PROCESO GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO

FORMATO INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUAL

Quibdó. **Agosto 2021**

Señor (a)
Jackson Ariel Urrutia Chalà
SUPERVISOR(A) CONTRATO No.**2296037**
Cargo del supervisor Coordinador Académico
Dependencia: Formación
Ciudad

Asunto: Informe mensual de ejecución contractual mes de **agosto** del año 2021

Referencia: No. **2296037 del** 2021

HAMINTON RAMOS CALLEJAS, identificado con la cédula de ciudadanía No.11803097 de Quibdó en mi calidad de Contratista del SENA, en Instructor de complementaria en el área de sistemas, en cumplimiento del Contrato de Prestación de Servicios de la referencia, a continuación, presento el Informe de actividades realizadas en el mes **Agosto** objeto de cobro

Valor y forma de Pago: Se fija como valor total del contrato la suma de VEINTITRÉS MILLONES SEISCIENTOS OCHENTA Y NUEVE MIL OCHOCIENTOS NOVENTA Y SIETE PESOS ($ 23.689.897) MCTE. Esta suma será pagada por el SENA al contratista de la siguiente manera: a) Un primer pago correspondiente al mes de febrero por valor de QUINIENTOS DOCE MIL SETECIENTOS SESENTA Y OCHO ($512.768) MCTE; b) Siete (7) Pagos Iguales correspondientes a los meses de marzo a septiembre por valor de TRES MILLONES SETENTA Y SEIS MIL SEISCIENTOS DIEZ PESOS ($3.076.610) MCTE; y un último pago correspondiente Al mes de octubre por valor de UN MILLON SEISCIENTOS CUARENTA MIL OCHOCIENTOS CINCUENTA Y NUEVE ($1.640.859) MCTE.

Plazo: Será hasta el 16 de octubre de 2021

OBJETO:
Contratar la prestación de servicios de carácter temporal, para atender procesos de formación en la modalidad Complementaria en el área de SISTEMAS; en el Centro de Recursos Naturales Industria y Biodiversidad, durante la vigencia 2021

Obligaciones Especificas:

No	Obligaciones	Acciones realizadas	Evidencias
1	Seleccionar estrategias de enseñanza-aprendizaje -evaluación según el programa de formación profesional y el enfoque metodológico adoptado	• Se desarrolló la guía de aprendizaje de acuerdo a la programación planteada • Se realizaron talleres, exposiciones presenciales, preguntas en clase.	• Fotografías • Talleres
2	Orientar los procesos de enseñanza-aprendizaje, según las necesidades detectadas en los procesos de evaluación,metodologías de aprendizajes y programas curriculares vigentes	• Se desarrolló la guía de aprendizaje correspondiente a la temática planeada. "Que es el computador, Partes del computador, Historia del computador, Manejo de las Herramientas ofimáticas"	• Subida al drive
3	Programar las actividades de enseñanza-aprendizaje -evaluación de conformidad con los módulos de formación y el calendario institucional y el manual de procedimientos para la ejecución de acciones de formación profesional.	• Desarrollé con los aprendices el cronograma de actividades diariasa desarrollar, con la siguiente temática: • Que es el computador • Historia del computador • Estructura del computador y sus partes • Manejo de las Herramientas ofimáticas"	• Fotografías • Talleres
4	Llevar el registro de evidencias de la actividad enseñanza -aprendizaje en el portafolio personal para cuando sea requerido.	• Se les enseño las partes del computador, definición de informática, uso de las herramientas ofimáticas y sus funcionalidades	• Talleres • Fotografías

5	Reportar información académica y administrativa según las responsabilidades institucionales asignadas	• Se hizo el reporte académico mediante informe entregado al coordinador del programa	• Informe entregado al coordinador del programa
6	Evaluar la formación de los aprendices durante el proceso educativo de acuerdo con el manual de evaluación vigente	• Realicé talleres, rondas de preguntas, participación calificable, exposiciones.	• Talleres.
7	Atender oportunamente los requerimientos del supervisor del contrato y presentar mensualmente los informes de ejecución del contrato	• Se realizó el informe de actividades sobre la formación correspondiente al mes de agosto.	• Informe de actividades entregado al coordinador del programa
8	Apoyar técnicamente en las evaluaciones de los procesos de adquisición de bienes y servicios, por el conocimiento profesional contratado previa designación de Director Regional	• NO APLICA	• NO APLICA
9	Reportar 160 horas mes de labores en la formación complementaria	• Se laboraron las horas diarias correspondientes al mes de agosto	• Reporte de tiempo desde la plataforma de Sofía plus
10	Verificar antes de la matrícula que el personal a atender no haya realizado el programa de formación, el cual deberá ser consultado en la plataforma de Sofia plus	• Se realizó la verificación en cuanto a que el personal a capacitar no haya sido certificado en el programa de formación a través de la plataforma Sofia plus	• Plataforma Sofia plus
11	Aplicar al proceso de certificación de norma de competencia "Orientar formación Presencial de Acuerdo con Procedimiento Técnico y Normativo", según las normas que aplican a la función del instructor	• NO APLICA	• NO APLICA

A continuación, relaciono los desplazamientos que realicé previo a la presentación de este informe. Una vez finalizado cada desplazamiento presenté al ordenador del gasto el informe en el Formato Informe Legalización Desplazamiento Contratista GTH-F-087, en el que se describieron las actividades desarrolladas y los resultados de cada desplazamiento. Cada informe cuenta con el visto bueno del Supervisor.

