRABAJO: AUSENCIA DOCENTES

ÁREA: INFORMÁTICA

ASIGNATURA: INFORMÁTICA

GRADO: NOVENO

PERIODO: SEMANA 3, 4 A 8 DE MAYO DE 2020

TÍTULO DE LA GUÍA: CONCEPTOS BÁSICOS DE INFORMÁTICA

**1. COMPETENCIAS PLANEACIÓN DEL PERIODO**

El (la) estudiante será capaz de plantear, interpretar, graficar y tabular datos para obtener información de situaciones que le permitan tomar decisiones en forma precisa y poder administrar mejor los recursos.

**2. CONTENIDO TEMÁTICO**

<b>Ejes temáticos</b>	
3. Conceptos básicos de informática	

**3. ACTIVIDADES**

SEMANA	ACTIVIDADES, METODOLOGÍA Y RECURSOS	FECHA	ASPECTOS A SER EVALUADOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN
3	Material impreso que contiene un taller para ser solucionado por los estudiantes durante la presente semana	<b>4 A 8 DE MAYO DE 2020</b>	2. Conceptos básicos de informática  CRITERIOS DE EVALUACIÓN  <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Estudie y resuelva el crucigrama de conceptos básicos en el cuaderno</li> <li>◆ Tome fotografías a la actividad y envíelas al correo que aparece en las observaciones y recomendaciones</li> <li>◆ Prepare el tema para la sustentación</li> </ul>

**4. OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES**

El material puede obtenerse en la institución sede bachillerato Calle 14 # 12-00 Granada, centro y en la página web institucional <https://www.iedgur.edu.co/>, la actividad debe ser diligenciada por los estudiantes, los cuales podrán trabajar en la casa, una vez finalizada la actividad o el tiempo asignado, los estudiantes deberán hacer entrega de los trabajos (trabajo ordenado escrito en hojas y carpeta) con sus nombres, apellidos y curso en la Institución o al correo electrónico [solidoregleta@gmail.com](mailto:solidoregleta@gmail.com)

Se recomienda a los estudiantes realizar la actividad con responsabilidad ayudados por los apuntes del cuaderno y libros de grado NOVENO disponibles en la web. En el aula se realizará una realimentación y evaluación de la actividad.

### Anexo 3

#### TALLERES DE INFORMÁTICA DE GRADO NOVENO (SEMANA 3, 4 A 8 DE MAYO DE 2020) (Conceptos básicos de informática)

**OBSERVACIÓN:** A continuación, se presentan un crucigrama, resuélvalo en el cuaderno.

Realizar el siguiente crucigrama en el cuaderno, las pistas horizontales y verticales aparecen en la parte de abajo para resolverlo...

1					2			
	3							
		4						
5								
	6							
	7					8		

#### HORIZONTALES

HORIZONTAL: 1. Dispositivo que permite obtener una copia en papel de cualquier información

HORIZONTAL: 3. Conjunto de elementos físicos que constituyen un ordenador

HORIZONTAL: 5. Dispositivo de almacenamiento de capacidad 1,44 Mb

HORIZONTAL: 6. Mouse

HORIZONTAL: 7. Mini cámara digital que permite digitalizar imágenes en movimiento, empleada principalmente para realización de videoconferencias en red

#### VERTICALES

VERTICAL: 2. Conjunto de órdenes que controlan el trabajo que realiza el ordenador

VERTICAL: 4. Dispositivo empleado para digital imágenes en papel

VERTICAL: 8. Dispositivo que permite al ordenador emplear el teléfono para enviar y recibir datos

INSTITUCIÓN EDUCATIVA GUSTAVO URIBE RAMÍREZ, MUNICIPIO DE GRANADA CUNDINAMARCA

GUÍA DE TRABAJO: AUSENCIA DOCENTES

ÁREA: INFORMÁTICA

ASIGNATURA: INFORMÁTICA

GRADO: NOVENO

PERIODO: SEMANA 4, 11 A 15 DE MAYO DE 2020

TÍTULO DE LA GUÍA: VIRUS INFORMÁTICO

**1. COMPETENCIAS PLANEACIÓN DEL PERIODO**

El (la) estudiante será capaz de plantear, interpretar, graficar y tabular datos para obtener información de situaciones que le permitan tomar decisiones en forma precisa y poder administrar mejor los recursos.

