



PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE No.3

- **Denominación del Programa de Formación:** TECNÓLOGO EN PREVENCIÓN Y CONTROL AMBIENTAL
- **Código del Programa de Formación:** 921206
- **Nombre del Proyecto:** ESTRUCTURACIÓN DE MEDIDAS DE MANEJO PARA LA PREVENCIÓN Y CONTROL DE LOS IMPACTOS AMBIENTALES EN EL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL
- **Fase del Proyecto:** I. Diagnosticar el estado ambiental de los sistemas socio- ecológicos
- **Actividad de Proyecto:** I-2 Documentar línea Base Ambiental
- **Actividad de Aprendizaje:** I-2.1. Diagnosticar la generación de residuos sólidos
- **Competencia:**
 - Fase 1 - Competencia 1: Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con necesidades de manejo de información

Resultados de Aprendizaje:

Específicos:

1. Alistar herramientas de tecnologías de la información y la comunicación (TIC), de acuerdo con las necesidades de procesamiento de información y comunicación.
2. Aplicar funcionalidades de herramientas y servicios TIC, de acuerdo con manuales de uso, procedimientos establecidos y buenas prácticas.
3. Evaluar los resultados, de acuerdo con los requerimientos.
4. Optimizar los resultados, de acuerdo con la verificación

Duración de la Guía: 48 horas

- **1 crédito**

2. PRESENTACIÓN

Las grandes ventajas del uso de las TIC'S es apoyar tanto a pequeñas y grandes empresas, para presentar y vender sus productos a través de Internet, para la comunicación síncrona y asíncrona entre los diferentes roles. Las herramientas ofimáticas son una recopilación de programas, los cuales son utilizados en oficinas que facilitan las diferentes funciones para optimizar, automatizar y mejorar los procedimientos o tareas. Actualmente las tics contribuyen en la implementación de software y simuladores especializados e instrumental que se pueden conectar a terminales informáticos para obtener datos más fidedignos, precisos y exactos e incluso facilitar la toma de datos y graficar los procesos de la industria química entre otros.



Una vez apropiados los conceptos generales y el uso de las TIC, el aprendiz podrá planificar, diseñar e implementar diferentes herramientas y programas informáticas en el desarrollo de sus actividades diarias de su formación Técnica.



<https://yoprofesor.org/2013/11/21/80-actividades-tics-para-descargar-en-el-ordenador/>

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividad de reflexión Inicial

Competencia: Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con necesidades de manejo de información.

Resultado de aprendizaje: RAP1: Alistar herramientas de tecnologías de la información y la comunicación (TIC), de acuerdo con las necesidades de procesamiento de información y comunicación.

3.1.1 ES EL TIEMPO DE LAS TIC.

Estimado aprendiz para el desarrollo de esta actividad usted debe realizar las siguientes acciones:

La Línea de tiempo es utilizada para ordenar una secuencia de eventos como recurso didáctico, es la graficación de los hechos con ideas y serie de sucesos teniendo una relación temporal entre ellos.

El instructor propone una línea de tiempo la cual es utilizada como herramienta de presentación de los aprendices. El instructor entregará 6 **notas adhesivas** de diferente color a cada aprendiz.

Para representar el **antes, el ahora y el futuro** de las tres situaciones planteadas, durante su presentación oral, deberá pegar la palabra clave que identifica cada fase.



<http://www.demayorquieroserformadora.com/2014/12/uso-didactico-de-las-lineas-del-tiempo.html>

- Un área de interés importante...
- Un problema o dificultad...
- Un deseo, una esperanza...

En la línea inferior cada aprendiz va indicando según los diferentes momentos del antes, ahora y en el futuro) una situación determinante que haya enmarcado su vida en el manejo de la tecnología (frustración, sorpresa, satisfacción, anhelo).

- Coloque sus respuestas en las notas adhesivas entregadas por el instructor y luego ubíquelas en la línea de tiempo ubicando cada respuesta según corresponda.
- ¿Desde su perfil, cómo visualiza su contribución al medio, para el fortalecimiento y crecimiento personal y social, desde la utilización adecuada y responsable de la tecnología?



Tomado de: <http://www.e-historia.cl/aportes/ensenar-hijos-usar-las-tic/>

Ambiente requerido: Aula convencional con conexión a internet por cableado estructurado o wifi con tomas de Energía regulada suficiente para conectar mínimo 20 computadores a la vez.

Materiales: Borrador de acrílico; Marcadores borrables; Mesas colaborativas de trabajo; Tablero de acrílico; Computadores portátiles con acceso a WIFI, cartelera y papeles de colores para escribir los compromisos

Tiempo: 4 horas

3.2 Actividades de contextualización



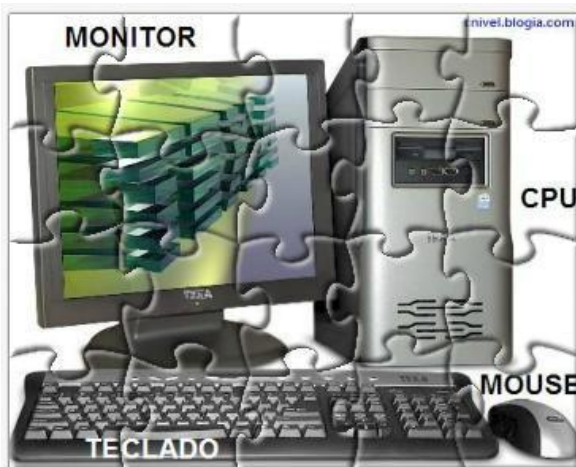
Tomado de: <https://www.elintra.com.ar/salta/2008/11/18/conociendo-pc-enemigo-espia-20646.html>

3.2.1. CONOCIENDO TÚ MÁQUINA- ANATOMÍA DEL COMPUTADOR

Competencia: Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con necesidades de manejo de información.