Se lista a continuación el soporte de la legalización de los desplazamientos realizados, los cuales forman parte integral del presente informe de ejecución contractual.

ITEM	No DE LA ORDEN DE VIAJE	LUGAR DE DESPLAZAMIENTO	FECHAS DE DESPLAZAMIENTOS	
			INICIO	FINALIZACIÓN
1.				
2.				

Nota 1: *Por cada desplazamiento que haya realizado el contratista, adjuntará el respectivo informe que la soporte. En caso de haber realizado el desplazamiento en fecha posterior a la presentación del informe de ejecución contractual, deberá reportarlo en el siguiente informe de ejecución contractual.*

Para el trámite de la cuenta me permito adjuntar: Documentos electrónicos enunciados como evidencias del cumplimiento de las obligaciones contractuales y los desplazamientos realizados y el No. **9423016583** de la planilla expedida por aportes en línea correspondiente al mes de **julio** (DecretoLey 2106 de 2019 – " *Decreto Ley Anti trámites"*)

Cordialmente,

Firma
Haminton Ramos Callejas
C.C. No.11803097

Recibí a satisfacción:

Firma
JACKSON ARIEL URRUTIA CHALA
Supervisor(a) Contrato No.**2296037** **de 2021**
Coordinador(a) Académico

Evidencias en () folios

INTERACTUANDO CON LOS APRENDICES














INSTITUCIÓN: SENA
CURSO: Técnico en Sistemas (SIPÍ)
INSTRUCTOR: Haminton Ramos Callejas
APRENDIZ: LUZ MOREIDA VELASQUEZ LOZANO
FECHA: JULIO 30 DE 2021

TALLER:

1_ Consulte e inserte imagen sobre.

A) QUE ES COMPUTADOR Ó PC

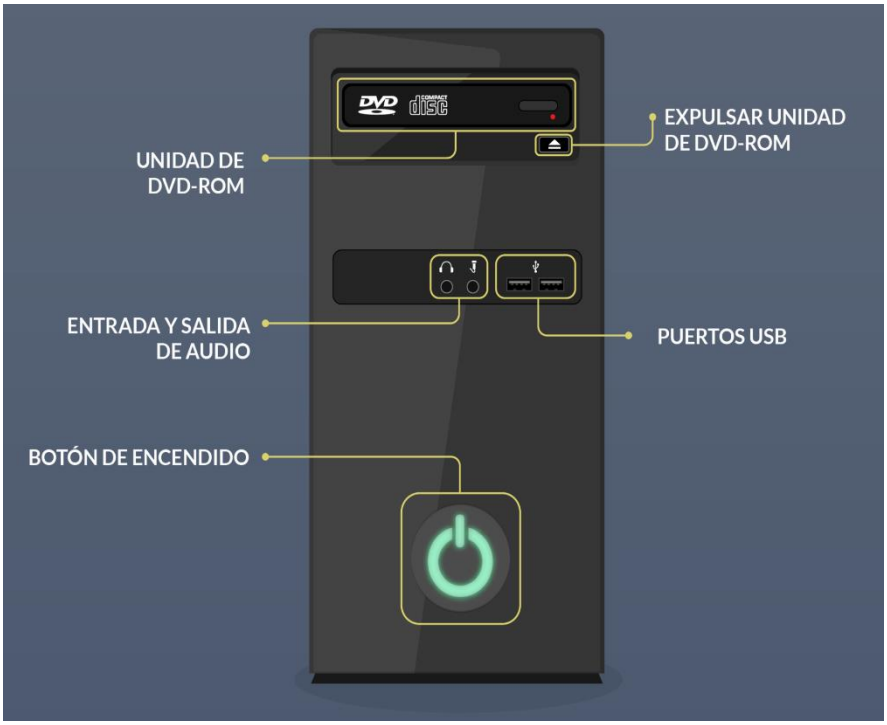
R//. Un computador (a) es un dispositivo electrónico conformado por múltiples componentes los cuales básicamente mediante programas procesan datos para transformarlos en información la cual es utilizada para múltiples fines y diversos alcances.

B) PARTES DEL COMPUTADOR

R//. El computador de escritorio cuenta con varias partes que son necesarias para su funcionamiento, entre ellas están la torre, la pantalla, el ratón y el teclado.

1. ***La torre.*** Es una carcasa de metal o plástico, y quizá, la parte más importante del computador. En su interior se encuentran componentes que hacen que todas las otras partes cumplan su función. Es el equivalente al cerebro del computador.

En las partes de adelante y atrás tiene puertos y botones donde puedes conectar más partes o encender y apagar el equipo. Su ubicación cambia según el modelo del equipo.



Parte frontal de la torre

Botón de encendido: Este botón sirve para encender y apagar tu equipo. Muchos computadores tienen modo de ahorro de energía opciones como sueño, hibernación y reposo.

