



PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación:
- Código del Programa de Formación:
- Nombre del Proyecto Formativo (si aplica):
- Fase del Proyecto (si aplica):
- Actividad de Proyecto Formativo (si aplica):
- Competencia:
- Resultados de Aprendizaje:
- Duración de la Guía de Aprendizaje (horas): 7 horas

2. PRESENTACIÓN

¡Bienvenidos al SENA, aprendices!

Hoy iniciamos un camino lleno de oportunidades para desarrollar sus habilidades, talentos y sueños. El reglamento del aprendiz será su guía para aprovechar al máximo esta experiencia, ayudándolos a crecer no solo como profesionales, sino también como personas integrales.

Este reglamento les permitirá organizar su aprendizaje de manera efectiva, fomentando el trabajo autónomo, sistemático y disciplinado. Además, los invito a conectar lo que ya saben con lo que aprenderán aquí, construyendo conocimientos significativos y útiles para su futuro.

Recuerden que no están solos: el trabajo colaborativo es clave para avanzar juntos como equipo. ¡Aprovechen cada momento, aprendan de sus compañeros y conviértanse en la mejor versión de ustedes mismos! ¡Éxitos en este gran viaje!



3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividades de reflexión inicial:

Reflexionar sobre la importancia de las normas en los diferentes contextos a partir de video.

Descripción de la actividad:

1. Observar el siguiente video <https://www.youtube.com/watch?v=eR9R-Xz8KkU>
2. Con lo observado compartir de manera puntual
 - ✓ ¿Qué evoca el video en cada uno?
 - ✓ ¿De que manera el establecimiento de norma y reglamentos aportan a una mejor calidad de vida?
 - ✓ ¿Crees importante que en el SENA se garantice espacios de sana convivencia? ¿Cómo crees que puede hacerse para que esto suceda?

Ambiente requerido: Convencional

Estrategias o técnicas didácticas activas: Aprendizaje por reflexión

Materiales de formación: Equipos de computo, Video Beam, Conectividad

Material de apoyo: <https://www.youtube.com/watch?v=eR9R-Xz8KkU>

Duración de la actividad: 0.5 horas

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

Analizar la relevancia de las normas y reglamentos en la convivencia escolar mediante la reflexión y respuesta a preguntas clave sobre su impacto en el entorno educativo



Descripción de la actividad:

1. En equipos de trabajo de 5 participantes contestar las siguientes preguntas:
 - ✓ ¿Cuál es el propósito principal de establecer reglamentos en una entidad, empresa o entorno donde nos relacionamos?
 - ✓ ¿Cómo contribuyen las normas de convivencia al ambiente escolar o productivo?
 - ✓ ¿De qué manera las normas de convivencia pueden influir en la relación entre los diferentes actores (instructor-Aprendiz)?
 - ✓ ¿Qué papel juegan los reglamentos en la promoción de un ambiente inclusivo y respetuoso?
2. El instructor invita a que cada grupo socialice la respuesta a una de las preguntas que mayor dialogo genere en el grupo.

Ambiente requerido: Convencional

Estrategias o técnicas didácticas activas: Preguntas

Materiales de formación: Lapiceros, papel.

Material de apoyo: Acuerdo 009 de 2024 Reglamento del Aprendiz

Duración de la actividad: 1 hora.

3.3 Actividades de apropiación:

Reconocer el reglamento del aprendiz como ruta de convivencia, fortalecimiento humano y cognitivo a por medio de gamificación.

Se presentan dos opciones para la apropiación del conocimiento.



OPCIÓN 1:

Descripción de la actividad: **BUSQUEDAD DEL TESORO**

1. La instructora esconde las tarjetas con la información del reglamento del aprendizaje en diferentes lugares del salón.
2. Los invita a dividirse en equipos de 4 o 5 personas.
3. Entrega la primera hoja con pista a cada equipo
 - ✓ Busca donde guardamos nuestros libros: La biblioteca
 - ✓ Si quieres saber la hora, solo debes mirar aquí: Reloj
 - ✓ Si tienes sed, aquí encuentras la solución: Dispensador del agua
 - ✓ Nos da luz y aire fresco, y por aquí miramos al exterior: Ventana
 - ✓ Cuando suena, todos nos ponemos en movimiento: Timbre
 - ✓ Si necesitas ayuda, aquí siempre hay alguien dispuesto a escuchar: En la oficina del profesor o coordinación
 - ✓ Aquí ves reflejada tu imagen, pero hoy también hay una pista oculta: En el espejo del baño o salón.
4. Cada vez que encuentren una tarjeta con información del reglamento, deberán leerlo en voz alta y discutir qué significa.
5. Cada equipo sigue una ruta diferente para evitar que todos busquen en el mismo lugar al mismo tiempo.
6. Si tienes 4 equipos, puedes preparar 4 conjuntos de tarjetas, cada uno con 4 o 5 derechos.
7. En total, si cada equipo tiene 5 tarjetas, harías 20 tarjetas en total (5 por equipo x 4 equipos).
8. Una vez hayan recogido todas las pistas en equipo deben crear un video enviando un mensaje que relacione toda la información recopilada de manera creativa, y compartir al grupo.



9. El instructor a partir de lo compartido en los videos profundiza en el reglamento del aprendiz a través de diapositivas.
10. Por ultimo realiza preguntas motivadoras que lleven a asumir el compromiso de cumplir con lo definido en el reglamento del aprendiz.

Ambiente requerido: Externo

Estrategias o técnicas didácticas activas: Aprendizaje por descubrimiento

Materiales de formación: Tarjetas, papel, elementos de pistas

Material de apoyo: Reglamento del aprendiz Acuerdo 009 de 2024

Evidencias de aprendizaje: Video con evidencias de pistas

Instrumentos de evaluación: Cuestionario




Duración de la actividad: 2 horas.

OPCIÓN 2

Descripción de la actividad: ¿QUIÉN QUIERE SER APRENDIZ EJEMPLAR?

1. El instructor los invita a conformar equipos de 7 participantes
2. Entrega el Reglamento del aprendiz, para que realicen lectura consciente y responsable
3. El instructor dispone:
 - ✓ Tarjetas con preguntas y cuatro opciones de respuesta.
 - ✓ Un tablero con los niveles de conocimiento: Básico, Intermedio, Avanzado, Experto.
 - ✓ Un cronómetro o reloj de arena para limitar el tiempo de respuesta.
 - ✓ Fichas o marcador de puntajes.
4. El instructor selecciona un presentador o define si el va a hacer el rol de presentador.
5. El instructor al azar selecciona el equipo que inicia y el equipo debe seleccionar un representante
6. El Presentador le hace una pregunta de la categoría Básico con cuatro opciones de respuesta.



7. Si responde correctamente, avanza al siguiente nivel. Si falla, puede quedarse en el nivel actual y esperar su turno de nuevo.
8. A medida que sube de nivel, las preguntas se vuelven más complejas.
9. El instructor menciona que cada jugador cuenta con tres ayudas:
 - ✓  Llamar a un amigo: Puede pedir ayuda a un compañero.
 - ✓  50/50: Se eliminan dos respuestas incorrectas.
 - ✓  Cambio de pregunta: Se le da una nueva pregunta.
10. Se le otorga el nombre de equipo ejemplar a quien llegue al nivel experto.

Ambiente requerido: Convencional

Estrategias o técnicas didácticas activas: Simulación, juego y gamificación

Materiales de formación: Equipos de computo

Material de apoyo: Tarjetas, acuerdo 009 de 2024, aplicación,
<https://view.genially.com/67b63667c2ca241f56591c9e/interactive-content-quien-quiere-ser-aprendiz-ejemplar>

Evidencias de aprendizaje: Niveles desarrollados exitosamente.

Instrumentos de evaluación: Cuestionario

Duración de la actividad: 2 horas.

3.4 Actividades de Transferencia el Conocimiento:

Socializar evidencias de comprensión del reglamento del aprendiz a través de organizador gráfico.

Descripción de la actividad:

1. En los equipos de trabajo, deben realizar resumen del Reglamento del aprendiz, en lo referente a los derechos y deberes.
2. Socializar con el grupo el organizador gráfico
3. De manera individual responder el cuestionario



Ambiente requerido: Convencional

Estrategias o técnicas didácticas activas: Organizadores mentales

Materiales de formación: Papel, marcadores, lapiceros

Material de apoyo: Acuerdo 009 de 2024

Evidencias de aprendizaje: Responde Cuestionario, Organizador gráfico socializado

Instrumentos de evaluación: Cuestionario

Duración de la actividad: 1.5 hora.

