

PROCESO DIRECCIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE No. 1

- **Denominación del Programa de Formación:** Tecnología en Desarrollo de Videojuegos
- **Código del Programa de Formación:** 217307
- **Nombre del Proyecto:** DESARROLLO DE VIDEOJUEGO COMO HERRAMIENTA DE APOYO PARA LOS PROCESOS DE CAPACITACIÓN
- **Fase del Proyecto:** Análisis
- **Actividad de Proyecto:** Conceptualización y contextualización de los videojuegos
- **Competencia:** DISEÑAR EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL CONCEPTO
- **Resultados de Aprendizaje Alcanzar:** CREAR EL FLUJO DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS DEFINIDAS.
- **Duración de la Guía:** 18 Horas

2. PRESENTACIÓN

Esta guía será el abrebocas del programa Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos, más exactamente en la actividad: “Aplicar Fundamentos de Programación”. Antes de adentrarnos en los temas específicos de la actividad, es necesario que se tengan claros algunos elementos especiales que permitan el desarrollo del programa. Entraremos a dilucidar tópicos como pensamiento, proposiciones, razonamiento, premisas y lógica. Solo esperamos que este acercamiento teórico sea bien atendido para iniciar con buena motivación y poder llegar a lograr el objetivo de la actividad.

¡BIENVENIDOS!

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 ACTIVIDADES DE REFLEXIÓN INICIAL

3.1.1 Razón y Lógica.



Duración: Dos (2) horas.

Descripción de la(s) actividad(es)

Para desarrollar la primera actividad de inmersión al curso, lo invito a ver los siguientes videos relacionados con los temas de la razón y la lógica:

Qué es el pensamiento: <https://www.youtube.com/watch?v=Jw1T11LZDKc>

El Razonamiento: <https://www.youtube.com/watch?v=e6tEYoeQ5ck>

Qué es un razonamiento: <https://www.youtube.com/watch?v=H78lD2aD6Vs>,

Qué es un argumento: <https://www.youtube.com/watch?v=LYIMdwWMfU>,

Qué es la lógica: <https://www.youtube.com/watch?v=va3kFdSVlrk>

Una vez vistos los videos, de respuesta a los siguientes interrogantes:

1. ¿Qué es razonar?
2. ¿Porque los razonamientos están relacionados con la lógica?
3. ¿Porque la lógica analiza el razonamiento?

Como evidencia de la actividad y de forma individual, cada aprendiz debe escribir un documento en Word de una página máximo, dando respuesta a los interrogantes planteados. Este documento debe ser entregado de acuerdo con las instrucciones dadas por el instructor(a), teniendo en cuenta que es necesario que guarde una copia en el portafolio del aprendiz con el nombre:

3.1.1_Razon_y_Logica

Ambiente requerido: Ambiente de aprendizaje

Materiales: Computador con Microsoft Windows, Office y acceso a Internet.

3.2 ACTIVIDADES DE CONTEXTUALIZACIÓN E IDENTIFICACIÓN DE CONOCIMIENTOS NECESARIOS PARA EL APRENDIZAJE.

3.2.1 Actividad de Aprendizaje - Clasificación de Conceptos

Duración: Dos (2) horas.

Descripción de la(s) actividad(es)

Una vez asimilados y apropiados los conceptos de la actividad de reflexión, el aprendiz debe desarrollar un mapa mental con los términos tratados (Razonamiento, pensamiento, lógica, premisas, idea, preposición, entre otras), dándoles un orden lógico; luego hará un grupo de trabajo con 3 compañeros, donde socializará lo que hizo, para luego realizar solo un mapa mental con sus compañeros.

Como evidencia de trabajo, cada grupo tomara una fotografía o una impresión por pantalla al mapa mental, que subirá al portafolio del aprendiz de cada integrante del grupo y a la plataforma en el espacio que el instructor(a) designe para ello, y el archivo se denominará: **3.2.1_Conceptos**

Ambiente requerido: Ambiente de aprendizaje

Materiales: Computador con Microsoft Windows, Office y acceso a Internet.

3.3 ACTIVIDADES DE APROPIACIÓN (Conceptualización y teorización).

3.3.1. Actividad de aprendizaje - Razonamiento lógico

Duración: Cuatro (4) horas.

Descripción de la(s) actividad(es)

Ingresa al LMS y descargue el archivo con el nombre “3.3.1_Actividad de razonamiento lógico que se encuentra en la carpeta denominada Guías de Aprendizaje, resuelva los ejercicios que encontrará en el documento.