Resultado de aprendizaje: RAP1: Alistar herramientas de tecnologías de la información y la comunicación (TIC), de acuerdo con las necesidades de procesamiento de información y comunicación.

El logro de equilibrio entre el medio y el uso de la tecnología en la sociedad y la economía se considera esencial para satisfacer las necesidades actuales en cualquier campo de desempeño laboral y capacidad de las futuras generaciones para satisfacer sus necesidades.



Tomada de: <https://cnivel.blogia.com/2012/040202-partes-de-la-computadora.php>,
<http://avaprimerotecnologiaeinformatica1b.blogspot.com/2015/02/el-teclado-y-sus-partes.html>

Para esta actividad cada aprendiz recibirá un rompecabezas el cual deberá armar y posteriormente identificar los componentes de cada una de las partes del computador, luego deberán reunirse con sus compañeros de proyecto formativo y socializar cada rompecabezas para completar la información requerida. Se seleccionará un rompecabezas por equipo de proyecto, el cual debe ser colocado en el lugar designado por el instructor, todos los aprendices observarán los rompecabezas socializados y luego el instructor retroalimentará información solicitada en esta actividad.

Ambiente requerido: Aula convencional con conexión a internet por cableado estructurado o wifi con tomas de Energía regulada suficiente para conectar mínimo 20 computadores a la vez.

Materiales: Borrador de acrílico; Marcadores borrables; Mesas colaborativas de trabajo; Tablero de acrílico; Computadores portátiles con acceso a WIFI; Calculadora

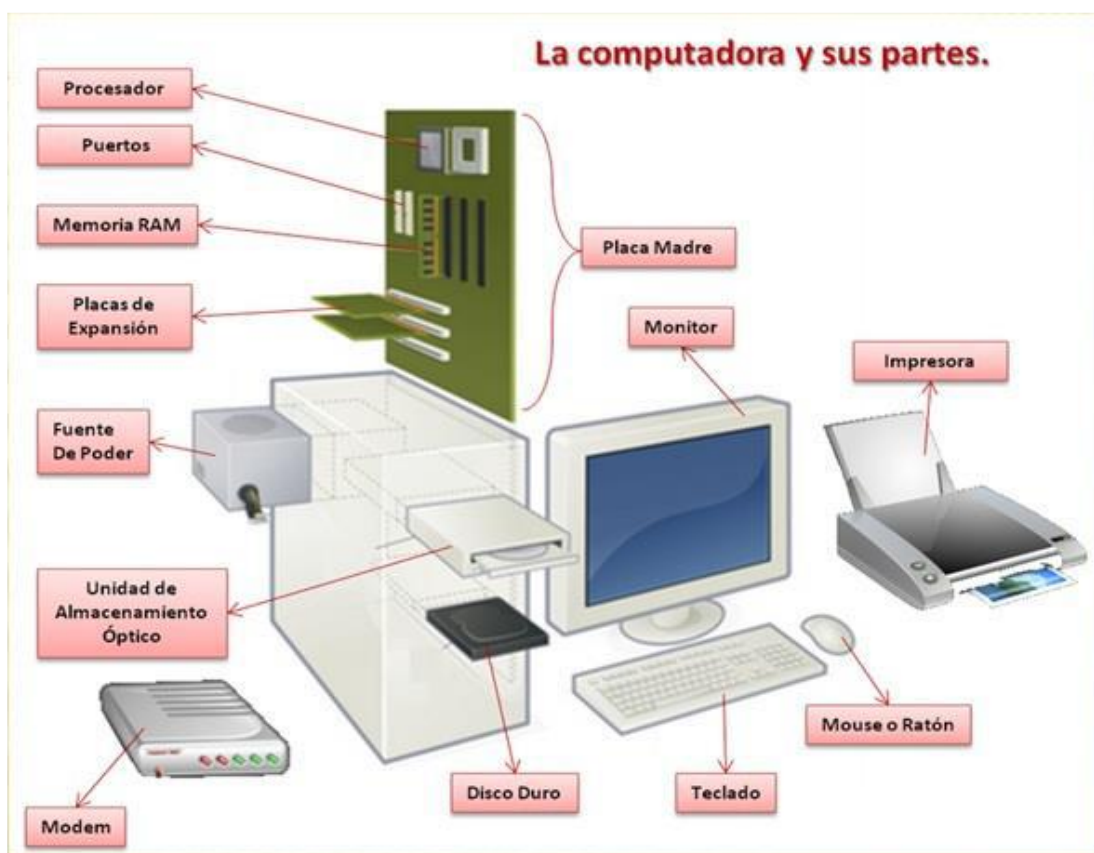
Tiempo: 4 horas

3.3. Actividades de apropiación

3.3.1. FUNCIONAMIENTO PARTES DEL COMPUTADOR

Competencia: Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con necesidades de manejo de información.

