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.

DISPOSITIVOS

Las computadoras electrónicas modernas, son una herramienta esencial en muchas áreas: industria, gobierno, ciencia educación y otros campos de la vida diaria de una persona o empresa.

A través de los dispositivos periféricos, se pueden introducir a la computadora datos útiles para la resolución de algún problema, obteniendo el resultado de dichas operaciones.

La computadora, necesita entradas para poder generar salidas y éstas se dan a través de dos tipos de dispositivos periféricos existentes:

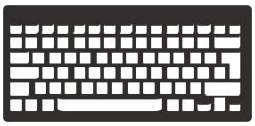
Dispositivos periféricos de entrada.

Dispositivos periféricos de salida

Al momento de utilizar una PC, se hallan conectados a la misma diferentes dispositivos, algunos de manera interna y otros de manera externa.

Dispositivos de entrada

Permiten al usuario del computador introducir datos, comandos y programas en la CPU:



Teclado



Mouse



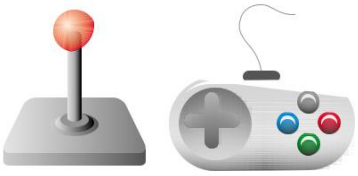
Webcam



Escáner o copiadora



Micrófono



Joystick

Dispositivos de salida

Reciben información que es procesada por la CPU y la reproducen, haciéndola visible o audible para la persona:



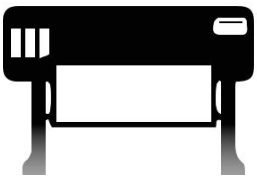
Monitores



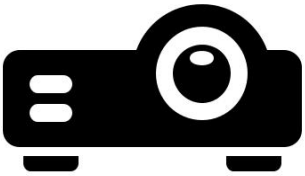
Parlantes



Impresoras



Plotters



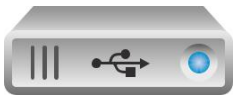
Video proyectores

Dispositivos de Entrada-Salida

Son los componentes de hardware utilizados para que el ordenador o computadora reciba y proporcione información. Un dispositivo de entrada/salida transfiere información en las dos direcciones posibles. Una unidad de disco, es un ejemplo de dispositivo de entrada/salida:



CD -DVD



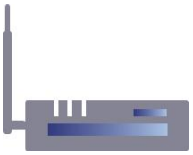
Disco duro externo



CPU



Fax



Modem

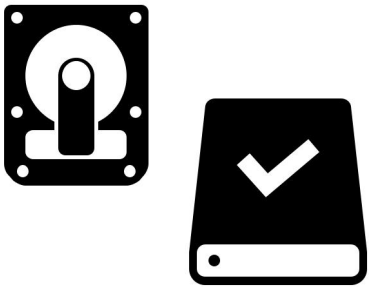


Unidades de almacenamiento USB

Dispositivos de almacenamiento

Son elementos que permiten leer o escribir información en medios o soportes donde ésta se guarde:

- Disco duro
- Unidad de Cd
- Unidad de DVD
- Memoria RAM
- Memoria ROM
- Blu-Ray



¿Cómo elegir una PC?

A la hora de comprar una PC, deben considerarse ciertas cuestiones para encontrar el equipo que más se ajuste a tus necesidades.

¿Qué uso le darás a la PC?

Si el uso es hogareño, los requisitos serán menores que si necesitas trabajar con muchos archivos de imagen o sonido. Por ejemplo, un diseñador gráfico o una persona que trabaja en el sector de sistemas de una empresa, precisará trabajar con mucha información en simultáneo, de modo que los requisitos para la PC serán mayores.

En la actualidad, las PCs vienen en su mayoría equipadas con el hardware y software necesario para que el usuario común pueda recurrir a ellas como herramientas para trabajar, entretenerse, investigar, o realizar tareas cotidianas sencillas tales como realizar compras por internet o simplemente escribir un texto

Consejo:

Aquí tienes ciertas preguntas que es conveniente tener en cuenta al momento de decidir qué PC es la más conveniente para ti.

¿Para qué será usada?

¿Quiénes serán sus usuarios?

¿Qué tareas necesitarás realizar en ella?

¿Dónde la utilizarás?

¿Con qué presupuesto cuentas para comprarla?

Actividad 3

La computadora, necesita entradas para poder generar salidas y éstas se dan a través de cuatro tipos de dispositivos periféricos existentes: entrada, salida, mixtos y de almacenamiento.

