GUÍA DE APRENDIZAJE Nº 1

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE

Programa de Formación: **DIGITACIÓN DE TEXTOS**	**Código:** **13210301** Versión 2
Competencia: **210601001** Producir los documentos que se originen de las funciones administrativas, siguiendo la norma técnica.	Resultados de Aprendizaje: **210601001 – 02 – 01** Apropiar las posturas recomendadas para la prevención de enfermedades ocupacionales en los procesos de digitación.
Duración de la guía (10 horas):	Para un adecuado desarrollo de la guía, el aprendiz deberá destinar dos (2) horas diarias de trabajo, comprendiendo que la realización total de la guía abarca un tiempo mínimo de diez (10) horas en una semana de trabajo individual.

2. PRESENTACIÓN

Estimado Aprendiz SENA:

Bienvenido(a) al programa de formación "Digitación de textos". Las temáticas que aportan saberes para el desarrollo de las actividades propuestas en esta guía de aprendizaje son las necesarias para que el aprendiz (instructor) conozca las recomendaciones y normativa relacionadas con la correcta postura al ejercer el oficio de la digitación de textos.

El objetivo central de este programa de formación es brindar tanto los conocimientos como las herramientas de práctica que le permitan al aprendiz el adquirir las habilidades y destrezas necesarias para una digitación de textos eficaz y eficiente, que le permita estar capacitado para el desarrollo de tareas más complejas en el ámbito laboral en el que se desempeña.

El Servicio Nacional de Aprendizaje SENA le extiende la invitación a realizar las lecturas sugeridas y desarrollar las actividades de afianzamiento, haciendo entrega oportuna de las mismas desde los tiempos trazados por el tutor. Por ello, dentro del desarrollo de las

diferentes actividades planteadas para esta actividad, resulta indispensable recordar el uso de fuentes bibliográficas y webgrafía en caso de que sea necesario.

3. ESTRUCTURACIÓN DIDÁCTICA DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividades de Reflexión inicial

Una vez navegue a través de los componentes que integran el menú principal del programa de formación, debe llevar a cabo las siguientes acciones con el fin de iniciar su proceso de aprendizaje formalmente:

- Actualizar la ficha de matrícula.
- Realizar el sondeo de conocimientos previos que le permite medir el nivel de conocimiento que posee sobre la temática del programa de formación. Para ello ingrese al botón Actividades de Aprendizaje y en la carpeta Actividades Previas encontrará el cuestionario, el cual no es calificable, pero de obligatorio cumplimiento.
- Presentarse ante el instructor y compañeros en el foro social con su nombre completo, expectativas frente al programa de formación y si así lo desea, comparta con sus compañeros, proyecto de vida y gustos, entre otros. Con este foro se pretende buscar lazos de compañerismo, recreación, esparcimiento y reflexión.
- Consultar el botón “Información del programa”, en el menú del programa de formación para conocer la descripción del mismo y la metodología a seguir.

Antes de iniciar el desarrollo de actividades propuestas en esta guía, es importante que reflexione teniendo en cuenta la siguiente pregunta ¿Con qué propósito desea usted apropiar los conocimientos teórico-prácticos en digitación de textos?

3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje

Para una mejor comprensión de los contenidos de la Actividad de Aprendizaje, se le convoca a indagar y profundizar sobre las principales características y componentes de dispositivos móviles, para ello, puede consultar temas como:

- Ergonomía en digitación.
- Posición de las manos en los dispositivos de entrada.
- Enfermedades causadas por posturas inadecuadas en el proceso de digitación.

Evidencia 1: Práctica 1 “El teclado guía”.

Esta actividad consiste en desarrollar actividades en el espacio de práctica dispuesto con el fin de evidenciar el nivel de apropiación y entendimiento sobre la digitación del teclado guía.

Para realizar esta actividad debe ingresar al espacio e iniciar su práctica digitando lo que se le solicita en cada nivel, donde irán aumentando la cantidad de letras, el nivel de dificultad y el tiempo con el que cuenta para realizar el ejercicio. Tiene la oportunidad de desarrollar esta actividad las veces que sean necesarias para que dé muestra de su interés por mejorar su desempeño. Su calificación dependerá tanto de la cantidad como de la calidad de las prácticas.