Resultado de aprendizaje: RAP1: Alistar herramientas de tecnologías de la información y la comunicación (TIC), de acuerdo con las necesidades de procesamiento de información y comunicación.



Tomada de: <https://informaticaalbania.wordpress.com/2016/06/04/el-computador-y-sus-partes/>



El instructor con sus aprendices establecerán una estrategia para realizar una presentación explicando las características y funcionamiento de cada una de las partes del computador (Hardware y el Software)

- **Computador:** Concepto, arquitectura, funcionamiento, tipos, características
- **Periféricos:** Concepto, clasificación, características, funcionamiento.
- **Herramientas colaborativas:** Clases, características, usos.
- **Tecnologías de la información y la comunicación:** Concepto, componentes, características, clasificación, usos, tendencias.
- **Redes de datos:** Concepto, conectividad, tipos, características, usos, servicios
- **Software:** Concepto, herramientas, funciones, propiedades.
- **Sistemas operativos:** Concepto, clases, funciones, características, usos.
- **Software de aplicación:** (Procesador de texto, hoja de cálculo, programa de presentación, base de datos, diagramación, software específico): concepto, clases, funciones, características, usos.

Para esto puede usar las siguientes presentaciones y videos:

Presentaciones

- https://es.slideshare.net/brother094/el-computador-y-sus-partes-43859851?qid=76a3710e-9f97-47eb-ad1b-11d4cb321606&v=&b=&from_search=3
- https://es.slideshare.net/andreacamargo/el-computador-y-sus-partes?qid=76a3710e-9f97-47eb-ad1b-11d4cb321606&v=&b=&from_search=2
- https://es.slideshare.net/SharonArciniegasMele/partes-del-computador-60306194?qid=76a3710e-9f97-47eb-ad1b-11d4cb321606&v=&b=&from_search=4
- https://es.slideshare.net/daylobe/partes-del-computador-1929665?qid=76a3710e-9f97-47eb-ad1b-11d4cb321606&v=&b=&from_search=8

Videos

- <https://www.youtube.com/watch?v=FasDEqui4FU>
- <https://www.youtube.com/watch?v=rQtPE8JATA>
- <https://www.youtube.com/watch?v=bfnHb6w8lzU>
- https://www.youtube.com/watch?v=uKh_5m2yuFU

Ambiente requerido: Aula convencional con conexión a internet por cableado estructurado o wifi con tomas de Energía regulada suficiente para conectar mínimo 20 computadores a la vez.

Materiales: Borrador de acrílico; Marcadores borrables; Mesas colaborativas de trabajo; Tablero de acrílico; Computadores portátiles con acceso a WIFI; Calculadora

Tiempo: 6 horas

3.3.2. MI CATÁLOGO QUÍMICO:

Competencia: Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con necesidades de manejo de información.

Resultado de aprendizaje: RAP1: Alistar herramientas de tecnologías de la información y la comunicación (TIC), de acuerdo con las necesidades de procesamiento de información y comunicación.



Tomado de: <http://www.mundolab.cl/>

Cada aprendiz recibirá una imagen de un elemento de laboratorio, el cual deberá presentar posteriormente con el uso de cada una de las siguientes herramientas ofimáticas:

Realiza el catálogo de presentación de elemento entregado, en cada una de las siguientes herramientas y adquiere agilidad en el manejo de cada una de ellas.

✓ Word, Excel, Power Point, Publisher

Cada presentación debe contener la siguiente información:

Nombre del elemento o material

Características

Función

Cuidados

Una vez elaborada la presentación, cada aprendiz socializará con los demás compañeros la aplicabilidad utilizada del ejercicio en cada una de las herramientas utilizadas.

El instructor realiza 5 preguntas para socializar, retroalimentar y dar el cierre de la sesión.



Tomada de: <http://thietkewebquan10.info/wp-content/uploads/2018/03/in-nhanh-catalogue-gi%C3%A1-r%E1%BA%BB.jpg>

Ambiente requerido: De acuerdo con el área de estudio del proyecto formativo (empresa o ecosistema estratégico)

Materiales: Calculadora y los necesarios de acuerdo con el área de estudio y a los ejercicios establecidos por el instructor.

