



SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN
GUÍA DE APRENDIZAJE PARA EL PROGRAMA DE
FORMACION COMPLEMENTARIA VIRTUAL

Código: F00x-P00x-GFPI versión: 01
Proceso Gestión de la Formación Profesional Integral
Procedimiento Creación y Adecuación de Programas de
Formación Virtual y a Distancia

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 apropiarse 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.	<ul style="list-style-type: none"> 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".	<ul style="list-style-type: none"> 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".	<ul style="list-style-type: none"> 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