**2. CONTENIDO TEMÁTICO**

Ejes temáticos	
4. Conceptos básicos relacionados con el virus informático	

**3. ACTIVIDADES.**

SEMANA	ACTIVIDADES, METODOLOGÍA Y RECURSOS	FECHA	ASPECTOS A SER EVALUADOS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN
4	Material impreso que contiene un taller para ser solucionado por los estudiantes durante la presente semana	11 A 15 DE MAYO DE 2020	4. Conceptos básicos relacionados con el virus informático  CRITERIOS DE EVALUACIÓN <ul style="list-style-type: none"><li>◆ Realice un resumen de los conceptos básicos en el cuaderno</li><li>◆ Consulte los términos que aparecen en la actividad propuesta en el cuaderno</li><li>◆ Tome fotografías a la actividad y envíelas al correo que aparece en las observaciones y recomendaciones</li><li>◆ Prepare el tema para la sustentación</li></ul>

**4. OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES.**

El material puede obtenerse en la institución sede bachillerato Calle 14 # 12-00 Granada, centro y en la página web institucional <https://www.iedgur.edu.co/>, la actividad debe ser diligenciada por los estudiantes, los cuales podrán trabajar en la casa, una vez finalizada la actividad o el tiempo asignado, los estudiantes deberán hacer entrega de los trabajos con sus nombres en la Institución o al correo electrónico [solidoregleta@gmail.com](mailto:solidoregleta@gmail.com)

Se recomienda a los estudiantes realizar la actividad con responsabilidad ayudados por los apuntes del cuaderno y libros de grado NOVENO disponibles en la web. En el aula se realizará una realimentación y evaluación de la actividad.

ÁLVARO VANEGAS ESCOBAR  
DOCENTE

Vo.Bo COORDINACIÓN ACADÉMICA



#### **Anexo 4**

### **TALLERES DE INFORMÁTICA DE GRADO NOVENO (SEMANA 4, 11 A 15 DE MAYO DE 2020)**

(Virus informático)

**OBSERVACIÓN: A continuación, se presenta una lectura, realice un resumen y consulte los términos con ayuda de un libro de informática o en Internet.**

#### **¿QUÉ ES UN VIRUS?**

Es un pequeño programa escrito intencionalmente para instalarse en la computadora de un usuario sin el conocimiento o el permiso de este. Decimos que es un programa parásito porque el programa ataca a los archivos o sector es de "booteo" y se replica a sí mismo para continuar su esparcimiento. Algunos se limitan solamente a replicarse, mientras que otros pueden producir serios daños que pueden afectar a los sistemas.

Existen ciertas analogías entre los virus biológicos y los informáticos: mientras los primeros son agentes externos que invaden células para alterar su información genética y reproducirse, los segundos son programas-rutinas, en un sentido más estricto, capaces de infectar archivos de computadoras, reproduciéndose una y otra vez cuando se accede a dichos archivos, dañando la información existente en la memoria o alguno de los dispositivos de almacenamiento del ordenador.

Tienen diferentes finalidades: Algunos sólo 'infectan', otros alteran datos, otros los eliminan, algunos sólo muestran mensajes. Pero el fin último de todos ellos es el mismo: PROPAGARSE.

Es importante destacar que el potencial de daño de un virus informático no depende de su complejidad sino del entorno donde actúa.

Un virus es un programa que cumple las siguientes pautas:

Es dañino

Es autorreproductor.

#### **Buscar las siguientes palabras en un diccionario, libro de informática o en internet**

Programa en informática... archivos... booteo... sector... replicarse... analogías... virus biológicos... virus informáticos... rutinas... memoria... dispositivos de almacenamiento... datos...