Tiempo: 6 horas

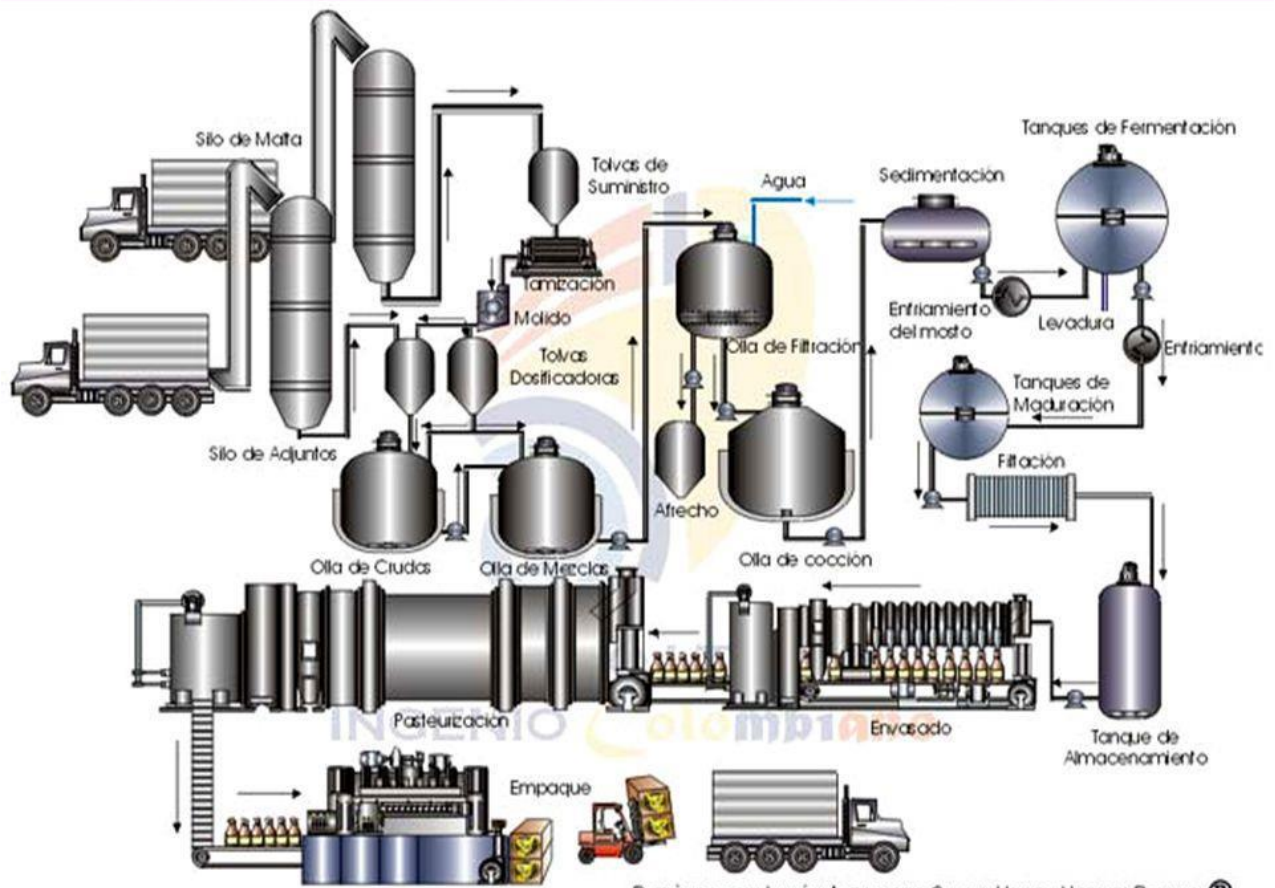
3.3.3. Caso de Estudio

Competencia: Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con necesidades de manejo de información.

Resultado de aprendizaje: RAP1: Alistar herramientas de tecnologías de la información y la comunicación (TIC), de acuerdo con las necesidades de procesamiento de información y comunicación.

Después de analizar los contenidos y ampliar sus conocimientos, resuelva el siguiente caso de estudio en Excel para el proceso industrial de mezclas.

PROCESO DE ELABORACIÓN DE CERVEZA



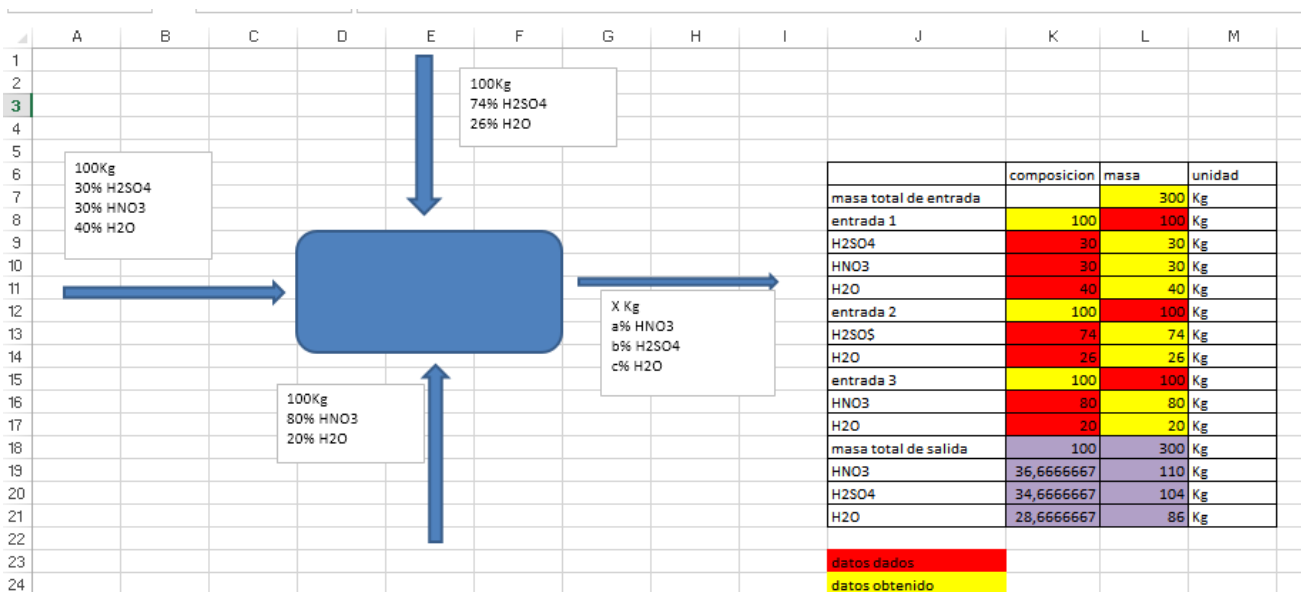
Tomado de: <https://slideplayer.es/slide/2328941/>

