



GUÍA DE APRENDIZAJE N° 001

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

<p>Programa de Formación: Corresponde al Diseño Curricular (Técnico, Tecnólogo, Especialización Tecnológica, Formación complementaria).</p>	<p>Código: Versión:</p>	<p>Código y versión se encuentran visibles en la parte superior del programa de formación</p>		
<p>Nombre del Proyecto: Nombre del Proyecto de Formación diseñado y aprobado en Sofía plus. En Formación COMPLEMENTARIA <u>NO APLICA</u></p>	<p>Código:</p>	<p>Se registra de acuerdo con la información entregada para Sofía Plus.</p>		
<p>Fase del proyecto: Escribir la fase del proyecto objeto de la elaboración de la guía. Se registra de acuerdo con la información en Sofía Plus. Por ejemplo: planeación, ejecución, evaluación, control (PHVA). En Formación COMPLEMENTARIA <u>NO APLICA</u></p>				
<p>Actividad (es) del Proyecto: Nombre de la actividad del proyecto según la fase determinada. Se registra de acuerdo con la información entregada en Sofía Plus. En Formación COMPLEMENTARIA <u>NO APLICA</u>. Por ejemplo <i>realizar análisis del entorno....</i></p>	<p>Actividad (es) de Aprendizaje: Nombre de la(s) actividad(es) de aprendizaje asociada(s) con las actividades del proyecto. Se toman de la <u>planeación pedagógica</u>.</p>	<p>Ambiente de formación ESCENARIO (Aula, Laboratorio, taller, unidad productiva) y elementos y condiciones de seguridad industrial, salud ocupacional y medio ambiente Ambientes según las actividades de aprendizaje. Se toman de la <u>planeación Pedagógica</u></p>	<p>MATERIALES DE FORMACIÓN</p>	
			<p>DEVOLUTIVO (Herramienta - equipo) Describa los recursos educativos que utiliza como apoyo en sus ambientes de aprendizaje. Tomados de la planeación pedagógica</p>	<p>CONSUMIBLE (unidades empleadas durante el programa) Describa los materiales consumibles. Tomado de la planeación pedagógica.</p>
<p>Resultados de Aprendizaje:</p>	<p>Competencia:</p>			



Resultados de Aprendizaje: Se toma de la planeación pedagógica, de acuerdo con la actividad de proyecto en que se encuentra asociado. Por una competencia debe existir mínimo un resultado de aprendizaje.	Competencia: Se toma de la planeación pedagógica, de acuerdo con la actividad de proyecto en que se encuentra asociada. pueden ser, una (1) o varias competencias, incluye las Competencias específicas, básicas y las Transversales, integradas en el proyecto formativo			
Resultados de Aprendizaje:	Competencia:			
Duración de la guía (en horas): Determinar la cantidad de horas establecidas que incluye la presencialidad y el trabajo autónomo. Considere que se trata del tiempo estimado para el desarrollo de la guía en horas Se asigna de acuerdo con los tiempos máximos y contemplan teoría y práctica.				

2. INTRODUCCIÓN

- Texto que describe el objeto de estudio, sus características e importancia en el desarrollo de las competencias asociadas.
- Establece relaciones conceptuales entre las competencias asociadas y el contexto del mundo productivo.
- Problematisa el tema en relación con el desarrollo del perfil y las competencias.
- Posee un tinte motivacional y didáctico, en contexto del mundo educativo.



- Describe en forma corta, clara y precisa, sin necesidad de largos tratados, el objeto de aprendizaje, el qué del aprendizaje, o introducción.
- Presenta la importancia del tema como objeto de aprendizaje, es el Por qué o para qué, es la intencionalidad del aprendizaje.

3. ESTRUCTURACION DIDACTICA DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividades de Reflexión inicial.

Constituye el primer momento, esto es “**antes de aprender**”. Es promover **concienciación** en el Aprendiz, fomentar la importancia de que sea este quien descubra la necesidad sentida de conocimiento, la cual se va a lograr esclarecer con el estudio y desarrollo de las actividades propuestas. Es importante que este momento inicie con el planteamiento de una **Situación Problemática**, la cual la podemos interpretar como un contexto de participación colectiva para el aprendizaje, en la que los aprendices al interactuar entre ellos mismos y con el Instructor, en torno a un objeto de conocimiento, dinamizan su actividad en los diferentes dominios del aprendizaje, generando procesos conducentes a la construcción de nuevos conocimientos.

