PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: RECURSOS HUMANOS.
- Código del Programa de Formación: 2566680
- Nombre del Proyecto Formativo: Aplicación de técnicas para el desarrollo y documentación del procedimiento de selección y vinculación de trabajadores.
- fase del proyecto : analisis y planeacion
- Actividad de Proyecto Formativo: Identificar necesidades del procedimiento de selección de candidatos y vinculación de trabajadores en las pyme, haciendo uso de herramientas ofimaticas para documentación y registro de información.
- Competencia: Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información.
- Resultados de Aprendizaje:

  01 Alistar herramientas de tecnologías de la información y la comunicación (TIC), de acuerdo con las necesidades de procesamiento de información y comunicación.
  02 Aplicar funcionalidades de herramientas y servicios TIC, de acuerdo con manuales de uso, procedimientos establecidos y buenas prácticas.

  04 Optimizar los resultados, de acuerdo con la verificación

  03 Evaluar los resultados, de acuerdo con los requerimientos.

- Duración de la Guía de Aprendizaje (horas): 48 horas

2. PRESENTACIÓN

Respetado aprendiz es innegable que el auge del desarrollo tecnológico ha permitido que desde todos los ámbitos sociales y campos económicos se vinculen las nuevas herramientas de procesamiento de la información, equipos de cómputo con nuevas versiones, manejo de la información en la nube, correo electrónico, aplicaciones y programas informáticos asociados a los

diferentes procesos en las diversas entidades económicas. Este significativo avance invita a que los procesos académicos incluyan estas temáticas dentro de sus programas y que su vez los aprendices desarrollen estas habilidades con la importante intención de hacer parte activa de los procesos en las entidades a las que van a vincular en su etapa productiva.

Bienvenido a esta aventura de aprendizaje.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividades de reflexión inicial:

Queridos aprendices reconoceremos el papel tan importante que tienen las TIC en todos los campos y contextos sociales.

Observe las siguientes imágenes y conteste la pregunta.

¿Qué importancia ha tienen las TIC en el proceso educativo?





Ambiente requerido: aula con 30 mesas y sillas

Estrategias o técnicas didácticas activas: debate, lluvia de ideas

Materiales de formación: computadores, televisor, conexión a inernet

Material de apoyo: herramientas de consulta

Duración de la actividad: ½ hora

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

Identificar los presaberes sobre las TIC y su importancia.

Respetado aprendiz con base en la temática planteada se hace importante y necesario su aporte con referencia a la importancia de las Tic en el desarrollo de las diferentes actividades realizadas por el ser humano.

Conteste las siguientes preguntas. Luego socialice con el grupo sus respuestas.

1. ¿Qué se entiende por tecnologías de la Información y la comunicación?
2. ¿Cuáles cree que son las ventajas y las desventajas de la utilización de las TIC?

Ambiente requerido:

Estrategias o técnicas didácticas activas: debate y socialización

Materiales de formación: televisor

Material de apoyo: conexión a internet

Duración de la actividad: ½ hora

3.3 Actividades de apropiación:

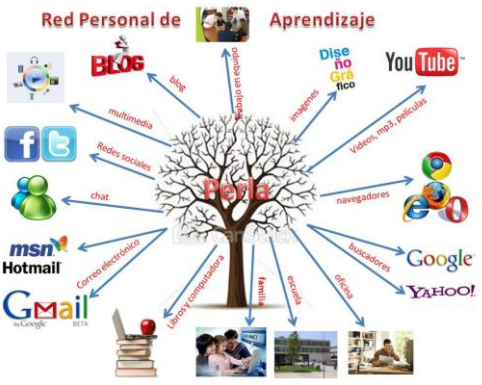
Identificar las diferentes herramientas tecnológicas que permiten el desarrollo y optimización de actividades

Actividad 1: Concepto, clasificación y principales componentes de las TIC

: Concepto técnico y clasificación de las TIC. El instructor explica el concepto características y clasificación de las TIC

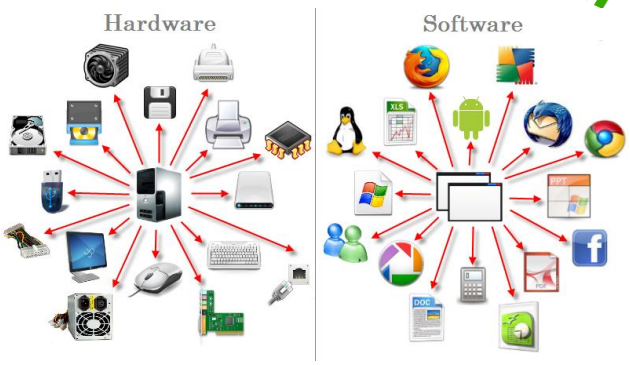
El reto es: ***diseñar una infografía*** sobre la utilización de las TIC en el entorno personal.