Según los temas vistos en el material de aprendizaje, cada aprendiz deberá hacer una lista con mínimo 3 dispositivos por cada tipo de periférico anteriormente mencionado.

SOFTWARE

Los programas son los recursos lógicos que nos permiten interactuar con la Computadora.

El programa más importante del equipo es, sin lugar a dudas, el Sistema Operativo. El mismo es el “director” encargado de controlar los recursos físicos y lógicos del equipo dando prioridad a aquellos que lo necesiten en el momento justo.

Pero además del sistema operativo, Podemos encontrar diferentes tipos de aplicaciones: de oficina, juegos, utilitarios, y todas aquellas que convierten a la computadora en una herramienta de uso cotidiano, cualquiera sea nuestra profesión o uso que le demos.

Si estás trabajando con una PC de Escritorio o con una Portátil debes usar un Sistema Operativo de Cliente, como por ejemplo Windows 7, 8 o 10. Dadas sus características, prestaciones y requerimientos, Windows 7, 8 o 10 funcionarán perfectamente con los distintos tipos de equipos mencionados anteriormente.

Si, en cambio, estás usando un Servidor, debes instalar un Sistema Operativo acorde a esa función, como por ejemplo Windows Server 2008 R2. Es importante destacar que, a diferencia del Sistema Operativo de Cliente, este tipo de sistema está pensado para proveer un servicio a otros usuarios de una red, como un sitio web, correo electrónico y espacio para alojar archivos.

En otras palabras, son las instrucciones responsables de que el hardware (la maquina) realice su tarea. Este, se clasifica en tres categorías básicas:

- **Software de sistema**
- **Software de aplicación**
- **Software de programación**

Software de sistema

Software básico o sistema operativo.Es un conjunto de programas que controlan los trabajos del ordenador o computadora. Se encarga de administrar y asignar los recursos de hardware. Ejemplo:

- **Sistemas operativos**
- **Controladores de dispositivos**
- **Herramientas de diagnóstico**
- **Herramientas de corrección y optimización**
- **Servidores**
- **Utilidades**
- **BIOS**
- **DOS**
- **Gestores de arranque**

Software de aplicación

Programas que controlan y dirigen las distintas tareas que realizan las computadoras, creando un ambiente amigable entre el PC y el usuario. Llevan a cabo tareas de tratamiento de textos, gestión de bases de datos, documentos, imágenes y videos además para el envío y distribución de información. Ejemplo:

- Procesadores de texto (block de notas)
- Editores (Photoshop para el diseño gráfico)
- Hojas de cálculo (MS Excel)
- Programas de comunicación (MSN Messenger, Skype)
- Sistemas gestores de bases de datos (MySql, postgress, Access)
- Paquetes integrados (Ofimática: Word, Excel, Power Point)
- Programas de diseño asistido por computador (Autocad)

Software de programación

Lenguajes de programación, interpretes, compiladores y aplicaciones similares utilizadas por los desarrolladores de sistemas. Ejemplo:

Editores de texto

Compiladores

Interpretes

Enlazadores

Depuradores

Entornos de desarrollo integrado (IDE)

Sistema operativo

Es el programa más importante que se ejecuta en una computadora. Cualquier computadora de propósito general, debe operar con un sistema operativo para lograr ejecutar otros programas. El sistema operativo, ejecuta las tareas básicas, como reconocer entradas desde el teclado, enviar mensajes a pantalla, mantener el rastro de los archivos y directorios en el disco, y controlar los dispositivos periféricos como las impresoras:

En la actualidad el sistema operativo mas difundido es windows, este sistema operativo ha existido desde 1985, pero con el paso de los años han creado diferentes versiones las mas recientes son: Windows 7, Windows 8, Windows 10, Windows Server (NT) y Windows Phone este ultimo especialmente para telefonos inteligentes.

Por esta razón, en la proxima unidad vamos a centrarnos en la explicacion de cómo interactuar con la version Windows 10, como configurar algunas caracteristicas basicas y como es la forma en que se administran las carpetas y los archivos.













Actividad 4.

Prueba tus conocimientos con este corto examen:

1. Si preciso trabajar con mucha información en simultáneo, los requisitos de la PC serán menores.

a. Verdadero.

b. Falso.

