Fundación Progresa

CONVENIO 1120-07-017-2022
MUNICIPIO DE RIONEGRO ANTIOQUIA Y LA FUNDACIÓN SOCIAL EDUCATIVA PARA EL PROGRESO Y DESARROLLO HUMANO
FUNDACIÓN PROGRESA

TALLERES DE FORMACION

MUNICIPIO	Rionegro	**NOMBRE PROFESIONAL**	Jorge Andrés Galindo Navarro
NOMBRE INSTITUCIÓN	IETISA Sede Julio Sanin	**FECHA**	Día 31 Mes 08 Año 23
TEMA:	Tecnicas de Estudio 49 Sopa de numeros	**POBLACIÓN**	Docentes ___ Directivos ___ Estudiantes X Padres ___

PARTICIPANTES/NOMBRE-INSTITUCIÓN EDUCATIVA	PARTICIPANTES/NOMBRE-INSTITUCIÓN EDUCATIVA
1 Adriana Lucia Sala Mora	11 Cristian Jose Rojas
2 Santiago Harold Villalobos	12 Samuel Arcila
3 Luis enrique Briceño Alvarado	13 Diego Alejandro
4 Valentina Ramirez Molina Jor	14 Edwin Alejandro Ortiz Agu
5 Yonetzy Carolina Villarreal A.	15 Matias Vahos Aguirre
6 Juan David Rendon O.	16 Jorge Vasco Arroyave
7 Linda Salomé Grisales. M	17 Juan Jose Valencia 613
8 ~~Luisa~~ Fernanda serna naza	18 Yesid David Vega montes
9 Juan Esteban Alvarez	19 Tania Cardona Henao
10 Jose Antonio Ruiz Rodri	20

OBJETIVO	
Implementa técnicas de estudio a partir de los canales de aprendizaje: visual, auditvo y kinestèsico, para facilitar la comprensión y el entendimiento en un sentido práctico y rápido respecto a lo estudiado.	
LOGROS	**DIFICULTADES**
- Mejora las habilidades de estudio de una manera práctica. - Utiliza principios propios para el aprendizaje: atender, ordenar, asociar, categorizar, visualizar.	No presentaron dificultades, los estudiantes se muestran interesados y participativos.

DESARROLLO

Para iniciar, el profesional de progresa Jorge Andrès Galindo Navarro, brinda informaciòn sobre los canales de aprendizaje: visual, auditivo y kinestèsico, por lo que evidencia la personalidad su influencia en la manera habitual de como percibimos y procesamos la información durante el aprendizaje. Los canales de aprendizaje comprenden los problemas educativos de acuerdo a su canal cognitivo y buscan resolverlo de diversas maneras, acorde a su estilo propio. Existe una teoría de Programación Neurolingüística que retoma el criterio de la información ingresada en nosotros a través de los sentidos de forma inconsciente, pero de forma consciente solo podemos percibir una sola información sensorial a través de un sistema de representación favorito: canal visual (ojo), auditivo (oído) y kinestésico (cuerpo) Conocer la forma como se expresan los canales de aprendizaje ayuda a implementar estrategias adecuadas, adaptando el canal de enseñanza, con el fin de conseguir un mejor rendimiento académico.



El Canal Visual Refiere que las personas aprenden preferentemente mediante la observación. Pueden tener dificultad para recordar instrucciones y mensajes verbales. Para ellos es muy importante ver la expresión facial y el lenguaje corporal de la persona que habla y así poder entender y retener la lección. Durante charlas o conferencias prefieren seguir la conferencia en proyecciones o fotocopias, tomar notas, antes que seguir la explicación oral. Para estudia prefieren hacer resúmenes. Tiene facilidad para leer mapas, diagramas y cuadros. Su ortografía suele ser buena porque visualiza la palabra antes de escribirla. Tiene facilidad para recordar caras, pero le cuesta recordar nombres, son organizados, ordenados y observadores, ponen mucha atención al detalle. Pueden tener dificultad para recordar mensajes e instrucciones verbales.

