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 5.

En este punto del curso, y según el material visto hasta el momento y las explicaciones del instructor sobre como elegir un computador adecuado a las necesidades, independiente de las características de estos, los aprendices están en la capacidad de asesorar a sus compañeros de trabajo, familiares y amigos en la compra de un ordenador de escritorio y o portátil. Por lo anterior, responda:

¿Que criterios se deben tener en cuenta al momento de decidir qué PC es la más conveniente para comprar?

INTERFAZ FRÁFICA DE USUARIO

¿Qué es Interfaz grafica de usuario ?

La Interfaz grafica de usuario, también conocida como GUI (Graphical User Interface), es un programa que hace las veces de intermediario entre usuario y máquina. Un software que muestra de forma visual todas las acciones posibles en una plataforma, así como la información disponible, para que los usuarios puedan interactuar con mayor facilidad y sin necesidad de disponer de profundos conocimientos de informática.

La Interfaz gráfica de usuario es algo que está totalmente presente en nuestro día a día. Cuando visitamos una página web, cuando abrimos un programa en nuestro ordenador o cuando arrancamos una app en nuestro smartphone, estamos interactuando constantemente con una GUI. Ya estamos totalmente familiarizados con ellas.

ELEMENTOS DE ESCRITORIO DE WINDOWS

- Pnatalla de incio de Windows
- Inicio de Sesión
- Iconos
- Escritortio de Windows
- Barra de Tareas
- Barra de Notificaciones

Actividad 6.

La Interfaz grafica de usuario, también conocida como GUI (Graphical User Interface), es un programa que hace las veces de intermediario entre usuario y máquina. Un software que muestra de forma visual todas las acciones posibles en una plataforma, así como la información disponible, para que los usuarios puedan interactuar con mayor facilidad y sin necesidad de disponer de profundos conocimientos de informática.

De acuerdo al recorrido realizado por las ventanas, y herramientas que contiene el escritorio de Windows, realice la siguiente actividad:

1.El aprendiz deberá personalizar su computador con una foto personal asignando al escritorio. 2. El aprendiz cambiara el fondo de pantalla de bloqueo por una foto o una presentación.

TIPOS DE ARCHIVOS

El archivo es un conjunto de información al que se les atribuye una identificación o nombre y que ademas incluye una abrevision que corresponde al tipo de archivo que es, esta abreviación se denomina extension.

Un archivo puede ser un texto, una imagen o una cancion por ejemplo.

TIPOS DE ARCHIVOS:

De acuerdo a la clase de archivo, este se presenta a travez de un icopno o imagen. Los archivos se pueden clasificar de la siguiente manera:

- Archivos de Texto
- Archivos de Imagen
- Archivos de Video
- Archivos dfe Musica

EXPLORADOR DE WINDOWS

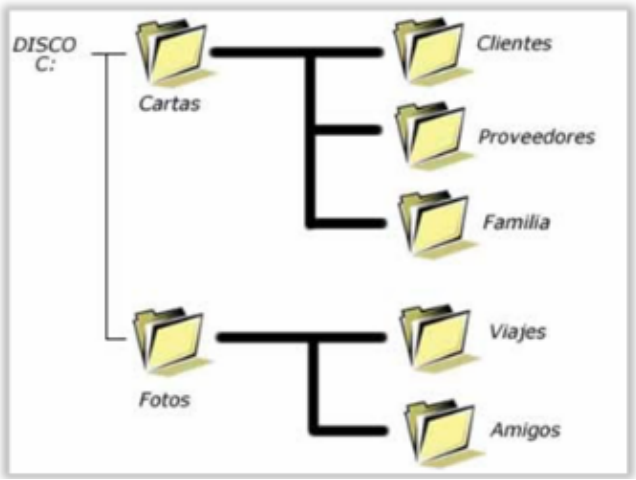
A traves del explorador de windows podemos organizar, localizar, abrir, mover, copiar y borrar archivos y carpetas

ORGANIZACIÓN DE CARPETAS Y ARCHIVOS

Antes de saber como se organiza una carpeta y sus archivos, veamos que es una carpeta y como crearlas:

Carpeta

A la carpeta también se le denomina directorio o folder, esta se utiliza para organizar y almacenar archivos, así mismo una carpeta puede contener a su vez otras carpetas, estas se denominan subcarpetas. Los archivos y carpetas se organizan por temas o por jerarquías.



