TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: JAVIER ANTONIO VELASCO MENDOZA

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE SERVICIOS Y GESTION EMPRESARIAL

FECHA INICIAL: 01/06/2022 00:00:00

FECHA FINAL: 30/06/2022 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 2542052 - DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS PARA EL PENSAMIENTO LOGICO-MATEMATICO

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS PARA EL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.DETERMINAR LA PERTINENCIA DE LOS MODELOS MATEMÁTICOS TENIENDO EN CUENTA LAS DIVERSAS SITUACIONES PARA DAR SOLUCIÓN A LAS MISMAS.

2.PLANTEAR CONJETURAS Y ARGUMENTOS CONFORME AL RAZONAMIENTO Y EVALUACIÓN DE UNA SITUACIÓN DETERMINADA

3.APLICAR LOS SABERES MATEMÁTICOS EN LA RESOLUCIÓN DE SITUACIONES PROBLEMA TENIENDO EN CUENTA MÉTODOS, RAZONAMIENTOS, VALIDACIONES Y JUSTIFICACIONES TEÓRICAS.

4.EXPLICAR COMPORTAMIENTOS DE NATURALEZA MATEMÁTICA INMERSOS EN SITUACIONES PROBLEMA DE LA VIDA COTIDIANA TENIENDO EN CUENTA LA FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA, LEYES Y PRINCIPIOS DE LA DISCIPLINA.

5.PROPONER ESTRATEGIAS DE SOLUCIONES COHERENTES Y VÁLIDAS PARA LA SOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE ACUERDO CON LOS MÉTODOS Y MODELOS MATEMÁTICOS.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 31,80

FICHA DE APRENDIZAJE: 2534746 - DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS PARA EL PENSAMIENTO LOGICO-MATEMATICO

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS PARA EL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.DETERMINAR LA PERTINENCIA DE LOS MODELOS MATEMÁTICOS TENIENDO EN CUENTA LAS DIVERSAS SITUACIONES PARA DAR SOLUCIÓN A LAS MISMAS.

2.PLANTEAR CONJETURAS Y ARGUMENTOS CONFORME AL RAZONAMIENTO Y EVALUACIÓN DE UNA SITUACIÓN DETERMINADA

3.APLICAR LOS SABERES MATEMÁTICOS EN LA RESOLUCIÓN DE SITUACIONES PROBLEMA TENIENDO EN CUENTA MÉTODOS, RAZONAMIENTOS, VALIDACIONES Y JUSTIFICACIONES TEÓRICAS.

4.EXPLICAR COMPORTAMIENTOS DE NATURALEZA MATEMÁTICA INMERSOS EN SITUACIONES PROBLEMA DE LA VIDA COTIDIANA TENIENDO EN CUENTA LA FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA, LEYES Y PRINCIPIOS DE LA DISCIPLINA.

5.PROPONER ESTRATEGIAS DE SOLUCIONES COHERENTES Y VÁLIDAS PARA LA SOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE ACUERDO CON LOS MÉTODOS Y MODELOS MATEMÁTICOS.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 26,80

FICHA DE APRENDIZAJE: 2541899 - DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS PARA EL PENSAMIENTO LOGICO-MATEMATICO

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DESARROLLO DE HABILIDADES COGNITIVAS PARA EL PENSAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.DETERMINAR LA PERTINENCIA DE LOS MODELOS MATEMÁTICOS TENIENDO EN CUENTA LAS DIVERSAS SITUACIONES PARA DAR SOLUCIÓN A LAS MISMAS.

2.PLANTEAR CONJETURAS Y ARGUMENTOS CONFORME AL RAZONAMIENTO Y EVALUACIÓN DE UNA SITUACIÓN DETERMINADA

3.APLICAR LOS SABERES MATEMÁTICOS EN LA RESOLUCIÓN DE SITUACIONES PROBLEMA TENIENDO EN CUENTA MÉTODOS, RAZONAMIENTOS, VALIDACIONES Y JUSTIFICACIONES TEÓRICAS.

4.EXPLICAR COMPORTAMIENTOS DE NATURALEZA MATEMÁTICA INMERSOS EN SITUACIONES PROBLEMA DE LA VIDA COTIDIANA TENIENDO EN CUENTA LA FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA, LEYES Y PRINCIPIOS DE LA DISCIPLINA.