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
		<ul style="list-style-type: none">- Reconocer el reglamento del aprendiz como ruta de convivencia, fortalecimiento humano y cognitivo a por medio de gamificación	<ul style="list-style-type: none">- Video con evidencias de pistas- Niveles desarrollados exitosamente.		<p>Aprendizaje por reflexión</p> <p>Preguntas</p> <p>Aprendizaje por descubrimiento</p>



					Simulación, juego y gamificación Cuestionario Organizadores mentales Responde Cuestionario, Organizador gráfico socializado
--	--	--	--	--	---

4. GLOSARIO DE TÉRMINOS

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**).

- Actividad de aprendizaje: Conjunto de tareas diseñadas para alcanzar un resultado de aprendizaje específico dentro del proceso formativo.
- Actividad de proyecto formativo: Ejercicio práctico dentro del proyecto de formación que permite aplicar los conocimientos adquiridos.



- Acuerdo 009 de 2024: Documento oficial que establece el reglamento del aprendizaje en el SENA, incluyendo derechos, deberes y normas de convivencia.
- Ambiente requerido: Espacio físico o virtual necesario para el desarrollo de una actividad de aprendizaje.
- Aprendizaje por descubrimiento: Estrategia pedagógica en la que los aprendices construyen conocimientos explorando información y resolviendo problemas por sí mismos.
- Aprendizaje por reflexión: Método educativo que fomenta el análisis de experiencias previas para generar nuevos conocimientos.
- Competencia: Capacidad para desempeñar una tarea o función de manera eficiente, integrando conocimientos, habilidades y actitudes.
- Denominación del programa de formación: Nombre oficial del programa educativo en el que se inscribe el aprendiz.
- Duración de la actividad: Tiempo estimado para el desarrollo de una actividad de aprendizaje.
- Estrategias o técnicas didácticas activas: Métodos de enseñanza que promueven la participación del aprendiz para un aprendizaje significativo.
- Evidencias de aprendizaje: Productos o resultados que demuestran la adquisición de conocimientos y habilidades en el proceso formativo.
- Fase del proyecto: Etapa dentro de un proyecto formativo que define las acciones a desarrollar para cumplir los objetivos de aprendizaje.



- Gamificación: Aplicación de elementos y dinámicas de juego en entornos educativos para aumentar la motivación y mejorar la experiencia de aprendizaje.
- Guía de aprendizaje: Documento que estructura las actividades, metodologías y evaluaciones dentro de un proceso formativo.
- Inducción: Primera etapa del proceso formativo en la que se presentan las normas, metodologías y herramientas necesarias para el aprendizaje.
- Instrumentos de evaluación: Herramientas utilizadas para medir el nivel de desempeño y comprensión de los aprendices.
- Material de apoyo: Recursos adicionales, como documentos, videos o plataformas digitales, que complementan el aprendizaje.
- Materiales de formación: Elementos físicos o digitales necesarios para el desarrollo de las actividades de aprendizaje.
- Normas de convivencia: Reglas establecidas para garantizar una interacción respetuosa y armoniosa entre los miembros de una comunidad educativa.
- Organizador gráfico: Representación visual que facilita la estructuración y comprensión de la información.
- Preguntas clave: Cuestionamientos diseñados para guiar el análisis y la reflexión sobre un tema específico.
- Proceso de gestión de formación profesional integral: Modelo educativo que organiza, implementa y evalúa la formación en el SENA para garantizar su calidad y pertinencia.



- Proyecto formativo: Actividad estructurada que permite a los aprendices aplicar sus conocimientos en un contexto real o simulado.
- Reglamento del aprendiz: Documento que establece los derechos, deberes y normas de comportamiento de los aprendices en el SENA.
- Resultados de aprendizaje: Logros esperados en términos de conocimientos, habilidades y actitudes adquiridas por los aprendices.
- Técnicas de evaluación: Métodos empleados para medir el nivel de aprendizaje y desempeño de los aprendices.

NORMAS EN LOS DIFERENTES CONTEXTOS A PARTIR DE VIDEO.

<https://www.youtube.com/watch?v=eR9R-Xz8KkU>

¿QUIÉN QUIERE SER APRENDIZ EJEMPLAR?

<https://app.genially.com/editor/67b63667c2ca241f56591c9e>

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Equipo ejecutor: Conexión vocacional	Instructor	CDTIT	21/02/2025

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



	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					