PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: Desarrollo de habilidades digitales para la comunicacion y colaboracion en linea
- Código del Programa de Formación: 23310012
- Competencia: Operar herramientas informáticas y digitales de acuerdo con protocolos y manuales técnicos
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar:
    - Identificar herramientas digitales de comunicación en tiempo real y compartido según requerimientos tecnológicos y normatividad vigente.
    - Generar identidad digital de acuerdo al uso de herramientas tecnológicas y normas de comportamiento social en línea
- Duración de la Guía: 48 Horas

2. PRESENTACIÓN

Bienvenidos al curso de Desarrollo de Habilidades Digitales para la Comunicación y Colaboración en Línea. En este programa, exploraremos estrategias clave para potenciar sus habilidades en el entorno digital, enfocándonos en la comunicación efectiva y la colaboración sin fisuras en línea. Desde la mejora de la expresión escrita hasta el dominio de herramientas colaborativas, nuestro objetivo es equiparlos con las destrezas necesarias para navegar y destacar en la era digital, donde la comunicación y la colaboración son fundamentales para el éxito. Prepárense para descubrir nuevas formas de conectarse y trabajar en línea de manera eficiente y productiva. ¡Bienvenidos a un viaje emocionante hacia la excelencia en la comunicación y colaboración digital!

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Aprendices, por favor elaboren o actualicen sus perfiles profesionales en redes sociales como LinkedIn. Esto les brindará la oportunidad de aplicar prácticas efectivas de comunicación digital, destacar sus habilidades y experiencia, y aprender a construir una presencia en línea positiva.

Haremos una actividad práctica para la creación y edición de un documento compartido en una plataforma como Google Docs. Esto les permitirá experimentar de primera mano la colaboración en tiempo real, la comunicación efectiva a través de comentarios y la gestión conjunta de proyectos en línea.

Vamos a llevar a cabo una simulación de una reunión virtual utilizando herramientas de videoconferencia. Van a desempeñar roles específicos, practicar la participación activa, el uso de funciones de chat y compartir contenido en tiempo real. Esta actividad les brindará experiencia práctica en la comunicación efectiva en entornos virtuales de trabajo.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Tome como referencia la técnica e instrumentos de evaluación citados en la guía de Desarrollo Curricular

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento: **MOD01 Crucigrama** **MOD01 Quiz Herramientas**	Crucigrama de las características de las TIC Repasar el contenido de las características propias de las nuevas tecnologías de información y comunicación como herramientas de colaboración digital en línea. Apropiar conocimientos de las herramientas de comunicación y colaboración de los usuarios digitales para poder tener una identidad digital en procesos inmersivos como lo es el uso de las TIC.	**Lista de Chequeo**

MOD02 Arrastrar y Soltar **MOD02 Crucigrama Identidad Digital** **MOD03 Emparejamiento entre término y definición** **Evidencias de Desempeño** **Evidencias de Producto:**	Identificar los conceptos de público y privado para poder gestionar perfiles digitales estructurados y eficientes que permitan que un usuario sea buen ciudadano digital. Repasar el contenido de la identidad digital para apropiarse de los conceptos vistos en el componente de formación. Con esta actividad se busca afianzar algunos de los conceptos más importantes de las redes sociales, las normas de comportamiento y los cuidados que debemos de tener al hacer uso de redes sociales, plataformas de trabajo y colaboración en línea.	

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Alfabetización digital: proceso formativo en habilidades y competencias básicas en el uso de las TIC y de la navegación en la red Internet.

Amenaza: persona, evento o actividad para causar un daño potencial a otra persona por un sistema informático con fines delictivos.

Automatizar: acción de usar herramientas informáticas en procesos que se llevaban tradicionalmente (manuales).

Comunicación: proceso de interactuar, compartir y divulgar información propia de los seres humanos o individuos de una sociedad.

Comunicación asíncrona: llamada comunicación diferida en el tiempo cuando no están conectadas al mismo tiempo.