La práctica se encuentra en la ruta: Actividad 1 / Evidencia 1: Práctica 1 "El teclado guía". Recuerde que esta actividad es calificable y el resultado se registrará directamente en la central de calificaciones.

3.3 Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización)

Evidencia 2: Prueba de conocimiento.

Para identificar la normativa con relación a la ergonomía y su incidencia en la salud, así como las recomendaciones para evitar complicaciones o enfermedades se le propone a continuación desarrollar una prueba de conocimientos básicos.

Por ello, se le convoca a realizar la prueba de conocimientos que consta de 10 preguntas sobre los temas abordados hasta el momento. Para ejecutarla usted contará con una duración máxima de 30 minutos y de sólo un intento para ser presentada; una vez iniciada, la prueba debe ser finalizada.

Para acceder a la prueba tenga en cuenta los siguientes pasos:

- En el menú principal hacer clic en el link de Actividad 1.
- Buscar y seleccionar con un clic la prueba de conocimientos básicos.
- Diligenciar la prueba.

Para acceder a la prueba de conocimiento, remítase al menú principal, siguiendo la ruta que parte del botón Actividad 1 / Evidencia 2: Prueba de conocimiento. Recuerde que el resultado obtenido será enviado directamente al centro de calificaciones, por lo que puede observar su resultado desde su espacio para calificaciones.

3.4 Actividades de transferencia del conocimiento

Evidencia 3: Foro Temático No. 1 "Importancia de las buenas condiciones ergonómicas en el trabajo".

En el foro se espera el desarrollo de dos acciones que corresponden inicialmente a expresar sus opiniones o conocimientos sobre la pregunta de discusión; paso seguido revisar y leer las respuestas de sus compañeros participantes para que responda, al menos a dos de sus compañeros, de manera argumentativa sus opiniones sobre las

respuestas dadas. No se trata de decir si está de acuerdo o no simplemente, se trata de argumentar sobre las opiniones de sus compañeros.

La reflexión y discusión en el foro parte desde la siguiente solicitud:

Mencione al menos tres (3) beneficios que le genera el mejorar la postura en la digitación.

Argumente su respuesta a partir de los conocimientos que analizó en los Materiales del Programa y consultas que realizó en otras fuentes, sin olvidar citarlas correctamente. Reflexione sobre las respuestas de sus compañeros y comparta sus comentarios. Tenga en cuenta que para dar los aportes pertinentes, es necesario revisar lo que ellos han comentado. Además debe leer la guía del buen uso de los foros, ubicada en el botón Información del programa.

Su participación en el foro debe ser argumentativa. Esto indica que debe aportar las referencias que originaron su punto de vista. Igual la réplica que debe hacer, al menos a la participación de dos de sus compañeros debe ser soportada desde los conceptos aprehendidos.

El foro se encuentra disponible en dos espacios: el primero desde el botón Foros Discusión / Foro temático 1 “Importancia de las buenas condiciones ergonómicas en el trabajo”, en el menú principal del programa Actividad 1.

3.5 Actividades de evaluación

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Actividades de conocimiento: **Evidencia 3:** Prueba de conocimiento.	• Determina espacios y posturas ergonómicas para la digitación de textos teniendo en cuenta la normatividad vigente. • Describe las enfermedades que se producen de una postura incorrecta frente al computador. • Realiza pausas activas durante la digitación de textos teniendo en cuenta la normatividad vigente.	Enlace dispuesto en el LMS.

Evidencias de Desempeño: **Evidencia 2**: Foro Temático: "Importancia de las buenas condiciones ergonómicas en el trabajo".	• Indica asertivamente la postura apropiada en los procesos de digitación desde las directrices de las normativas vigentes.	Rúbrica T.I.G.R.E.
Evidencias de Producto: **Evidencia 1:** Práctica 1 "El teclado guía".	• Realiza combinación de teclas para la digitación de textos de acuerdo a la norma.	Enlace dispuesto en el LMS.

4. RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE

Ambiente(s) requerido:

- Ambiente de navegación (computador y conexión a internet).
- Instalación del software: Adobe Reader y Adobe Flash Player.
- Editor de texto.