El Canal Auditivo Se refiere a las personas que aprenden mejor cuando reciben la información oralmente y cuando pueden hablar y explicar esa información a otra persona. Tienen facilidad de palabra y expresan sus emociones verbales. Tienen éxito cuando las instrucciones son dadas en voz alta o ellos deben responder oralmente. Les es más fácil recordar información cuando se representa en forma de poema o canción. Les gusta hablar sobre lo que están haciendo y suelen hacer muchas preguntas. Cometen faltas de ortografía porque tienden más a escribir las palabras como le suenan. Recuerdan lo que oyen, por lo que suelen recordar más los nombres que las caras.

El Canal Kinestésico Se refiere a las personas que aprender por medio de las actividades físicas. Ellos hacen cosas, a través de movimiento y la manipulación física. Necesitan moverse constantemente y buscan cualquier pretexto para levantarse. Les gusta tocarlo todo y a través de ellos descubrir cómo funcionan las cosas. No suelen ser grandes lectores y tienen mala ortografía. Recuerdan las impresiones generales pero no los detalles. Las explicaciones solo visuales o auditivas y que no lo involucran hacen que pierda el interés.

El Canal Visual

Cómo hacer un árbol de objetivos paso a paso

Si te dispones a hacer un árbol de objetivos, es porque ya tienes analizada la situación problemática y cuentas con un árbol de problemas realizado. Desde este punto partimos para hacer un árbol de objetivos o medios y fines:

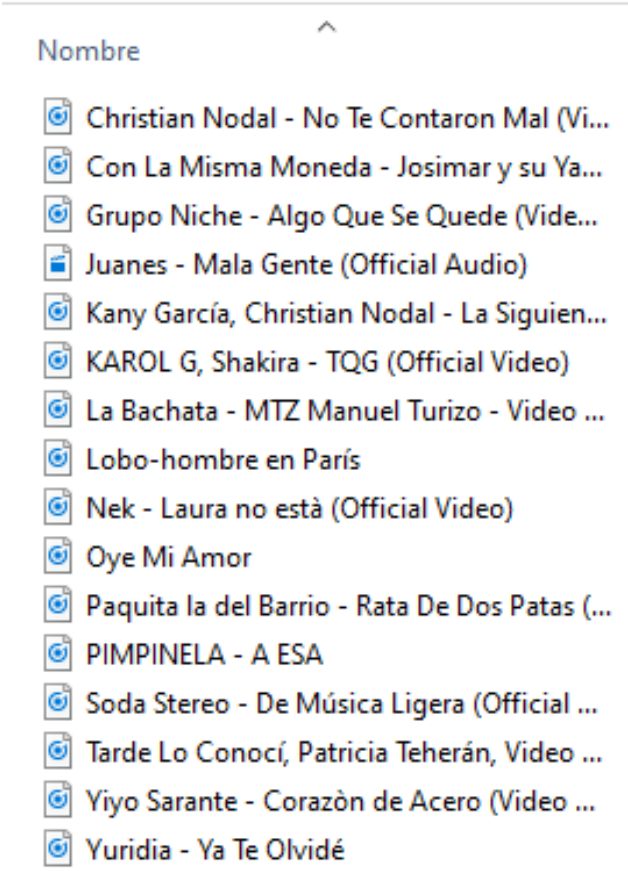
1. **De negativo a positivo**: Ya hay causas y consecuencias, vamos a redactarlos en positivo para transformar las causas en medios y los efectos en fines. En la medida en que tengamos causas y consecuencias pertinentes, serán los medios y fines que obtengamos. En caso tal de que los medios y fines obtenidos no sean los apropiados o se consideren muy difusos, volvemos a discutir sobre la situación problemática y reconsideramos una modificación al árbol de problemas.
2. **Verificar y modificar**: Ya está hecho. Ahora vamos a verificar redundancias, semejanzas o inconsistencias en el árbol. Una buena forma de lograr esto es estableciendo una relación 1 a 1 desde causa a efecto y desde efecto a fin. Por ejemplo: Problema central: Alta delincuencia juvenil en el barrio San Rocke:
   - Una de las causas es: Centros de venta de drogas alucinógenas ofrecidas a la salida de los colegios del barrio.
   - Un efecto para esto: Aumento de la población juvenil que consume drogas alucinógenas.
   - El efecto convertido en fin sería: Disminución de la población juvenil que consume drogas alucinógenas.
   - Este mismo análisis es el que hacemos para verificar y modificar el árbol de objetivos. Por supuesto es un ejemplo, y la causa que coloqué sugiere muchos más efectos, a la vez que estos derivan en muchos más fines.
3. **Ajustar:** Lo que se busca con este paso es hacer el método flexible. Si ya transformaste el árbol de problemas en uno de objetivos, analiza una vez más y pregúntate, ¿le falta algo? Si tu respuesta es positiva, colócalo.

