PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: IMPLEMENTACION DE EXPERIENCIAS INMERSIVAS EN LA FORMACION PROFESIONAL INTEGRAL UTILIZANDO EL APRENDIZAJE BASADO EN RETOS
- Código del Programa de Formación: 41311591 V2
- Nombre del Proyecto Formativo (si aplica): N/A
- Fase del Proyecto (si aplica): N/A
- Actividad de Proyecto Formativo (si aplica): N/A
- Competencia: Orientar formación presencial de acuerdo con procedimientos técnicos y normativa.
- Resultados de Aprendizaje:
  - CARACTERIZAR LAS EXPERIENCIAS INMERSIVAS ACORDE CON METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE BASADO EN RETOS Y EL MARCO DE TRABAJO STANFORD D-SCHOOL.
  - PLANIFICAR EXPERIENCIAS INMERSIVAS CONSIDERANDO LAS FASES DEL MARCO DE TRABAJO STANFORD D-SCHOOL
  - DOCUMENTAR LA PLANEACIÓN DE LA EXPERIENCIA INMERSIVA TENIENDO EN CUENTA EL MARCO DE TRABAJO STANFORD D-SCHOOL
  - VALIDAR LA EXPERIENCIA INMERSIVA CON BASE EN TÉCNICAS DE EVALUACIÓN DEL MARCO DE TRABAJO STANFORD D-SCHOOL
- Duración de la Guía de Aprendizaje (horas): 40 horas

2. PRESENTACIÓN

¡Bienvenidos al SENA, un lugar donde aprender se convierte en una experiencia transformadora! Este programa, “Implementación de experiencias inmersivas en la

Formación Profesional Integral utilizando el Aprendizaje Basado en Retos", ha sido diseñado especialmente para ustedes, estudiantes de grado 11, que visitan nuestras sedes en tres encuentros llenos de acción y descubrimiento.

En cada visita, vivirán una experiencia inmersiva práctica relacionada con un programa tecnológico diferente. Mediante retos reales, conocerán cómo se aprende en el SENA: haciendo, colaborando y resolviendo problemas del mundo real.

Este recorrido les permitirá explorar distintas áreas de formación, descubrir sus habilidades y tomar decisiones informadas sobre su futuro profesional. El SENA es más que una institución: es un espacio para construir proyectos de vida. "El futuro no se adivina, se construye. Y aquí comienzas a construirlo."

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividades de reflexión inicial:

3.1.1 "La programación, un superpoder para tu futuro"

Descripción:
Después de revisar el documento "Programación: La llave maestra para el futuro", reflexiona individualmente sobre las siguientes preguntas:

¿Qué habilidades crees que puedes desarrollar si aprendes a programar?

¿Por qué es tan importante la programación en el mundo actual?

¿Cómo se relaciona la programación con tu futuro profesional?

Comparte tus respuestas en una mesa redonda con tus compañeros y construyan juntos una nube de palabras con las ideas clave.

Ambiente requerido: Aula o espacio colaborativo.
Material de apoyo: Archivo digital "Programación - La llave maestra para el futuro".
Duración estimada: 15 minutos.

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

3.2.1 "Explorando Scratch"

Descripción:

En parejas, ingresen a la plataforma https://scratch.mit.edu y exploren los elementos principales del entorno: escenario, personajes (sprites), bloques de programación y comandos básicos. Luego, seleccionen uno de los proyectos públicos y analicen cómo está construido. Anoten:

¿Qué bloques se usaron?

¿Qué sucede al iniciar el proyecto?

¿Qué harías diferente o qué mejorarías?

Ambiente requerido: Sala de sistemas con acceso a internet.

Material de apoyo: Plataforma Scratch: https://scratch.mit.edu

Duración estimada: 10 minutos.

3.3 Actividades de apropiación:

3.3.1 ¡Crea tu primer videojuego!

Descripción:

Siguiendo los pasos ilustrados en el archivo "Pasos.pdf", desarrolla tu propio videojuego sencillo en Scratch. El proyecto debe incluir:

- Movimiento de un personaje (sprite).
- Al menos una interacción con otro objeto (por ejemplo, recolectar, esquivar, tocar).
- Uso de bloques de control (como "si... entonces" o "repetir").

Agrega creatividad a tu juego: cambia fondos, añade sonidos o efectos.

Ambiente requerido: Sala de sistemas.

Material de apoyo: Archivo "Pasos.pdf" + plataforma Scratch.

Duración estimada: 25 minutos.

Evidencia esperada: Proyecto funcional publicado en Scratch + presentación.

3.4 Actividades de Transferencia el Conocimiento:

3.4.1 Demostración del Videojuego

Descripción:
Realiza una demostración del videojuego y graba un video de su funcionamiento.
Presenta el video a los demás aprendices.
Comparte sugerencias de posibles ajustes o mejoras para una segunda versión

Ambiente requerido: Sala de sistemas.
Material de apoyo: Plataforma Scratch
Duración estimada: 10 minutos.
Evidencia esperada: Video del funcionamiento del juego

4. PLANTEAMIENTO DE EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE PARA LA EVALUACIÓN EN EL PROCESO FORMATIVO.

Fase del proyecto formativo	Actividad del proyecto formativo	Actividad de Aprendizaje	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
		Demostración del Videojuego	Video del funcionamiento del juego	Aplica Movimiento de un personaje Utiliza al menos una interacción con otro objeto	Lista de chequeo

				Usa bloques de control (como “si... entonces” o “repetir”).	

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

Construya o cite documentos de apoyo para el desarrollo de la guía, según lo establecido en la guía de desarrollo curricular. (**BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA).**

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)				

8. CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio

Autor (es)					