5.PROPONER ESTRATEGIAS DE SOLUCIONES COHERENTES Y VÁLIDAS PARA LA SOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE ACUERDO CON LOS MÉTODOS Y MODELOS MATEMÁTICOS.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 31,80

FICHA DE APRENDIZAJE: 2562584 - FORTALECIMIENTO EN RAZONAMIENTO CUANTITATIVO PARA ARTICULACION CON LA MEDIA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: EFECTUAR MEDICIONES DE SUPERFICIES Y CONTORNOS DE ACUERDO CON PLANOS Y ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1. REPRESENTAR MATEMÁTICAMENTE SITUACIONES CUANTIFICABLES DE CONTEXTO REAL, USANDO DIVERSOS MODELOS MATEMÁTICOS

2.ANALIZAR INFORMACIÓN NUMÉRICA A PARTIR DE LOS DIFERENTES SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.

3. APLICAR LAS OPERACIONES MATEMÁTICAS EN LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS COTIDIANOS USANDO OPERACIONES Y PROCEDIMIENTOS NUMÉRICOS.

4.CONCLUIR SOBRE SITUACIONES REALES A PARTIR DE UN ANÁLISIS LÓGICO SOBRE INFORMACIÓN NUMÉRICA.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 26,80

FICHA DE APRENDIZAJE: 2455258 - ANALISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01 ANALIZAR LAS ESTRATEGIAS PARA LA PREVENCIÓN Y CONTROL DE LOS IMPACTOS AMBIENTALES Y DE LOS ACCIDENTES Y ENFERMEDADES LABORALES (ATEL) DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y EL ENTORNO SOCIAL.

02 IMPLEMENTAR ESTRATEGIAS PARA EL CONTROL DE LOS IMPACTOS AMBIENTALES Y DE LOS ACCIDENTES Y ENFERMEDADES DE ACUERDO CON LOS PLANES Y PROGRAMAS ESTABLECIDOS POR LA ORGANIZACIÓN.

03 REALIZAR SEGUIMIENTO Y ACOMPAÑAMIENTO AL DESARROLLO DE LOS PLANES Y PROGRAMAS AMBIENTALES Y SST, SEGÚN EL ÁREA DE DESEMPEÑO.

04 PROPONER ACCIONES DE MEJORA PARA EL MANEJO AMBIENTAL Y EL CONTROL DE LA SST, DE ACUERDO CON ESTRATEGIAS DE TRABAJO, COLABORATIVO, COOPERATIVO Y COORDINADO EN EL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Controlar la calidad del servicio de software de acuerdo con los estándares técnicos

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Diseñar la solución de software de acuerdo con procedimientos y requisitos técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Establecer requisitos de la solución de software de acuerdo con estándares y procedimiento técnico
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Estructurar propuesta técnica de servicio de tecnología de la información según requisitos técnicos y normativa
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Evaluar requisitos de la solución de software de acuerdo con metodologías de análisis y estándares
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Implementar la solución de software de acuerdo con los requisitos de operación y modelos de referencia
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Orientar investigación formativa según referentes técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	2,00

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS:	119,20

EVENTOS DE DIVULGACIÓN TECNOLÓGICA - EDT´s

FICHA	FECHA INICIO	FECHA FINAL	EVENTO	HORAS

TOTAL TIEMPO EDT´s:	0,00

ACTIVIDADES ADICIONALES

FECHA INICIAL	FECHA FINAL	ACTIVIDAD	HORAS
01/06/2022	03/06/2022	DESARROLLO CURRICULAR	6,00
06/06/2022	10/06/2022	DESARROLLO CURRICULAR	10,00
13/06/2022	17/06/2022	DESARROLLO CURRICULAR	10,00
21/06/2022	24/06/2022	DESARROLLO CURRICULAR	8,00
28/06/2022	30/06/2022	DESARROLLO CURRICULAR	6,00

TOTAL ACTIVIDADES ADICIONALES:	40,00

INSTRUCTOR: JAVIER ANTONIO VELASCO MENDOZA

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE SERVICIOS Y GESTION EMPRESARIAL