



PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: Alfabetización informática
- Código del Programa de Formación: 22810239
- Competencial: Aplicar herramientas ofimáticas, redes sociales y colaborativas de acuerdo con el proyecto a desarrollar.
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar:
 1. UTILIZAR LOS SERVICIOS DE INTERNET DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES.
 2. APLICAR LAS FUNCIONES DE UN PROGRAMA DE REALIZACIÓN DE DIAPOSITIVAS SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DE LA PRESENTACIÓN A DESARROLLAR.
 3. MANEJAR LAS FUNCIONALIDADES BÁSICAS DE UN SISTEMA OPERATIVO DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.
 4. APLICAR LAS FUNCIONES DE UNA HOJA DE CÁLCULO SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DE LAS OPERACIONES A DESARROLLAR.
 5. APLICAR LAS FUNCIONES DE UN PROCESADOR DE TEXTO SEGÚN LAS CARACTERÍSTICAS DEL DOCUMENTO A ELABORAR.
- Duración de la Guía : 70 horas

2. PRESENTACIÓN





Bienvenido al curso de alfabetización informática, aspirante a este curso, está diseñado para desarrollar habilidades esenciales en el uso de herramientas digitales y mejorar la comprensión tecnológica, aplicable tanto a nivel personal como laboral. Durante el curso, aprenderemos los fundamentos de la informática, explorando cómo funcionan las computadoras y sus sistemas operativos. Abordaremos temas clave como la navegación en Internet, el uso seguro de navegadores y motores de búsqueda, y exploraremos aplicaciones de productividad como procesadores de texto, hojas de cálculo y programas de presentación. Además, veremos cómo utilizar herramientas de comunicación digital, como correos electrónicos y redes sociales, y aprenderemos principios de ciberseguridad para proteger nuestra información en línea.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividades de reflexión inicial.

- Descripción de la(s) Actividad(es)

COGNITIVA: Definición de la importancia de las herramientas ofimáticas, el desempeño y la adquisición de conocimientos para el entendimiento y utilización de nuevas tecnologías que me permitan entender e interpretar su importancia y su funcionalidad.

- En grupo o individualmente, los estudiantes compartirán ideas sobre qué entienden por "alfabetización digital" y cómo creen que puede beneficiar su vida.
- Los estudiantes identificarán palabras en una sopa de letras que les permita entender los conocimientos previos que tienen sobre su conocimiento relacionado al curso.
- Ambiente Requerido
Salón o aula de sistemas.
Zona vive digital
Biblioteca Municipal
Zona social.
- Materiales
Mesas
Sillas
Marcadores
Tablero



Dispositivos electrónicos (Teléfonos Inteligentes, Tabletas, Computadores, Ratón, teclados, etc.)

Equipos audiovisuales (Video beam, proyector, equipo de sonido, pantallas, televisores.etc)

- Descripción de la(s) Actividad(es)

PROCEDIMENTAL: Contextualización a través de la definición de conceptos básicos de la ofimática para la correcta realización de ejercicios prácticos, que permitan identificar los saberes previos.

- Elaboración de preconceptos con sopas de letras en base a conocimientos previos.
- Análisis textual de información, en base a la información y el material.
- Lectura en base al desarrollo tecnológico y el entendimiento de la evolución de las tecnologías.
- Juego de pregunta-respuesta que permita identificar una problemática en base al desconocimiento de los procesos y redacción tecnológica.

- Ambiente Requerido

Salón o aula de sistemas.

Zona vive digital

Biblioteca Municipal

- Materiales

Mesas

Sillas

Marcadores

Tablero

Dispositivos electrónicos (Teléfonos Inteligentes, Tabletas, Computadores, Ratón, teclados, etc.)

Equipos audiovisuales (Video beam, proyector, equipo de sonido, pantallas, televisores.etc)

- Descripción de la(s) Actividad(es)

ACTITUDINAL: Comprender las distintas afectaciones que genera el impacto de los recursos tecnológicos y el no concientizar sobre el uso adecuado de las herramientas informáticas.

- Concientizar que el aprendizaje continuo y la importancia de su aprendizaje.



- Saber como abordar distintas situaciones que influyen en el cambio de actitud, y permiten manifestar de manera expresiva.
 - Trabajar la competencia social y el trabajo colaborativo en tiempo real.
-
- **Ambiente Requerido**
Salón o aula de sistemas.
Zona vive digital
Biblioteca Municipal
Zona social.
 - **Materiales**
Mesas
Sillas
Marcadores
Tablero
Dispositivos electrónicos (Teléfonos Inteligentes, Tablet, Computadores, Ratón, teclados, etc.)
Equipos audiovisuales (Video beam, proyector, equipo de sonido, pantallas, televisores.etc)
- Duración de la Guía : 3 horas

3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje.

