



PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: Ciudadanía Digital para la Paz
- Código del Programa de Formación: 22810787
- Competencia: Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de Información
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar:
 1. OPERAR EQUIPOS AUDIOVISUALES Y DE CÓMPUTO DE ACUERDO CON PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS
 2. UTILIZAR LA HERRAMIENTA DE ADMINISTRACIÓN DE ARCHIVOS DE ACUERDO CON EL SISTEMA OPERATIVO
 3. UTILIZAR LAS HERRAMIENTAS OFIMÁTICAS DE ACUERDO CON LA INFORMACIÓN A PROCESAR.
 4. APLICAR HERRAMIENTAS WEB Y DE TRABAJO COLABORATIVO DE ACUERDO CON LA INFORMACIÓN.
- Duración de la Guía : 40 horas

2. PRESENTACIÓN





Bienvenido al curso de Ciudadanía Digital para la Paz , aspirante a Aprendiz en este curso aprenderás habilidades esenciales para navegar de forma segura y adecuada en el mundo digital. En un mundo cada vez más conectado, fomentamos la autonomía y organización en el aprendizaje, relacionando tus conocimientos previos con nuevos aprendizajes colaborativos para el crecimiento integral del grupo en base a la manipulación de equipos informáticos e identificación de los distintos componentes para una mayor conexión con el mundo digital a través de la ciudadanía, en un lugar donde la manipulación de dispositivos electrónicos permite la comunicación con el mundo y la realización de tareas para el uso de la cotidianidad.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividades de reflexión inicial.

- Descripción de la(s) Actividad(es)

COGNITIVA: Determinación de la importancia del manejo de los sistemas informáticos y equipos de cómputo para la terminación de tareas en conjunto al manejo de las herramientas a abordar.

- Socialización por medio de experiencias sobre las importancias de las tecnologías y su aporte a una la solución en el desarrollo de tareas actividades y uso en un mundo cotidiano.
- Espacios de discusión sobre la participación e impacto de las tecnologías en nuestro ámbito cotidiano.
- Importancia del aporte del curso a su proceso formativo y enriquecimiento a su conocimiento de previo.

- Ambiente Requerido

Salón o aula de sistemas.

Zona vive digital

Biblioteca Municipal

Zona social.

- Materiales

Mesas



Sillas

Marcadores

Tablero

Dispositivos electrónicos (Teléfonos Inteligentes, Tabletás, 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 de material.
- Jugo de preguntas 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, Tabletás, 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 : 1 hora

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.

- **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 terminología entendimiento de conocimientos, y terminología a entender de acuerdo con su correcta aplicación (Crucigrama)

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



- Manejo de plataformas web (Ilovepdf, 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:

<https://create.kahoot.it/share/ciudadania-digital-para-la-paz-semana-2/2274c933-90e2-4da1-84b0-56c355056823>

- **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: 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.



Duración de la Actividad : 23 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.

- **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
- Diseña e implementa una hoja de Vida
- Ingreso a la web y Manejo de distintas plataformas tecnológicas
- Escaneo y digitalización de archivos
- Generación y creación de Códigos QR

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, Tablet, Computadores, Ratón, teclados, etc.)

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

Duración de la Actividad : 16 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
Evidencias de Conocimiento: Conceptualización e identificación	IDENTIFICA LOS PRINCIPALES COMPONENTES DEL	Crucigramas Sopa de Letras



<p>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 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 	<p>COMPUTADOR PARA SU FUNCIONAMIENTO. CONECTA Y DESCONECTA UN COMPUTADOR, SEGÚN LAS INDICACIONES ESTABLECIDAS.</p> <p>DIFERENCIA TIPOS DE REDES, PARA DETERMINAR LA RED A UTILIZAR. REALIZA CONEXIONES A REDES CABLEADAS E INALÁMBRICAS, DE ACUERDO CON EL PROCEDIMIENTO ESTABLECIDO.</p> <p>DESCRIBE EL USO DE EQUIPOS AUDIOVISUALES, DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL USUARIO.</p> <p>CONECTA EQUIPOS AUDIOVISUALES AL COMPUTADOR, DE ACUERDO CON PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS.</p> <p>UTILIZAR LA HERRAMIENTA DE ADMINISTRACIÓN DE ARCHIVOS DE ACUERDO CON EL SISTEMA OPERATIVO RECONOCE LOS ELEMENTOS DEL ESCRITORIO DEL SISTEMA OPERATIVO Y SU UTILIDAD, PARA ORGANIZAR LA INFORMACIÓN.</p> <p>ELABORA OPERACIONES BÁSICAS EN EL EXPLORADOR DEL SISTEMA OPERATIVO, PARA ORGANIZAR LA INFORMACIÓN.</p> <p>ELABORA DOCUMENTOS DE TEXTO, DE ACUERDO CON LA INFORMACIÓN A PROCESAR.</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</p> <p>Creación de distintos archivos, documentos, carpetas, diferenciación para distintas extensiones que permitan trabajar los distintos formatos de acuerdo con las actividades a desarrollar.</p>
---	---	--