En un proceso industrial químico de la empresa de baterías A&J se busca recuperar unos subproductos sobrantes del proceso industrial para eso se mezclan los residuos de diferentes líneas para posteriormente realiza una separación de ellos.

Una corriente de entrada es de 100 kg donde el 30% es de ácido sulfúrico (H_2SO_4), 30% es de ácido nítrico (HNO_3) y el resto de agua, otra corriente de entrada que tiene 100 kg con una concentración de 80% de ácido nítrico (HNO_3) de pureza (el resto es agua), y una tercera corriente de entrada que tiene 100 kg con una concentración de 74% de ácido sulfúrico (H_2SO_4) de pureza (el resto es agua).

Hallar la cantidad de producto final y la composición.

RESULTADO A OBTENER: Teniendo en cuenta los resultados de la competencia técnica, aplique las formulas correspondientes para lograr los siguientes resultados.



Desarrolle los ejercicios de aplicación del archivo adjunto en el material de trabajo entregado por instructor Para el desarrollo de esta actividad contarán con el acompañamiento y asesoría del instructor.

Desarrolle el cuestionario 1. RAP1 en relación con Partes y funciones de un computador, herramientas Tics, para ello deben identificar todo el recurso tecnológico que requieran según la actividad del proyecto formativo a realizar. Cuestionario 1.

Ambiente requerido: De acuerdo con el área de estudio del proyecto formativo (empresa o ecosistema estratégico) y aula convencional con conexión a internet por cableado estructurado o wifi con tomas de Energía regulada suficiente para conectar mínimo 20 computadores a la vez.

Materiales: Mesas colaborativas de trabajo; Computadores portátiles con acceso a WIFI; Software ofimático (Hoja de cálculo, procesador de texto, exploradores web....entre otros)

Tiempo: 8 horas

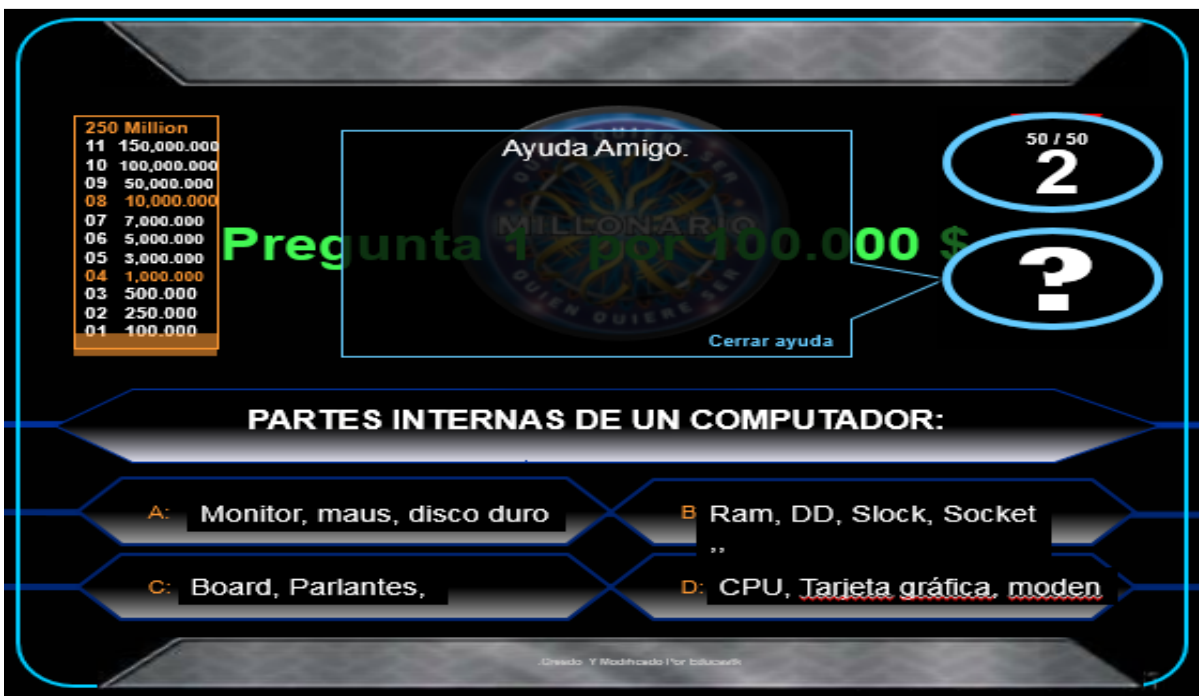
3.3.4. QUIÉN QUIERE OBTENER LA PIEDRA FILOSOFAL

Competencia: Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con necesidades de manejo de información.

