PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

Denominación del Programa de Formación: Manejo Básico De Herramientas Informáticas 1

- **Código del Programa de Formación**: 13530036
- Nombre del Proyecto Formativo (si aplica): N/A
- Fase del Proyecto (si aplica): N/A
- Actividad de Proyecto Formativo (si aplica): N/A
- **Competencia:** Aplicar herramientas ofimáticas, redes sociales y colaborativas de acuerdo con el proyecto a desarrollar
- **Resultados de Aprendizaje:**
  Utilizar las herramientas de oficina, aplicando las funciones propias del procesador de palabras, hojas de cálculo y presentador de diapositivas en la resolución de problemas de acuerdo con las necesidades del cliente y las tendencias de las tecnologías de la información y de la comunicación.

  Duración de la Guía de Aprendizaje: 50 Horas

2. PRESENTACIÓN

En la actualidad poseer conocimientos de informática básica para participar plenamente en la sociedad de la información es una necesidad cada vez más sentida. Al fomentar el aprendizaje de conocimientos sobre informática se pretende que los aprendices puedan involucrarse efectivamente en la creciente sociedad de la información y ser más eficientes y productivos en su medio laboral y cotidiano.
Con la realización de esta guía se pretende que el aprendiz adquiera conocimientos en la arquitectura del computador, identifique y utilice la interfaz gráfica del sistema operativo y las herramientas básicas de internet, comparta sus opiniones y realice un trabajo colaborativo en su grupo de formación.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

En la actualidad, dominar las herramientas informáticas l se ha convertido en una tarea fundamental en el ámbito laboral y académico. La capacidad saber usar estos elementos que nos permiten ser más agiles en diversas tareas**.**

A través de esta guía, exploraremos desde la parte de hardware del computador hasta el uso de drive. funciones útiles para cualquier usuario de un computador

3.1 Actividades de reflexión inicial:

- **Descripción de la actividad**: Reconocer cada una de las partes esenciales de un computador

Para la presentación de los aprendices cada uno se pondrá de pie indicando: nombre, oficio o profesión, experiencia en ella, conocimientos de sistemas y expectativas del curso a través de los siguientes pasos:

1. Presentación del instructor y del programa de formación.
2. Video 1_ **SoyTIC Personas Mayores .**

Observe el video 1 y reflexione de manera individual sobre las siguientes preguntas.

   a. ¿Qué tan importante considera usted el uso del computador en su vida cotidiana?

3. Por medio de una mesa redonda los aprendices expondrán su opinión sobre el video y compartirán sus expectativas.

La actividad de reflexión no genera calificación, pero su desarrollo es de vital importancia para comprender los objetivos del curso.

Ambiente requerido: Sala de computadores.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Aprendizaje Colaborativo.
Fomenta el intercambio de conocimiento

Materiales de formación: Internet (youtube.com), proyector, computadores
Material de apoyo: Guía de aprendizaje, Material de apoyo (Ejercicios Prácticos)
Duración de la actividad: 1 horas.

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

- **Descripción de la actividad**: Identificar saberes previos del computador y sus partes, por medio de la elaboración del test.

  Los aprendices realizan el ejercicio que se encuentra en el documento "Diagnóstico Informática Básica", dado por su instructor, luego se realizará una lluvia de ideas y una retroalimentación por parte del instructor.

  Nota: La actividad diagnostica no genera calificación. Por el contrario, las actividades de repaso deben ser entregados al docente por medio del correo electrónico. Se verifica su realización por medio de la lista de chequeo.

  Ambiente requerido: Sala de computadores

  Estrategias o técnicas didácticas activas: Aprendizaje Cooperativo
  Competencia donde los estudiantes deben completar tareas.
  Materiales de formación: Guía de aprendizaje, Material de apoyo (Ejercicios Prácticos)
  Material de apoyo: Computadores, tablero y proyector, plataforma de uso del instructor
  Duración de la actividad: 4 horas.