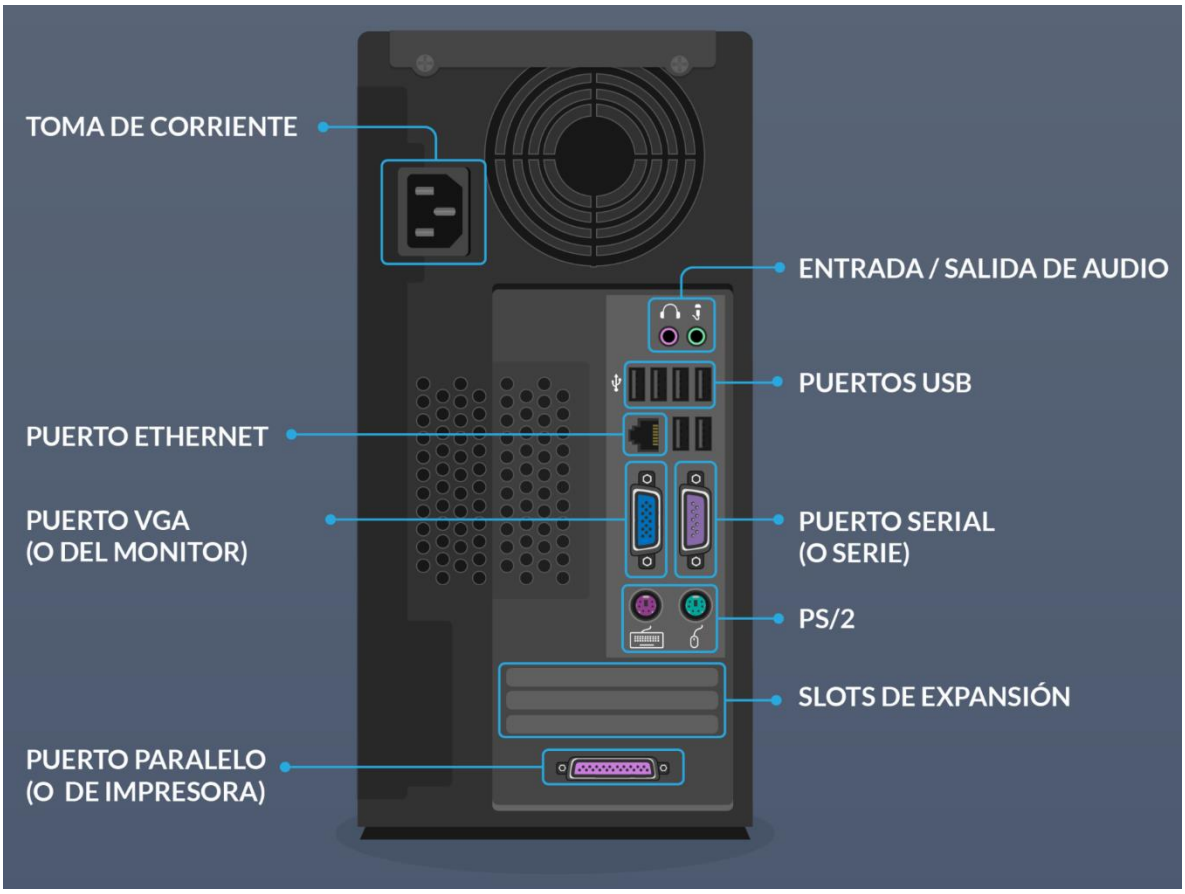
Unidad de CD/DVD-ROM: Le permite al computador leer y grabar CD y DVD. Las unidades más recientes pueden leer y escribir en discos Blu-Ray para videos en alta definición. Un típico disco Blu-Ray almacena más cantidad de datos que los DVD o CD.

Expulsar unidad de DVD-ROM: Este botón expulsa o abre el CD o DVD de la unidad.

Puertos USB: Sirven para conectar el ratón, teclado, impresora, cámara digital y más; se encuentran en la parte delantera y trasera del equipo.

Entrada y salida de audio: Para conectar fácilmente altavoces, micrófonos y auriculares, muchos equipos incluyen puertos de audio en el frente de la caja de la computadora.

Parte posterior de la torre: La mayoría de los computadores tienen indicadores como íconos para que conectes con mayor facilidad sus periféricos en la torre.



Toma de corriente: Aquí es donde vas a conectar el cable de alimentación de energía al computador. Es decir, el que cable que suministrará toda la energía eléctrica para que el computador pueda encender y funcionar.

Puerto Ethernet: Este puerto es similar al del módem. Allí, se conecta el cable de red, el cual te permitirá conectarte a internet desde tu computador.

Entrada / salida de audio: Allí, se conectan los altavoces y el micrófono en caso de que no vengan incorporados en tu computador de escritorio.

Puertos USB: Acá se conecta el ratón, teclado, impresora, cámara digital y cualquier tipo de periféricos que venga con ese tipo de conexión en el cable. Además, allí es donde debes conectar las memorias USB para que puedas ver la información que se encuentra dentro de ellas. En la mayoría de los computadores de escritorio, estos puertos se encuentran tanto en la parte trasera como en la delantera.

Puerto de monitor o VGA: Aquí se conecta el cable que conecta el monitor o pantalla con la torre. Este puede variar según el tipo de pantalla.