Resultado de aprendizaje: RAP2: Aplicar funcionalidades de herramientas y servicios TIC, de acuerdo con manuales de uso, procedimientos establecidos y buenas prácticas.



Esta piedra está vinculada con los magos y alquimistas, ha llegado a formar parte de la saga de Harry Potter, es una sustancia alquímica que se utilizaba para transformar determinados metales en metales preciosos, como, por ejemplo, el plomo, el cual podría convertirse en oro o plata.



Este hecho variaría según el color de la piedra filosofal que se use en la transformación, pues se supone que había dos tonos:

- Uno rojo, que convertiría el metal en oro
- Y uno blanco, que lo convertiría en plata.

El propósito de esta actividad es asignar un premio en representación de la piedra filosofal, como premio para el ganador del juego. (Definido por el instructor y aprendices).

Descripción de la actividad:

Según el número de aprendices distribuir en 6 grupos, para ello los aprendices se enumerarán del 1 al 6, formando grupos del 1 con el 1, el 2 con el 2 y así sucesivamente hasta el número 6, el grupo que mayor aciertos y puntos obtenga, será el ganador de la Piedra Filosofal.

Tomado de:



<https://www.slideshare.net/Elizarendon25052002/collage-de-windows-y-microsoft>

Opción 1

Consulte toda la información que pueda a cerca de:

- Herramientas colaborativas de Google
- Herramientas colaborativas de Microsoft.
- ¿Qué tipo de conexión a Internet hay?
- ¿Tipos de elementos que podemos asociar a un pc?
- ¿Quién fundo la compañía Multinacional de Microsoft?
- Partes Internas de un Computador.
- Tipos de Redes, funcionalidad y alcance.
- El tipo de red WAM se refiere a...
- Internet de las cosas.

Opción 2

Consulte toda la información que pueda a cerca de:

- La separación en la fuente de residuos sólidos.
- Buenas prácticas frente al ahorro del agua
- Buenas prácticas frente al ahorro de energía
- Impactos ambientales del manejo de los Residuos sólidos
- Beneficios del reciclaje
- Economía circular.



- Evaluación de Impacto

Manos a la obra

Con la plantilla de power point ¿Quién Quiere ser Millonarios? Que encontrará en el material de apoyo. Y con el apoyo del siguiente video <https://youtu.be/5jX057h43Bg>. Modifique e incluya 14 preguntas en relación con el tema propuesto.

En el espacio marcado como **PREGUNTA**, escribe el enunciado de la pregunta que vas a realizar en el juego de quién quiere ser millonario

En el campo marcado como **OPCIÓN 1**, escribe la opción de respuesta número 1 de tu pregunta En el campo marcado como **OPCIÓN 2**, escribe la opción de respuesta número 2 de tu pregunta En el campo marcado como **OPCIÓN 3**, escribe la opción de respuesta número 3 de tu pregunta. En el campo marcado como **OPCIÓN 4**, escribe la opción de respuesta número 4 de tu pregunta.

Repita este procedimiento.

La socialización de las respuestas a las preguntas de que los grupos de trabajo generan en cada presentación se puede dar por medio de la actividad propuesta. Donde los aprendices comparten sus opiniones y pueden refutar las de los demás. O se puede desarrollar en la sesión presencial en mesa redonda.

El instructor en todo momento se encuentra para dar solución a dudas y retroalimentar la sesión.

Ambiente requerido: De acuerdo con el área de estudio del proyecto formativo (empresa o ecosistema estratégico) y aula convencional con conexión a internet por cableado estructurado o wifi con tomas de Energía regulada suficiente para conectar mínimo 20 computadores a la vez.

Materiales: Mesas colaborativas de trabajo; Computadores portátiles con acceso a WIFI; Software ofimático (Hoja de cálculo, procesador de texto, exploradores web....entre otros)

Tiempo: 6 horas

3.4 Actividades de transferencia



Tomado de: <http://www.arrendamientoscolombia.co/documentos>

Competencia: Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con necesidades de manejo de información.

Resultados de aprendizaje:

RAP3: Evaluar los resultados, de acuerdo con los requerimientos.

3.4.1.: Elaborar y presentar informe técnico

Presentar un informe técnico con normas APA, sobre los conceptos mencionados y un breve resumen sobre la aplicabilidad de las herramientas ofimáticas, para así poder aplicar a las actividades de su proyecto formativo.

