PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: CIUDADANIA DIGITAL PARA LA PAZ
- Código del Programa de Formación: 22810787
- Nombre del Proyecto (si es formación Titulada)
- Fase del Proyecto (si es formación Titulada)
- Actividad de Proyecto(si es formación Titulada)
- Competencia:
- UTILIZAR HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE MANEJO DE INFORMACIÓN.
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar:
- APLICAR HERRAMIENTAS WEB Y DE TRABAJO COLABORATIVO DE ACUERDO CON LA INFORMACIÓN
- UTILIZAR LAS HERRAMIENTAS OFIMÁTICAS DE ACUERDO CON LA INFORMACIÓN A PROCESAR
- UTILIZAR LA HERRAMIENTA DE ADMINISTRACIÓN DE ARCHIVOS DE ACUERDO CON EL SISTEMA OPERATIVO
- OPERAR EQUIPOS AUDIOVISUALES Y DE CÓMPUTO DE ACUERDO CON PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS
- Duración de la Guía: 40 HORAS

2. PRESENTACIÓN

Hoy en día resulta común encontrar máquinas electrónicas en todos los ambientes: las cajas registradoras en los mercados, los cajeros automáticos de los cuales podemos extraer dinero y realizar otras operaciones bancarias, la realización de estudios médicos con aparatos cada vez más complejos, la elaboración de las tareas escolares en la PC y el mismo entretenimiento a partir de consolas de videojuegos, son sólo algunos ejemplos de la presencia de la tecnología en los distintos ámbitos de la vida.

Sin embargo, esta presencia masiva de las máquinas electrónicas sucede hace apenas 60 años aproximadamente –¡un tiempo corto si consideramos el desarrollo integral de la historia!-, época en que aparecieron los sistemas digitales que utilizan el **código binario**. Increíble, ¿verdad? Estos elementos tecnológicos que tenemos tan incor-porados a nuestras tareas cotidianas, hasta hace poco tiempo no existían. En este capítulo podrás recorrer esta historia y aprenderás cuáles son las características de las PCs hoy, y adecuarlas a tus necesidades según estos conocimientos.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Apreciado aprendiz, el aprendizaje autónomo y el trabajo colaborativo son las fuentes del conocimiento, aquí radica la importancia del trabajo en equipo con el fin de fortalecer las habilidades y destrezas que manejadas con responsabilidad forjaran el perfil profesional, personalidad y carácter critico para la toma de decisiones de cada uno de los miembros de una empresa.

En esta guía usted desarrollara los conocimientos, habilidades y destrezas necesarias para el conocimiento y manejo adecuado mediado por herramientas tecnológicas TIC de Apoyo a sus funciones laborales, para continuar prestando servicios a la ciudadanía en general, permitiendo con esto desarrollar un proceso personalizado, colaborativo, participativo.

Uso de las herramientas tecnológicas

El uso de tecnologías como apoyo laboral tiene un impacto positivo en la prestación de servicios organizacionales, dadas sus características de disponibilidad, de variedad de información en tiempo real, facilidad de acceso y divulgación de la información sin desplazarse a una entidad u oficina de manera personal, que le dan dinamismo al proceso en sí.

Para promover ese potencial disponible, se hace pertinente el diseño de estrategias basadas y aplicadas con las herramientas de comunicación y comunicación existentes, proceso de capacitación en el que se motive a los funcionares de cualquier entidad a conocer y aprender a utilizar cada una de las herramientas TIC y las incorpore a sus actividades diarias. Se debe tener claro que estas herramientas son sólo un apoyo para la prestación de sus servicios o realización de labores diariamente realizadas en una empresa y el aplicarlas de manera consciente se puede reflejar en mayor calidad en la prestación de servicios de la organización.

Es importante señalar el grado de responsabilidad de los aprendices en el aprovechamiento y uso adecuado de estas herramientas tecnológicas, que impacte de forma positiva en la mejora de las habilidades y competencias que se requieran para la prestación de sus servicios a la comunidad.

Actividad 1.

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 y explicación del primer tema del curso, Motivación y/o Repaso del tema que se esté estudiando en la Formación, para ello inicialmente, de acuerdo al video tutorial sobre las TIC recomendaciones sobre el COVID-19, que se pueden ver en este enlace: https://youtu.be/licYO2H3Eb0 . De forma individual reflexione:

1. Con respecto al video del COVID -19: Que es el Covid-19? Cual o cuales consideras tu, son las medidas de seguridad mas importantes de las 8 vistas en el video?

2. Con respecto al video del primer tema del curso:

Que son las TIC? Porque son Importantes en el sector laboral?

Al terminar la reflexión sobre que son las TIC, realizamos 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 whastapp creado para fines de formación virtual.

Desarrollo de Contenidos

FUNDAMENTOS DE TIC

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.

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).



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.

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 Central 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.

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).

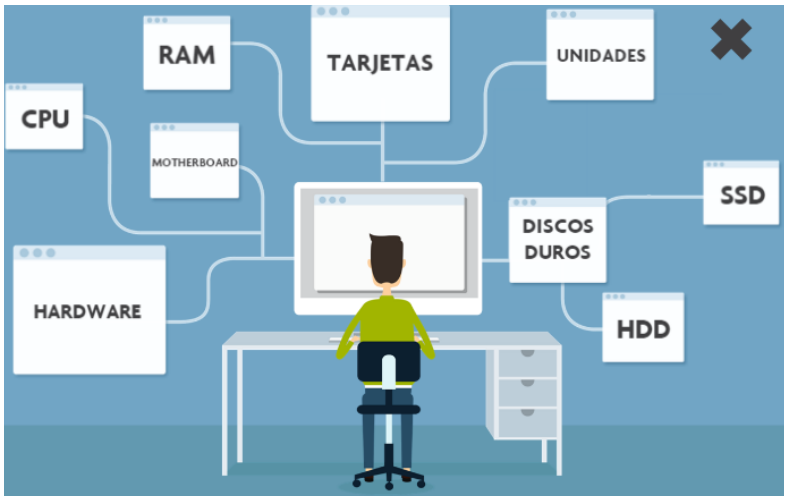
Antes de presentar los diferentes elementos de una PC debemos tener en cuenta la clasificación básica entre dos tipos de componentes:



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 un PC 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 ahora se utilizan mas 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 mas 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.