Material(es) requerido:

- Material de formación de la actividad de aprendizaje 1.
- Material interactivo de la actividad de aprendizaje 1.
- Materiales de apoyo de la actividad de aprendizaje 1.
- Espacio de práctica de la actividad de aprendizaje 1.

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Para consultar el glosario del programa de formación **"Digitación de textos"** por favor diríjase al espacio "Glosario", ubicado en el menú principal.

6. REFERENCIAS

Para consultar las referencias utilizadas en la Actividad de Aprendizaje 1, es necesario dirigirse al material descargable o interactivo ubicado en el apartado materiales del programa.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO (ELABORADA POR)

NOMBRE	CARGO	DEPENDENCIA	FECHA
Félix Augusto Reyes Gutiérrez	Líder Ambiente de Sistemas de la Información	Centro de Industria y de la Construcción	Septiembre de 2015
Diana Rocío Possos Beltrán	Asesora Pedagógica	Centro de la Tecnología del Diseño y la Productividad Empresarial	Septiembre de 2015
Juan Pablo Vale	Líder	Centro de la Tecnología del Diseño y la Productividad Empresarial.	Septiembre de 2015

GUÍA DE APRENDIZAJE Nº 2

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE

Programa de Formación: **DIGITACIÓN DE TEXTOS**	**Código:** **13210301** Versión 2
Competencia: **210601001** Producir los documentos que se originen de las funciones administrativas, siguiendo la norma técnica.	Resultados de Aprendizaje: **210601001 – 02 – 02** Identificar los tipos de dispositivos de entrada, las teclas, sus funciones y posición de las manos, para su uso adecuado en la digitación de textos.
Duración de la guía (10 horas):	Para un adecuado desarrollo de la guía, el aprendiz deberá destinar dos (2) horas diarias de trabajo, comprendiendo que la realización total de la guía abarca un tiempo mínimo de diez (10) horas en una semana de trabajo individual.

2. PRESENTACIÓN

Estimado Aprendiz SENA:

Una vez se conoce la manera correcta de utilizar los dispositivos electrónicos, está listo para apropiar a profundidad el elemento que le será de mayor utilidad a lo largo del presente programa: el teclado, sus funciones y las tareas que se pueden ejecutar con las teclas combinadas, e identificar los botones y funciones del mouse.

En la presente semana podrá adquirir conocimientos teórico-prácticos relacionados con los dos dispositivos de entrada requeridos para la digitación. Así mismo tendrá acceso a algunos tips que le ayudarán a recordar la realización de pausas activas y ejercicios de estiramiento, necesarios para un buen estado de salud.

El Servicio Nacional de Aprendizaje SENA le extiende la invitación a realizar las lecturas sugeridas y desarrollar las actividades de afianzamiento, haciendo entrega oportuna de las mismas desde los tiempos trazados por el tutor. Por ello, dentro del desarrollo de las diferentes actividades planteadas para esta actividad, resulta indispensable recordar el uso de fuentes bibliográficas y webgrafía en caso de que sea necesario.

3. ESTRUCTURACIÓN DIDÁCTICA DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividades de Reflexión inicial

Antes de iniciar el desarrollo de actividades propuestas en ésta guía, es importante que reflexione en cuanto a la habilidad de digitar teniendo en cuenta el siguiente interrogante ¿En qué ámbitos de la vida diaria (personal, laboral, económico, entre otros) esta formación puede facilitar sus tareas?

No es necesario enviar al instructor su comentario, este es solo un interrogante de índole personal.

3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje

Para una mejor comprensión de los contenidos de la Actividad de Aprendizaje, se le convoca a indagar y profundizar sobre las principales características y componentes de dispositivos móviles, para ello, puede consultar temas como:

- Tipos de teclado.
- Tipos de mouse.
- Teclas especiales.

Evidencia 1: Práctica 2 “Alcances con los índices”.

Esta actividad consiste en desarrollar actividades en el espacio de práctica dispuesto con el fin de evidenciar el nivel de apropiación y entendimiento sobre la digitación de los alcances con los índices.