Una vez resultado el taller, cargue individualmente la evidencia con el nombre “3.3.1_Razonamiento lógico”, en el portafolio de Google Drive y/o en las plataformas o espacios indicados por el(a) instructor(a).

Ambiente requerido: Ambiente de aprendizaje

Materiales: Computador con Microsoft Windows, Office y acceso a Internet.

3.3.2. Actividad de aprendizaje - Razonamiento abstracto

Duración: Cuatro (4) horas.

Descripción de la(s) actividad(es)

Ingresa al LMS y descargue el archivo con el nombre “3.3.1_Actividad de razonamiento abstracto”, que se encuentra en la carpeta denominada Guías de Aprendizaje, resuelva los ejercicios que encontrará en el documento.

Una vez resulto el taller, cargue individualmente la evidencia con el nombre “3.3.2_Razonamiento abstracto”, en el portafolio de Google Drive y/o en las plataformas o espacios indicados por el(a) instructor(a).

Ambiente requerido: Ambiente de aprendizaje

Materiales: Computador con Microsoft Windows, Office y acceso a Internet.

3.3.3. Actividad de aprendizaje de razonamiento matemático

Duración: Cuatro (4) horas.

Descripción de la(s) actividad(es)

Ingresa al LMS y descargue el archivo de nombre “3.3.3_Actividad de razonamiento matematico”, que se encuentra en la carpeta denominada Guías de Aprendizaje, resuelva los ejercicios que encontrará en el documento.

Una vez resulto el taller, cargue individualmente la evidencia con el nombre “3.3.3_Razonamiento matemático”, en el portafolio de Google Drive y/o en las plataformas o espacios indicados por el(a) instructor(a).

Ambiente requerido: Ambiente de aprendizaje

Materiales: Computador con Microsoft Windows, Office y acceso a Internet.

3.4 ACTIVIDADES DE TRANSFERENCIA DEL CONOCIMIENTO

3.4.1. Actividad de aprendizaje - Relatar su experiencia en la resolución de problemas aplicando la razón y la lógica.

Duración: Dos (2) horas.

Descripción de la(s) actividad(es):

La actividad de transferencia se encuentra disponible en el LMS, ingrese al foro temático: “**Experiencia en la resolución de problemas, aplicando la razón y la lógica**”, de su apreciación al interrogante planteado y haga un comentario a la participación de uno de sus compañeros.

Ambiente requerido: Ambiente de aprendizaje

Materiales: Computador con Microsoft Windows, Office y acceso a Internet.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento: <ul style="list-style-type: none"> 3.4.1 – Análisis de videos y respuesta a interrogantes 		
Evidencias de Desempeño <ul style="list-style-type: none"> 3.3.1 - Taller de aplicación razonamiento lógico. 3.3.2 - Taller de aplicación de razonamiento abstracto 3.3.3 - Taller de aplicación razonamiento matematico 	Representa procesos del sistema a partir de la construcción de algoritmos, como parte de la solución a situaciones planteadas, utilizando lenguajes de programación orientados a objetos.	<p>Conocimiento</p> <p>Técnica: Formulación de preguntas</p> <p>Instrumento: Foro</p> <p>Desempeño</p> <p>Técnica: Observación directa</p> <p>Instrumento: Lista de chequeo</p>
Evidencias de Producto:		

4. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Idea: Representación mental de algo, ya sea material o inmaterial, real o imaginario, concreto o abstracto, a la que se llega tras la observación de ciertos fenómenos, la asociación de varias representaciones mentales, la experiencia en distintos casos, etc.

Pensamiento: Capacidad que tienen las personas de formar ideas y representaciones de la realidad en su mente, relacionando unas con otras.

Conocimiento: Facultad del ser humano para comprender por medio de la razón la naturaleza, cualidades y relaciones de las cosas.

Silogismo: Razonamiento que está formado por dos premisas y una conclusión que es el resultado lógico que se deduce de las dos premisas.

Falacia: Engaño o mentira que se esconde bajo algo, en especial cuando se pone de manifiesto su falta de verdad.

5. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

- PROBLEMAS DE RAZONAMIENTO LÓGICO Autor: Ms.C. Mauricio Amat Abreu LAS TUNAS 2004.
- **Razonamiento Lógico Matemático para la toma de decisiones**, _Norma Elvira Peralta Márquez, UNAM, Facultad de Contaduría y Administración
- **Introducción a la lógica** /por Irving M. Copi, Carl Cohen y traducción de Edgar A. Gonzalez R., Limusa, 1995

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	ULDARICO ANDRADE HERNÁNDEZ	INSTRUCTOR	CGMLTI	10/04/2020

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					