



Especialidad

# Administración

PLAN COMÚN | MÓDULO 6

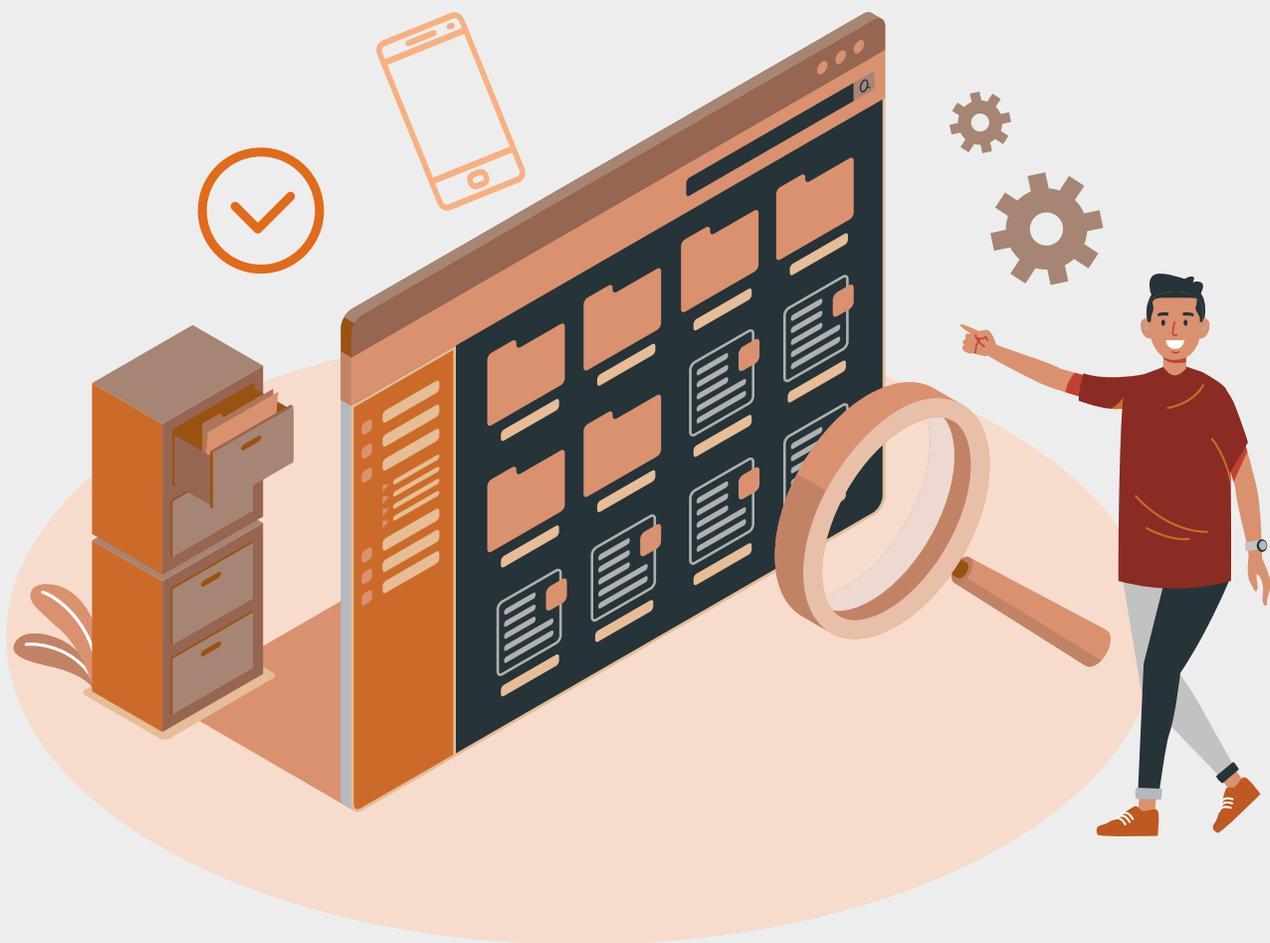
FORMACIÓN  
**TÉCNICO**  
PROFESIONAL

APLICACIONES INFORMÁTICAS PARA LA GESTIÓN ADMINISTRATIVA

**DuocUC**

**ACTIVIDAD 3**

# DECISIÓN EN BASE A INFORMACIÓN



En estos documentos se utilizarán de manera inclusiva términos como: el estudiante, el docente, el compañero u otras palabras equivalentes y sus respectivos plurales, es decir, con ellas, se hace referencia tanto a hombres como a mujeres.

PROPUESTA DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

# DECISIÓN EN BASE A INFORMACIÓN



**Horas Pedagógicas**

3 horas teóricas  
3 horas prácticas



**OBJETIVO DE APRENDIZAJE**

**OA 6** Utilizar los equipos y herramientas tecnológicas en la gestión administrativa, considerando un uso eficiente de la energía, de los materiales y los insumos.

**OA Genérico**  
B - H



**APRENDIZAJE ESPERADO**

**2.** Utiliza internet y herramientas de comunicación social para el procesamiento y difusión de información según sea necesario para la organización.



**CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

**2.1.** Utiliza buscadores en línea, aplicando variadas estrategias de exploración para la obtención de información requerida por sus superiores.