Con esto hecho, solo queda pasar del árbol de problemas al árbol de objetivos, llevando las causas a medios y las consecuencias a fines, y es lo que vamos a ver con el ejemplo iniciado en el post de árbol de problemas.



El Canal Auditivo

A continuaciòn los grupos escucharan cada una de las canciones de distintos generos musicales, las cuales tendràn que adivinar, tal cual, aparece su nombre artìsta de la canciòn.



El Canal Kinestésico

Deberan adivinar los titulos de las pelìculas, unicamente mediante la mimica que hace un representante de cada equipo, a lo que tendran en cuenta los siguientes filmes:

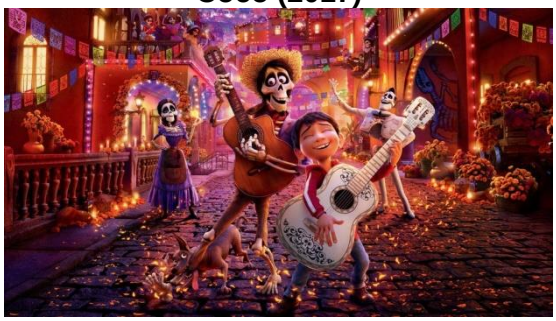
Toy Story 3 (2010)



Director: Lee Unkrich
Crítica de 'Toy Story 3'

"La película nunca deja de divertirse desarticulando situaciones tipo y recursos enfáticos de nuestra memoria cinéfila, pero toca la estratosfera cuando imparte lecciones magistrales de elocuencia animada, a través de la latinización gestual de Buzz Lightyear o de la forzosa transformación del señor Patata en un sufrido señor Tortilla"
¿Por qué hay que verla? Porque, pese a ser una tercera entrega, podría perfectamente ser una de las mejores películas de animación de todos los tiempos. Porque 'Toy Story 3' es la obra maestra de Disney Pixar y un testamento sobre el fin de la infancia que nos rompió el corazón.

Coco (2017)



Director: Lee Unkrich, Adrián Molina
Crítica de 'Coco'

"Fastuoso canto de amor al folclore y la cultura popular mexicanos (incluso Cantinflas y El Santo dejan ver su osamenta), equilibra lo clásico (el diseño y la gestualidad del perro Dante) y lo innovador (esos alebrijes de lisérgico cromatismo), el arte y la técnica (el texturizado rostro de la anciana Coco), y acaba revelándose como un poderoso melodrama musical"
¿Por qué hay que verla? Porque te va a hacer llorar. Mucho.

