

# ***Diseño Curricular de Capacitación Laboral Formación Profesional***

## **HABILIDADES DIGITALES**

- Identificación del Rol Ocupacional: “**Habilidades Digitales**”
- Sector/es de actividad socio productiva: **Informática**
- Denominación del Rol Ocupacional: **Habilidades Digitales**
- Familia profesional: **Informática**
- Denominación del certificado de referencia: **Habilidades Digitales**
- Tipo de certificación: **Certificado de Capacitación Laboral**
- Carga horaria: **60 hs reloj**



**Presentación:** Los saberes tecnológicos actuales implican diferentes posibilidades y desafíos en las prácticas educativas. La presente propuesta abre un espacio para la integración de las habilidades digitales e informáticas en los entornos de aprendizaje de la Formación Profesional. Con este objetivo es necesario desarrollar estrategias contextualizadas que habiliten el abordaje de estos conocimientos ya su vez, posibilitan el acceso y desarrollo de muchos otros, considerando el impacto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en todos los aspectos del desarrollo social y profesional.

Este curso se presenta como un ámbito de trabajo para que las/los estudiantes exploren y desarrollen capacidades asociadas a los saberes digitales.

Se propone para el desarrollo del curso la realización de prácticas a través de las cuales las/los estudiantes, a partir de la orientación del docente, construyan gradualmente los saberes de base para acceder y producir contenidos virtuales, manteniendo criterios críticos respecto al manejo y validación de la información y promoviendo el trabajo colaborativo en la construcción del conocimiento. Estas prácticas habilitarán para el desarrollo de una ciudadanía plena en la cultura digital que impregna cada uno espacios del mundo socioproductivo y la vida cotidiana.

Las prácticas formativas sugeridas se relacionan con el desafío de realizar integraciones efectivas de las TIC en la búsqueda de información y producción de contenidos individual y colectivamente, enriqueciendo los procesos de enseñanza y aprendizaje.

**Objetivos de aprendizaje:**

- Operar en el uso de los dispositivos digitales adecuados ante los nuevos escenarios ocupacionales, culturales y sociales.
- Conocer y utilizar los programas y aplicaciones más difundidos para la búsqueda, selección y desarrollo de la información en los entornos virtuales.
- Utilizar de modo seguro y responsable la información digital a través de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

BLOQUE DE CONTENIDOS	PRÁCTICAS FORMATIVAS PROFESIONALIZANTES
<p><b>Equipamiento informático (Hardware):</b> aspectos relacionados con el uso y la apropiación de los dispositivos.</p> <p>Estados de un equipo digital: encendido, apagado, suspendido, conexión de datos, wi-fi / Internet</p>	<p>Se sugiere que se organicen a partir de los intereses/experiencias de las/los estudiantes a través de la elaboración de algún proyecto y/o propuesta concreta que comprenda las siguientes prácticas:</p> <p>Identificación de los estados de los equipos.</p>



<p>Componentes de los dispositivos: Mouse, teclado, cámara, micrófono, parlantes, lápiz óptico. Cables de conexión a dispositivos y redes incluyendo bluetooth. Usos y cuidados de los componentes. Dispositivos de almacenamiento externo. Puertos físicos de entrada y salida de información USB, HDMI, SD</p>	<p>Aplicación de operaciones de encendido, apagado y/o reinicio de los dispositivos (PC escritorio, tablet, netbook, notebook y/o smartphone integrado)</p> <p>Identificación y aplicación de los principales dispositivos de entrada / salida incorporados en el equipamiento.</p> <p>Realización de la conexión y transferencia de datos a través de distintos medios y múltiples dispositivos, distinguiendo los que requieren contraseña de las que no.</p> <p>Identificación de los puertos físicos de entrada y salida de información, sus funciones y modos desconexión y desconexión segura.</p>
<p><b>Programas y aplicaciones:</b> software más difundidos e incorporados en los dispositivos con posibilidad de exploración y descarga de otros. Software de código abierto y libre vs Software propietario</p> <p>Sistema operativo, administrador de tareas y programas de aplicación específicos. Lectura icónica de tipos y funciones de aplicación y archivo. Aplicaciones para el procesamiento de imágenes, videos, audios y texto. Integración en contenido multimedial.</p> <p>Formatos de archivo, nombres y extensiones. Almacenamiento: carpetas, subcarpetas y accesos directos.</p> <p>Herramientas para el trabajo colaborativo: Drive, comentarios, sugerencias y versiones.</p> <p>Extensiones y propiedades de los archivos. Contraseñas y niveles de intervención, derechos de uso y autor. Características y ventajas del software libre.</p> <p>Producción interactiva, inserción de links, hipervínculos, imágenes, archivos, o código QR.</p>	<p>Exploración e identificación de los programas y aplicaciones que permiten utilizar los principales dispositivos de entrada</p> <p>Utilización de los principales recursos icónicos funcionales de los programas y aplicaciones: funciones como cancelar, adelante, atrás, minimizar y cerrar.</p> <p>Aplicación de las funciones más relevantes en procesadores de texto-imágenes, formatos, lectura y edición, escritura, visualización, recorte, copiado, pegado, inserción, grabado de audio o video, utilización de herramientas básicas.</p> <p>Aplicación y gestión del almacenamiento interno de archivos y carpetas, empleando criterios de ordenamiento y facilidad de búsqueda.</p> <p>Búsqueda y apertura de producciones propias u otros archivos desde accesos directos o carpetas rotuladas. Recuperación y producción de contenidos digitales en diferentes formatos (imágenes, audios y textos escritos)</p> <p>Identificación del formato de diferentes producciones o contenidos a partir de la</p>



