1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENIZAJE

Denominación del Programa de Formación: MANEJO BÁSICO DE HERRAMIENTAS OFIMATICAS I

Código del Programa de Formación: 13530036

Versión: 1

Nombre del Proyecto: N/A

Fase del Proyecto: N/A

Actividad de Proyecto: N/A

Competencia: Aplicar tecnologías de la información teniendo en cuenta las necesidades de la unidad administrativa.

Resultados de Aprendizaje Alcanzar: 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.

Duración de la Guía: 50 Horas.

GUIA #1 TICS

2. PRESENTACION.

Estimados Aprendices:



Es importante tener en cuenta como la incorporación del uso de las tecnologías de la información y la comunicación en la educación y en los ambientes laborales, ayuda tanto en la etapa de formación como en el futuro profesional, no sólo porque la gran mayoría de las empresas manejan éstas tecnologías como parte de su difusión, sino porque también abre las posibilidades a la formación continua.

Eres un aprendiz del siglo XXI, de la nueva "era digital", por este motivo la presente Guía de Aprendizaje te adentrará al mundo de la tecnología. Alcanzaras conocimientos y destrezas para el manejo de las TIC involucradas en la red, acompañados en los principios de las Herramientas de oficina.



En esta guía aprenderás a utilizar de forma adecuada las herramientas de oficina que te permite crear, procesar y transmitir digitalmente la información para realizar diferentes tareas. Siendo herramientas muy útiles tanto para el trabajo como para la vida cotidiana. Crearas archivos digitales ofimáticos, involucrando la creatividad (*uno de los valores importantes del aprendiz SENA*) en el desarrollo de pequeños oficios y formatos pasando por eficientes presentaciones de ideas de forma interactiva terminando con el uso eficaz de hojas de cálculo.

3. FORMULACION DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 ACTIVIDADES DE REFLEXION INICIAL:



Tanto las redes sociales y las tecnologías interactivas presentes en redes de comunicación TICS, basan su uso en diferentes programas de aplicación instalados en nuestra computadora, y se han convertido en un aspecto fundamental no solo en la educación sino también en nuestra vida diaria ya sea en el trabajo, en la casa, como medio de comunicación etc.

De acuerdo a la temática que se esté aplicando en la Formación, con base en el Plan de Formación Personal, iniciaremos con una corta Inducción sobre el tema de Motivación, para ello inicialmente, de acuerdo al video sobre las TIC, que se pueden ver en este enlace: https://www.youtube.com/watch?v=CFtRBKp7vpI.

De forma individual reflexione:

Con respecto al video sugerido del tema del curso: ¿Qué son las TIC?

¿Porque son Importantes en el sector laboral?

Al terminar la reflexión sobre que son las TIC, realizar un recuento sobre cuantos recursos tecnológicos conocen, ¿han utilizado o creen que encajan en el amplio mundo de las TICS?; Cuantas herramientas TICS tienen en sus Oficinas, en sus casas, en un banco, ¿un supermercado? etc. Al finalizar realizamos un debate al respecto y despejamos dudas que puedan surgir al respecto por medio del grupo del WhatsApp creado para fines de formación virtual.

Desarrollo de Contenidos

1. FUNDAMENTOS DE TIC

1.1 CONTEXTO: Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones identificadas por sus siglas "TIC", son equipos, programas y comunicaciones que permiten procesar, almacenar y transmitir información, brindando a sus usuarios grandes beneficios.

las TIC han incursionado en todos los campos, dichas herramientas, han permitido innovar facilitando las tareas que el ser humano desempeña. Entre otros se encuentran los siguientes: educación, laboral, personal, familiar, ciencia, medicina, comunicación.

1.2 EL COMPUTADOR O COMPUTADORA



Es el medio tecnológico, que permite almacenar gran cantidad de información y trabajar con ella (en algunos países es conocida como ordenador).

1.2.1 BIOGRAFIA DEL COMPUTADOR

El origen de las computadoras no es tan antiguo: comenzó hace sólo 60 años aproximadamente.

Al principio se utilizaban para realizar cálculos complejos y tareas determinadas. Eran muy costosas, y solamente se encontraban en entidades de gobierno y universidades. Eran diferentes a las que conocemos en la actualidad, pues ocupaban mucho espacio físico y sólo podían cumplir algunas funciones específicas.

Las pantallas eran en blanco o amarillo y negro, almacenaban poca información puesto que contaban con poca capacidad de memoria y eran extremadamente lentas. De todos modos, estas primeras computadoras eran un gran adelanto para la época, que prometían a futuro muchas posibilidades de uso en diferentes áreas.

En la actualidad, las PCs se han transformado en una herramienta de uso habitual, y cada vez existen mayores posibilidades de acceso a las mismas. En el mercado, podemos encontrar equipos que se adecuan a las necesidades profesionales y económicas de los distintos usuarios.

