



PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: Sistemas Teleinformáticos.
- Código del Programa de Formación: 233108
- Nombre del Proyecto Formativo (si aplica): Implementación de los servicios tele informáticos de equipos y redes en las mipymes de la regional cauca.
- Fase del Proyecto (si aplica): Análisis
- Actividad de Proyecto Formativo (si aplica): Planificar procesos físicos y lógicos de soporte y mantenimiento de sistemas tele informáticos.
- Competencia: Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
- Resultados de Aprendizaje:
 1. Promover mi dignidad y la del otro a partir de los principios y valores éticos como aporte en la instauración de una cultura de paz.
 2. Establecer relaciones de crecimiento personal y comunitario a partir del bien común como aporte para el desarrollo social.
 3. Promover el uso racional de los recursos naturales a partir de criterios de sostenibilidad y sustentabilidad ética y normativa vigente
 4. Contribuir con el fortalecimiento de la cultura de paz a partir de la dignidad humana y las estrategias para la transformación de conflictos
- Duración de la Guía de Aprendizaje (horas): 48



2. PRESENTACIÓN

- Motivar hacia la actividad de aprendizaje en consideración a las fortalezas que aportará en el desarrollo de habilidades y destrezas.

Estimado aprendiz: Uno de los objetivos principales del mandato de la UNESCO obedece a la construcción de una cultura de paz y un desarrollo sostenible y sustentable. Nos encontramos en un momento histórico en donde las diversidades políticas, espirituales y culturales sumadas a una globalización gracias a la cual tenemos acceso al mundo de manera inmediata y de primera mano hacen que los conflictos sean cada vez más que frecuentes. Por esta razón es fundamental desarrollar una serie de habilidades que permitan mantener un estilo y una forma de vida (siguiendo las palabras de Adela Cortina), en los que valores como la dignidad, el respeto, la empatía y la tolerancia sean la punta de lanza para la sana convivencia en nuestra sociedad.

- Guiar y organizar el aprendizaje de manera que se oriente al desarrollo integral del aprendiz: Saludo/ Presentación programa y guía de aprendizaje/ Competencias/acuerdos de honor/Objetivos del curso/ días y horarios de formación.
- Motivar a la acción, al trabajo autónomo sistemático y organizado.
 - Hacer un buen uso del espacio asignado.
 - Dejar el ambiente de aprendizaje aseado.
 - Respetar horarios de receso y alimentación.
 - Realizar participación de manera respetuosa.
 - Principalmente: Divertirse, preguntar constantemente, responder y utilizar la imaginación, con el fin de crear sus propios conceptos.
 - Dudas preguntas, pedir la palabra con respeto.
 - Tener comunicación activa y asertiva con la instructora.
- Relacionar conocimientos previos con los nuevos para la construcción significativa de los mismos.
- Promover el aprendizaje colaborativo y el crecimiento integral del grupo.



3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- **Descripción de la(s) Actividad(es)**

3.1 Actividades de reflexión inicial:

3.1.1 Descripción de la actividad: Realiza una búsqueda de la biografía de Enrique Low Murtra, posteriormente teniendo en cuenta los aspectos más relevantes de la vida de este personaje y haga una reflexión acerca del conflicto en Colombia.

Ambiente requerido: Formación

Estrategias o técnicas didácticas activas: Aprendizaje cooperativo

Materiales de formación: computador portátil, tablero, marcadores, internet, uso de recursos multimedia.

Material de apoyo: presentación en power point, guía de aprendizaje.

Duración de la actividad: 2 horas.

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

3.2.1 Descripción de la actividad: A partir de los conceptos de ética, axiología y cultura de paz en conjunto con el video sobre valores observado realiza el siguiente ejercicio: Crea un caso de la vida real (conflicto) en el que usted tenga que darle solución y que poner en práctica sus valores, la resolución pacífica de conflictos y además tenga en cuenta la cultura de paz. (comparte en grupo tu respuesta).

Ambiente requerido:

Estrategias o técnicas didácticas activas: Aprendizaje basado en problemas

Materiales de formación: computador portátil, tablero, marcadores, internet.