- Descripción de la(s) Actividad(es)
COGNITIVA: Transferencia de aprendizajes, estableciendo relación a distintos conocimientos previos anteriormente abordados.
 - Socialización de conocimientos previos en la última clase, afirmación de lo comprendido y entendido o visto en clases posteriores.
 - Interpretación y adquisición de nuevos conocimientos y terminología por medio de la realización de un glosario con juegos didácticos



- **Ambiente Requerido**

Salón o aula de sistemas.

Zona vive digital

Biblioteca Municipal

- **Materiales**

Sillas

Marcadores

Tablero

Dispositivos electrónicos (Teléfonos Inteligentes, Tablet, Computadores, Ratón, teclados, etc.)

Equipos audiovisuales (Video beam, proyector, equipo de sonido, pantallas, televisores.etc)

- Descripción de la(s) Actividad(es)

PROCEDIMENTAL: Identificación de dispositivos hardware y software con el uso correcto de las herramientas para los procesos formativos para uso de la cotidianidad diaria aplicados en la formación .

- Manejo de herramientas o aplicativos de acuerdo a la normatividad vigente y su uso correcto en la implementación y creación de contenidos.

- Glosario de terminologías y conceptualizaciones para el entendimiento y la adquisición de conocimientos, de acuerdo a su correcta aplicación (Crucigrama).

- Manejo de equipos audiovisuales: (Utilidad, componentes , aplicativos , gestión y administración de archivos, Comprimir y descomprimir archivos).

- Los estudiantes, siguiendo una guía paso a paso, explorarán su sistema operativo (Windows, macOS, o Linux). Se les pedirá que localicen herramientas básicas como el administrador de archivos, la configuración del sistema y las aplicaciones preinstaladas.

- Los aprendices crearán una estructura de carpetas en su computadora para almacenar archivos de manera organizada. Esta actividad incluye nombrar carpetas de forma lógica, mover archivos y borrar carpetas innecesarias.

- Manejo de plataformas web (llovepdf, Senasofia, Zanjuna, plataformas de empleo , DIAN)



- Conexiones (HDMI, VGA , Fuentes de Poder) y Conectividad de equipos de Computo(WIFI, Bluetooth, PAN)

-Evaluacion de conocimientos adquiridos:

- **Ambiente Requerido**

Salón o aula de sistemas.

Zona vive digital

Biblioteca Municipal

- **Materiales**

Guías de aprendizaje

Sillas

Marcadores

Tablero

Dispositivos electrónicos (Teléfonos Inteligentes, Tabletas, Computadores, Ratón, teclados, etc.)

Equipos audiovisuales (Video beam, proyector, equipo de sonido, pantallas, televisores.etc)

- Descripción de la(s) Actividad(es)

ACTITUDINAL: Entender la importancia de los conocimientos necesarios para la ejecución y la correcta formación que den lugar al cumplimiento de las competencias por medio de:

- Trabajar la competencia social, el trabajo colaborativo.
- Permitir la participación activa, optimismo de contenidos a abarcar y una buena actitud que permitan al aprendiz divertirse durante su trayecto formativo.
- Integración de actividades y aplicación para el ámbito personal y productivo aportando al desarrollo de una comunidad permitiendo su integración en un contexto social .

Duración de la Actividad : 27 horas



3.3 Actividades de apropiación del conocimiento.

- Descripción de la(s) Actividad(es)

COGNITIVA: Operar dispositivos hardware, software y demás componentes que conforman al equipo de cómputo para su operación de procesamiento de texto de manera correcta aplicando el uso de distintas herramientas tanto web como aplicaciones que permitan al desarrollo de actividades.

- Formulación y desarrollo a diferentes casos hipotéticos a diferentes situaciones abordar referente al uso aplicado de la tecnología en la cotidianidad.
- Identificación de fortalezas y debilidades durante su proceso formativo y el aprendizaje obtenido en el transcurso de la formación.
- Adquisición de nuevos conocimientos aplicados en su desarrollo personal y la transformación social basada en proyectos y actividades

- **Ambiente Requerido**

Salón o aula de sistemas.

Zona vive digital

Biblioteca Municipal

- **Materiales**

Guías de aprendizaje

Sillas

Marcadores

Tablero

Dispositivos electrónicos (Teléfonos Inteligentes, Tablet, Computadores, Ratón, teclados, etc.)

