



PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE

Denominación del Programa de Formación: Tecnico en Desarrollo elaboración de prendas para vestir

Competencia: utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

Resultados de Aprendizaje a Alcanzar:

- Implementar buenas prácticas de uso, de acuerdo con la tecnología empleada.
- Seleccionar herramientas de tecnologías de la información y la comunicación(TIC), de acuerdo a las necesidades identificadas.
- Usar herramientas tic, de acuerdo con los requerimientos y manuales de funcionamiento, procedimientos y estándares.
- Verificar los resultados obtenidos, de acuerdo con los requerimientos.

Duración de la Guía: 40 horas (incluye horas de trabajo autónomo)

2. PRESENTACIÓN

¿Pero que son las herramientas ofimáticas?

Es una recopilación de programas, los cuales son utilizados en oficinas y sirve para diferentes funciones como crear, modificar, organizar, escanear, imprimir etc. archivos y documentos. Son amplia mente usada en varios lugares, ya que al ser eso (una recopilación), hace que sea asequible adquirir toda la suite, que programa por programa, lo cual es más complejo, al tener que conseguir programa por programa, y en caso del software pagado, más caro.

FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1. Actividades de Reflexión inicial



3.1.1. Nombre de la actividad: Analizar la importancia de las herramientas ofimáticas en la cotidianidad.

Estrategia didáctica: Trabajo individual.

Técnica Didáctica: Observación, Conversatorio.

¿Pero que son las herramientas ofimáticas?

Es una recopilación de programas, los cuales son utilizados en oficinas y sirve para diferentes funciones como crear, modificar, organizar, escanear, imprimir etc. archivos y documentos. Son ampliamente usada en varios lugares, ya que al ser eso (una recopilación), hace que sea asequible adquirir toda la suite, que programa por programa, lo cual es más complejo, al tener que conseguir programa por programa, y en caso del software pagado, más caro.

los aprendices resolverán las siguientes preguntas, las cuales buscaran generar la discusión sobre la importancia de excel en el manejo de información en las empresas y/o la vida cotidiana.

- ¿Cómo ha cambiado el diseño de moda con la llegada de herramientas digitales?
- ¿Qué redes o plataformas usas para buscar inspiración o promocionar prendas?
- ¿Crees que el diseño de moda sin tecnología aún es viable?

- ✓ **Materiales y recursos requeridos:** Ambiente de formación, acceso a internet, computador, pantalla para proyectar.

Producto o evidencia: Respuesta a preguntas.

Tiempo estimado para la actividad: 2 hora.

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

3.2.1. Nombre de la actividad: La moda en la era digital

Estrategia didáctica: Socialización y discusión grupal.

Técnica didáctica: Taller.

En grupos, realicen una lluvia de ideas sobre cómo las TIC han transformado la industria de la moda (investigación, diseño, comunicación, comercialización). Deben presentar sus ideas en una presentación en PowerPoint o Canva.



Materiales y recursos requeridos: acceso a internet, computador y pantalla para proyectar.

Producto o evidencia: Taller.

Tiempo estimado para la actividad: 2 horas

3.3 Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización).

3.3.1 Nombre de la actividad: Google Forms.

Estrategia didáctica: Trabajo colaborativo.

Técnica didáctica: taller

Su instructor explicará la guía “Aprendiendo a trabajar en línea” donde encontrará los pasos para trabajar de manera conjunta en línea.

Ahí encontrará la siguiente temática:

- ☐ Manejo básico de herramientas ofimáticas
- ☐ Uso de internet y correo electrónico
- ☐ Conocimiento de herramientas como Canva, Pinterest, Google Drive
- ☐ Habilidades para colaborar en línea

Materiales y recursos requeridos: Ambiente de formación, acceso a internet, computador y pantalla para proyectar.

Producto o evidencia: Archivo de Excel con los ejercicios resueltos y subido al enlace de Drive proporcionado por el instructor.

Tiempo estimado para la actividad: 2 horas.

3.3.2 Nombre de la actividad: Mapa de inspiración con Pinterest

Estrategia didáctica: Trabajo colaborativo.

Técnica didáctica: Exploración guiada.

Los aprendices deberán hacer grupos de 3 personas y crearán un tablero en Pinterest con imágenes de inspiración que definan el concepto de una colección (colores, texturas, formas, referencias culturales)..