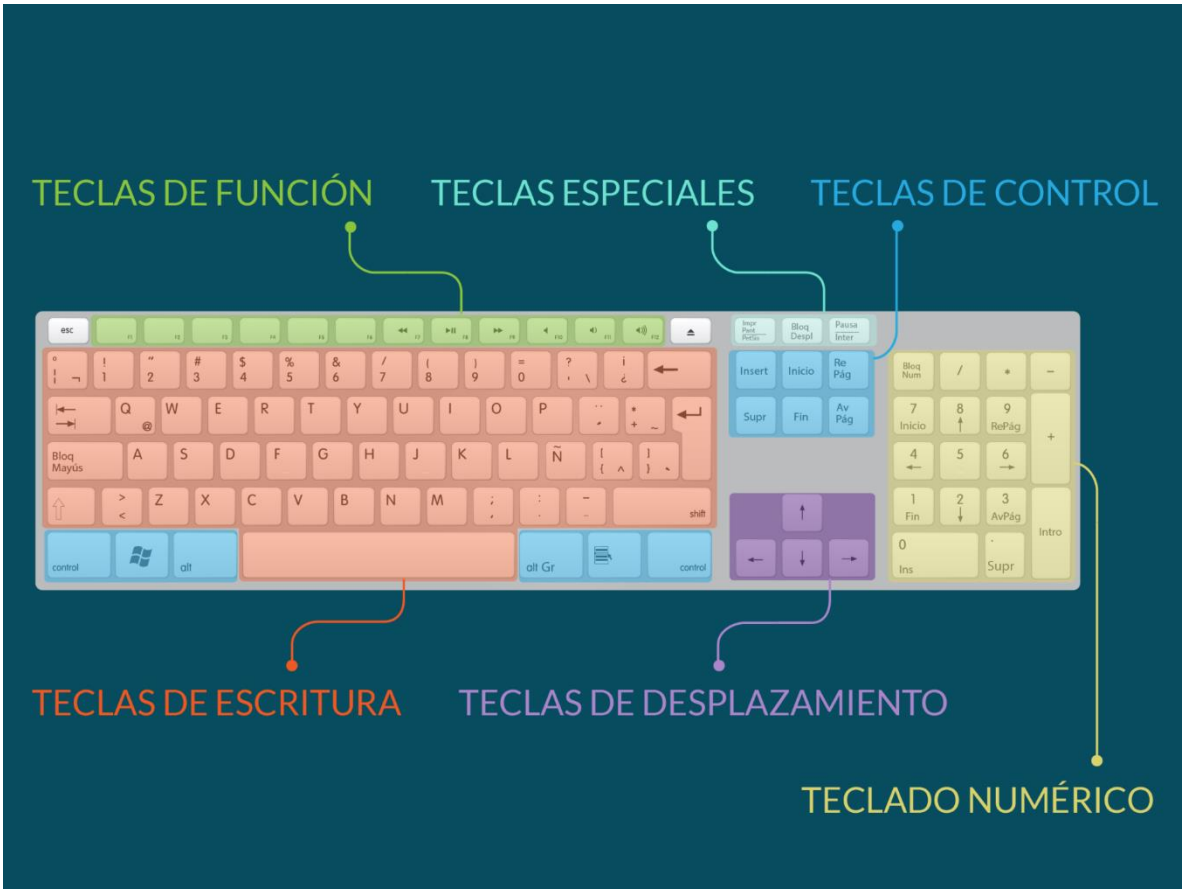
Puerto serie o serial: En este puerto puedes conectar periféricos como cámaras digitales y altavoces. En los equipos más modernos se ha ido reemplazando por puertos USB.

Puerto PS/2: Este tipo de puertos era usado por equipos más antiguos para lograr la conexión del ratón y el teclado. Actualmente, está siendo reemplazado por puertos USB.

***Slots de expansión*:** Estos son espacios o ranuras de plástico donde se conectan tarjetas de expansión para video, sonido o red.

Puerto paralelo: En los modelos antiguos de computadores, se usaba este puerto para conectar la impresora o el escáner. En los modelos más modernos, también ha sido reemplazado por puertos USB.

2. ***el teclado:*** El teclado es una de las principales herramientas que usamos para interactuar e introducir datos en el computador. Sus teclas están clasificadas en 6 áreas. Veamos cuáles son:



Teclas de función: Es la primera línea de teclas y las encuentras en la parte superior del teclado. Se representan como F1, F2, F3... y te sirven para realizar una función específica o para acceder a atajos de los programas.

Teclas de control: Se utilizan por sí solas o en combinación con números para acceder a funciones o realizar determinadas acciones. Las más usadas son Ctrl, Alt, Esc y la tecla con el ícono de Windows (En el caso de los computadores que cuentan con este sistema operativo). En los computadores con sistema operativo macOS X un de las teclas más usadas es Command.