En otras palabras, este momento, con la **Situación problemática** que allí se plantee, busca las primeras *predisposiciones positivas* hacia el proceso de aprendizaje y la visión de éxito con el trabajo desarrollado.

Apoyarse de la Taxonomía de Bloom.

Las Actividades de Reflexión Inicial: Son aquellas actividades de pensamiento que permiten el análisis, la meditación y la crítica constructiva de la realidad. Estas dinámicas reflexivas enriquecen el quehacer pedagógico, fortalecen la práctica formativa y generan meta cognición en el aprendiz. A través de este momento pedagógico el instructor despierta, dirige, motiva y orienta una acción determinada, que sirve para generar interés o expectativa, porque estimulan y direccionan los comportamientos de los aprendices frente a una actividad concreta.

Las actividades de reflexión:

- Facilitan experiencias con significado, una conciencia de necesidades (ideas previas), un compromiso con el proceso de aprendizaje, la credibilidad de la facilitación y un aumento de la autoestima y seguridad.
- Permiten acordar expectativas mutuas
- Generan procesos meta cognitivos
- Permiten descubrir una necesidad sentida la cual se construye sobre la base de lo que ya se sabe o lo que se ha vivido.
- Facilitan una reflexión individual y grupal sobre experiencias anteriores con el fin de analizar, priorizar y compartir reflexiones y de escuchar, valorar y evaluar las de otros.
- Guían y empoderan la reflexión y análisis de experiencias.
- Facilitan una percepción positiva de la diversidad de opiniones y vivencias.

Tipos de actividades Reflexión: Pregunta problemática, analogías, apareamientos, conversatorio, elaboración de preconceptos, dinámicas grupales, paneles de discusión, análisis de textos, juego de roles, estudio de casos ...



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

Constituye el primer momento, esto es “antes de aprender”.

La característica esencial es permitir al Aprendiz la identificación de saberes construidos a partir de experiencias previas con el fin de promover tanto la evaluación auto diagnóstica como la metacognición y que puede orientarse por medio de diversas la técnicas tales como preguntas, lluvia de ideas, socialización de experiencias, intercambio de métodos y formas de hacer las cosas, actividades de observación.

Apoyarse de la Taxonomía de Bloom.

Las Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje Son aquellas actividades que Facilitan y promueven una práctica guiada para comprobar la comprensión de los conceptos y procedimientos aprendidos y transferencia de los mismos. Este momento pedagógico.

- Permite la comparación de resultados frente a los conocimientos previos.
- Facilita procesos de autoevaluación individual y grupal.
- Reenmarca los errores como proceso de aprendizaje.
- Crea expectativas de éxito.

Funciones COGNITIVAS

- Establecer relaciones diferentes contextos
- Deducir solución de problemas
- Responder rápida, correcta y sistémicamente
- Pensar y expresar respuestas a problemas o situaciones
- Transferir aprendizajes

Actividades de contextualización: Formulación y resolución de hipótesis, juegos de simulación, demostraciones, entrevistas, ejercicios prácticos, diseño de planos, ensayos académicos, diseño de maquetas, elaboración de periódicos, preguntas, lluvia de ideas, socialización de experiencias, intercambio de métodos y formas de hacer las cosas, actividades de observación.

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

Es propia del segundo momento del aprendizaje, “mientras aprendo”, aquí se inicia y cuyo propósito es el de desarrollar capacidades para la elaboración de marcos conceptuales, la construcción y apropiación de los saberes inherentes a las competencias específicas, básicas y transversales.

Estas actividades se enfocan hacia la Construcción integral del conocimiento: conceptos, procedimientos, valores y se describen textualmente, tal como “aparecen” en la **Planeación Pedagógica** del Proyecto Formativo, (copiar y pegar).

Apoyarse de la Taxonomía de Bloom.

Actividades de apropiación: Son actividades que pretende diseñar y desarrollar el proceso de formación a partir de la toma de conciencia, por parte del aprendiz y del instructor, de las estructuras o los marcos conceptuales con los cuales integran las experiencias técnicas, científicas y culturales en el interior de los esquemas mentales que le dan sentido a lo vivenciado, a lo experimentado, a lo manipulado.

Permiten desarrollar capacidades para la construcción y apropiación de los saberes de acuerdo con los aportes de expertos de la comunidad científica, académica.