Materiales y recursos requeridos: Ambiente de formación, acceso a internet, computador y pantalla para proyectar.

Producto o evidencia: tablero digital colaborativo.

Tiempo estimado para la actividad: (4 horas).

3.3.3 Nombre de la actividad: Bitácora creativa en Google Docs.

Estrategia didáctica: Trabajo individual.

Técnica didáctica: Registro escrito .

ada aprendiz crea y mantiene una bitácora digital donde documenta decisiones, ideas y cambios en su proceso creativo.

Materiales y recursos requeridos: Ambiente de formación, acceso a internet, computador y pantalla para proyectar.

Producto o evidencia: Documento en drive compartido.

Tiempo estimado para la actividad: 3 horas.

3.3.4 Nombre de la actividad: Paleta cromática y textiles en Canva.

Estrategia didáctica: Trabajo individual.

Técnica didáctica: Taller Digital.

Diseñan una propuesta de paleta de color y texturas para una mini colección.

Materiales y recursos requeridos: Ambiente de formación, acceso a internet, computador y pantalla para proyectar.

Producto o evidencia: Imagen Canva exportada en pdf.

Tiempo estimado para la actividad: 2 horas.

3.4 Actividades de transferencia del conocimiento.

3.4.1 Nombre de la actividad: Portafolio digital en Canva o Google Sites.



Estrategia didáctica: Trabajo individual.

Técnica didáctica: Proyecto aplicado

Desarrollan un portafolio donde integren inspiración, concepto, bocetos y propuesta visual de una colección cápsula.

Materiales y recursos requeridos: Ambiente de formación, mobiliario, acceso a internet, pantalla para proyectar.

Producto o evidencia: Portafolio publicado en línea.

Tiempo estimado para la actividad: 8 horas (incluye 6 horas de trabajo autónomo)

3.4.2 Nombre de la actividad: . Creación de una campaña de moda simulada en redes

Estrategia didáctica: Trabajo colaborativo.

Técnica didáctica: Simulación practica.

En equipos, planean una campaña de lanzamiento de su colección: nombre, logo, slogans, post, calendario de publicaciones y descripción de público objetivo.

Materiales y recursos requeridos: Ambiente de formación, acceso a internet, pantalla para proyectar.

Producto o evidencia: Presentación + posts simulados.

Tiempo estimado para la actividad: 6 hora.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento: Evidencias de conocimiento: Bitácora digital y análisis de encuestas	Aplica herramientas digitales con sentido reflexivo	Instrumento: Lista de chequeo, revisión en clases. Técnica: taller.



Evidencias de Desempeño: Evidencias de desempeño: Participación en trabajos colaborativos y presentaciones	Colabora activamente, gestiona recursos TIC	Instrumento: Observación directa, rúbrica. Técnica: Taller.
Evidencias de Producto: Evidencias de producto: Portafolio digital, tablero Pinterest, campaña simulada	Usa herramientas TIC adecuadamente y presenta productos creativos y organizados	Lista de chequeo, rúbrica de proyecto final

5. GLOSARIO DE TERMINOS

- **TIC:** Tecnologías de la Información y la Comunicación
- **Moodboard:** Collage visual con ideas clave de un concepto creativo
- **Canva:** Plataforma para diseño gráfico
- **Google Drive:** Plataforma para almacenamiento y colaboración de archivos
- **Pinterest:** Plataforma para recopilar y organizar imágenes de inspiración
- **Portafolio digital:** Documento que muestra el proceso creativo y el resultado de un proyecto
- **Encuesta en línea:** Herramienta para recolectar datos de forma digital



- **Campaña digital:** Estrategia para promocionar un producto por medios digitales

6. REFERENTES BIBLIOGRAFICOS

- Microsoft (2024). *Guía oficial de herramientas de productividad.*
- Canva (2024). *Centro de ayuda y tutoriales de diseño.*
- Google (2024). *Recursos y guías de Google Workspace para educación.*
- Pinterest Business (2023). *Guía para creadores de contenido visual.*
- García, A. (2023). *Diseño de colecciones con enfoque digital.* Editorial Moda XXI.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Sergio Figueroa Gonzalez	Instructor	CCIT - FIC	15 de febrero de 2025

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					
Autor (es)					