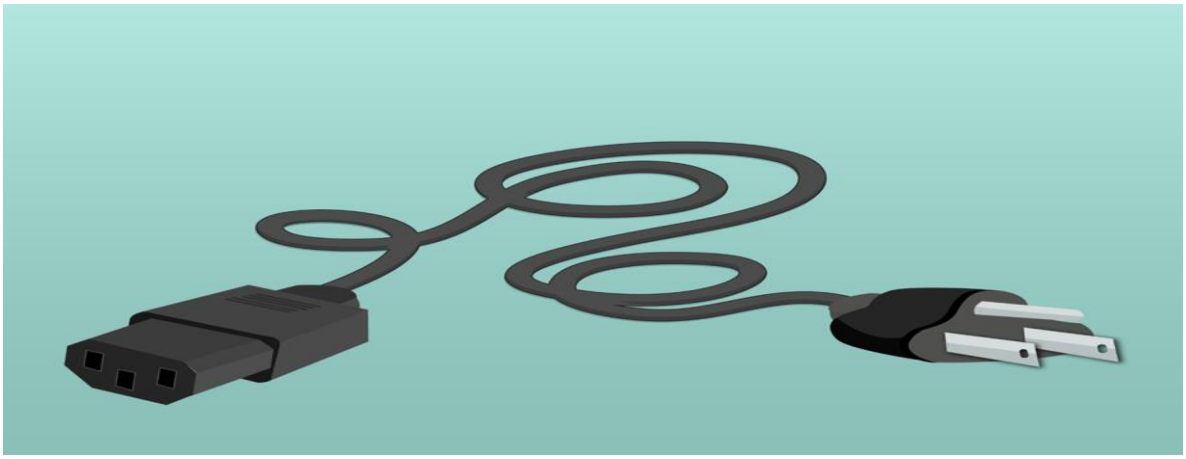
Teclas para escribir o alfanuméricas: Aquí están todas las letras, números, símbolos y signos de puntuación. Estas teclas se encuentran normalmente en una máquina de escribir.

Teclado numérico: Sirve para ingresar datos numéricos de forma rápida. Las teclas y símbolos están agrupadas de la misma forma como aparecen en las calculadoras.

***Teclas especiales y de desplazamiento*:** Estas teclas son las que te sirven para desplazarte por documentos o páginas web y editar algunos textos. Entre ellas están: Supr, Inicio, Fin, RePág, AvPág, ImpPt y las teclas de dirección.

Con la tecla ImpPT: ubicada en el área de las teclas especiales, puedes hacer capturas de pantalla y así mostrar o enviar a otras imágenes de lo que estás viendo en el monitor o pantalla de tu computador.

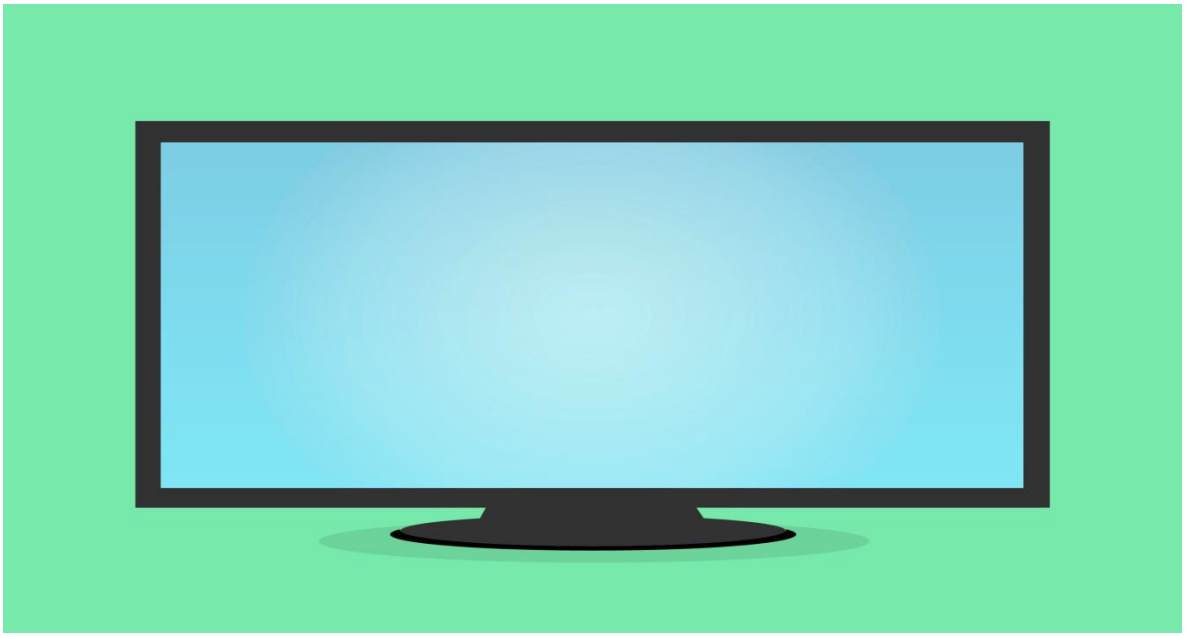
3. ***Cable de poder o alimentación:*** El cable eléctrico que vincula la corriente eléctrica y tu computador. De este depende que tu computador reciba la energía eléctrica necesaria para funcionar. Si el cable de alimentación no está correctamente enchufado, el equipo no encenderá.



Por lo general, necesitas dos cables de este tipo: uno para la torre y otro para la pantalla.Te recomendamos utilizar un estabilizador de energía para proteger a tu computador de picos de alta tensión.

El estabilizador evita que tu equipo se queme. Algunos, te dan algo de energía temporal, así, en caso de un apagón, podrás guardar los últimos cambios realizados.