<p>través de distintos sitios web.</p> <ul style="list-style-type: none">- 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, presentaciones, y hoja de cálculo que requieran con Microsoft office.	<p>COMPRIME Y DESCOMPRIME ARCHIVOS, DE ACUERDO AL PROCEDIMIENTO.</p> <p>ALMACENA INFORMACIÓN EN DIFERENTES DISPOSITIVOS, PARA GARANTIZAR LA SEGURIDAD DE LA INFORMACIÓN.</p> <p>UTILIZAR LAS HERRAMIENTAS OFIMÁTICAS DE ACUERDO CON LA INFORMACIÓN A PROCESAR.</p> <p>IDENTIFICA LOS ELEMENTOS PRINCIPALES DE LAS HERRAMIENTAS OFIMÁTICAS, PARA ORGANIZAR LA INFORMACIÓN.</p> <p>ELABORA DOCUMENTO EN PROCESADOR DE TEXTO, APLICANDO LOS PARÁMETROS BÁSICOS DE LA HERRAMIENTA OFIMÁTICA.</p> <p>ELABORA LIBRO EN UNA HOJA DE CÁLCULO, APLICANDO LOS PARÁMETROS BÁSICOS DE LA HERRAMIENTA OFIMÁTICA.</p> <p>ELABORA PRESENTACIONES ELECTRÓNICAS, APLICANDO LOS PARÁMETROS BÁSICOS DE LA HERRAMIENTA OFIMÁTICA.</p> <p>APLICAR HERRAMIENTAS WEB Y DE TRABAJO COLABORATIVO DE ACUERDO CON LA INFORMACIÓN A PROCESAR.</p> <p>RECONOCE LOS ELEMENTOS PRINCIPALES DEL NAVEGADOR WEB, PARA SU USO RESPECTIVO.</p> <p>IDENTIFICA EL USO DE LOS MOTORES DE BÚSQUEDA Y EL CORREO ELECTRÓNICO,</p>	
---	---	--



	<p>DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE LA INFORMACIÓN.</p> <p>UTILIZA LAS DIFERENTES FUNCIONES DEL CORREO ELECTRÓNICO, SEGÚN LAS NECESIDADES DEL USUARIO.</p> <p>ESTABLECE COMUNICACIÓN EN LÍNEA, PARA COMPARTIR INFORMACIÓN CON DIFERENTES PERSONAS.</p> <p>UTILIZA LOS SERVICIOS OFRECIDOS EN LAS DIFERENTES PLATAFORMAS INSTITUCIONALES, DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL USUARIO.</p> <p>ELABORA PRESENTACIONES ELECTRÓNICAS EN LÍNEA, DE ACUERDO CON PARÁMETROS ESTABLECIDOS.</p> <p>ELABORA BLOG, DE ACUERDO CON PARÁMETROS ESTABLECIDOS.</p> <p>ELABORA VIDEOS HACIENDO USO DE DIFERENTES HERRAMIENTAS Y DE ACUERDO CON PARÁMETROS ESTABLECIDOS.</p> <p>ALMACENA INFORMACIÓN EN HERRAMIENTAS VIRTUALES, PARA GARANTIZAR LA SEGURIDAD DE LA INFORMACIÓN.</p>	
--	--	--

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Software: está formado por los programas de computadora que gobiernan su operación. Existen dos tipo 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-digitalpublishing-com.bdigital.sena.edu.co/a/126398>

Rosado Alcántara, F., & Jorge Blázquez, A. (2016). Ofimática. (MF0233 2). Rama Editorial. <https://www-digitalpublishing-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	20/02/2024

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)	Joan Sebastián Bohórquez Beltrán	Instructor	Centro y Comercio y Servicios	20/07/2024	Mejoramiento del Diseño de guía de aprendizaje