Equipos audiovisuales (Video beam, proyector, equipo de sonido, pantallas, televisores.etc)

- Descripción de la(s) Actividad(es)

PROCEDIMENTAL: Integrar el aprendizaje en diferentes ambientes y en los sistemas de trabajo y motivarlos a practicar el uso de las habilidades aprendida, Extendiendo el aprendizaje más allá del



evento inicial, incluyendo revisiones del contenido y, más importante aún, revisiones de cómo aplicar las habilidades a las tareas específicas y del impacto en la transferencia en los contextos productivo y social por medio de actividades como:

- Carta de presentación
- Ejercicio práctico de Excel
- Ingreso a la web y Manejo de distintas plataformas tecnológicas
- Escaneo y digitalización de archivos
- Generación y creación de Códigos QR
- Identificación de Componentes y Equipos de cómputo
- Administración de archivos y manejo adecuado de la información
- Sincronización de almacenamiento virtual y backups para prevenir pérdidas de la información
- Creación de Exposiciones y presentaciones basados en un tema de conocimiento propio y abierto (Animadas, estáticas, e Interactivas)

Ambiente Requerido

Salón o aula de sistemas.

Zona vive digital

Biblioteca Municipal

- Materiales

Guías de aprendizaje

Sillas

Marcadores

Tablero

Dispositivos electrónicos (Teléfonos Inteligentes, Tablet, Computadores, Ratón, teclados, etc.)

Equipos audiovisuales (Video beam, proyector, equipo de sonido, pantallas, televisores, etc.)

- Descripción de la(s) Actividad(es)



ACTITUDINAL: Utilización de conocimientos adquiridos para el desarrollo personal en base a los valores y la ética, el mejoramiento continuo y constructivo de la formación personal y laboral .

- Manejo del trabajo en grupo en base a la comunicación asertiva y el respeto mutuo.
- Trabajo de competencia social y actitudinal.
- Concientizar el uso de los valores, el manejo de las emociones y satisfacción de conocimientos adquiridos.

- **Ambiente Requerido**

Salón o aula de sistemas.

Zona vive digital

Biblioteca Municipal

Zona social.

- **Materiales**

Mesas

Sillas

Marcadores

Tablero

Dispositivos electrónicos (Teléfonos Inteligentes, Tabletas, Computadores, Ratón, teclados, etc.)

Equipos audiovisuales (Video beam, proyector, equipo de sonido, pantallas, televisores.etc)

Duración de la Actividad : 40 Horas



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
<p>Evidencias de Conocimiento:</p> <p>Conceptualización e identificación de distintos componentes del equipo de cómputo relacionados al software y hardware.</p> <p>Creación de documentación de acuerdo con la información a procesar y el desarrollo de actividades aplicando los implementos informáticos.</p> <p>Manejo de herramientas y aplicaciones para el desarrollo de tareas</p> <p>Evidencias de Desempeño:</p> <p>Trabajos colaborativos e individuales evaluando habilidades adquiridas.</p> <p>Socialización y respuestas a estudios de caso o escenarios hipotéticos relacionados con problemas éticos en el uso de la tecnología.</p> <p>Identificación de conocimientos adquiridos mediante talleres prácticos de simulación.</p> <p>Análisis personal sobre el propio comportamiento y hábitos en línea, identificando áreas de mejora y</p>	<p>Aplica las funcionalidades del sistema operativo de acuerdo con los requerimientos y necesidades presentadas.</p> <p>Elabora un documento utilizando el procesador de texto, de acuerdo con los requerimientos de la información a publicar.</p> <p>Realiza un informe, utilizando las funciones de la hoja de cálculo, de acuerdo con las necesidades del mismo.</p> <p>Realiza una exposición, utilizando el programa de presentación de diapositivas de acuerdo con el tema asignado.</p> <p>Realiza búsqueda de información en Internet a través de navegadores y buscadores Web.</p> <p>Establece comunicación con otras personas a través del servicio de correo electrónico. Implementa un blog de acuerdo con el tema asignado.</p> <p>Participa en foros y grupos de discusión de acuerdo con el tema a tratar.</p>	<p>Crucigramas</p> <p>Sopa de Letras</p> <p>Realización de documentos para el procesamiento de archivos de texto a través de simulación de roles lúdicos en dictado y redacción.</p> <p>Creación y escaneo de códigos QR de a pares a través de juegos de rol que permitan la lúdica interactiva.</p> <p>Conexiones a redes inalámbricas y cableadas en base</p> <p>Juego de roles que identifican la conexión de equipos de cómputo y audiovisuales de diferentes componentes.</p> <p>Compresión de archivos y descompresión, para la reducción de tamaño y extensión de archivos y anexos en un solo documento.</p> <p>Identificación de distintos elementos que conforman un sistema operativo y su utilización de manera adecuada.</p> <p>Instalación de aplicativos, en diferentes sistemas operativos (Android, Windows)</p> <p>Creación de distintos archivos, documentos, carpetas, diferenciación para distintas extensiones que permitan trabajar los distintos formatos de</p>