4. ***Monitor o pantalla:*** El monitor del computador, también conocido como pantalla, muestra la información de tu equipo como imágenes y textos, que son generados gracias a una tarjeta de video que se encuentra en el interior de la torre del computador.



La función del monitor es que puedas interactuar con el computador, con la ayuda del ratón y el teclado.

Hay varios tipos de monitores. Algunos son muy grandes, como una caja. Estos pueden tener tecnología de tubos de rayos catódicos (CRT, por sus siglas en inglés), que permiten visualizar imágenes mediante un haz de rayos catódicos.

Existen otros que son bastante delgados y pueden usar una pantalla de cristal líquido (LCD), un diodo emisor de luz (LED) o pantallas de plasma.

Las pantallas muestran las imágenes a través de pixeles, que son las unidades básicas de una imagen. La resolución de los monitores depende de la cantidad de píxeles que estos tengan. Es decir, entre más pixeles tenga una pantalla, su calidad será mayor porque tendrá más resolución.

Los periféricos para el computador

Generalmente los computadores de escritorio están compuestos por la torre, el monitor, el teclado y el ratón, pero puedes conectarle más dispositivos, conocidos como periféricos.

Cámara
Impresora
Escáner
Micrófono
Altavoces /parlantes
Cámaras web
Palanca de mando
Cámara digital
Una conexión a internet por cable o Wi-fi,
USB (Universal Serial Bus),
Una tarjeta de memoria,
Un joystick

Otros dispositivos

Cuando compres un dispositivo electrónico como un teléfono móvil, un reproductor de mp3, tablets y otros dispositivos, debes comprobar si trae incluido un cable USB. Si lo tiene, significa que puedes conectarlo a tu computador y transferir toda la información.

5. ***Ratón o mouse:*** El ratón hace parte de los periféricos de tu equipo y es la parte del computador que te permite interactuar con los objetos que aparecen en la pantalla, por medio de un cursor o puntero que verás en el monitor.

Por lo general, el mouse o ratón tiene dos botones: el izquierdo te sirve para abrir, arrastrar, seleccionar y ejecutar funciones. El derecho te permite acceder a funciones adicionales de los comandos.

La mayoría de los ratones cuentan con una rueda central conocida como scroll. Con ella podrás desplazarte por los documentos desde la parte superior a la inferior y viceversa.

También puedes encontrar ratones inalámbricos que son más fáciles de portar porque no tienen cables y los puedes conectar por medio una conexión Bluetooth, pero estos necesitan de baterías.

El ratón con cable se conecta en la torre a través de un puerto USB o un puertoP/S2.



C) ESTRUCTURA DEL COMPUTADOR

La estructura del computador se fracciona esencialmente en dos partes:

1. ***El hardware:*** El hardware representa la parte física del computador, la parte tangible; es decir aquello que se puede tocar del computador.

Los mecanismos Hardware se refiere a las partes físicas y adjuntos complementarios que forman la Unidad Central de Procesamiento (CPU) así como a los módulos externos, tales como, monitor, impresora, teclado, mouse, cornetas.

Si se ve el computador como una ordenación de hardware, se puede notar que se encuentra compuesto por dispositivos, que se clasificarán según el empleo que desempeñen. De acuerdo a esta clasificación se tiene:

Dispositivos de Entrada: son todos aquellos que admiten la entrada de cifras a un computador. Entre estos se encuentra: el teclado, el ratón, el escáner, la cámara web, el micrófono, el capturador de y firmas digitales o lápices ópticos, memorias usb, cd, dvd, entre otros.

Dispositivo de salida: son todos aquellos que permiten manifestar la información procesada por el computador. Entre estos están: la pantalla, la impresora, los altavoces, entre otros.

Dispositivos de almacenamiento: son aquellos que permiten recopilar los datos en el computador. Entre estos se encuentra: el disquete, el disco duro (interno y externo), el CD, la memoria USB, el DVD, entre otros.

Dispositivo de comunicación: son específicamente aquellos que permiten la comunicación entre computadores. Entre estos están: el módem, la tarjeta de red y el enrutador (router).

Dispositivos de Cómputo: son especialmente aquellos que efectúan las sistematizaciones y controlan las demás partes del computador. Entre estos se encuentran: la Unidad Central de Procesamiento, la memoria y el bus de datos.



2. ***El Software.*** El software es la parte lógica del computador, es decir el conjunto de instrucciones que dirigen al hardware las tareas que debe efectuar.

El software está Constituido por las unidades de capacitación de memoria. Por lo que hace referencia que a nivel interno el computador cumple operaciones de memoria similares a los que efectúa el hombre y para esto cuenta con dos tipos de memoria ROM y RAM, que son las memorias internas del computador, que pertenecen a él y que sin ellas no podría efectuar los trabajos por las que se determinan un computador.

- ✓ ROM (random acces memory): memoria de solo lectura, se puede decir que es la propietaria del computador, es decir, es un chip de memoria que acumula en forma imborrable instrucciones y datos.

- ✓ RAM (random acces memory): representa la memoria de acceso aleatorio. Es la memoria de trabajo, con la que se interactúa en el momento de la aplicación de labores de software.