padlet



Estimado aprendiz en el tablero inteligente “Padlet”, tendrá la oportunidad de hacer parte de un proceso de participación en el que puede sustentar la utilización de las diferentes herramientas tecnológicas dentro del contexto y la cotidianidad de sus actividades diarias. “RED DE TIC PERSONAL”

Apoyarse en un proceso de consulta a traces del cual se refuerce y especifique concepto y clasificación de las TIC. (30 minutos)



.

Subactividad 2: El instructor brinda una explicación general sobre los componentes que conforman un dispositivo de computo (hardware y software). Adicional mediante un proceso de consulta se debe indagar sobre los detalles de las partes que conforman un computador.

Evidencia: en una aplicación (miro, lucichat, canva, genially) diseñar un esquema (mapa conceptual, mapa mental, cuadro sinóptico), que sustente los diferentes componentes de hardware y de software de un dispositivo de computo. (120 minutos)

Actividad 2: paquete de ofimática: editor de texto.

Subactividad 1: Paquete de ofimática, editor de texto.
Luego de la explicación del instructor sobre el paquete de ofimática y teniendo en cuenta las partes que conforman la interfaz de las aplicaciones de un paquete de ofimática, realizar una exploración y repaso de cada componente teniendo en cuenta su función y subcomponentes (20 minutos).

Subactividad 2: Utilización de herramientas de un editor de texto.
El docente brinda la explicación de la utilización de cada una de las herramientas del entorno de trabajo del editor de texto. Realizar el taller propuesto (24 horas)

Actividad 3: Hoja de cálculo Excel
El instructor realiza una explicación de cada uno de los puntos de la actividad propuesta, teniendo en cuenta la adecuada utilización de cada una de las herramientas y la correcta implementación de las formulas sugeridas para el desarrollo del taller.
(12 horas)

Actividad 4: servicios de internet
El aprendiz hace una consulta y resume el tema asignado mediante una lluvia de ideas, teniendo en cuenta aspectos como, concepto, historia, características, ventajas y desventajas (1 hora)

Actividad 5: herramienta de diseño de diapositivas, realización de esquemas

El instructor brinda una directriz sobre el desarrollo de la actividad con la utilización de las diferentes aplicaciones para el diseño de esquemas. El aprendiz diseña un esquema que permita sustentar la temática asignada en la actividad 4.

Materiales de formación: 30 equipos de computo con conexión a inernet

Material de apoyo: talleres, archivos pdf, sitios web

Evidencias de aprendizaje: talleres resueltos con las actividades propuestas

Instrumentos de evaluación: lista de chequeo

Duración de la actividad: 12 horas.

4. PLANTEAMIENTO DE EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE PARA LA EVALUACIÓN EN EL PROCESO FORMATIVO.

Fase del proyecto formativo	Actividad del proyecto formativo	Actividad de Aprendizaje	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Analisis	Diagnosticar el estado de las transferencias documentales primarias y secundarias en la organización	Identificar los componentes funcionalidad y utilización adecuada de los equipos de computo existentes.	Diseño y construcción de un esquema que sutente los componentes de un dispositivo de computo	- Identifica equipos tic, tipos de software y servicios de internet, de acuerdo con las necesidades de uso. - Compara equipos tic, tipos de software y servicios de internet, de acuerdo con las características	**Tecnica:** valoración de producto **Instrumento** Lista de chequeo
		Maneja equipos de computo y aplicaciones como procesadores de texto, hoja de calculo y demás	desarrollo de actividades que permitan el refuerzo y afianzamiento de las diferentes funciones y	Maneja procesador de texto, hoja de cálculo, software para presentaciones, diagramación,	**Tecnica:** valoración de producto **Instrumento**

		programans y aplicaciones ofimáticas	utilidades de cada una de las aplicaciones de uso afimático	bases de datos y software específico, de acuerdo con las funcionalidades de cada programa y las necesidades de manejo de la información.	Lista de chequeo
		Identifica, reconoce y utiliza adecuadamente las diferentes aplicaciones de servicios de internet su importancia, ventajas y desventajas.	Consulta, investigación y construcción de una presentación en la que se sustente las diferentes aplicaciones de servicios de internet sus utilidades, ventajas, desventjas y uso adecuado	Utiliza motores de búsqueda, navegación, correo electrónico, transferencia de archivos, chat, listas de correos, trabajo colaborativo, computación en la nube. - Maneja herramientas colaborativas en internet, de acuerdo con las necesidades del equipo de trabajo	**Tecnica:** valoración de producto **Instrumento** Lista de chequeo

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

TIC: Las TIC, o Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, son un conjunto de recursos, herramientas y programas que permiten procesar, administrar y compartir información a través de diversos soportes tecnológicos.