<p>Formatos multimediales e interactivos</p>	<p>extensión de los archivos y reconocimiento de las aplicaciones con las que se ejecutan.</p> <p>Producción de un documento colaborativo incorporando elementos interactivos.</p>
<p><b>Navegación - Internet: interacción crítica en entornos digitales en línea.</b></p> <p>Navegadores y buscadores. Barra de navegación. Dirección URL. Lectura icónica: función adelante y atrás, nueva pestaña, cerrar.</p> <p>Criterios de navegación segura y responsable.</p> <p>Proceso de búsqueda de información. Motores y criterios de búsqueda y recopilación de la información. (Google imágenes, Youtube, Wikimedia, Commons entre otros).</p> <p>Redes Sociales. Características, uso y aplicaciones.</p> <p>Almacenamiento de direcciones útiles y sitios de interés habitual. Palabras clave. Filtros por palabras, imágenes, formatos y extensiones.</p> <p>Buscadores de contenidos internos. Entornos en línea. Creación y conservación de claves, ventana de incógnito. Transferencia de archivos</p> <p>Blogs, aulas virtuales, tutoriales, documentos compartidos. Fuentes de información: URL dominios (com – edu – gob - org,etc.), citas,mención de autores. Derechos de uso y fuentes de información</p> <p>Transferencia de archivos a través de Internet servicios para el almacenamiento en línea One Drive, Google Drive y e-mail.</p>	<p>Navegación e ingreso a sitios web escribiendo una dirección URL corta en la barra de navegación.</p> <p>Navegación utilizando los principales recursos icónicos propios de los entornos en línea, desplazándose por una página o aplicación web utilizando los comandos internos a través de botones o hipervínculos.</p> <p>Identificación de los distintos motores de búsqueda considerando ventajas y desventajas, diferenciando las particularidades de los dominios</p> <p>Búsqueda y selección de información bajo un criterio preestablecido utilizando diferentes formatos para poder emplearlos en producciones.</p> <p>Creación de un perfil y elaboración de publicaciones en redes sociales.</p> <p>Recuperación de sitios de interés visitados empleando estrategias como el uso de favoritos y la organización de marcadores.</p> <p>Identificación de entornos que exigen registro de usuario de aquellos que no y emplear estrategias para un uso seguro y responsable.</p> <p>Realización de transferencia de archivos a través de Internet y un servicio para el almacenamiento en línea, identificando alcances y límites del proceso.</p> <p>Chequeo de la información utilizando criterios que permitan reconocer la fuente, considerando los derechos de autor de</p>

	<p>contenidos incorporados y descargados para producciones propias, distinguiendo información / noticias falsas o engañosas.</p> <p>Navegación posibilitados por la lectura hipermedial como la de mapas interactivos, y búsqueda de información en entornos virtuales como estrategia para la resolución de problemas.</p>
--	---

**Referencial de ingreso**

- Las/los estudiantes deberán haber completado el nivel de la Educación primaria, acreditable a través de las certificaciones oficiales del sistema educativo nacional (Ley N°26.206).

**Modalidad de cursado**

- Este curso puede dictarse en forma presencial o semipresencial (entrega de material impreso). Las formas de evaluación y el desarrollo de prácticas formativas serán desarrolladas según la modalidad de dictado.

**Entorno formativo para la virtualidad**

- Equipamiento informático (PC o Notebooks con sistema operativo Windows 7, o superior, GNU/Linux ó Mac, Tablet o Smartphone).
- Conexión a Internet.
- Software y aplicaciones uso difundido

**Entorno formativo para la presencialidad**

- Equipamiento informático (PC o Notebooks con sistema operativo Windows 7, o superior, GNU/Linux ó Mac).
- Conexión a Internet.
- Software y aplicaciones uso difundido



GOBIERNO DE LA PROVINCIA DE BUENOS AIRES  
2021 - Año de la Salud y del Personal Sanitario

**Hoja Adicional de Firmas**  
**Anexo**

**Número:**

**Referencia:** Diseño Curricular Capacitación Laboral Habilidades digitales

---

El documento fue importado por el sistema GEDO con un total de 5 pagina/s.