D) COMPONENTES DEL COMPUTADOR

Dentro de los componentes del computador tenemos:

El procesador
El disco duro interno
La motherboard o tarjeta madre
La memoria RAM
La tarjeta gráfica, la tarjeta de sonido y la tarjeta de red.
La fuente de alimentación
Una pantalla
Un teclado
Un mouse o trackpad para laptops
Una unidad central, el corazón y cerebro de la computadora

Los componentes externos de una computadora

Tanto los PC de escritorio como las computadoras portátiles se componen de lo mismo:
Una pantalla,
Un teclado,
Un ratón o un trackpad (o touchpad) para laptop,
Y sobre todo: una unidad central, el corazón y cerebro de una PC.

Los componentes internos de una PC

Los componentes internos de un PC no son visibles desde el exterior, sino que hay que abrir la carcasa de la computadora para descubrir todos los componentes electrónicos necesarios para su funcionamiento. Por lo tanto, los componentes de una computadora no están limitados a lo que vemos, sino que también se componen de:

- ***El procesador (procesador Intel, procesador AMD, procesador Intel Core, microprocesador):*** El procesador o CPU (Central Processing Unit) es el cerebro de la computadora. Se encarga del intercambio de datos entre los componentes (RAM, disco duro, tarjeta gráfica).

  Sus tareas principales son:
  Leer los datos en la memoria,
  Procesar los datos,
  Escribir datos en la memoria.
  El procesador hace los cálculos permitiendo al usuario interactuar con la computadora y mostrar el sistema en la pantalla.

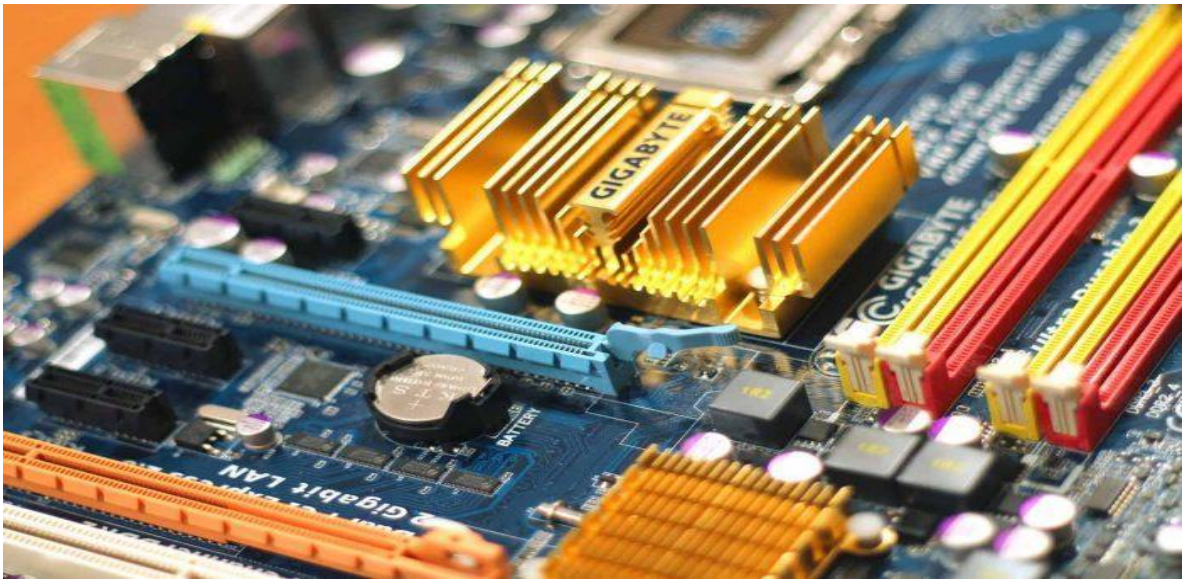
- ***El disco duro interno (disco duro SSD):*** Su papel es almacenar los datos de la computadora. El disco duro contiene el sistema operativo como Windows, macos o Linux (entre otros), los programas instalados y los datos personales del usuario. Almacena información en forma binaria. Actualmente, son capaces de almacenar varios Tera bytes de datos (es decir, 1024 gigabytes), que corresponde a cientos de miles de fotografías, miles de películas, millones de documentos de texto.

Hay varios tipos de discos duros:
Los discos duros clásicos: contienen piezas mecánicas que incluyen una cabeza de lectura que apunta a los discos magnéticos y lee y escribe los datos,
Los discos duros SSD: sin una parte mecánica, leen los datos más rápidamente,
Los discos duros externos**:** para tener una copia de seguridad de la computadora y su disco duro interno.



- ***La placa base (Asus, Intel, Socket o MSI):*** Es el componente principal de la unidad central. Centraliza y procesa los datos intercambiados dentro de la computadora usando el procesador. Maneja el disco duro, el teclado, el ratón, la red, los puertos USB.

Es el soporte en el que todos los componentes de una computadora están conectados.
La placa base es un circuito en el que se conecta el conjunto de chips (conjunto de componentes que proporcionan el control de casi toda la placa base). Los componentes del conjunto de chips están directamente soldados a la placa base y dictan las particularidades de los procesadores y las memorias que se pueden instalar. Desde 1995, casi todas las placas base tienen formato ATX.