Para realizar esta actividad debe ingresar al espacio e iniciar su práctica digitando lo que se le solicita en cada nivel, donde irán aumentando la cantidad de letras, el nivel de dificultad y el tiempo con el que cuenta para realizar el ejercicio. Tiene la oportunidad de desarrollar esta actividad las veces que sean necesarias para que dé muestra de su interés por mejorar su desempeño. Su calificación dependerá tanto de la cantidad como de la calidad de las prácticas.

La práctica se encuentra en la ruta: Actividad 2 / Evidencia 1: Práctica 2 “Alcances con los índices”. Recuerde que esta actividad es calificable y el resultado se registrará directamente en la central de calificaciones.

3.3 Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización)

Evidencia 2: Prueba de Conocimiento.

Para identificar los conceptos relacionados con los dispositivos de entrada, tipos y funciones se le propone a continuación desarrollar una prueba de conocimientos básicos que consta de 10 preguntas sobre los temas abordados durante la presente semana de estudio. Para ejecutarla usted contará con una duración máxima de 30 minutos y de sólo un intento para ser presentada; una vez iniciada, la prueba debe ser finalizada.

Para acceder a la prueba tenga en cuenta los siguientes pasos:

- En el menú principal hacer clic en el link de Actividad 2.
- Buscar y seleccionar con un clic la prueba de conocimientos básicos.
- Diligenciar la prueba.

Para acceder a la prueba de conocimiento, remítase al menú principal, siguiendo la ruta que parte del botón Actividad 2 / Evidencia 2: Prueba de conocimiento. Recuerde que el resultado obtenido será enviado directamente al centro de calificaciones, por lo que puede observar su resultado desde su espacio para calificaciones.

3.4 Actividades de transferencia del conocimiento

Evidencia 3: Actividad interactiva "Rally de Digitación".

A continuación deberá desarrollar la actividad interactiva que le permitirá reconocer si usted tiene habilidades en el proceso de digitación del teclado guía y los alcances con los índices a través de un rally con distintos niveles de dificultad.

Es importante que usted realice las acciones que le solicita la actividad interactiva de forma exitosa, pues el resultado que obtenga será remitido a la central de calificaciones una vez termine la actividad. Esta actividad tiene un máximo de tres (3) intentos por aprendiz.

Para acceder a la actividad interactiva, remítase al menú principal, siguiendo la ruta que parte del botón Actividad 2 / Evidencia 3: Actividad interactiva "Rally de Digitación".

3.5 Actividades de evaluación

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Actividades de conocimiento: **Evidencia 2:** Prueba de conocimiento.	• Reconoce los diferentes tipos de dispositivos de entrada para la digitación de textos, de acuerdo a la clase de equipos de cómputo. • Identifica las partes del teclado y mouse junto a sus funciones de acuerdo a la clase de equipos de cómputo.	Enlace dispuesto en el LMS.
Evidencias de Desempeño: **Evidencia 3**: Actividad interactiva: "Rally de Digitación".	• Realiza combinación de teclas para la digitación de textos de acuerdo a la norma.	Enlace dispuesto en el LMS.
Evidencias de Producto: **Evidencia 1:** Práctica 2 "Alcances con los índices".	• Digita con eficiencia y precisión textos, haciendo uso de las recomendaciones establecidas en digitación y ergonomía.	Enlace dispuesto en el LMS.

4. RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE

Ambiente(s) requerido:

- Ambiente de navegación (computador y conexión a internet).
- Instalación del software: Adobe Reader y Adobe Flash Player.
- Editor de texto.

Material(es) requerido:

- Material de formación de la actividad de aprendizaje 2.
- Material interactivo de la actividad de aprendizaje 2.
- Materiales de apoyo de la actividad de aprendizaje 2.
- Espacio de práctica de la actividad de aprendizaje 2.

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Para consultar el glosario del programa de formación **"Digitación de textos"** por favor diríjase al espacio "Glosario", ubicado en el menú principal.