DECISIÓN EN BASE A INFORMACIÓN

**METODOLOGÍA SELECCIONADA**

Análisis de Caso - Ejercicio Práctico



**COMPETENCIAS**

**Conocimientos:** Equipos tecnológicos (computador, laptop, Mac), Internet (navegador, buscador).

**Habilidades:** Reconocer parámetros principales para la elección de un equipo tecnológico.

**Actitudes:** Analítica.

**PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD**

**Docente:**

1	Revisa ticket de salida de la actividad anterior con el fin de considerar dudas que puedan ser contestadas durante la ejecución de la actividad.
2	Revisa todos los recursos de la actividad, y en caso de ser necesario, realizar adecuaciones correspondientes.
3	Revisa Laboratorio y su capacidad de equipos para establecer si la actividad será individual o en parejas.
4	Organiza parejas de trabajo, en caso de ser necesario, utilizando técnicas de colaboración para generar equipos heterogéneos.
5	Disponibiliza presentación con material conceptual.
6	Disponibiliza guía/ actividad de trabajo y pauta de evaluación.



DECISIÓN EN BASE A INFORMACIÓN

**Recursos:**

- Acceso Internet
- Actividad Conocimientos Previos
- Presentación Conceptual
- Actividad ¿Cuánto Aprendimos?
- Actividad Práctica
- Pauta de Evaluación
- Infografía
- Ticket de Salida

**EJECUCIÓN DE LA ACTIVIDAD**

**Docente:**

1	Presenta los aprendizajes, objetivos de la actividad y pauta de evaluación.
2	Inicia actividad de conocimientos previos en base a conceptos revisados en actividad anterior.
3	Genera grupos de trabajo, aplicando técnicas de colaboración para genera grupos heterogéneos.
4	Modera la reflexión a las respuestas de las interrogantes planteadas, guiando la conversación.
5	Realiza presentación conceptual acerca de buscadores de información en Internet, cómo seleccionar información y además se les presentan ventajas y desventajas de equipos tecnológicos, así como sugerencias para la adquisición de un equipo.
6	Plantea actividad ¿Cuánto hemos aprendido?.
7	Da paso a la actividad práctica, entregando guía de trabajo y pauta de evaluación.
8	Retroalimenta y guía a los estudiantes durante el desarrollo de la actividad, según pauta entregada.



DECISIÓN EN BASE A INFORMACIÓN

**Estudiantes:**

1	Reflexionan de manera individual y luego en plenario en base a interrogante planteada por el docente, junto con realizar actividad de conocimientos previos.
2	Revisan presentación conceptual.
3	Realiza la actividad práctica siguiendo las instrucciones y revisando pauta de evaluación. A partir de un caso deberá recomendar la mejor alternativa en la adquisición de un computador para dos personas. Apoyados en el video antes visto y la presentación realizadas por el o la docente.
4	Presenta sus propuestas, en base al trabajo realizado y realiza un informe.

**CIERRE DE LA ACTIVIDAD**

**Docente:**

1	Repasa los aciertos y desaciertos generados en la actividad, reforzando de forma positiva a todos los estudiantes.
2	Presenta actividad de cierre.
3	Invita a los estudiantes a realizar actividad de cierre para reforzar conceptos de ya revisados en la actividad.
4	Retroalimenta las opiniones de los estudiantes.
5	Finalmente presenta una infografía tipo resumen e invita a las y los estudiantes a esponder una autoevaluación y ticket de salida asociados al desarrollo de la actividad.

## DECISIÓN EN BASE A INFORMACIÓN

## Estudiantes:

1	Reflexionan respecto a la interrogantes que se presentaron durante la actividad, para aclararlas con el docente.
2	Realizan actividad de cierre.
3	Responden Autoevaluación y Ticket de Salida de la actividad.

## INSTRUMENTOS SELECCIONADOS



## Lista de Cotejo

Permite evaluar si el estudiante ha realizado un correcto análisis y comparación entre los equipos tecnológicos, según el estudio de caso. Además se utiliza Autoevaluación y Ticket de Salida, como instrumento de registro de evidencias individuales para finalizar la actividad.

## RETROALIMENTACIÓN



La retroalimentación se realiza durante todo el desarrollo de la actividad, guiando y acompañando a los estudiantes, siguiendo pauta de evaluación entregada previamente. Finalmente presenta infografía de resumen de contenidos.

RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE

## DECISIÓN EN BASE A INFORMACIÓN



### RECURSOS

- 1 Acceso Internet
- 2 Actividad Conocimientos Previos
- 3 Presentación Conceptual
- 4 Actividad ¿Cuánto Aprendimos?
- 5 Actividad Práctica
- 6 Pauta de Evaluación
- 7 Infografía
- 8 Ticket de Salida

### AMBIENTE

Laboratorio con equipos tecnológicos con acceso a internet y proyector.

### MATERIAL ADJUNTO

- 1 Actividad Conocimientos Previos
- 2 Presentación Conceptual
- 3 Actividad ¿Cuánto Aprendimos?
- 4 Actividad Práctica
- 5 Pauta de Evaluación
- 6 Infografía
- 7 Ticket de Salida