3.3 Actividades de apropiación:

Actividad 3.3.1 EL COMPUTADOR Y SUS PARTES

- **Descripción de la actividad**: Identificar cada una de las partes que componen el computador por medio de la observación del vídeo "Qué es un computador**"**

  Después de observar el video, el aprendiz desarrolla el siguiente cuestionario:

  1. ¿Por qué es importante la tecnología?
  2. Nombra 5 ventajas y 5 desventajas de la tecnología
  3. ¿Qué es un computador?
  4. ¿Cuáles son las partes de un computador?
  5. Cite 5 ejemplos de cada una de las partes del computador

Terminada la actividad los aprendices harán una lluvia de ideas y el instructor realizará una retroalimentación.

Nota: Los puntos de la actividad se realizarán por medio de la práctica individual, sin embargo, el instructor monitoreara el proceso de ejecución y los compañeros se pueden apoyar unos a otros. Para el desarrollo de las actividades el aprendiz podrá acudir a los materiales de apoyo y el docente explicará algunos puntos clave.

Los ejercicios de la actividad deben ser enviados al instructor por medio de la plataforma usada como evidencia para su respectiva calificación.

Ambiente requerido: Sala de computadores

Estrategias o técnicas didácticas activas: Gamificación.
Completar tareas en el menor tiempo posible.
Materiales de formación: Guía de aprendizaje, Material de apoyo (Ejercicios Prácticos)
Material de apoyo: Computadores, tablero y proyector, plataforma de uso del instructor
Evidencias de aprendizaje: Entrega de los puntos de la actividad al espacio destinado para la entrega
Instrumentos de evaluación: lista de chequeo
Duración de la actividad: 4 horas.

Actividad 3.3.2 ENTORNO GRÁFICO DE WINDOWS

- **Descripción de la actividad**: Reconocer el entorno gráfico del sistema operativo Windows

ENTORNO GRÁFICO DE WINDOWS

El aprendiz por medio de la lectura del documento llamado "Entorno gráfico de Windows" y el desarrollo individual de las actividades dadas por su instructor, aprenderá a cambiar las características del fondo y los iconos del escritorio.

El instructor realizará un acompañamiento permanente en la actividad.

Nota: Los puntos de la actividad se realizarán por medio de la práctica individual, el instructor apoyara el desarrollo de la guía. Para el desarrollo de las actividades el aprendiz podrá acudir a los materiales de apoyo y el docente explicará algunos puntos clave.

Los ejercicios de las actividades deben ser enviados por medio de capturas, a la plataforma de uso del instructor como evidencia para su respectiva calificación.

Ambiente requerido: Sala de computadores

Estrategias o técnicas didácticas activas: Gamificación.
Completar tareas en el menor tiempo posible
Materiales de formación: Guía de aprendizaje, Material de apoyo (Ejercicios Prácticos)
Material de apoyo: Computadores, tablero y proyector, plataforma de uso del instructor
Evidencias de aprendizaje: Entrega de los puntos de la actividad al espacio destinado para la entrega
Instrumentos de evaluación: lista de chequeo
Duración de la actividad: 4 horas

Actividad 3.3.3 GESTIÓN DE ARCHIVOS Y CARPETAS

- **Descripción de la actividad**: Manejar las opciones que se usan en la gestión de archivos y carpetas, por medio de la observación de un video

  El aprendiz observa el video "Crear carpetas" y desarrolla las actividades paso a paso propuestas por su instructor, que le permitirán aprender a manipular carpetas y a crear archivos de diferente tipo.

  El instructor realizará un acompañamiento permanente en la actividad,

  Nota: Los puntos de la actividad se realizarán por medio de la práctica individual, el instructor apoyara el desarrollo de la guía. Para el desarrollo de las actividades el aprendiz podrá acudir a los materiales de apoyo y el docente explicará algunos puntos clave.

  Los ejercicios de las actividades deben ser enviados por medio de capturas, a la plataforma de uso del instructor como evidencia para su respectiva calificación.

  Ambiente requerido: Sala de computadores

  Estrategias o técnicas didácticas activas: Tareas prácticas y desafíos

  Materiales de formación: Guía de aprendizaje, Material de apoyo (Ejercicios Prácticos)
  Material de apoyo: Computadores, tablero y proyector, plataforma de uso del instructor
  Evidencias de aprendizaje: Entrega de los puntos de la actividad al espacio destinado para la entrega
  Instrumentos de evaluación: lista de chequeo
  Duración de la actividad: 4 horas

Actividad 3.3.4 CORREO ELECTRÓNICO

- **Descripción de la actividad:** Identificar la importancia del uso del correo electrónico y sus herramientas, lo que le permitirá interactuar en los diferentes entornos.