Siga las indicaciones dadas por el instructor. Este definirá las condiciones de entrega.

INFORME TECNICO TICs

El informe técnico debe contener la siguiente estructura

PORTADA

INDICE O TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCION



- Historia de las TICs

OBJETIVO GENERAL

MARCO TEORICO

- **Tecnologías de la información y la comunicación:**
Concepto, componentes, características, clasificación, usos, tendencias.
- **Computador**
Concepto, funcionamiento, tipos, características
- **Periféricos:**
Concepto, clasificación, características, funcionamiento.
- **Herramientas colaborativas**
Concepto, Clases, características, usos.
- **Redes de datos**
Concepto, conectividad, tipos, características, usos, servicios
- **Software:**
Concepto, herramientas, funciones, propiedades.
- **Sistemas operativos:**
Concepto, clases, funciones, características, usos.
- **Software de aplicación:**
Concepto, clases, funciones, características, usos.
- **Motores de Búsquedas**
Concepto, clases, funciones, características, usos.
- **Almacenamiento de Información:**
Concepto, clases, funciones, características, usos.
- **Red Social**
Concepto, clases, funciones, características, usos.
- **Tendencias de TICs 2002**
Nuevas tendencias (metaverso, neuralink, I.A inteligencia artificial, etc)

CONCLUSIONES

Glosario

BIBLIOGRAFIA

Realice la exposición y socialización de los resultados obtenidos a través del uso de una herramienta TICs.

Ambiente requerido: De acuerdo con el área de estudio del proyecto formativo (empresa o ecosistema estratégico) y aula convencional con **conexión a internet por cableado estructurado o wifi** con tomas de Energía regulada suficiente para conectar mínimo 20 computadores a la vez.

Materiales: Mesas colaborativas de trabajo; Computadores portátiles con acceso a WIFI; Software ofimático (Hoja de cálculo, procesador de texto, exploradores web....entre otros)

Tiempo: 8 horas



Competencia: Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con necesidades de manejo de información.

Resultados de aprendizaje: RAP 4: Optimizar los resultados, de acuerdo con la verificación

3.4.2 Presentación video de Proceso

En esta parte final del proceso el aprendiz deberá realizar un vídeo de proceso empleando una herramienta tecnológica de edición de vídeos la cual le permita presentar la información gráfica correspondiente a las tics y su impacto en la educación en un vídeo cuya duración no debe ser mayor a 3 minutos



Para la presentación de este vídeo de proceso se debe tener en cuenta los siguientes puntos:

- Intro del video
- Imágenes que apoyen la presentación
- Presentación del o los presentadores
- Musicalización
- Animación
- Agradecimientos

Esta actividad se evaluará como la última evidencia de la competencia de tics importante tener en cuenta toda la información vista durante todas las sesiones, para ello es importante tener como referente el concepto de las “TIC EN LA EDUCACIÓN”



Ambiente requerido: De acuerdo con el área de estudio del proyecto formativo (empresa o ecosistema estratégico) y aula convencional con conexión a internet por cableado estructurado o wifi con tomas de Energía regulada suficiente para conectar mínimo 20 computadores a la vez.

Materiales: Mesas colaborativas de trabajo; Computadores portátiles con acceso a WIFI; Software ofimático (Hoja de cálculo, procesador de texto, exploradores web....entre otros)

Tiempo: 6 horas

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN GUIA TICs

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
---------------------------	-------------------------	---------------------------------------



<p>Evidencia de conocimiento</p> <p>Cuestionario 1. RAP1 Partes y funciones de un computador, herramientas Tics, para ello deben identificar todo el recurso tecnológico que requieran según la actividad del proyecto formativo a realizar.</p> <p>Subactividad 3.3.3. Caso de Estudio</p> <p>Subactividad 3.3.2. Mi catálogo químico</p> <p>Subactividad 3.3.1. Momento de confrontación de saberes: funcionamiento partes del computador</p>	<p>Identifica equipos TIC, tipos de software y servicios de internet, de acuerdo con las necesidades de uso.</p> <p>Escoge equipos TIC, tipos de software y servicios de internet, de acuerdo con las necesidades de procesamiento de información y características.</p> <p>Compara equipos TIC, tipos de software y servicios de internet, de acuerdo con las características.</p> <p>Maneja procesador de texto, hoja de cálculo, software para presentaciones, diagramación, bases de datos y software específico, de acuerdo con las funcionalidades de cada programa y las necesidades de manejo de la información.</p> <p>Comprueba el funcionamiento de los equipos, productos o servicios obtenidos con el uso de herramientas TIC, de acuerdo con los resultados esperados.</p> <p>Maneja computadores, tabletas, celulares y otros equipos TIC, de acuerdo con las funcionalidades de los mismos.</p>	<p>Para valorar el conocimiento: Técnica: elaboración de preguntas Instrumento de evaluación: cuestionario</p>
<p>Evidencia 2 de producto, desempeño RAP 2 Tener en cuenta los diferentes recursos tecnológicos y sus herramientas para hacer de su producto algo creativo e innovador.</p> <p>Subactividad 3.3.4. ¿Quién quiere obtener la piedra filosofal</p>	<p>Aplica funcionalidades de sistemas operativos, de acuerdo con las necesidades de administración de los recursos del equipo.</p> <p>Maneja herramientas colaborativas en internet, de acuerdo con las necesidades del equipo de trabajo.</p> <p>Utiliza motores de búsqueda, navegación, correo electrónico,</p>	<p>Para valorar el producto y desempeño: Técnica: valoración del producto Instrumento: Lista de chequeo.</p>