Históricamente, la computadora comenzó a denominarse "PC" (del inglés, Personal Computer), en referencia a un equipo de tamaño medio para ser utilizado por un solo usuario.

1.2.2 FUNCIONES DEL COMPUTADOR



Entrada: La información ingresada al computador es lo que corresponde a la función de entrada. Los dispositivos que se usan para esta función, se llaman dispositivos de entrada como el teclado y el mouse.



Procedimiento: Al ingresar información o al dar instrucciones al computador, este las ejecuta mediante el procesamiento de datos. La CPU (Central Processing Unit: Unidad Centra de Procesamiento) es la parte que procesa las instrucciones, mediante las operaciones programadas de acuerdo con las órdenes que se le envían. La CPU, es una pequeña pieza que está dentro del gabinete o torre del computador.



Almacenamiento: Se puede usar un dispositivo interno o externo para almacenar información que se ingresa o genera. Estos dispositivos son: disco duro (que se encuentra dentro del computador o externo), CD, DVD o pendrive (USB) que son medios de almacenamiento externo.



Salida: Los dispositivos de salida son: pantalla, impresora, parlantes

1.2.3 COMPONENTES DE UN COMPUTADOR

Una computadora de cualquier forma que se vea, tiene dos tipos de componentes: El hardware (parte física) y el software (parte lógica).

Antes de presentar los diferentes elementos de una PC debemos tener en cuenta la clasificación básica entre dos tipos de componentes:

Hardware: Se denomina hardware, a la parte física de la computadora, pues vienen a ser las partes que se perciben. Ejemplo de ellos, son: la pantalla, la CPU, el mouse, el teclado.





Software: Se refiere a los programas y datos almacenados en un ordenador. En otras palabras, son las instrucciones responsables de que el hardware (la maquina) realice su tarea.

CPU O PROCESADOR

Es el circuito integrado central y más complejo de un sistema informático; a modo de ilustración, se le suele asociar por analogía como el «cerebro» de un sistema informático. El procesador puede definirse, como un circuito integrado constituido por millones de componentes electrónicos agrupados en un paquete. Constituye la unidad central de procesamiento (CPU) de unPC catalogado como microcomputador.

TARJETA MADRE O MOTHERBOARD El motherboard es el corazón de la computadora. El motherboard (tarjeta madre) contiene los conectores para conectar tarjetas adicionales (también llamadas tarjetas de expansión por ejemplo tarjetas de video, de red, MODEM, etc.). Típicamente el motherboard contiene el CPU, BIOS, Memoria, interfaces para dispositivos de almacenamiento, puertos serial y paralelo, aunque estos puertos ya son menos comunes por ser tecnología vieja aunque estos puertos ya son menos comunes por ser tecnología vieja ahora se utilizan más los puertos USB,



ranuras de expansión, y todos los controladores requeridos para manejar los dispositivos periféricos estándar, como el teclado la pantalla de video y el dispositivo de disco flexible.

MEMORIA RAM

RAM es acrónimo para Random Access Memory (memoria de acceso aleatorio), es un tipo de memoria que puede ser accesado aleatoriamente; esto es, que cualquier byte de memoria puede ser accesado sin tocar los bytes predecesores. RAM es el tipo de memoria más común encontrado en computadoras y otros dispositivos, como impresoras.



TARJETA DE VIDEO

La tarjeta de video, es el componente encargado de generar la señal de video que se manda a la pantalla de video por medio de un cable. La tarjeta de video se encuentra normalmente en integrado

al motherboard de la computadora o en una placa de expansión.



TARJETA DE SONIDO

La mayoría de las tarjetas madre ahora cuentan con algún tipo de controlador de sonido integrado. Por lo tanto, las tarjetas de sonido no son necesarios a menos que quieras mayor fidelidad de sonido en tu computadora o liberar un poco de carga al CPU con el control del sonido.



DISCO DURO

Los discos duros tienen una gran capacidad de almacenamiento de información, pero al estar alojados normalmente dentro del armazón de la computadora (discos internos), no son extraíbles fácilmente



Disco duro PC portatil

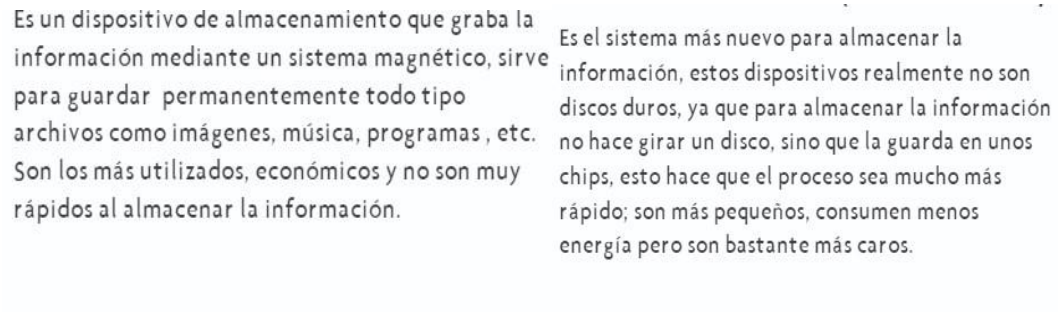


Disco duro PC de mesa

DISCO DURO

Los discos duros tienen una gran capacidad de almacenamiento de información, pero al estar alojados normalmente dentro del armazón de la computadora (discos internos), no son extraíbles fácilmente.