6. REFERENCIAS

Para consultar las referencias utilizadas en la Actividad de Aprendizaje 2, es necesario dirigirse al material descargable o interactivo ubicado en el apartado materiales del programa.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO (ELABORADA POR)

NOMBRE	CARGO	DEPENDENCIA	FECHA
Félix Augusto Reyes Gutiérrez	Líder Ambiente de Sistemas de la Información	Centro de Industria y de la Construcción	Septiembre de 2015
Diana Rocío Possos Beltrán	Asesora Pedagógica	Centro de la Tecnología del Diseño y la Productividad Empresarial	Septiembre de 2015
Juan Pablo Vale	Líder	Centro de la Tecnología del Diseño y la Productividad Empresarial.	Septiembre de 2015

GUÍA DE APRENDIZAJE Nº 3

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE

Programa de Formación: **DIGITACIÓN DE TEXTOS**	**Código:** **13210301** Versión 2
Competencia: **210601001** Producir los documentos que se originen de las funciones administrativas, siguiendo la norma técnica.	Resultados de Aprendizaje: **210601001 – 02 – 03** Apropiar combinación de teclas para un trabajo eficiente en la digitación de textos.
Duración de la guía (10 horas):	Para un adecuado desarrollo de la guía, el aprendiz deberá destinar dos (2) horas diarias de trabajo, comprendiendo que la realización total de la guía abarca un tiempo mínimo de diez (10) horas en una semana de trabajo individual.

2. PRESENTACIÓN

Estimado Aprendiz SENA:

Ahora es mucho más fácil navegar por las diferentes ventanas y realizar variadas funciones con el teclado, así como la combinación de teclas y botones del mouse, para lograr la agilidad en el manejo del dispositivo haciendo de esta una labor más fácil y productiva.

Seguros de su disposición y disciplina en su proceso de formación complementaria, es necesario que desarrolle las siguientes actividades en las que usted puede demostrar que apropia los conocimientos básicos en la digitación de textos, muestra agilidad en el manejo del teclado y tiene en cuenta lineamientos que harán de esta labor algo más fácil y productiva.

El Servicio Nacional de Aprendizaje SENA le extiende la invitación a realizar las lecturas sugeridas y desarrollar las actividades de afianzamiento, haciendo entrega oportuna de las mismas desde los tiempos trazados por el tutor. Por ello, dentro del desarrollo de las diferentes actividades planteadas para esta actividad, resulta indispensable recordar el uso de fuentes bibliográficas y webgrafía en caso de que sea necesario.

3. ESTRUCTURACIÓN DIDÁCTICA DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividades de Reflexión inicial

Antes de iniciar el desarrollo de actividades propuestas en ésta guía, es importante que reflexione en cuanto a su eficiencia como digitador teniendo en cuenta el siguiente interrogante ¿Cuáles han sido sus limitantes para tener un nivel óptimo de digitación?

No es necesario enviar al instructor su comentario, este es solo un interrogante de índole personal.

3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje

Para una mejor comprensión de los contenidos de la Actividad de Aprendizaje, se le convoca a indagar y profundizar sobre las principales características y componentes de dispositivos móviles, para ello, puede consultar temas como:

- Combinación de teclas en PC.
- Combinación de teclas en MAC.
- Tips para una digitación eficiente.

Evidencia 1: Práctica 3 "Teclado superior e inferior".

Esta actividad consiste en desarrollar actividades en el espacio de práctica dispuesto con el fin de evidenciar el nivel de apropiación y entendimiento sobre la digitación de los teclados superior e inferior.

Para realizar esta actividad debe ingresar al espacio e iniciar su práctica digitando lo que se le solicita en cada nivel, donde irán aumentando la cantidad de letras, el nivel de dificultad y el tiempo con el que cuenta para realizar el ejercicio. Tiene la oportunidad de desarrollar esta actividad las veces que sean necesarias para que dé muestra de su interés por mejorar su desempeño. Su calificación dependerá tanto de la cantidad como de la calidad de las prácticas.

La práctica se encuentra en la ruta: Actividad 3 / Evidencia 1: Práctica 3 "Teclado superior e inferior". Recuerde que esta actividad es calificable y el resultado se registrará directamente en la central de calificaciones.

3.3 Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización)

Evidencia 2: Actividad interactiva "Caiga en la letra".

A continuación deberá desarrollar la actividad interactiva que le permitirá reconocer si usted tiene habilidades en el proceso de digitación del teclado guía, los alcances con los índices y los teclados superior e inferior a través de un juego en el que debe digitar las letras o palabras que aparezcan en la pantalla antes de que caigan en el suelo. Esta actividad cuenta con distintos niveles de dificultad.