Material de apoyo: presentación en power point, guía de aprendizaje, uso de recursos multimedia.

Duración de la actividad: 2 horas.



3.2.2 Descripción de la actividad: Después de observar el video reflexivo de los valores participe en una plenaria indicando los valores que se evidencian y la importancia de los mismos para la sana convivencia.

Ambiente requerido: Formación

Estrategias o técnicas didácticas activas: Socialización de Conceptos

Materiales de formación: computador portátil, tablero, marcadores, internet, uso de recursos multimedia.

Material de apoyo: presentación en power point, guía de aprendizaje. Link video: <https://www.youtube.com/watch?v=THAzUzmmUFc>

Duración de la actividad: 2 horas.

3.2.3 Descripción de la actividad: A través de dos videos presentados a los apéndices se invita a que realicen un concepto sobre “resolución de conflictos” teniendo en cuenta sus saberes previos y aunado a esto una dinámica grupal en donde formando un círculo y portemente tomándose de las manos intercalando sus manos con diferentes compañeros, (es decir quedar enredado para posterior a esto desenredarse) sin soltar sus manos (a través de este ejercicio se practica la comunicación asertiva, escucha activa, liderazgo, respeto, solidaridad, empatía, entre otros que hacen parte fundamental en las habilidades para la resolución pacífica de conflictos).

Ambiente requerido: Formación

Estrategias o técnicas didácticas activas: Juego de roles

Materiales de formación: computador portátil, tablero, marcadores, internet, uso de recursos multimedia.

Material de apoyo: presentación en power point, guía de aprendizaje.

Link video: <https://www.youtube.com/watch?v=TiNUaHXsjBA>

Link video: https://www.youtube.com/watch?v=38y_1EWIE9I

Duración de la actividad: 1 hora.



3.2.4 Descripción de la actividad: A partir los conceptos y técnicas vistas responda las siguientes preguntas:

- ¿Qué es el conflicto?, ¿Cómo respondemos normalmente a las situaciones de conflicto?
- ¿Cómo sentimos y reaccionamos?
- ¿Negamos que haya un conflicto?
- ¿Asumimos que no hay modo de que las cosas vayan bien?
- ¿Qué puede ayudar a que el conflicto se resuelva de otra manera?

Al finalizar socialice con sus compañeros e instructor en el ambiente de formación, con el propósito de recibir retroalimentación.

Ambiente requerido: Ambiente tradicional

Estrategias o técnicas didácticas activas: Mesa redonda

Materiales de formación: computador portátil, tablero, marcadores, internet, uso de recursos multimedia, hojas, lapiceros.

Material de apoyo: presentación en power point, guía de aprendizaje.

Duración de la actividad: 20 minutos.

3.2.5 Descripción de la actividad:

Ambiente requerido: Ambiente tradicional

Estrategias o técnicas didácticas activas:

Materiales de formación: computador portátil, tablero, marcadores, internet, uso de recursos multimedia.

Material de apoyo: presentación en power point, guía de aprendizaje.

Duración de la actividad: 2 horas.

3.3 Actividades de apropiación:

3.3.1 Descripción de la actividad: A partir de la película El día de la marmota, participe en un cine-foro a partir de los siguientes ejercicios que socializará con sus compañeros:

- 1. ¿Identifique los estados emocionales por los que atraviesa el personaje principal de la película y las causas de estos?** Mira la película e identifica los diversos estados



emocionales por los que pasa el personaje principal. Describa las causas o desencadenantes de cada uno de estos estados emocionales. Presta mucha atención a los eventos e interacciones que conducen a estas emociones. dos emocionales por los que pasa el personaje principal. Describa las causas o desencadenantes de cada uno de estos estados emocionales. Presta mucha atención a los eventos e interacciones que conducen a estas emociones.

2. **¿Analice de qué manera el personaje principal, logra encontrarle sentido a su vida?**

Analiza cómo el personaje principal, Phil Connors, logra encontrar sentido a su vida a pesar de la naturaleza repetitiva de su situación. Busca escenas o diálogos específicos que ilustren su perspectiva evolutiva de la vida y el propósito.