  El aprendiz observa el video "Correo electrónico" luego expondrá su punto de vista con respecto al tema.

  Posteriormente debe realizar la actividad paso a paso propuesta por su instructor, con la cual creará un correo electrónico y podrá interactuar con sus compañeros.

  El instructor realizará un acompañamiento permanente en la actividad.

  Nota: Los puntos de la actividad se realizarán por medio de la práctica individual, el instructor apoyara el desarrollo de la guía. Para el desarrollo de las actividades el aprendiz podrá acudir a los materiales de apoyo y el docente explicará algunos puntos clave.

  Deberá redactar un mensaje explicando su experiencia con esta actividad y enviarla al correo del instructor como evidencia para su respectiva calificación.

  Ambiente requerido: Sala de computadores

  Estrategias o técnicas didácticas activas: Tareas prácticas y desafíos

  Materiales de formación: Guía de aprendizaje, Material de apoyo (Ejercicios Prácticos)
  Material de apoyo: Computadores, tablero y proyector, plataforma de uso del instructor
  Evidencias de aprendizaje: Entrega de los puntos de la actividad al espacio destinado para la entrega
  Instrumentos de evaluación: lista de chequeo
  Duración de la actividad: 4 horas

  Actividad 3.3.5 INTERNET

- **Descripción de la actividad:** Reconocer la importancia del uso de la red Internet en la actualidad, con el fin de analizar su impacto en la sociedad.

  Los aprendices observan el video Usos de Internet e impacto en la actualidad, y luego en parejas socializarán el vídeo y expondrán su punto de vista con respecto al tema.
  Posteriormente deben observar el video "Caso de Julio" y contestar en su cuaderno las preguntas allí propuestas, con lo cual comprenderán la importancia de hacer búsquedas correctamente.

Nota: El instructor realizará una mesa redonda donde los aprendices expondrán sus respuestas, y debatirán acerca del tema, luego retroalimentará la actividad.
Los puntos de la actividad se realizarán por medio de la práctica individual, el instructor apoyara el desarrollo de la guía. Para el desarrollo de las actividades el aprendiz podrá acudir a los materiales de apoyo y el docente explicará algunos puntos clave.

Los ejercicios de la actividad deben ser enviados al instructor por medio de la plataforma usada como evidencia para su respectiva calificación.

Ambiente requerido: Sala de computadores

Estrategias o técnicas didácticas activas: Tareas prácticas y desafíos

Materiales de formación: Guía de aprendizaje, Material de apoyo (Ejercicios Prácticos)
Material de apoyo: Computadores, tablero y proyector, plataforma de uso del instructor
Evidencias de aprendizaje: Entrega de los puntos de la actividad al espacio destinado para la entrega
Instrumentos de evaluación: lista de chequeo
Duración de la actividad: 4 horas

3.4 Actividades de Transferencia el Conocimiento:

- **Descripción de la actividad**: Manejar cada una de las herramientas que se usan en la informática Básica, en el desarrollo de actividades cotidianas sociales, laborales o personales.

Actividad 3.4.1 EL COMPUTADOR Y SUS PARTES

El aprendiz ingresa al enlace Ratonando, y Mecanografía-online con el fin de adquirir destrezas en el uso de estos dos periféricos. Posteriormente responda de forma individual, las preguntas del taller que el instructor entregará.

Actividad 3.4.2 ENTORNO GRÁFICO DE WINDOWS

Realice en el computador asignado la siguiente actividad:

A. Cambie el fondo del escritorio utilizando las imágenes que se encuentren el computador, debe quedar en forma de presentación de 10 segundos.
B. Aplica un protector de pantalla que diga CURSO INFORMÁTICA
C. Coloca la barra de tareas al lado derecho del escritorio y ocúltela
D. Organiza los iconos por Tipo, Nombre y Fecha
E. Cambia el color de las ventanas a su gusto
F. Seleccione 5 iconos del escritorio y ubíquelos de manera conjunta al lado derecho