Joker (2019)



Director: Todd Phillips
Reparto: Joaquin Phoenix, Robert De Niro, Zazie Beetz, Frances Conroy, Brett Cullen
Crítica de 'Joker'

"Por un lado, Phillips se desmarca de la parafernalia digital predominante en el Hollywood actual, pero no duda en energizar su Joker con vibrantes bocanadas de cinerock scorsesiano, perpetradas sobre el Rock n Roll Part 2 de Gary Glitter o el That's Life de Frank

Sinatra. Piruetas efervescentes de una película que convierte la sonrisa del Joker en el aullido doliente y salvaje de un cine y un mundo sedientos de revolución."
¿Por qué hay que verla? Porque cuando creíamos que el Joker de Heath Ledger era insuperable, Phoenix se lo apropio de una manera radicalmente distinta dando una versión más humana e hiriente del personaje. Es una de las mejores películas de Joaquin Phoenix y además van a hacer 'Joker 2', así que hay que mantenerla fresca.

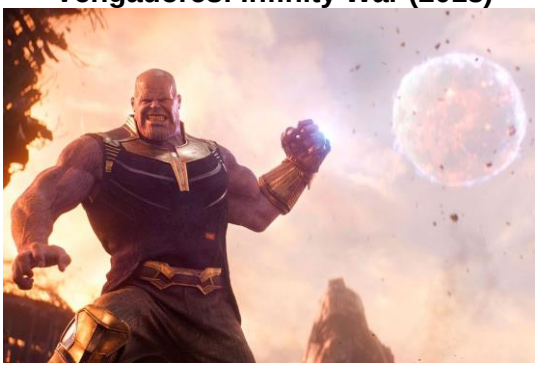
Spider-Man: Un nuevo universo (2018)



Directores: Bob Persichetti, Peter Ramsey, Rodney Rothman
Crítica de 'Spider-Man: Un nuevo universo'

"Su brillante animación sirve para que Miles Morales, un joven que hereda los poderes y responsabilidades de Spidey, actualice el personaje a ritmo de Post Malone mientras hace equipo con un variopinto equipo de víctimas de la mordedura de la araña venidos de diferentes planos existenciales. Una historieta con olor a cómic que no solo nos sumerge en el Spider-Verso, sino que prueba en salas de cine la convivencia de diferentes versiones de un mismo personaje, algo con lo que los lectores llevan años disfrutando. Y es que el mundo de los ya añorados Stan Lee y Steve Ditko da para mucho, se puede escapar de grandes sagas sinérgicas y que los enmascarados sigan haciendo vibrar a la audiencia."
¿Por qué hay que verla? Porque es la mejor introducción al mundo de Spider-Man más allá de Peter Parker.
'Spider-Man: Un nuevo universo 2': todo lo que sabemos de 'Cruzando el Multiverso'

Vengadores: Infinity War (2018)



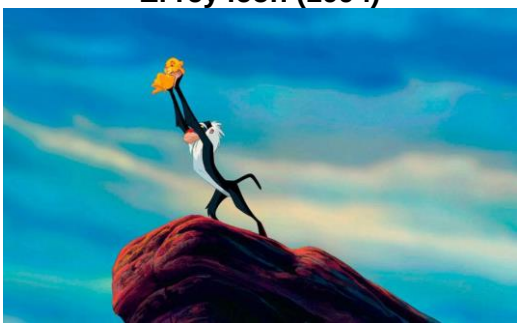
Director: Anthony Russo, Joe Russo
Reparto: Robert Downey Jr., Chris Hemsworth, Benedict Cumberbatch, Chris Evans, Mark Ruffalo, Scarlett Johansson, Chris Pratt, Tom Holland, Josh Brolin, Elizabeth Olsen, Chadwick Boseman, Pom Klementieff, Terry Notary, Dave Bautista, Karen Gillan, Zoe Saldana, Gwyneth Paltrow, Tom Hiddleston, Cobie Smulders, Paul Bettany, Sebastian Stan, Peter Dinklage, Samuel L. Jackson

Crítica de 'Vengadores: Infinity War'

"'Vengadores: Infinity War' reúne en una monumental entrega todo lo que ha hecho grande a Marvel hasta ahora: luchas épicas, batallas galácticas, one-liners demoledores, el splash page cinemático, efectos visuales pluscuamperfectos y un sentido único del espectáculo,

capaz de ser grandilocuente y enfático pero sin perder nunca un distanciamiento irónico marca de la casa que conecta directamente con el público, sea fan o no"
¿Por qué hay que verla? Porque es el inicio del fin, la primera parte de la película con que se cerraron todas las películas de Marvel hasta ese momento. Es un título capaz de justificar una plataforma como las mejores películas de Disney+ y de un chasquido te olvidaras de todo lo demás.