¿Como crear una carpeta?

La mejor manera de organizar archivos en Windows 10 es usando las carpetas. Por medio de las carpetas podrás ordenar tanto la música, documentos, fotos, videos y demás. Windows 10 ya viene con varias carpetas predeterminadas para estos usos. Sin embargo, es probable que quieras crear subcarpetas, por ejemplo para organizar la música por artistas o las fotos de las últimas vacaciones. Es por ello que te mostraremos cómo crear una nueva carpeta en Windows 10. Te mostraremos varias formas de hacerlo tanto usando los menús así como usando el teclado. Comencemos.

1. Como crear una carpeta usando el menu contextual.

Para crear una carpeta nueva usando el menú contextual, el primer paso es ir abriri el Explorador de archivos. Una vez estés en el ***Explorador de archivos***, navega hasta dónde quieres crear la carpeta. En nuestro ejemplo navegaremos hasta la carpeta *Imágenes*, como puedes ver en la Imagen #1.

Una vez estés en la ruta donde deseas crear la carpeta, haz un clic derecho en cualquier espacio en blanco. Al hacerlo te saldrá un menú contextual. Del menú contextual, selecciona la opción que dice ***Nuevo***. Puedes ver esa opción en la Imagen #2.

Al colocar tu mouse sobre la opción ***Nuevo***, verás un sub-menú. La primera opción de ese submenú es la que dice ***Carpeta***. Hazle clic a la opción ***Carpeta***, la cual puedes ver en la Imagen #3.

Luego de darle clic a la opción ***Carpeta***, Windows 10 creará tu nueva carpeta. Notarás que el nombre de la misma es "***Nueva carpeta***" y que el texto esta sombreado en un color azul. Eso te indica que puedes ponerle otro nombre a la carpeta. Comienza a escribir el nombre cuando veas la nueva carpeta creada, como la que se muestra en la Imagen #4.

La carpeta que creamos en nuestro ejemplo se llama "*Fotos Android*" ya que la intención es guardar las fotos del teléfono Android. Te recomendamos que el nombre de la carpeta sea uno significativo y que te recuerde fácilmente el contenido de la misma. Puedes ver nuestro ejemplo final, en la Imagen #5.

Cómo crear una nueva carpeta en Windows 10 usando la Cinta de opciones.

En el ***Explorador de archivos*** la ***Cinta de opciones*** se encuentra en la parte superior de la ventana. Esta se combina con el menú tradicional para darte una representación visual de las opciones disponibles. Una de esas opciones es la de crear una carpeta nueva. Para ello debes desplazar tu mouse hasta la parte superior izquierda del ***Explorador de archivos***. Allí verás las pestañas de la ***Cinta de opciones***. La primera pestaña es la que dice ***Inicio***. Haz clic en la pestaña ***Inicio***, mostrada en la Imagen #6.

Ahora, desplázate hacia la derecha, hasta que veas la opciones ***Nueva carpeta***. La misma tiene el icono tradicional de carpetas de Windows y puedes verlo en la Imagen #7.

Haz clic en el botón ***Nueva carpeta*** para crear la misma. En instantes verás cómo Windows 10 crea tu carpeta. Ahora sería cuestión de darle el nombre que quieras y listo. A continuación te mostraremos un truco para crear carpeta usando el teclado.

Cómo crear una nueva carpeta en Windows 10 con el teclado.