G. Desactive la opción Mostrar iconos del escritorio

Actividad 3.4.3 GESTIÓN DE ARCHIVOS Y CARPETAS

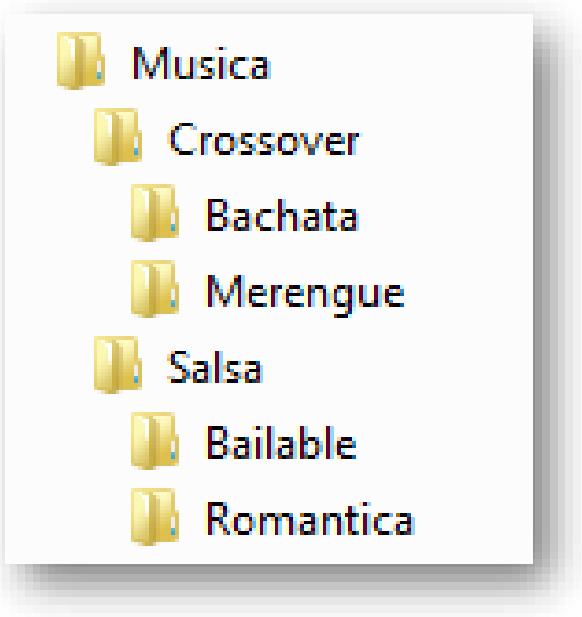
Manejar cada una de las herramientas que se usan en la gestión de archivos y carpetas por medio de la realización de las siguientes actividades, las cuales permitirán afianzar el conocimiento adquirido en la actividad de apropiación.

Realice en el computador asignado los siguientes puntos:

A. Cree un acceso directo en el escritorio a Disco Local C
B. Cree un acceso directo en el escritorio a Documento de Word y Hoja de cálculo Excel
C. Crea una carpeta en el escritorio llamada Sistemas
D. Colócale un icono de tu elección
E. Ingrese al programa Word, escriba que ha aprendido en el curso, luego guarde el archivo en la carpeta Sistemas.
F. Crea una subcarpeta llamada SENA dentro de la carpeta sistemas
G. Usando las opciones copiar y pegar duplica el archivo de Word de la carpeta Sistemas a la carpeta SENA.

Realice en el computador asignado los siguientes puntos:

A. Crea la siguiente estructura de carpetas, preferiblemente en Documentos (o Mis documentos).



B. Coloca un icono diferente a cada carpeta
C. Realiza un dibujo libre en Paint de un instrumento musical y guárdalo en la carpeta Bailable
D. Realiza un texto en Microsoft Word explicando porque es importante la música y guárdalo en la carpeta Merengue
E. Copie la carpeta Romántica y péguela en Crossover
F. Mueva la carpeta Bachata a la carpeta Salsa
G. Elimine la carpeta Romántica copia.

Actividad 3.4.4 CORREO ELECTRÓNICO

Manejar de una manera adecuada cada una de las herramientas del correo electrónico por medio de la elaboración de la siguiente actividad, con el fin de aprender a usar el correo electrónico y las aplicaciones a las que se puede acceder desde allí.

- Ingresa a tu correo electrónico y envía un correo que contenga asunto, mensaje y emoticón, al compañero de la derecha, luego otro al de la izquierda y por último a tu instructor.

- Ingresa a tu correo electrónico y envía un correo con archivos adjuntos, a tu instructor que contenga lo siguiente:
  - Una foto de un paisaje
  - Un documento de Word explicando la importancia de manejar el correo electrónico.

INTERNET

Utilizar diferentes herramientas de internet por medio de la elaboración de las siguientes actividades, con el fin de aprender a usar herramientas de búsqueda y conocer un poco de cultura general.

- Ingresa al documento llamado “Actividad Búsqueda en Internet’’, dado por tu instructor y responde de manera individual las preguntas que allí se encuentran.

- Ingresa al documento llamado “Actividad Internet”, dado por tu instructor y realiza los puntos que allí se encuentran.

Nota: El instructor realizará un acompañamiento permanente en la actividad, por medio de la observación verificará la realización de esta y la consignará en una lista de chequeo.

Ingresa al siguiente link “Actividad final” y contesta las preguntas del juego, para evaluar lo aprendido en el curso.

