



**GIMNASIO SABIO CALDAS (IED)**  
**Nuestra escuela: una opción para la vida**  
**PLAN ESCOLAR NO PRESENCIAL**

Código	PENP - 01
Versión	001
Fecha	18/03/2020
Proceso	Gestión Académica

<b>DOCENTE</b>	Juan Álvarez, Sandra Ramírez, Yudi Soler	<b>GRADO</b>	Quinto
<b>ASIGNATURA</b>	Tecnología		
<b>Correo electrónico Contacto</b>	<b>Tecnología:</b> Juan Álvarez: <a href="mailto:juan.alvarez@sabiocaldas.edu.co">juan.alvarez@sabiocaldas.edu.co</a> Sandra Ramírez: <a href="mailto:sandra.ramirez@sabiocaldas.edu.co">sandra.ramirez@sabiocaldas.edu.co</a> Yudi Soler: <a href="mailto:yudi.soler@sabiocaldas.edu.co">yudi.soler@sabiocaldas.edu.co</a>		
<b>Fecha de envío</b>	18 de Agosto de 2020	<b>Fecha de entrega</b>	21 de Agosto de 2020
<b>Tiempo de ejecución de la actividad</b>	2 horas		
<b>TEMA</b>	<b>CIUDADANÍA DIGITAL: MALWARE</b>		
<b>Contextualización</b>			

**¿CONOZCAMOS ALGO SOBRE LOS MALWARES!!!!**

Todos los días confiamos en chips de computadoras para que corran millones de tareas vitales. Controlan el poder de las redes que suministran energía a nuestras casas; mantienen corriendo a nuestros autos, a nuestros aviones y a otros modos de transporte; y transmiten nuestras comunicaciones por teléfonos y satélites. La mayor parte del tiempo somos felizmente ignorantes de esta actividad, porque todo funciona. Pero en los últimos años del siglo XX, el pánico se empezó a propagar. Un error de computación llamado **Y2K** amenazaba con detener nuestra vida moderna.



Antes del año 2000, muchos programas de computadora codificaban los años como un número de dos dígitos. Por ejemplo, "1986" sería "86". Pero los programadores sabían que había un problema dentro del sistema: cuando 1999 ("99" en código) se convirtiera en 2000 ("00"), las computadoras interpretarían el año nuevo como 1900, no 2000. Esto potencialmente podría apagar cualquier programa que tuviera programada la fecha.

¿Por qué los programadores a propósito pondrían una bomba de tiempo en su código? Empezó en la década de 1960, cuando el espacio en el disco y la memoria de la mayoría de las computadoras estaban severamente limitados. Los programadores tenían que aprovechar todo lo que pudieran. Sabían que en algún punto eso sería un problema, ¡pero eso era algo de lo que se tendría que preocupar la siguiente generación! Tal vez de todas formas esos programas defectuosos ya se habrían reemplazado para entonces. Por el momento, un error que podría importar en 35 años no era la prioridad de nadie.

Adelantémonos a 1999. Los noticieros estaban llenos de serias advertencias sobre el inminente choque del Y2K. (Por si todavía no lo has notado, "Y2K" significa "año 2000".) Los barcos de carga estarían perdidos en el mar. Las plantas nucleares se cerrarían. Los bancos borrarían cuentas. ¡Los más pesimistas creían que el Y2K traería el fin de la civilización como la conocemos!

En los años previos al 2000, el gobierno de E.U. y las compañías basadas en Estados Unidos gastaron más de \$300 mil millones de dólares corrigiendo este error. Pero, de cualquier forma, la gente estaba nerviosa



**1. ¿Por qué un virus de computadora funciona como un virus de gripa?**

- a. Tiene una temporada anual
- b. A todo mundo lo infecta uno en algún punto
- c. Se propaga dentro de un huésped
- d. Requiere de tratamiento de un profesional

**2. ¿Cuál es la razón más común para actualizar un software antivirus?**

- a. Un gusano ha entrado en la red antivirus
- b. Aparece un mensaje de texto estafador en tu teléfono
- c. Un correo electrónico sospechoso llega a tu bandeja de entrada
- d. Hay un nuevo gusano espía rondando

**3. ¿Cuál de las siguientes oraciones es cierta sobre cualquier programa malicioso, o malware?**

- a. Es un programa dañino
- b. Es un tipo de virus
- c. Va a exponer tus archivos más privados
- d. Lo tienes que descargar

**4. Los caballos de Troya típicamente infectan un dispositivo a través de:**

- a. Fotos en redes sociales
- b. Mensajes de texto
- c. Chats en línea
- d. Descargas y archivos adjuntos

**5. ¿En qué se diferencian los gusanos de los caballos de Troya?**

- a. Los gusanos entran a un dispositivo vía un archivo adjunto en un correo electrónico
- b. Los gusanos se pueden propagar por sí solos
- c. Los gusanos se esconden del usuario
- d. Los gusanos borran archivos

### **Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)**

VIDEO SUBIDO EN CADA UNO DE LOS TABLONES DEL CLASSROOM

### **Criterios de Evaluación**

Conoce y pone en práctica los conceptos vistos sobre malwares, para la comprensión de una ciudadanía digital mucho más responsable.