Si eres de los que prefieres usar el teclado, verás que es muy sencillo crear una carpeta nueva usando el mismo. Igual que en los casos anteriores, abre el ***Explorador de archivo*** y localiza dónde quieres crear la carpeta nueva. Entonces debes hacer clic simultáneamente a las siguientes teclas ***Control***, ***Mayúscula*** y la letra ***N***.

CTRL+MAYÚS+N



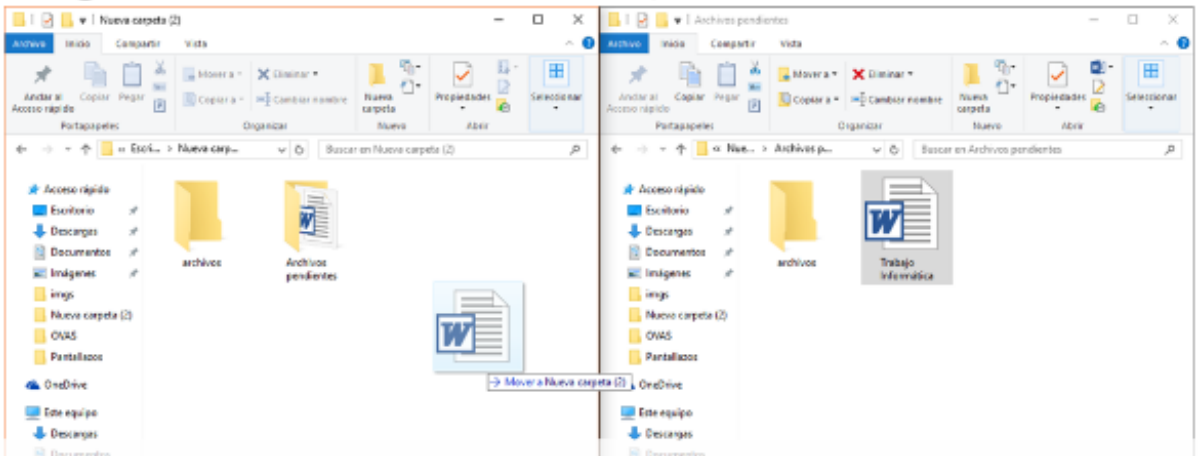
Puedes ver esta combinación de teclas en la Imagen #8.

Que bien, ahora ya sabes varias formas de cómo crear una nueva carpeta en Windows 10.

ORGANIZACIÓN DE CARPETAS Y ARCHIVOS

Para almacenar un archivo en una carpeta especifca, primero localizamos la carpeta que lo contiene, luego con clic sostenido del mouse lo arrastramos y lo soltamos encima de la carpeta en la que va a quedar. Para llevar a acabo este paso, es necesario que las dos carpetas sten abiertas simultaneamente.

Este mismo paso aplica cuando queremos meter una carpeta dentro de otra carpeta.



Actividad 7.

Un archivo es un conjunto de información al que se les atribuye una identificación o nombre y que además incluye una abreviación que corresponde al tipo de archivo que es, esta abreviación se denomina extensión.

Una carpeta se utiliza para almacenar y organizar de mejor manera los archivos, estas a su vez, pueden contener otras subcarpetas, que pueden almacenar mas información.

Según lo anterior y basados en los temas vistos en esta unidad, Cree cuatro carpetas y nómbrelas de las siguiente manera:



Luego guarde, cree o arrastre sobre cada una de ellas, al menos un archivo del tipo solicitado para cada una de ellas.

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 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.	Listas de chequeo Ejercicios de casos

Participación en los aportes en Clase **Evidencias de Producto:** Entrega de ejercicios		

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

C

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

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.

CURSOR: Señal visual que nos indica el lugar donde se encuentra la entrada de datos. Se representa normalmente con una flecha o una línea estrecha.

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.

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 permitiendo así la distribución electrónica de los mismos a través de la red en forma de archivos PDF. El programa gratuito Acrobat Reader, de Adobe, permite la visualización de los mismos.

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

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**