Comunicación síncrona: llamada comunicación simultánea o de tiempo real, cuando dos personas o un grupo están conectados e interactúan al tiempo.

Herramienta de colaboración: herramientas digitales que permiten y promueven el trabajo en equipo, para la construcción colectiva de conocimiento o compartir experiencias.

Herramienta de navegación: un programa que permite encontrar y visualizar información de hipertexto como Google Chrome, Opera, Edge entre otros.

Medios interactivos: permiten interactuar de forma bidireccional, se usa normalmente para el intercambio de información entre las personas en medios digitales.

Página web: documento electrónico escrito normalmente en un lenguaje llamado HTML, que permite la visualización de contenidos de internet, contienen enlaces y datos multimedia

Smartphone: teléfono celular inteligente, con la posibilidad de poderse actualizar, instalar programas y ser altamente productivo por las aplicaciones que contiene.

Aplicación móvil (app) : programa informático empaquetado para poder ser utilizado en dispositivos móviles. Pueden ser gratuitos o de pago, se descargan de tiendas Android o IOS.

Blog : sitio web que recopila información en orden cronológico, tipo diario; puede ser personal o empresarial; se usa para noticias o artículos.

Comunidad : grupo de personas que se reúnen para poder compartir información de interés y se comunican de manera síncrona o asíncrona.

Firma digital : documento electrónico cifrado para proteger información y verificar la fuente desde donde fue emitida.

Identidad digital : rasgos que una persona, grupo u organización tiene en medios digitales, generados a partir de su actuar en la red.

Reputación online : opiniones, comentarios o calificaciones de una persona o empresa que está presente en Internet.

Youtuber: llamados también influenciadores digitales, son las personas que suben contenidos a Internet para poder compartirlos en plataformas digitales como YouTube.

Amenaza: cualquier evento que puede afectar los activos de información y se relaciona, principalmente, con recursos humanos, eventos naturales o fallas técnicas.

Chat: son servicios de IM o mensajería instantánea que permiten la interacción entre dos o más personas en tiempo real compartiendo textos, imágenes o videos.

Fanpage: página de fans o seguidores en la red social de Facebook donde se posiciona una marca o una empresa.

Foro: plataforma generalmente web donde las personas ingresan, se registran y pueden intercambiar ideas sobre temas de interés.

Perfil: conjunto de características o preferencias que identifican a una persona en una plataforma tecnológica.

Red social: las redes sociales son estructuras formadas en internet por personas u organizaciones que se conectan a partir de intereses o valores comunes.

Vulnerabilidad: es debilidad o fallo en un sistema de información que pone en riesgo la seguridad de la información pudiendo permitir que un atacante pueda comprometer la integridad, disponibilidad o confidencialidad de la misma.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

Jaramillo, O. (2016). Redes sociales: los límites de lo público y lo privado. https://www.eleconomistaamerica.co/telecomunicacion-tecnologia-cl/noticias/7790793/08/16/Redes-sociales-los-limites-de-lo-publico-y-lo-privado.html

Pachter, B. (2010). The Essentials of Business Etiquette: How to Greet, Eat, and Tweet Your Way to Success. Bárbara Pachter.

Sanz, C. (2005). Tipos de comunidad. https://ejemplos.net/tipos-de-comunidad/

Ecoprensa. (2016). Redes sociales: los límites de lo público y lo privado. elEconomista América. https://www.eleconomistaamerica.co/telecomunicacion-tecnologia-cl/noticias/7790793/08/16/Redes-sociales-los-limites-de-lo-publico-y-lo-privado.html

Fundación telefónica. (2013). Identidad Digital: El nuevo usuario en el mundo digital. Editorial Ariel. https://www.ufasta.edu.ar/biblioteca/files/2017/02/identidad_digital.pdf

Innova School. (s. f.). PLE y PLN Básico. Ébolo. https://ebolo.es/welearning/innovaschool/modulos/ple1/index.html