<p>estableciendo metas para un uso más responsable y ético de la tecnología.</p> <p>Evidencias de Producto:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Elaboración de cartas de recomendación o PQR. - Creación y escaneo de QR a través de distintos sitios web. - Redacción y creación de correos electrónicos personales, empresariales. - Elaboración de documentos de presentación relativa al contenido de la formación utilizando aplicativos o herramientas adecuadas para la gestión de la información. -Creación de documentos, en hoja de cálculo que requieran con Microsoft office. -Presentaciones y exposiciones mediante el análisis de la información y aplicación de las normas APA. 		<p>acuerdo con las actividades a desarrollar.</p> <p>Búsquedas en Internet, utilizando motores de búsqueda, aplicando filtros y evaluando la fiabilidad de las fuentes.</p> <p>Redacción y cuentas de correo electrónico (si no tienen una). Practicarán enviar y recibir correos, añadir contactos y configurar una firma digital básica.</p> <p>Seguridad en su navegador y aprenderán a reconocer y evitar sitios y correos maliciosos, además de activar autenticación de dos factores (si es posible).</p>
--	--	---

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Software: está formado por los programas de computadora que gobiernan su operación. Existen dos tipos de software: el software de sistema, por ejemplo Microsoft Windows, controla las operaciones básicas de la computadora (como el arranque), controla el acceso a los recursos del sistema y gestiona la memoria de la computadora; por su parte, el software de aplicación, por ejemplo Microsoft Excel, permite llevar a cabo tareas específicas (procesar palabras, crear gráficos y jugar algunos juegos).



Hardware: Equipo de cómputo que se utiliza para llevar a cabo actividades de entrada, procesamiento y salida. Los dispositivos de entrada incluyen teclados, ratones y otros periféricos para señalar, instrumentos de escaneo automático y equipo capaz de leer caracteres en tinta magnética. Los dispositivos de procesamiento incluyen circuitos integrados de computadora que contienen la unidad central de proceso y la memoria principal.

Computador: Dispositivo electrónico que procesa datos y realiza cálculos a gran velocidad, Se utiliza para una variedad de tareas, como navegar por internet, crear documentos, jugar, programar y mucho más.

Entrada: En los sistemas de información, la entrada se define como la actividad que consiste en recopilar y capturar datos. Por ejemplo, para generar los cheques de pago una compañía, debe recabar el número de horas que cada empleado trabajó antes de que se realice el cálculo y se impriman los cheques

Base de datos: Una base de datos es un conjunto organizado de hechos e información que por lo general consta de dos o más archivos de datos relacionados. La base de datos de una organización puede contener hechos e información acerca de sus clientes, empleados, inventario, ventas, compras en línea y mucho más. Una base de datos es esencial para la operación de un sistema de información computarizado

Pantalla o monitor: es un dispositivo que se utiliza para mostrar la salida de la computadora. La calidad de la imagen de una pantalla está determinada en gran medida por el número de píxeles horizontales y verticales que se usan para crearla. Las imágenes que se muestran en el dispositivo de visualización se componen de un millón o más de píxeles.

Libro electrónico: Un medio digital equivalente a un libro impreso tradicional se llama e-book (abreviatura de “libro electrónico”).

Aplicación: Es un programa de software diseñado para realizar tareas específicas en dispositivos como teléfonos inteligentes, tabletas o computadoras.

Teclado: Dispositivo de entrada que permite la digitación de procesadores de texto para redactar la información

Periféricos: Son los puertos de entrada determinados por cada dispositivo para la conexión de distintos hardware.



Sistema operativo: se define como un conjunto de programas que controlan el hardware de la computadora y trabajan como una interfaz con las aplicaciones. Los sistemas operativos pueden controlar uno o más ordenadores, o pueden hacer posible que múltiples usuarios interactúen con una computadora.

Mecanografía: Es el proceso de introducir texto, o dígitos alfanuméricos de la manera correcta distribuyendo el espacio a teclear.

Alámbrico: Conexión cableada entre dos dispositivos para la transferencia de información de datos.

Inalámbrico: Conexión sin cables que permite la transmisión de información a través de adaptadores de red.

QR: Modulo para almacenar la información de los datos de forma bidimensional.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Construya o cite documentos de apoyo para el desarrollo de la guía, según lo establecido en la guía de desarrollo curricular

Stair, R. M., Reynolds, G. W.(2017). Principios de sistemas de información. Learning. <https://www-ebooks7-24-com.bdigital.sena.edu.co/?il=3979>

(2012). Ofimática básica. ICB Editores. <https://www-digitaliapublishing-com.bdigital.sena.edu.co/a/126398>

Rosado Alcántara, F., & Jorge Blázquez, A. (2016). Ofimática. (MF0233 2). Rama Editorial. <https://www-digitaliapublishing-com.bdigital.sena.edu.co/a/110024>

7. CONTROL DEL DOCUMENTO



	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Joan Sebastián Bohorquez Beltrán	Instructor	Centro y comercio y Servicios	14/05/2024

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					