Ambiente requerido: Sala de computadores:
Estrategias o técnicas didácticas activas: Tareas prácticas y desafíos

Materiales de formación: Computadores, tablero y proyector
Material de apoyo: Guía de aprendizaje, Material de apoyo (Ejercicios Prácticos)
Evidencias de aprendizaje: Entrega de los puntos de la actividad 6 al espacio destinado en Classroom para la entrega
Instrumentos de evaluación: lista de chequeo
Duración de la actividad: 25 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
N/A	N/A	Reconocer los componentes principales de un sistema básico de computación, tanto los que corresponden al hardware como al software	Evidencias de Conocimiento: Desarrollo del cuestionario sobre el computador y sus partes Evidencias de Desempeño Desarrollo de los ejercicios online para manejo de mouse y teclado. Evidencias de Producto: Desarrollo de las prácticas Entorno gráfico, gestión de archivos y carpetas, Búsquedas en	Utiliza las herramientas de oficina, aplicando las funciones propias del procesador de palabras, hojas de cálculo y presentador de diapositivas en la resolución de problemas de acuerdo con las necesidades del cliente y las tendencias de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación.	Evidencias de Conocimiento Técnicas: Formulación de preguntas Instrumentos: Cuestionario Evidencias de Desempeño Técnicas: Observación Instrumento: Lista de chequeo. Evidencias de Producto: Técnicas: Valoración de producto

			internet y correo electrónico		Instrumento: Lista de chequeo.

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Informática: La informática se refiere al tratamiento automatizado de la información de una forma útil y oportuna.

Hardware: Conjunto de elementos físicos o materiales que constituyen una computadora o un sistema informático.

Software: Conjunto de programas y rutinas que permiten a la computadora realizar determinadas tareas.

Sistema Operativo: Conjunto de órdenes y programas que controlan los procesos básicos de una computadora y permiten el funcionamiento de otros programas.

Programa Informático: Un programa informático o programa de computadora es una secuencia de instrucciones, escritas para realizar una tarea específica en una computadora.

Archivo Informático: Un archivo o fichero informático es un conjunto de bits que son almacenados en un dispositivo. Un archivo es identificado por un nombre y la descripción de la carpeta o directorio que lo contiene.

Carpeta Informática: Una parte específica del escritorio que sirve para organizar, almacenar y señalar la ubicación de archivos, programas, y aplicaciones, de manera agrupada y ordenada.

Internet: Podemos definir a Internet como una "red de redes", es decir, una red que no sólo interconecta computadoras, sino que interconecta redes de computadoras entre sí.

Enlace: Acceso a una página de internet.

E-mail: También llamado correo electrónico, es un servicio de red que permite mandar y recibir mensajes con múltiples destinarios o receptores, situados en cualquier parte del mundo.

Redes sociales: Son un término originado por la comunicación. Estas se refieren al conjunto delimitado de individuos, grupos, comunidades y organizaciones vinculados unos a otros a través de relaciones sociales.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

Bibliografía SENA http://biblioteca.sena.edu.co/

El computador: http://es.slideshare.net/Johaniita77/el-computador-y-su-partes

Manejo del teclado: http://www.mecanografia-online.com/ES/Aspx/Start.aspx

Manejo del mouse: http://www.pbclibrary.org/raton/mousercise.htm

Carpetas http://www.youtube.com/watch?v=0NN8F_-loKM

Explorador de Windows http://www.aulaclic.es/windows7/t_4_1.htm

Comprimir http://www.youtube.com/watch?v=2NeKlzNzYjg

Wikipedia https://www.wikipedia.org/

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Edward Fabián Cano Leslie Andrea Vega Lopssy Zuleinny Arce Sandra Patricia Rivera Carlos Mauricio Castillo	**Instructor**	**CEAI**	**23-01-2014**

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)	**Lopssy Zuleinny Arce**	**Instructor**	**CEAI**	**14 de marzo de 2018**	**Actualización de formato y ajuste de actividades.**
Autor (es)	**Lady Pamela Garces**	**Instructor**	**CEAI**	**03 de agosto de 2024**	**Actualización de formato y ajuste de actividades.**
	Lopssy Zuleinny Arce	**Instructor**	**CEAI**	**27 de abril de 2025**	**Actualización**