3. **¿Cómo experimenta el protagonista, Phill Connors, su cambio emocional a lo largo de la película?** Explora cómo Phil Connors experimenta el cambio emocional a lo largo de la película. Presta atención a sus emociones iniciales, a los acontecimientos que conducen al cambio y al estado emocional final que alcanza.

4. **¿Qué papel juegan la aceptación y la resignación en el proceso de Phill para enfrentar su situación repetitiva?** Investiga el papel de la aceptación y la resignación en el proceso de afrontamiento de Phil. Discuta cómo estos factores influyen en su comportamiento y bienestar emocional a medida que navega por la situación repetitiva.

5. **¿Cómo afecta la falta de control sobre su situación a la salud mental de Phill y su percepción del tiempo?** Examina cómo la falta de control sobre su situación afecta la salud mental de Phil y su percepción del tiempo. Busca casos en los que su bienestar mental se vea afectado por la naturaleza repetitiva de sus experiencias.

6. **¿Qué simboliza el día de la marmota como metáfora de la repetición y la monotonía en la vida de Phill y cómo afecta esto su estado emocional?** Reflexiona sobre el simbolismo del Día de la Marmota como metáfora de la repetición y la monotonía en la vida de Phil. Discuta cómo este simbolismo contribuye a su estado emocional y a su viaje en general.

7. **¿Qué lecciones emocionales aprende Phill a medida que avanza la historia y cómo cambia su perspectiva sobre la vida y las relaciones personales?** Identifica las lecciones



emocionales que Phil aprende a medida que avanza la historia. Describe cómo evoluciona su perspectiva sobre la vida y las relaciones a lo largo de la película, citando ejemplos específicos para respaldar tu análisis.

Ambiente requerido: Ambiente tradicional

Estrategias o técnicas didácticas activas: Síntesis

Materiales de formación: computador portátil, tablero, marcadores, internet, uso de recursos multimedia.

Material de apoyo: presentación en power point, guía de aprendizaje.

Evidencias de aprendizaje: Desempeño

Instrumentos de evaluación: Lista de chequeo

Duración de la actividad: 4 horas.

3.3.2 Descripción de la actividad: De manera individual describa una situación en la que se haya sentido ofendido y otra en la que haya sido víctima de un daño. Posteriormente, en grupos de trabajo asignados por el instructor, socialice y luego de escoger solo una situación de cada uno de los conceptos (daño y ofensa), elaboramos una definición sobre los mismos.

Divididos en cuatro (4) equipos de trabajo distribuidos por el instructor, participo en el juego *Gane lo que más pueda*. Al finalizar, resuelvo con mi grupo las siguientes preguntas:

- ¿En qué ronda todo mi grupo comprendió el juego? La respuesta depende de la última persona que entendió.
- ¿Quién fue el líder y por qué?
- ¿Quién fue el que menos participó y por qué?
- ¿Cuál fue la estrategia que utilizamos para ganar?
- ¿Cuál era la estrategia correcta?

Reconociendo la importancia del trabajo en equipo se realiza la actividad “pista de obstáculos”, el instructor explica la actividad y finalmente se responde preguntas acerca de:

¿Qué comprenden por trabajo en equipo?

Ambiente requerido: Ambiente tradicional



Estrategias o técnicas didácticas activas:

Materiales de formación: computador portátil, tablero, marcadores, internet, uso de recursos multimedia.

Material de apoyo: presentación en power point, guía de aprendizaje.

Evidencias de aprendizaje: Desempeño

Instrumentos de evaluación: Lista de chequeo

Duración de la actividad: 2 horas.

3.3.3 Descripción de la actividad: Realice su proyecto de vida teniendo en cuenta las siguientes preguntas: ¿Quién soy?, ¿Qué valores tengo?, ¿Qué cosas bonitas tengo para dar?, ¿Qué personas hacen parte de mi vida y de mi proyecto?, ¿de qué cosas deseo desprenderme?, ¿Cuáles han sido mis logros?, ¿Qué sueños o metas tengo?, ¿Qué sueños y metas tengo?, ¿metas a corto, mediano y largo plazo?, ¿Cuál es tu objetivo principal?, ¿Qué acciones vas a realizar para cumplir tu objetivo?, ¿Qué desafíos puedes encontrar y como los vas a enfrentar?, ¿escribe una frase que te represente?. Idee una forma creativa de presentar su proyecto de vida.

