



PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

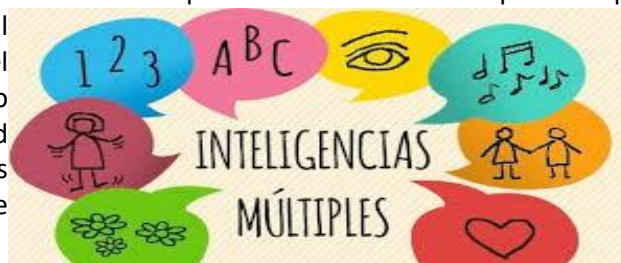
1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación:
TÉCNICO PRODUCCION Y COSECHA DE CULTIVO DE CACAO
Código del Programa de Formación: 733190
 - Nombre del Proyecto Formativo: ESTABLECER SISTEMAS AGROFORESTAL-CACAO-PLATANO EN LA VEREDA EL SINAI MUNICIPIO DE ARAUCA DEPARTAMENTO DE ARAUCA
 - Fase del Proyecto: Analisis.
 - • Actividad de Proyecto: Promover la interacción consigo mismo, con los demás y con la naturaleza en los contextos laboral y social.
 -
 - **Competencias:** Promover la interacción idónea consigo mismo, con los demás y con la naturaleza en los contextos laboral y social.
 - **Resultados de Aprendizaje:**
 1. Desarrollar permanentemente habilidades psicomotrices y de pensamiento en la ejecución de los procesos de aprendizaje.
 2. Asumir Actitudes Críticas , Argumentativas Y Propositivas En Función De La Resolución De Problemas De Carácter Productivo Y Social.
- (horas): 48 horas

2. PRESENTACIÓN

A continuación, se trabajarán de manera práctica conceptos y acciones relacionadas con el desarrollo de habilidades psicomotrices que fortalecen los procesos a realizar en la cotidianidad y los proyecta de manea que se obtengan mejores resultados, para ello se tendrá en cuenta su trabajo e impacto en la dimensión Biopsicosocial del ser humano.

En el desarrollo de esta guía se pretende identificar las técnicas de coordinación motriz fina y gruesa relacionadas para el desarrollo de las competencias definidas en su perfil ocupacional, además de generar espacios de partición en el se estimulen con el actividades, seleccionando potencializar su capacidad mejorar sus destrezas naturaleza propia de



que se pongan en práctica y desarrollo de diferentes técnicas que le permitan de reacción mental, y motoras según la entorno laboral



3.FORMULACION DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1Actividades de reflexión inicial.

03_1_Analizar a través de actividades lúdicas, el empleo de las habilidades básicas y superiores del pensamiento y así mismo las habilidades psicomotrices habituales.

- Identificar las habilidades básicas y superiores del pensamiento



Desarrollo de la actividad:

- 1.Los aprendices se organizarán en grupos de proyecto.
 - 2.Cada grupo recibirá la suma de \$317.000 pesos (en billetes didácticos)
 - 3.Los integrantes de cada grupo deberán participar en las distintas actividades dispuestas en el ambiente de formación, apostando una suma de dinero determinada por los jugadores (mínimo 10 mil pesos)
 - 4.Los 2 grupos de proyecto que al final sumen más dinero y hayan participado en todas las actividades serán los ganadores de la jornada.
 - 5.Es necesario tomar registros fotográficos de la actividad.
 - 6.En plenaria los grupos definirán qué son las habilidades del pensamiento y cuales emplean en las tareas propias de su programa de formación.
- Juegos a emplear:
- 1.JENGA: participan 4 jugadores. Cada vez que un jugador derribe la torre, saldrá del juego hasta que solo queden 2 y de allí se defina el ganador.
 - 2.RUMY Q: participan 4 jugadores. Leer atentamente las reglas del juego. Gana el jugador que quede primero sin fichas.
 - 3.UNO: participan 4 jugadores. Se reparten 7 cartas a cada uno, gana quien falatndole una carta para terminar su juego grite ¡uno! Y se deshaga de su carta.



4.WHO HAS THE BIGGEST BRAIN: participan 2 jugadores. Los participantes son libres de retarse entre ellos. Gana el jugador con mayor puntaje.

5.PINTOGRAFIC: participan 4 jugadores. Los participantes deberán avanzar en el tablero del juego, deben dibujar la palabra asignada por la tarjeta (en el tablero de clase, con marcadores) y su compañero deberá adivinar la palabra correcta. El dibujante no puede dibujar o emplear palabras, números o realizar gestos. Gana el grupo que llegue primero a la meta.