El rey león (1994)



DISNEY
Director: Rob Minkoff, Roger Allers

Olvida, si puedes, el remake en CGI de hace unos años. *El rey león* ha dado lugar a muchas secuelas y fenómenos, algunos espectaculares como el musical, pero original solo hay una película: esta. Documentándose ampliamente en la sabana africana, los dibujantes de Disney hicieron una fábula detallista para todos los públicos. Los niños tenían una maravillosa historia de aventuras; los adultos, una reversión de 'Hamlet' y de la 'Orestiada'. Y además algunas de las mejores frases de las películas de Disney**.** Hakuna matata.

Regreso al futuro (1985)



UNIVERSAL
Director: Robert Zemeckis
Reparto: Michael J. Fox, Christopher Lloyd, Lea Thompson, Crispin Glover, Claudia Wells
¿Qué tendrá 'Regreso al futuro' para que pase el tiempo y siga siendo una de las películas de viajes y bucles temporales que mejor envejece.
Crítica de 'Regreso al futuro'

Es “una imaginativa revisitación del arquetipo fantástico del viaje a través del tiempo que adopta la apariencia de una típica comedia adolescente. Sus gratas premisas tienen un tratamiento que, sin aprovechar totalmente sus posibilidades, proporciona excelentes momentos. Tuvo dos secuelas de valor distinto”.

Terminator 2: El juicio final (1991)



TERMINATOR 2
Director: James Cameron
Reparto: Arnold Schwarzenegger, Earl Boen, Edward Furlong, Joe Morton, Linda Hamilton, Robert Patrick y Nikki Cox
El mundo se divide entre los que consideran *Terminator 2* como la mejor película de Arnold Schwarzenegger y los que prefieren la primera. Pero IMdB ha hablado.
Crítica de 'Terminator 2'

Hablamos de la "fastuosa secuela de uno de los títulos emblemáticos del cine fantástico de los 80, que sustituye la contenida simplicidad del referente por una extremada aparatosidad de efectos. Si bien se echa en falta la pureza original, no se le puede negar inteligencia en sus propuestas y eficacia en su recargada resolución".

Matrix (1999)



WARNER BROS.
Director: Andy Wachowski y Larry Wachowski
Reparto: Keanu Reeves, Carrie-Anne Moss, Laurence Fishburne, Joe Pantoliano y Hugo Weaving
Crítica de 'Matrix'

"Combinando ecos del más espectacular cine de acción oriental con una marcada sensibilidad cyberpunk y con las cabriolas visuales del videojuego más extremo, los Wachowski han facturado la película de ciencia-ficción más inteligente desde '12 Monos' o 'Crash', han sabido trasladar magníficamente a la pantalla la estética (y la ética) de Darrow y, en suma, han hecho historia. ¿Se puede pedir más?".

Finalmente, los estudiantes se mostraron partiipativos durante el proceso de aprendizaje a travès de los tres canales en representaciòn del grupo de sexto , de modo que, los educatndos se muestran dispuestos en las diferentes actividades. Asì mismo, durante la formaciòn, se evidencian habilidades y competencias conforme a los canales de aprendizaje, que les permiten desarrollar en formas dinamicas, sus modos de recepcionar y asimiliar informaciòn, teniendo en cuenta la expresion valorativa a traves de imágenes o representaciones, canciones, audiolibros, corporeidad, entre otras.



FUENTE DE VERIFICACIÓN (control de asistencia)