Ambiente requerido: Ambiente tradicional

Estrategias o técnicas didácticas activas: Esquema

Materiales de formación: computador portátil, tablero, marcadores, internet, uso de recursos multimedia.

Material de apoyo: presentación en power point, guía de aprendizaje.

Evidencias de aprendizaje: Producto

Instrumentos de evaluación: Lista de chequeo

Duración de la actividad: 5 horas.

Ambiente requerido: Ambiente tradicional

3.3.4 Descripción de la actividad: Antes de realizar esta asignación los aprendices deben leer un documento en PDF con casos relacionados a situaciones de tipo ético que pueden llegar a suceder de manera hipotética a los programadores de software, por lo que deben desarrollar



las preguntas que se hacen en dicho documento, se adjunta en la bibliografía. En esta asignación, trabajarán juntos para desarrollar un Código de Ética el técnico en análisis y desarrollo de software según todo lo aprendido. A cada aprendiz se le ha asignado una tarea específica para contribuir al desarrollo del Código de Ética. Asegúrese de tener en cuenta los siguientes elementos:

- 1. Transparencia y honestidad:** Establecer la importancia de ser transparente en todas las actividades relacionadas con el análisis y desarrollo de software. Los técnicos deben ser honestos en la comunicación de información y resultados.
- 2. Confidencialidad de la información:** Definir claramente cómo se debe manejar la información confidencial de los clientes, usuarios y proyectos. Establecer protocolos para proteger la privacidad y seguridad de los datos.
- 3. Responsabilidad profesional:** Establecer las responsabilidades y obligaciones éticas de los técnicos en el desarrollo de software. Esto incluye cumplir con los plazos, respetar la propiedad intelectual y garantizar la calidad del trabajo.
- 4. Respeto a la diversidad y la inclusión:** Promover un ambiente de trabajo inclusivo y respetuoso, donde se valore la diversidad de opiniones, culturas y experiencias. Los técnicos deben actuar con respeto hacia sus colegas y clientes.
- 5. Actualización y formación continua:** Fomentar la mejora constante de habilidades y conocimientos en el campo del análisis y desarrollo de software. Incentivar la participación en cursos de formación y eventos de actualización profesional.
- 6. Colaboración y trabajo en equipo:** Promover la colaboración entre los técnicos y otros profesionales del sector tecnológico. Establecer la importancia de trabajar en equipo para lograr objetivos comunes y resolver desafíos de manera efectiva.

Ambiente requerido: Ambiente tradicional

Estrategias o técnicas didácticas activas: Aprendizaje Cooperativo

Materiales de formación: computador portátil, tablero, marcadores, internet, uso de recursos multimedia.

Material de apoyo: presentación en power point, guía de aprendizaje.

Evidencias de aprendizaje: Producto

Instrumentos de evaluación: Lista de chequeo



Duración de la actividad: 4 horas.

3.4 Actividades de Transferencia el Conocimiento:

3.4.1 Descripción de la actividad: En equipos de trabajo, realiza la lectura del tema “Ética y Derechos Humanos: principios educativos para una sociedad democrática”, del autor Alvorí Ahlert haz un resumen e identifica las necesidades humanas con respecto a los derechos humanos y prepárate para exponer por grupos.

Ambiente requerido: Ambiente tradicional

Estrategias o técnicas didácticas activas: Debate

Materiales de formación: computador portátil, tablero, marcadores, internet, uso de recursos multimedia.

Material de apoyo: presentación en power point, guía de aprendizaje.

Link: <https://journals.openedition.org/polis/4663>

Evidencias de aprendizaje: Conocimiento

Instrumentos de evaluación: Observación directa

Duración de la actividad: 4 horas.

