

ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN SUMATIVA #1

Nombre del docente: **Lic. Clotilde Fuentes Núñez**

Especialidad Técnica: **Secretariado Ejecutivo**

Taller exploratorio: **DESTREZAS DIGITALES**

Unidad de estudio: Destrezas digitales para elaborar, procesar y organizar información

Nivel: **DECIMO**

Horario de atención: **Presencial**

Centro educativo: **CTP LA SUIZA**

Escenario: 1 () 2 () 3 () 4 ()

Período establecido para el desarrollo de la estrategia: **Del 03 al 07 de Mayo del 2021**

Nombre del estudiante: _____

II Parte. Planificación Pedagógica

Espacio físico, materiales o recursos didácticos que voy a necesitar:	Lapiceros, lápiz, cuaderno para materia, herramientas tecnológicas.
Indicaciones generales:	Todo el material se le hace llegar a los estudiantes por medio de la plataforma teams, página web institucional, físico o correo electrónico; las tareas o trabajos son devueltos por medio de teams o en forma física para ser revisados.

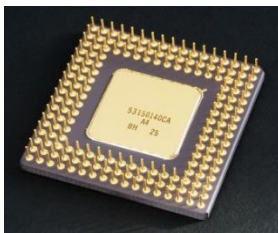
Detalle de la planificación de las actividades que realiza el estudiante.

Actividades de aprendizaje para la implementación de la mediación pedagógica en educación combinada	Ambiente de Aprendizaje	Evidencias
Identifica las herramientas de uso común del sistema operativo con ética y responsabilidad.	Hogar (X) Centro educativo (X)	Tipo: () Conocimiento _____ () Desempeño _____ () Producto _____

ACTIVIDADES

1. Observar cada una de las imágenes mostradas a continuación que corresponde a elementos del computador. En el cuadro adjunto debe colocar el nombre y la definición de cada uno de ellos.

Imagen	Nombre y concepto
	
	
	
	
	
	



2. Correspondencia En la columna A se presentan algunos términos relacionados con el tema sobre virus. En la columna B las definiciones de éstas. Anote los números de los términos de la columna A en el paréntesis que corresponda a la definición de la columna B.

1. Gusano o worms () Es un programa dañino que se oculta en otro programa legítimo.
2. Sobreescritura () Comúnmente infectan archivos con extensiones .EXE, .COM, .OVL, .DRV, .BIN, .DLL, y .SYS.
3. Caballo de troya () Son virus que infectan sectores de inicio y booteo.
4. Boot () Modifican las direcciones que permiten, a nivel interno, acceder a cada uno de los archivos existentes.
5. Programa () Es un programa cuya única finalidad es copiarse así mismo sucesivamente, hasta que llena la memoria RAM.
6. Residentes () Sobrescriben en el interior de los archivos atacados, haciendo que se pierda el contenido de los mismos.
7. Enlace () Son cadenas de mensajes distribuidas a través del correo electrónico y las redes.
8. Mutantes () Son virus que infectan archivos ejecutables y sectores de booteo simultáneamente.
9. Falso () Son virus que cambian ciertas partes de su código fuente haciendo uso de procesos de encriptación.
10. Múltiples () Se colocan automáticamente en la memoria de la computadora y desde ella esperan la ejecución de algún programa.

Descripción del desempeño, según puntaje obtenido

VALOR: 50 puntos

PORCENTAJE: 30%

PUNTAJE	NIVEL DE DESEMPEÑO	DESCRIPCIÓN
0	NO LOGRADO	Responde de forma errónea o incorrecta lo que se le solicita. Esto demuestra que debe reforzar y repasar el material para obtener los conocimientos requeridos.
1	LOGRADO	Responde de forma correcta lo que se le solicita, lo que demuestra que tiene los conocimientos requeridos.