Herramienta informática: conjunto de instrumentos empleados para manejar información por medio de la computadora como el procesador de texto, la base de datos, graficadores, correo electrónico, hojas de cálculo, buscadores, programas de diseño, presentadores, redes de telecomunicaciones, etc.

Aplicación informática: es un programa informático diseñado para permitir a los usuarios realizar una o más tareas específicas.

Blog: Un blog es una página web en la que se publican regularmente artículos cortos con contenido actualizado y novedoso sobre temas específicos o libres. Estos artículos se conocen en inglés como "post" o publicaciones en español.

Buscador: Un buscador de Internet o motor de búsqueda es un servidor informático especializado en la búsqueda de información en la web. Los resultados de búsqueda de una consulta suelen aparecer en forma de lista y pueden consistir en páginas web, imágenes, vídeos y otros formatos.

Chat: Un chat es un servicio de mensajería instantánea que permite comunicarse a dos o más personas de forma inmediata y mantener una conversación por escrito en tiempo real. Los usuarios comparten un programa común a través de Internet en el cual se escribe lo que se desea en una pequeña consola de texto.

Drive: Drive es el lugar en el que se puede almacenar y acceder a archivos.

E-Learning: E-learning proviene del inglés y significa electronic learning. Este concepto hace referencia a todas las actividades formativas que se dan exclusivamente a través de un dispositivo conectado a la red, lo que se suele llamar como aprendizaje electrónico, teleformación, formación online o aprendizaje virtual.

Foro: en Internet es también conocido como foro de mensajes, de opinión o foro de discusión y es una aplicación web que le da soporte a discusiones u opiniones en línea.

Hadware: Conjunto de los componentes que integran la parte material de una computadora. corresponde a todas las partes tangibles de un sistema informático.

Hoja De Cálculo: son programas que permiten realizar cálculos matemáticos; ya sea operaciones sencillas hasta cálculos complejos, realizar gráficos y organizar datos.

Internet: Internet es una red de computadoras que se encuentran interconectadas a nivel mundial para compartir información. Se trata de una red de equipos de cálculo que se relacionan entre sí a través de la utilización de un lenguaje universal.

Navegador: Un navegador web es un programa que permite ver la información que contiene una página web. El navegador interpreta el código, HTML generalmente, en el que está escrita la página web y lo presenta en pantalla permitiendo al usuario interactuar con su contenido y navegar

Padlet: es una plataforma digital gratuita que permite crear murales colaborativos, ofreciendo la posibilidad de construir espacios donde se pueden presentar recursos multimedia, como videos, audio, fotos o documentos.

Paquete Ofimática: conjunto de programas informáticos que permiten crear, modificar, organizar, almacenar, enviar, recibir, escanear e imprimir archivos

Programa: Es un tipo de software que funciona como un conjunto de herramientas diseñadas para realizar tareas y trabajos específicos en tu computador

Red Social: son estructuras formadas en Internet por personas u organizaciones que se conectan a partir de intereses o valores comunes. A través de ellas, se crean relaciones entre individuos o empresas de forma rápida, sin jerarquía o límites físicos.

Software: conjunto de programas de cómputo, procedimientos, reglas, documentación y datos asociados que forman parte de las operaciones de un Sistema Informático.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

- MINTIC Colombia - Inicio. (n.d.). MINTIC Colombia. https://mintic.gov.co/portal/inicio/

Cetys, U. (2023, May 30). *Diferencia entre Hardware y Software - UFV Madrid*. Formación Profesional UFV. https://fpsuperiorufv.es/blog/diferencia-entre-hardware-y-software/

- AulaClic. Cursos de Informática gratis y de calidad, con videotutoriales. Cursos on-line de Excel, Access, Word, Windows, Internet, Photoshop, PowerPoint, Redes telemáticas, CorelDraw, Fotografia, Dreamweaver, ofimática, SQL, tutorial diseño web, Visual basic net. (n.d.). https://www.aulaclic.es/index.htm

- *Guías BibUpo: Procesadores de texto: Fuentes*. (n.d.).

https://guiasbib.upo.es/procesadores_de_texto/fuentes

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**Nelcy Católico**	**Instructora Transversal**	**CEGAFE-Tunja**	**03 Mayo 2024**

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					