3.4.2 Descripción de la actividad: Se explican conceptos básicos sobre la comunicación y la importancia de la misma. A continuación por medio de un cuento denominado “el rey y los dos sabios” se invita a los participantes a leer, interiorizar y así mismo generar una reflexión sobre la importancia de la comunicación en los diferentes contextos tanto personal, familiar, laboral y social. Dinámica: Rol Play

Poder apreciar en un contexto controlado una situación donde se apreciaría una respuesta poco asertiva y una asertiva, preguntas de respuesta libre, comunicación asertiva que es y cuáles son los tipos de comunicación que conocemos.

A continuación se realiza dinámica en grupo en donde cada grupo debe representar un escenario a través de señas.

1. La escuela



2. El espacio sideral
3. El desierto
4. El polo norte

Ambiente requerido: Ambiente tradicional

Estrategias o técnicas didácticas activas: Simulación

Materiales de formación: computador portátil, tablero, marcadores, internet, uso de recursos multimedia.

Material de apoyo: presentación en power point, guía de aprendizaje.

Video: https://youtu.be/z9_LoHYc0CA

Evidencias de aprendizaje: Conocimiento

Instrumentos de evaluación: Observación directa

Duración de la actividad: 4 horas.

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
Análisis	Aplicar criterios de reconocimiento y medición en los hechos económicos de acuerdo con normativa y políticas contables.	Definir conceptos de dignidad humana a través del reconocimiento de los derechos. Realizar su proyecto de vida en	Evidencias de desempeño: 1. En equipos de trabajo, realiza la lectura del tema “Ética y Derechos Humanos: principios educativos para una sociedad democrática”,	Utiliza herramientas que permitan la comunicación asertiva en diferentes entornos teniendo en cuenta la pedagogía para la paz.	Técnica: observación directa Instrumento: lista de chequeo desempeño.



		<p>función de los valores.</p> <p>Identificar las emociones humanas a través de situaciones reales e identifica técnicas de gestión de las mismas.</p>	<p>del autor Alvorí Ahlert haz un resumen e identifica las necesidades humanas con respecto a los derechos humanos y prepárate para exponer por grupos.</p> <p>Evidencias de producto:</p> <p>2. Crea un caso de la vida real en el que usted tenga que poner en práctica sus valores y teniendo en cuenta la cultura de paz. (Comparte en grupo tu respuesta).</p> <p>3. Proyecto de vida.</p> <p>4. Taller sobre emociones y crecimiento personal a través de la película “El día de la marmota”</p>	<p>- Reconoce su valor y el valor del otro de acuerdo a los principios de dignidad y construcción cultural y autonomía</p> <p>- Define su proyecto de vida de acuerdo a los criterios de dignidad, de respeto, creencias, ecología y cultura.</p> <p>- Define su proyecto de</p>	<p>Lista de chequeo y uso de plataforma.</p>
--	--	--	---	--	--



			5.Desarrolla un código de ética para el técnico en análisis y desarrollo de software, basado en valores, principios, relaciones personales, relación con el medio ambiente, otros.	vida con base en criterios axiológicos y culturales y hábitos de convivencia - Evidencia respeto por el bien común, la alteridad y el diálogo con el otro con base en principios axiológicos perfil	
--	--	--	--	--	--

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Axiología: Es aquella rama de la Filosofía que se ocupa y centra en el estudio de la naturaleza de los valores y los juicios valorativos.

Ética: Específicamente se ocupa de estudiar el comportamiento de los seres humanos, permite identificar lo correcto e incorrecto de los actos humanos.

Moral: Es el conjunto de creencias y normas que guían y orientan el comportamiento de las personas, individualmente o en grupo en un contexto cultural determinado.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

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

1. Casado, M. (2009). Sobre la dignidad y los principios. Análisis de la Declaración Universal sobre Bioética y Derechos Humanos de la UNESCO. Madrid: Thomson Reuters
2. Goleman, D. (1998). Inteligencia emocional. México D. F. Javier Vergara Editores.
3. Singer, P. (1995). Ética para vivir mejor. Barcelona: Ariel.



4. Sistedes, sociedad de ingeniería de software y tecnologías de desarrollo software, (2016).
Casos de estudio sobre temas Eticos en ingeniería y desarrollo software.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Leana Rocio Iles Muñoz	Instructor Transversal	Centro de Comercio y Servicios	27/08/2024

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					