Es importante que usted realice las acciones que le solicita la actividad interactiva de forma exitosa, pues el resultado que obtenga será remitido a la central de calificaciones una vez termine la actividad. Esta actividad tiene un máximo de tres (3) intentos por aprendiz.

Para acceder a la actividad interactiva, remítase al menú principal, siguiendo la ruta que parte del botón Actividad 3 / Evidencia 2: Actividad interactiva "Caiga en la letra".

3.4 Actividades de transferencia del conocimiento

Evidencia 3: Estudio de caso "Problema resuelto".

Esta actividad consiste en analizar el siguiente caso establecido, con el fin de evidenciar el nivel de compresión de la temática y uso de esta en una situación específica del contexto real de un aprendiz SENA de Digitación.

CASO:

María ingresó a la empresa LPG Inc., para transcribir textos que por su antigüedad deben ser preservados en medio digital. Lamentablemente, ella no cuenta con las competencias necesarias para desarrollar sus labores de manera eficiente en términos de tiempo y calidad. María sabe que usted se encuentra adelantando formación en digitación de textos y quiere que le ayude dándole algunos tips para mejorar su desempeño o de lo contrario su contrato no será renovado.

Para realizar esta actividad también debe analizar los Materiales de Formación y Apoyo de la Actividad 3, que se encuentran ubicados en el espacio Materiales del Programa. Así mismo, puede enriquecer su aprendizaje consultado en la red.

Una vez termine de revisar la información debe entregar como evidencia un documento de texto que contenga las recomendaciones para ayudarle a María en su trabajo, teniendo como soporte el material estudiando.

Envíe la evidencia a través del espacio que encuentra en la ruta: Actividad 3 / Envío Evidencia 3: Estudio de caso “Problema resuelto”. Recuerde que esta actividad es calificable y la entrega se registrará a la central de calificaciones dentro de los tiempos que asigne su tutor (a).

Nota: Si al momento de enviar el archivo (Actividad), el sistema genera el error: Archivo inválido, es porque al adjuntar el archivo, este se encuentra abierto. Por lo tanto, debe cerrarlo y probar de nuevo: Adjuntar archivo en el botón Examinar mi equipo.

3.5 Actividades de evaluación

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Actividades de conocimiento: **Evidencia 1:** Práctica 3 “Teclado superior e inferior”.	• Digita con eficiencia y precisión textos, haciendo uso de las recomendaciones establecidas en digitación y ergonomía.	Enlace dispuesto en el LMS.
Evidencias de Desempeño: **Evidencia 2**: Actividad interactiva: “Caiga en la Letra”.	• Realiza combinación de teclas para la digitación de textos de acuerdo a la norma.	Enlace dispuesto en el LMS.
Evidencias de Producto: **Evidencia 3:** Estudio de caso “Problema resuelto”.	• Digita con eficiencia y precisión textos, haciendo uso de las recomendaciones establecidas en digitación y ergonomía.	Rúbrica para valoración de evidencia.

4. RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE

Ambiente(s) requerido:

- Ambiente de navegación (computador y conexión a internet).
- Instalación del software: Adobe Reader y Adobe Flash Player.
- Editor de texto.

Material(es) requerido:

- Material de formación de la actividad de aprendizaje 3.
- Material interactivo de la actividad de aprendizaje 3.
- Materiales de apoyo de la actividad de aprendizaje 3.
- Espacio de práctica de la actividad de aprendizaje 3.

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Para consultar el glosario del programa de formación **"Digitación de textos"** por favor diríjase al espacio "Glosario", ubicado en el menú principal.