Las actividades de Apropiación sirven para:



- Proponer actividades para el desarrollo del aprendizaje por procesos utilizando recursos y diversas estrategias cognitivas de aprendizaje.
- Facilitar la información organizada y secuencial, presentando los detalles más importantes y solicitando retroalimentación de lo comprendido.
- Promover diferentes actividades para el desarrollo de diversos tipos de pensamiento y desarrollo de funciones cognitivas.
- Utilizar recursos según necesidades individuales y culturales.

Tipos de actividades de Apropiación: Pregunta problémica, analogías, apareamientos, conversatorio, elaboración de preconceptos, estudio casos, juego roles, demostraciones, Estrategias cognitivas: mentefactos, redes conceptuales, ideogramas, líneas de tiempo, causa efecto, cruz categorial, esquemas acción.

3.4 Actividades de transferencia del conocimiento.

Este momento alude al “**después de aprender**” el cual busca que los aprendices apliquen o transfieran el aprendizaje desarrollado en la fase anterior a contextos reales, de acuerdo con lo planteado en la Situación Problemática definida en el primer momento. El propósito es que los aprendices transfieran el 100% de sus conocimientos y habilidades de acuerdo con las funciones productivas, lo que daría como resultado la calidad de los desempeños y como de la gestión de la FPI.

En esta etapa los alumnos deben utilizar los conocimientos adquiridos en el desarrollo de ejercicios y de proyectos.

Los proyectos pedagógicos de aplicación cumplen una doble función, a saber:

- Evaluar el participante en relación con el dominio práctico, teórico y conceptual del tema.
- Promover en los participantes una predisposición a la utilización o empleo de los conocimientos adquiridos.

En este momento se propone desarrollar actividades que propicien:

- Integrar el aprendizaje en diferentes ambientes y en los sistemas de trabajo y motivarlos a practicar el uso de las habilidades aprendidas.
- Acercar al Aprendiz a situaciones de la vida real (práctica y el modelaje de situaciones o casos, solución de problemas).
- Uso de habilidades en actividades productivas.
- Extender el aprendizaje más allá del evento inicial, incluyendo revisiones del contenido y, más importante aún, revisiones de cómo aplicar las habilidades a las tareas específicas y del impacto en la transferencia en los contextos productivo y social.

Entre algunas formas de **actividades** se pueden citar: Talleres, prácticas de campo, resultados de desempeño, investigación-acción, profundización del conocimiento, crear, innovar, inventar, formular y solucionar hipótesis solución de problemas, entre otras.

3.5 Actividades de evaluación.

La Guía contiene Evidencias de Aprendizaje de los tres tipos: *Conocimiento, Desempeño, y/o Producto*, de acuerdo con los criterios de evaluación y los resultados del aprendizaje planteados. Esto implica que el Instructor debe retroalimentar al Aprendiz durante cada uno de los pasos del proceso, y no esperar a que éste entregue las evidencias finales.

La evaluación es un proceso integral que permite valorar los resultados obtenidos, en término de los objetivos propuestos, acordes con los recursos utilizados y las condiciones existentes. Su finalidad es facilitar una predicción y un control lo más exacto posible del proceso formativo. A través de la evaluación el instructor valida los métodos aplicados en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La evaluación también es un proceso de observación, registro y documentación comprehensiva del desarrollo de las y los



aprendices en las diferentes dimensiones humanas, incluyendo las áreas de los dominios del aprendizaje con el fin de emitir juicios valor que permiten tomar decisiones sobre el desempeño.

Principios de la evaluación por competencias:

- La evaluación se basa en criterios pertinentes al desempeño en el contexto
- La evaluación busca articular lo cualitativo y lo cuantitativo
- La evaluación se centra en los aspectos esenciales del aprendizaje
- La retroalimentación motiva al mejoramiento continuo

La evaluación contiene **tres momentos** importantes que son:

- La evaluación inicial o diagnóstica permite adecuar las intenciones a los conocimientos previos y necesidades de los aprendices.
- Evaluación continua se da en todo el transcurso de la formación, es permanente porque le permite al instructor ajustar la ayuda pedagógica, según las necesidades que se vayan produciendo. Esta evaluación es formativa, toda vez que permitirá detectar el momento en que se produce una dificultad, las causas que lo provocan y las correcciones necesarias que se deben introducir.
- Por último, la evaluación final o sumativa: permite conocer si el aprendiz logra desarrollar las competencias del programa de formación y si no, busca adecuar o reajustar los procesos pedagógicos. La evaluación final toma datos de la evaluación formativa, es decir, los obtenidos durante el proceso, y añade a éstos, otros obtenidos de forma más puntual.