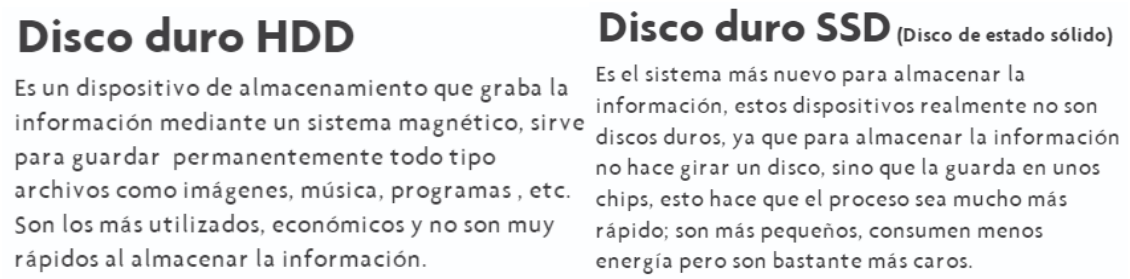
TARJETA DE SONIDO

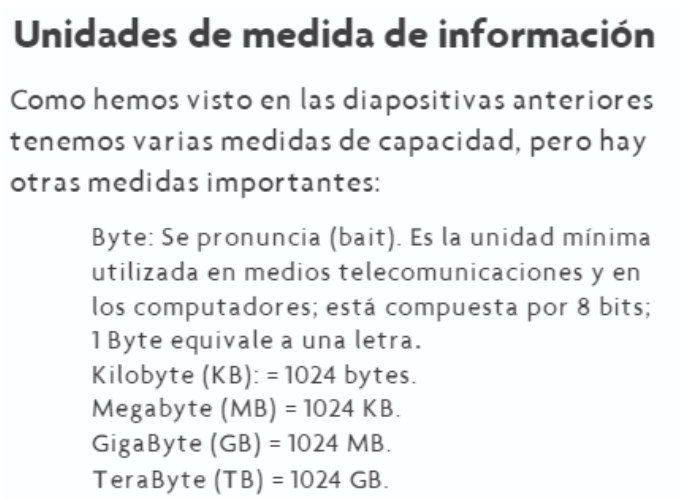
La mayoría de las tarjetas madre ahora cuentan con algún tipo de controlador de sonido integrado. Por lo tanto, las tarjetas de sonido no son necesarios a menos que quieras mayor fidelidad de sonido en tu computadora o liberar un poco de carga al CPU con el control del sonido.

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.

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 actualida existen dos clases de disco duro HDD y SSD





Actividad 2

Una vez finalizados los temas que competen a esta primera unidad del curos, lo aprendices debran realizar un ejercicio de repaso de coneptos por medio de una crucigrama de trerminos de la Unidad.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

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

VERTICAL

1 Que otro nombre tiene la placa madre

HORIZONTAL

2 Unidad de medida utilizada en el mundo digital

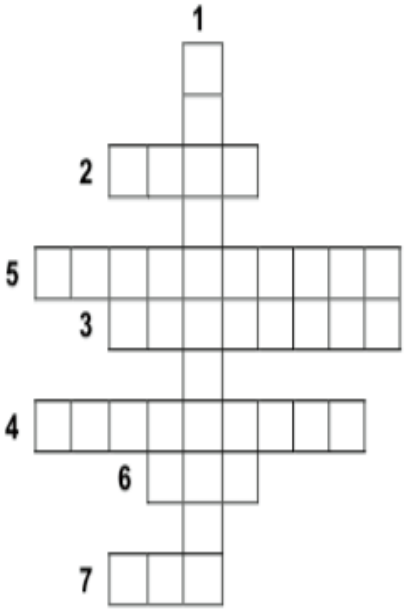
3 Nombre que se le da a las partes físicas del computador

4 Dispositivo que sirve para almacenar información

5 Que dispositivo recibe el nombre del cerebro del computador

6 Siglas de la memoria de acceso aleatorio

7 Siglas que recibe un disco duro de estado solido



Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento: Identificar y describe el entorno de Windows. Reconoce los componentes de una ventana. Establece la diferencia entre el copiado y el pegado de archivos. Realiza operaciones con carpetas y archivos. Reconocer los componentes de la ventana del procesador de Texto **Evidencias de Desempeño:**	Aplica las funciones de administración de la información del sistema operativo Windows Identifica las interfaces graficas de usuario y navega por el explorador de Windows con facilidad Identifica los diferentes tipos de archivos existentes y crea y organiza carpetas para salvaguardar de manera mas ordenada la información. Identifica cada uno de los componentes del entorno de	Listas de chequeo Ejercicios de casos

Participación en los aportes en Clase **Evidencias de Producto:** Entrega de ejercicios	word, teniendo en cuenta el manual del usuario	

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=2828

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 Albrto Gomez**	**Instruictor**	**Centro de Comercio y Servicios**	**28/02/2020**

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)	**Carlos Albrto Gomez**	**Instruictor**	**Centro de Comercio y Servicios**	**28/08/2020**	**Cambio de Formato de Guia de Aprendizaje**