6. REFERENCIAS

Para consultar las referencias utilizadas en la Actividad de Aprendizaje 3, es necesario dirigirse al material descargable o interactivo ubicado en el apartado materiales del programa.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO (ELABORADA POR)

NOMBRE	CARGO	DEPENDENCIA	FECHA
Félix Augusto Reyes Gutiérrez	Líder Ambiente de Sistemas de la Información	Centro de Industria y de la Construcción	Septiembre de 2015
Diana Rocío Possos Beltrán	Asesora Pedagógica	Centro de la Tecnología del Diseño y la Productividad Empresarial	Septiembre de 2015
Juan Pablo Vale	Líder	Centro de la Tecnología del Diseño y la Productividad Empresarial.	Septiembre de 2015

GUÍA DE APRENDIZAJE Nº 4

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE

Programa de Formación: **DIGITACIÓN DE TEXTOS**	**Código:** **13210301** Versión 2
Competencia: **210601001** Producir los documentos que se originen de las funciones administrativas, siguiendo la norma técnica.	Resultados de Aprendizaje: **210601001 – 02 – 04** Crear documentos con eficiencia y precisión en el menor tiempo posible realizando pausas activas durante la digitación de textos.
Duración de la guía (10 horas):	Para un adecuado desarrollo de la guía, el aprendiz deberá destinar dos (2) horas diarias de trabajo, comprendiendo que la realización total de la guía abarca un tiempo mínimo de diez (10) horas en una semana de trabajo individual.

2. PRESENTACIÓN

Estimado Aprendiz SENA:

Felicitaciones, esta es la última semana de práctica, en la cual se han podido adquirir conocimientos relacionados con el ritmo y la correcta posición de los dedos en la digitación de teclas numéricas, especiales y mayúsculas. Con esto, se logra dar al aprendiz las herramientas necesarias para que desarrolle su labor de manera eficiente en cualquier contexto en el que deba dar evidencia de sus conocimientos y habilidades.

Como recomendación final se le invita al aprendiz a que continúe su mejoramiento personal y profesional por medio de la práctica continuada tanto de los ejercicios que se plantean desde las actividades y materiales del programa como de su quehacer diario. Recuerde que la disciplina y la constancia llevan inevitablemente al éxito.

El Servicio Nacional de Aprendizaje SENA le extiende la invitación a realizar las lecturas sugeridas y desarrollar las actividades de afianzamiento, haciendo entrega oportuna de las mismas desde los tiempos trazados por el tutor. Por ello, dentro del desarrollo de las diferentes actividades planteadas para esta actividad, resulta indispensable recordar el uso de fuentes bibliográficas y webgrafía en caso de que sea necesario.

3. ESTRUCTURACIÓN DIDÁCTICA DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividades de Reflexión inicial

Antes de iniciar el desarrollo de actividades propuestas en ésta guía, es importante que reflexione en cuanto a su progreso como digitador teniendo en cuenta el siguiente interrogante ¿Qué tan necesario considera el hecho de tener un buen nivel de digitación?

No es necesario enviar al instructor su comentario, este es solo un interrogante de índole personal.

3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje

Para una mejor comprensión de los contenidos de la Actividad de Aprendizaje, se le convoca a indagar y profundizar sobre las principales características y componentes de dispositivos móviles, para ello, puede consultar temas como:

- El ritmo en la digitación.

Evidencia 1: Foro Temático No. 2 “El usuario / digitador”.

En el foro se espera el desarrollo de dos acciones que corresponden inicialmente a expresar sus opiniones o conocimientos sobre la pregunta de discusión; paso seguido revisar y leer las respuestas de sus compañeros participantes para que responda, al menos a dos de sus compañeros, de manera argumentativa sus opiniones sobre las respuestas dadas. No se trata de decir si está de acuerdo o no simplemente, se trata de argumentar sobre las opiniones de sus compañeros.

La reflexión y discusión en el foro parte desde la siguiente solicitud:

Comente su experiencia inicial y final en este programa de formación, incluyendo lo aspectos negativos y positivos encontrados.

Argumente su respuesta a partir de los conocimientos que analizó en los Materiales del Programa y consultas que realizó en otras fuentes, sin olvidar citarlas correctamente. Reflexione sobre las respuestas de sus compañeros y comparta sus comentarios. Tenga en cuenta que para dar los aportes pertinentes, es necesario revisar lo que ellos han comentado. Además debe leer la guía del buen uso de los foros, ubicada en el botón Información del programa.

Su participación en el foro debe ser argumentativa. Esto indica que debe aportar las referencias que originaron su punto de vista. Igual la réplica que debe hacer, al menos

a la participación de dos de sus compañeros debe ser soportada desde los conceptos aprehendidos.