2. El procesador es:...

a. Un dispositivo externo.

b. Un dispositivo interno.

c. Ninguna es correcta.

3. ¿Cómo pueden clasificarse los periféricos de una PC?

a. Internos y externos.

b. De entrada y de salida.

c. Principales y secundarios.

4. ¿Qué es el hardware?

a. Los programas y aplicaciones que se instalan en la PC.

b. El sistema operativo.

c. La parte tangible que incluye los componentes físicos del equipo.

5. ¿Qué es el software?

a. El sistema operativo.

b. Las aplicaciones de oficina y los juegos.

c. Todas son correctas.

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: 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 T exto **Evidencias de Desempeño:** Participación en los aportes en Clase **Evidencias de Producto:** Entrega de ejercicios	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 word, teniendo en cuenta el manual del usuario	Listas de chequeo Ejercicios de casos

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

A

APLICACIÓN: Se puede considerar sinónimo de programa o software.

ARCHIVO: Unidad significativa de información la cual puede ser manipulada por el sistema operativo de una computadora debido a que tiene una identificación única formada por un nombre y una extensión. El nombre suele ser de libre elección del usuario y la extensión debe identificar el contenido o el tipo de archivo. A manera de información, los archivos word tienen la extensión .doc; los de excel tienen .xls; los de texto .txt y así sucesivamente.

B

BUSCADOR: Programas y páginas web especializadas que facilitan la localización de la información en Internet.

C

CLIC: Situación en la cual se pulsa un determinado comando de un ratón una vez colocado el vínculo del mismo sobre una determinada área de la pantalla con el fin de dar una orden al ordenador.

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

D

DATOS: Entendemos por DATOS la información que introducimos en la computadora para ser procesada. Por ejemplo los nombres y las direcciones de los socios de un club, con las que elaboramos un archivo informatizado que nos facilitará la gestión de las cuotas anuales y la emisión de listados.

E

ESCÁNER: Periférico que digitaliza documentos. **H HARDWARE (Equipo):** Componentes físicos de una computadora. **I**

ICONO: Símbolo gráfico que aparece en la pantalla de una computadora con el fin de representar una determinada acción a realizar por el usuario (ejecutar un programa, leer una información, imprimir un texto, un documento, un dispositivo, un estado del sistema, etc).

INTERFAZ (Interface)

Zona de contacto o conexión entre dos componentes de "hardware"; entre dos aplicaciones; o entre un usuario y una aplicación. Apariencia externa de una aplicación informática.

M

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.

N

NAVEGADOR (Browser): Aplicación para visualizar todo tipo de información y navegar por el ciberespacio que cuentan con funcionalidades plenamente multimedia. Como ejemplo de navegadores tenemos Internet Explorer y Netscape. Éstos programas pueden también actualizarse a sus últimas versiones de forma gratuita.

NOMBRE DE USUARIO (Username): Nombre intelegible que identifica al usuario de un sistema o de una red.

P

PASSWORD: Código utilizado para accesar un sistema restringido. Pueden contener caracteres alfanuméricos e incluso algunos otros símbolos.

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.

R

RATÓN (Mouse): Dispositivo electrónico de pequeño tamaño operable con la mano y mediante el cual se pueden dar instrucciones la computadora, para que lleve a cabo una determinada acción.

S

SISTEMA OPERATIVO (OS): Programa especial el cual se carga en una computadora tras ser encendido y cuya función es gestionar los demás programas, o aplicaciones, que se ejecutarán en dicha computadora, como, por ejemplo, un procesador de texto o una hoja de cálculo, o la impresión de un texto en una impresora o una conexión a Internet.

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,

U

USB: Universal Serial Bus - Estándar utilizado en las computadoras personales con el fin de reconocer los dispositivos hardware (impresora, teclado, etc.) y ponerlos en funcionamiento de forma rápida y sencilla. Elimina la necesidad de instalar adaptadores en la PC.

USUARIO: Persona que tiene una cuenta en una determinada computadora por medio de la cual puede acceder a los recursos y servicios que ofrece una red. Un usuario que reside en una determinada computadora tiene una dirección única de correo electrónico.

W

WINDOWS: Sistema operativo desarrollado por la empresa Microsoft cuyas diversas versiones (3.1, 95, 98, NT, 2000, XP, ME) dominan de forma abrumadora el mercado de las computadoras personales, aunque no se puede decir lo mismo del mercado de redes corporativas.

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**