El disco duro almacena casi toda la información que manejamos al trabajar con una computadora. En él se aloja, por ejemplo, el sistema operativo que permite arrancar la máquina, los programas, archivos de texto, imagen, vídeo, etc. En la actualidad existen dos clases de disco duro HDD y SSD.



5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

A

APLICACIÓN: Se puede considerar sinónimo de programa o software.

B

BINARIO: Código básico de la informática que reduce todo tipo de información a cadenas de ceros y unos.

Bit (Dígito Binario) Unidad mínima de almacenamiento de la información cuyo valor puede ser 0 ó 1; o bien verdadero o falso.

BYTE: Conjunto de 8 bits el cual suele representar un valor asignado a un carácter.

C

COMPUTADORA (PC): Máquina electrónica capaz de procesar información. Antes de ser electrónicas fueron mecánicas o electromecánicas.

CPU*(Central processor Unit*): Unidad Central de Proceso. Caja donde se encuentran los componentes básicos la computadora, la tarjeta principal con el microprocesador, la memoria, las unidades de disco, los circuitos, la fuente de alimentación. Es la auténtica computadora.

D

DISCO DURO: Disco de metal cubierto con una superficie de grabación magnética.

G

GIGABYTE (GB): Unidad de medida de la capacidad de memoria y de dispositivos de almacenamiento informático (disquete, disco duro, CD-ROM, DVD, etc.). Un GB corresponde a 1.024 millones de bytes.

H

HARDWARE (Equipo): Componentes físicos de una computadora.

K

KILOBYTE: Unidad de medida de la capacidad de almacenamiento de la memoria o de un dispositivo, equivalente a 1024 (dos elevado a la 10) bytes.

M

MICROPROCESADOR (Chip): Circuito integrado en un soporte de silicio el cual está formado por transistores y otros elementos electrónicos miniaturizados. Es uno de los elementos esenciales de una computadora.

MICROSOFT: Compañía creadora de los sistemas operativos Windows 95, Windows NT; de los controles Active X, y desarrolladora del navegador IE del WWW entre otros recursos.

MOTHERBOARD: Tarjeta principal, es una tarjeta de circuitos sobre la cual van montados los componentes electrónicos principales de una microcomputadora.

P

PROGRAMA (Software): Conjunto de instrucciones escritas en un determinado lenguaje (COBOL, C++, etc.) que dirigen a una computadora para la ejecución de una serie de operaciones, con el objetivo de resolver un problema que se ha definido previamente.

S

SOFTWARE: Conjunto de programas, documentos, procesamientos y rutinas asociadas con la operación de un sistema de computadoras, es decir, la parte intangible o lógica de una computadora.

T

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y DE LAS COMUNICACIONES (ICT): Conjunto de herramientas, habitualmente de naturaleza electrónica, utilizadas para la obtención, almacenamiento, tratamiento, difusión y transmisión de la información.

TERABYTE (TB): Unidad de medida de la capacidad de memoria y de dispositivos de almacenamiento informático (disquete, disco duro, CD-ROM, etc.) equivalente a algo más de mil billones de bytes, concretamente 1,024 (2^40). Se destaca que todavía no se han desarrollado memorias de esta capacidad aunque sí dispositivos de almacenamiento.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

editora, E. (2012). Guía práctica informática básica. Macro. Tomado de http://www.ebooks7-24.com.bdigital.sena.edu.co/?il=282

Arenaza, A. (2006). Informática I. McGraw-Hill Interamericana. Tomado de http://www.ebooks7-24.com.bdigital.sena.edu.co/?il=657

Ibáñez, P. (2018). Informática I. Cengage. Tomado de http://www.ebooks7-24.com.bdigital.sena.edu.co/?il=7696

Valentín López, Gema María. Informática Básica. 2014. Web.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**Carlos Alberto Gómez**	**Instructor**	**C. C. S. Regional Cauca Cauca**	**28/02/20**

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Cambio
Autor (es)	**Carlos Alberto Gómez**	**Instructor**	**C. C. S. Regional Cauca**	**30/03/ 20**	**Actualización**
	Gilberto Alfredo Paz E	**Instructor**	**C. C. S. Regional Cauca**	**2/07/2020**	**Actualización**