El foro se encuentra disponible en dos espacios: el primero desde el botón Foros Discusión/ Foro temático 2 “El usuario / digitador”, en el menú principal del programa o en el botón Actividad 4.

3.3 Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización)

Evidencia 2: Práctica 4 “Teclado alfanumérico y mayúsculas”.

Esta actividad consiste en desarrollar actividades en el espacio de práctica dispuesto con el fin de evidenciar el nivel de apropiación y entendimiento sobre la digitación del teclado alfanumérico y las mayúsculas.

Para realizar esta actividad debe ingresar al espacio e iniciar su práctica digitando lo que se le solicita en cada nivel, donde irán aumentando la cantidad de letras, el nivel de dificultad y el tiempo con el que cuenta para realizar el ejercicio. Tiene la oportunidad de desarrollar esta actividad las veces que sean necesarias para que dé muestra de su interés por mejorar su desempeño. Su calificación dependerá tanto de la cantidad como de la calidad de las prácticas.

La práctica se encuentra en la ruta: Actividad 4 / Evidencia 2: Práctica 4 “Teclado alfanumérico y mayúsculas”. Recuerde que esta actividad es calificable y el resultado se registrará directamente en la central de calificaciones.

3.4 Actividades de transferencia del conocimiento

Evidencia 3: Video colaborativo “Evidenciando mi digitación”.

A continuación deberá grabar un video junto con un aprendiz que se encuentre adelantando el presente proceso de formación en el que evidencie la postura correcta para digitar así como su agilidad para desarrollar dicha actividad. Una vez tenga su video editado en formato MP4 debe montarlo en el canal Youtube y enviar el link en un documento de texto.

Envíe la evidencia a través del espacio que encuentra en la ruta: Actividad 4 / Evidencia 3: Video colaborativo “Evidenciando mi digitación”. Recuerde que esta actividad es calificable y la entrega se registrará a la central de calificaciones dentro de los tiempos que asigne su tutor (a).

Nota: Si al momento de enviar el archivo (Actividad), el sistema genera el error: Archivo inválido, es porque al adjuntar el archivo, este se encuentra abierto. Por lo tanto, debe cerrarlo y probar de nuevo: Adjuntar archivo en el botón Examinar mi equipo.

3.5 Actividades de evaluación

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Actividades de conocimiento: **Evidencia 2:** Práctica 4 "Teclado alfanumérico y mayúsculas".	• Digita con eficiencia y precisión textos, haciendo uso de las recomendaciones establecidas en digitación y ergonomía. • Ubica sus manos y dedos sobre el teclado de acuerdo a la norma.	Enlace dispuesto en el LMS.
Evidencias de Desempeño: **Evidencia 1**: Foro temático 2: "El usuario / digitador".		Enlace dispuesto en el LMS.
Evidencias de Producto: **Evidencia 3:** Video colaborativo "Evidenciando mi digitación".		Rúbrica para valoración de evidencia.

4. RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE

Ambiente(s) requerido:

- Ambiente de navegación (computador y conexión a internet).
- Instalación del software: Adobe Reader y Adobe Flash Player.
- Editor de texto.

Material(es) requerido:

- Material de formación de la actividad de aprendizaje 4.
- Material interactivo de la actividad de aprendizaje 4.
- Materiales de apoyo de la actividad de aprendizaje 4.
- Espacio de práctica de la actividad de aprendizaje 4.

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Para consultar el glosario del programa de formación **"Digitación de textos"** por favor diríjase al espacio "Glosario", ubicado en el menú principal.

6. REFERENCIAS

Para consultar las referencias utilizadas en la Actividad de Aprendizaje 4, es necesario dirigirse al material descargable o interactivo ubicado en el apartado materiales del programa.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO (ELABORADA POR)

NOMBRE	CARGO	DEPENDENCIA	FECHA
Félix Augusto Reyes Gutiérrez	Líder Ambiente de Sistemas de la Información	Centro de Industria y de la Construcción	Septiembre de 2015
Diana Rocío Possos Beltrán	Asesora Pedagógica	Centro de la Tecnología del Diseño y la Productividad Empresarial	Septiembre de 2015
Juan Pablo Vale	Líder	Centro de la Tecnología del Diseño y la Productividad Empresarial.	Septiembre de 2015