



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 N° 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 comprensión 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”.	<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.
Evidencias de Desempeño: Evidencia 2: Actividad interactiva: “Caiga en la Letra”.	<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 3: Estudio de caso “Problema resuelto”.	<ul style="list-style-type: none">• 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.

Guía de Aprendizaje

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