Martínez, P. (2017). Estudio de Uso y Actitudes de Consumo de Contenidos Digitales. Ministerio de Energía, Turismo y Agenda Digital. https://www.ontsi.es//sites/ontsi/files/Uso%20y%20actitudes%20de%20consumo%20de%20contenidos%20digitales.%20Julio%202017.pdf

Mejia, R. (2016). Construyendo nuestra identidad digital. rubenmejiasite. https://rubenmejiasite.wordpress.com/2016/08/21/construyendo-nuestra-identidad-digital/

ProTalento. (2020). Habilidades digitales en Colombia. ¿El futuro digital es de todos? GAN Colombia. http://www.andi.com.co/Uploads/GAN_HabilidadesDigitales_COL_V8.pdf

Rivera, C. (2014). Identidad digital... ¿ser o no ser? Infotecarios.https://www.infotecarios.com/identidad-digital-ser-o-ser/#.Yuph0hHPxPY

Sabater, C. (2014). La vida privada en la sociedad digital. La exposición pública de los jóvenes en Internet. Aposta, (61), p. 1-32. https://www.redalyc.org/pdf/4959/495950257001.pdf

Superintendencia de Industria y Comercio. (2018). Protección de datos personales. Gov.co. https://www.sic.gov.co/sobre-la-proteccion-de-datos-personales

Universidad de Alicante. (2019). Netiqueta. https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/79601/2/CI2_intermedio_2017-18_Netiqueta.pdf

Universidad Pablo de Olavide. (2020). Gestión de la Identidad Digital. https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/8986/Gestión%20de%20la%20Identidad%20Digital.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Belloch C, (2017) Las tecnologías de información y comunicación, Universidad de Valencia.https://www.uv.es/~bellochc/pdf/pwtic1.pdf

Cabero Almenara, J. (2015). Reflexiones educativas sobre las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Revista Tecnología, Ciencia Y Educación, (1), 19–27.https://doi.org/10.51302/tce.2015.27

Cisco, (2021), el cambiante entorno de la red.http://itroque.edu.mx/cisco/cisco1/course/module1/1.4.1.3/1.4.1.3.html

Flores D, (2020), La comunicación humana, San Luís Potosí: Universidad Autónoma de San Luís Potosí.http://www.ingenieria.uaslp.mx/Documents/Apuntes/HUMANIDADES%20B.pdf

Guerrero S, Ripio R, (2018), La Ciudad Digital al Servicio del Ciudadano del Siglo XXI, Un ecosistema abierto de innovación, https://www.minsait.com/sites/default/files/newsroom_documents/laciudaddigitalalserviciodelciudadanodelsigloxxi_0.pdf

Instituto nacional de seguridad, (2021), Privacidad y seguridad en internet.https://www.aepd.es/sites/default/files/2019-11/guia-privacidad-y-seguridad-en-internet.pdf

Mintic, (Diciembre de 2019),Modelo de Madurez de Ciudades y Territorios Inteligentes.https://gobiernodigital.mintic.gov.co/692/articles-179102_recurso_2.pdf

Molina A, Roque, , Garcés B,, Rojas Y, Dulzaides M,, & Selín M. (2015). El proceso de comunicación mediado por las tecnologías de la información. Ventajas y desventajas en diferentes esferas de la vida social. MediSur, 13(4), 481-493. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1727-897X2015000400004&lng=es&tlng=es.

Moreno E, (3 de octubre de 2010), Definición y clasificación de las TIC.https://mariylastic.weebly.com

Sánchez E, (20 de noviembre de 2017) Las tecnologías de información y comunicación TIC desde una perspectiva social.https://www.redalyc.org/pdf/1941/194114584020.pdf

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**Sergio David Muñoz Vela**	**Instructor**	**Centro de Comercio y Servicios**	**29 de Noviembre de 2023**

8. CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					