<p>Evidencia de producto RAP 3 Informe que incluya el uso de las TIC en alguna actividad de su proyecto formativo. Por medio de su uso verificar los resultados obtenidos.</p> <p>Subactividad 3.4.1. Elaborar y presentar informe técnico</p> <p>Evidencia de desempeño RAP 4 Presentación de un video de Proceso que incluya el uso de las TIC como influyen en el proceso formativo</p> <p>Subactividad 3.4.2 Elaborar y presentar informe técnico</p>	<p>transferencia de archivos, chat, listas de correos, blogs, wikis, foros web, spaces, grupos de noticias, telefonía IP, televisión IP, comprar en Internet, E-learning, marketing digital, trabajo colaborativo, computación en la nube, redes sociales y videoconferencia por internet, de acuerdo con las necesidades de información y comunicación.</p> <p>Participa en redes sociales, de acuerdo con las necesidades de comunicación.</p> <p>Aplica procesos de mejora a los productos, de acuerdo con las comprobaciones realizadas.</p>	<p>Para valorar el producto y desempeño Técnica: valoración del producto Instrumento: Lista de chequeo</p> <p>Para valorar el producto y desempeño Técnica: valoración del producto Instrumento: Lista de chequeo</p>
---	--	---

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

BLOGS: del inglés "web" (=red) y "log" (=diario). Es un sitio web que recopila información (artículos y/o textos) de diferentes usuarios. Cada post se encuentra en orden cronológico inverso y generalmente es accesible para cualquier usuario de Internet. El objetivo de un blog es compartir opiniones y experiencias con otros usuarios.

CHAT: comunicación sincrónica entre dos o más personas a través de Internet. Se trata principalmente de una comunicación escrita, aunque también es posible utilizar audio e imágenes.

HARDWARE: componentes físicos de una computadora o de una red, en contraposición con los programas o elementos lógicos que la hacen funcionar (software)



INFORMÁTICA: procesamiento automático de información mediante dispositivos electrónicos y sistemas computacionales

INTERNET: es la red de redes, red mundial y abierta de comunicaciones que conecta a los computadores entre sí alrededor de todo el mundo, haciendo posible el acceso y el intercambio permanente de una gran cantidad de información

MICROSOFT WORD: procesador de textos que incluye un corrector ortográfico, diccionario de sinónimos y la posibilidad de trabajar con diversas fuentes.

MULTIMEDIA: información digitalizada que combina texto, gráficos, imagen fija y en movimiento, así como sonido, aplicaciones informáticas, consultas on-line a bases de datos, formularios, mapas sensibles, etc.

TELEMÁTICA: combinación entre Informática y Tecnología de la comunicación para el envío y la recepción de datos.

TIC: archivos de audio o vídeo que se pueden reproducir directamente en una página web, sin descargarlo previamente de Internet al ordenador. Requiere de un programa reproductor de medios.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

TECNOLOGÍA PARA LOS NEGOCIOS. Herramientas para trabajar en la nube: Google y Microsoft. [En línea]. Disponible en: <https://ticnegocios.camaravalencia.com/servicios/tendencias/herramientas-colaborativas-para-trabajar-en-la-nube-google-y-microsoft/> (15 de junio de 2018).

AULA CLIC. Curso de Excel. [En línea]. Disponible en: <https://www.aulaclic.es/excel-2013/> (15 de junio de 2018)

SCIELO. [En línea]. Disponible en: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2224-54212016000200007 (15 de junio de 2018)

UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA. Glosario. [En línea]. Disponible en: <https://campus.virtual.unal.edu.co/mod/glossary/view.php?id=139237&mode=&hook=ALL&sortkey=&sortorder=&fullsearch=0&page=0> (15 de junio de 2018)

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	ING. LUZ ENEIDA MARULANDA MUÑOZ	Instructora ADSI	Centro Minero Regional: Boyacá	22/06/2018



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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)	German Leonel Sarmiento cruz	Instructor.	Centro de Gestión Industrial. Regional Distrito Capital.	30 septie mbre 2021	Actualización de contenidos de la guía a nuevo formato y reajuste de subactividades. Actualización encabezada direccionado a la especialidad. Definición de horas, inclusión de resultados de aprendizaje y evidencias dentro de las subactividades de aprendizaje. Ajuste y diseño de instrumentos de evaluación. Inclusión de material de apoyo. Ajuste de planeación pedagógica.



	Juan Carlos cardenas	Instructor	CGI	16 enero 2023	Ajuste en los materiales de formacion de las actividades Adicion de una actividad de transferencia Inclusión de una evidencia de desempeño (VIDEO DE PROCESO
--	----------------------	------------	-----	---------------------	---