Para que la evaluación sea efectiva, es necesario tener absoluta claridad sobre los **Resultados de Aprendizaje** que se plantearon inicialmente y asegurarse de establecer, con base en ellos, **criterios e indicadores de evaluación** que le indiquen al Aprendiz lo que se espera de él.

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
<p>Evidencias de Conocimiento :</p> <p>Relacionadas con el Saber (Teorías, Principios, Conceptos...)</p> <p>Evidencias de Desempeño:</p> <p>Relacionadas con el Hacer (Aplicaciones del saber: habilidades y destrezas)</p> <p>Evidencias de Producto:</p> <p>Relacionadas con el Hacer (Aplicaciones del saber: habilidades y destrezas)</p>	<p>Considere los criterios de evaluación que están enunciados en el Programa de Formación, en cada una de las Competencias.</p>	<p>Las Listas de verificación se constituyen en una de las formas básicas para evaluar el aprendizaje referido a procedimientos, así mismo para evaluar aspectos cognitivos y valorativos se puede recurrir a cuestionarios, juegos de roles, entre otras técnicas y a las mismas estrategias de aprendizaje.</p>



4. RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE

Hace referencia a las condiciones locativas, medios y recursos necesarios para facilitar y garantizar el logro del aprendizaje y la adquisición de las competencias requeridas.

Esta información es tomada de lo planeado desde los formatos del Sistema Integrado de Gestión (SIG); formato GFPI-F-016 Proyecto Formativo y especialmente del formato GFPI-F-018 **Planeación Pedagógica**.

ACTIVIDADES DEL PROYECTO	DURACIÓN (Horas)	Materiales de formación devolutivos: (Equipos/Herramientas)		Materiales de formación (consumibles)		Talento Humano (Instructores)		AMBIENTES DE APRENDIZAJE TIPIFICADOS
		Descripción	Cantidad	Descripción	Cantidad	Especialidad	Cantidad	ESCENARIO (Aula, Laboratorio, taller, unidad productiva) y elementos y condiciones de seguridad industrial, salud ocupacional y medio ambiente
Traer de los formatos GFPI-F-016 y/o GFPI-F-018	Traer de su planeación formatos GFPI-F-016 y/o GFPI-F-018	De manera específica detalle los materiales de apoyo que la institución tiene disponible para ser utilizados en los ambientes de aprendizaje.	Ejemplo: 1	De manera específica detalle los insumos consumibles requeridos por lo general utilizado por los aprendices	Considere cantidad de aprendices para un consumo racional de los materiales	Considere instructores técnicos líder de grupo y transversales.	Número de profesionales por cada área de acuerdo al número de grupos debidamente diferenciado	Considere por enriquecimiento pedagógico la variedad de ambientes de aprendizaje, según el uso de técnicas didácticas activas y la infraestructura institucional.



5. GLOSARIO DE TERMINOS

Registre los términos diferenciados que facilitan la comprensión del discurso propio del objeto de aprendizaje y su respectiva significación contextualizada.

Se escriben los términos desconocidos, de difícil interpretación o que no sean comúnmente conocidos en el contexto en que aparecen.

Son términos técnicos específicos que se trabajarán en las actividades de aprendizaje, en caso de ser necesario se deben definir.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Los Referentes bibliográficos deben servir de apoyo para el desarrollo de las competencias del programa formativo, a su vez, se utilizan con el propósito de ampliar y profundizar en los contenidos curriculares y actualizar los diseños de los programas.

La bibliografía debe ser referenciada de acuerdo con las normas APA.

Particularmente en cuanto a la bibliografía para aprendices se incluye aquí todo aquel material diseñado especialmente para el aprendizaje sistemático de acuerdo con la naturaleza del objeto de estudio. Por ejemplo, los manuales y tratados generales sobre alguna disciplina, las publicaciones internas de las cátedras, las clases grabadas de los instructores, textos indicados por los instructores como referentes de consulta, los diccionarios especializados, etc. De igual se debe proceder con la webgrafía entendida como un listado o referencia a modo de bibliografía de sitios webs, blogs o portales de internet.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO (ELABORADA POR)

Elaborada por: Autor, fecha

Si se retoma sería: Ajustada por: Autor, fecha