- ***La fuente de alimentación:*** Por supuesto, sin la corriente eléctrica, la PC no funcionará. Este bloque transforma y suministra la energía necesaria a la placa base, pero también está conectado a algunos componentes, como el reproductor/grabadora de DVD, por ejemplo.

- ***La memoria RAM:*** La memoria RAM (Random Access Memory) la utiliza el procesador, que coloca los datos ahí para procesarlos.

Las peculiaridades de esta memoria son:

Su velocidad de acceso,

Su carácter temporal: los datos se pierden una vez que la computadora se apaga.

La memoria va desde 256 MB a 2 GB y se debe elegir según el procesador, la capacidad de la placa base y el uso que uno hace de la computadora.

- ***La tarjeta gráfica, la tarjeta de sonido y la tarjeta de red:*** Para los juegos, es importante contar con una buena tarjeta gráfica. Se encarga de la visualización de la pantalla, liberando el procesador de esta función. También puede ser reemplazada por el chipset integrado directamente en la placa base.

HIMNO DEL MUNICIPIO DE SIPI

(CHOCOÓ)

I

Querida tierra Sipiana
con amor te vengo a dar
toda mi gota de sangre
para alcanzar la libertad. Bis

II

Con tus aguas cristalinas
que riegan tus valles planos
con esperanza de triunfo
para todos tus paisanos

III

Pueblo que sufre la angustia
del progreso y la libertad e
spera con gran anhelo
tu redención al lograr

IV

La selva, los ríos y el oro
vivieron el grande fulgor
de poder valorar y emprender con honor
el progreso anhelado por todos

V

Tu bella naturaleza
rica en biodiversidad
con el talento de tus hijos
lograrás tu despertar

Autor: Miguel Demetrio Moya

VELASLOZAMORE

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: HAMINTON RAMOS CALLEJA

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE RECURSOS NATURALES, INDUSTRIA Y BIODIVERSIDAD

FECHA INICIAL: 01/08/2021 00:00:00

FECHA FINAL: 31/08/2021 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 2376573 - MANEJO BÁSICO DE HERRAMIENTAS OFIMATICAS I

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: APLICAR TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN TENIENDO EN CUENTA LAS NECESIDADES DE LA UNIDAD ADMINISTRATIVA.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

UTILIZAR LAS HERRAMIENTAS DE OFICINA, APLICANDO LAS FUNCIONES PROPIAS DEL PROCESADOR DE PALABRAS, HOJAS DE CÁLCULO Y PRESENTADOR DE DIAPOSITIVAS EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE Y LAS TENDENCIAS DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 29,70

FICHA DE APRENDIZAJE: 2280580 - SISTEMAS.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Atender requerimientos de los clientes de acuerdo con procedimiento técnico y normativa de procesos de negocios
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CARACTERIZAR LA IDEA DE NEGOCIO TENIENDO EN CUENTA LAS OPORTUNIDADES Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL

ESTRUCTURAR EL PLAN DE NEGOCIO DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS EMPRESARIALES Y TENDENCIAS DE MERCADO

INTEGRAR ELEMENTOS DE LA CULTURA EMPRENDEDORA TENIENDO EN CUENTA EL PERFIL PERSONAL Y EL CONTEXTO DE DESARROLLO SOCIAL

VALORAR LA PROPUESTA DE NEGOCIO CONFORME CON SU ESTRUCTURA Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	IMPLEMENTAR LA RED FÍSICA DE DATOS SEGÚN DISEÑO Y ESTÁNDARES TÉCNICOS.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ELABORAR LA DOCUMENTACIÓN TÉCNICA NECESARIA DEL PROYECTO DE CABLEADO ESTRUCTURADO DE ACUERDO CON LA NORMATIVIDAD VIGENTE.

INSTALAR EL CABLEADO ESTRUCTURADO DE ACUERDO CON EL DISEÑO DE LA RED DE DATOS Y LA NORMATIVIDAD VIGENTE.

VERIFICAR EL FUNCIONAMIENTO DE LA RED DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y LA INSTALACIÓN REALIZADA.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Mantener equipos de cómputo según procedimiento técnico
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 131,60

FICHA DE APRENDIZAJE: 2387942 - MANEJO BÁSICO DE HERRAMIENTAS OFIMATICAS I

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN TENIENDO EN CUENTA LAS NECESIDADES DE LA UNIDAD ADMINISTRATIVA.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

UTILIZAR LAS HERRAMIENTAS DE OFICINA, APLICANDO LAS FUNCIONES PROPIAS DEL PROCESADOR DE PALABRAS, HOJAS DE CÁLCULO Y PRESENTADOR DE DIAPOSITIVAS EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE Y LAS TENDENCIAS DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	37,70

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS:	199,00

EVENTOS DE DIVULGACIÓN TECNOLÓGICA - EDT´s

FICHA	FECHA INICIO	FECHA FINAL	EVENTO	HORAS

TOTAL TIEMPO EDT´s:	0,00

ACTIVIDADES ADICIONALES

FECHA INICIAL	FECHA FINAL	ACTIVIDAD	HORAS

TOTAL ACTIVIDADES ADICIONALES:	0,00

INSTRUCTOR: HAMINTON RAMOS CALLEJA

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE RECURSOS NATURALES, INDUSTRIA Y BIODIVERSIDAD