Ambiente requerido:	Salón cumunal V nuves
Materiales de formación:	televisor, marcadores, lápices, borradores, taco notas, video reflexivo.
Estrategias o técnicas didácticas activas:	Reflexión de manera indivual y grupal
Material de apoyo	Video: Habilidades de pensamiento critico
Evidencias de aprendizaje: Desempeño	Conversatorio
Instrumento de evaluación	Lista de chequeo
Duración de la actividad	4 horas.

3.2 Actividad de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje.

03_2_Identificar e interpretar, el empleo de las habilidades básicas y superiores del pensamiento según nuestro entorno laboral.



1.En clase, observar la película Hidden figures (figuras ocultas)

2.Teniendo en cuenta la definición de habilidades del pensamiento, participe en el foro en el ambiente de formación, dando respuesta a las siguientes preguntas:

- ¿Cómo se evidencia el desarrollo de las habilidades del pensamiento en la historia de los personajes de la cinta?
- ¿Cómo se evidencian en la vida diaria, las habilidades del pensamiento? ¿En qué procesos?
- ¿Qué habilidades del pensamiento se requieren para desarrollar las actividades propias de su perfil ocupacional como tecnólogo?



Ambiente requerido:	Salón cumunal V Nubes.
Materiales de formación:	tablero, televisor, VIDEO VIN
Estrategias o técnicas didácticas activas:	Preguntas
Material de apoyo	Diapositivas
Evidencias de aprendizaje: Conocimiento	Habilidades básicas.
Instrumento de evaluación	Mesa redonda de reflexión
Duración de la actividad	6 HORAS

3.3 Actividad de apropiación del conocimiento (conceptualización y teorización)

03_3_ Seleccionar técnicas que le permitan potencializar su capacidad de reacción mental, y mejorar sus destrezas motoras según la naturaleza propia de entorno laboral.

1. Realizar la lectura La teoría de las inteligencias múltiples que encontrará en el material de apoyo como: “03_01_LECTURA_La_teoría_de_las_inteligencias_múltiples” y participar en mesa redonda en la socialización de la misma.
2. En grupos de proyecto Investigar y preparar una presentación de máximo 25 minutos, donde se evidencie el uso de la lógica, razonamiento, inteligencia lingüística entre otras, en el ámbito laboral y social haciendo énfasis en su programa de formación. Esta presentación deberá contar con un ejercicio de aplicación del tema expuesto.
3. Los aprendices deberán diligenciar el 03_3_INSTRUMENTO_Lista_de_chequeo_exposición, y El desarrollo del taller se llevará a cabo en grupos de proyecto, se entregará la evidencia física y así mismo una vez calificada, deberá reposar de forma INDIVIDUAL en el correspondiente portafolio físico, blackboard, drive, con el nombre “03_03_EXPOSICIÓN_habilidades_psicomotrices” entregar al instructor(a) antes de desarrollar la actividad.

Ambiente requerido:	Salón cumunal V Nubes.
Materiales de formación:	tablero, televisor, marcadores.
Estrategias o técnicas didácticas activas:	Trabajo en equipo construcción de torre
Evidencias de aprendizaje: Producto	✓ Inteligencias multiples.
Instrumento de evaluación	Lista de chequeo
Duración de la actividad	6 horas



3.4. Actividad de transferencia del conocimiento

03_4_Desarrollar las habilidades lingüísticas y de comunicación a través del análisis e interpretación de una obra literaria.

1. Los aprendices escogerán una obra literaria de su interés, previa selección en grupo, para que sea leído por toda la ficha.
2. Durante el proceso de lectura, realizarán un listado de palabras desconocidas y su respectivo significado, tomarán nota de los temas y pasajes que llamen su atención en el texto.
3. En el ambiente de formación se llevará a cabo un control de lectura que denote el fortalecimiento de las habilidades lingüísticas como parte esencial de las habilidades de pensamiento.

Ambiente requerido:	Salón cumunal V Nubes.
Materiales de formación:	Esferos, Marcadores, Plumones, Hojas blancas tamaño Carta, Pegante, Tijeras, Cinta Pegante, Impresiones, Servicio de internet, Sillas, Mesas, Tablero, Vídeo beam, Pistola de silicona.
Estrategias o técnicas didácticas activas:	Histoires sobre los valores en canva o pixtón
Evidencias de aprendizaje: Producto	✓ habilidades lingüísticas y de comunicación.
Instrumento de evaluación	✓ Lista de chequeo
Duración de la actividad	6 hora

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

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento y Desempeño: Identificar e interpretar, el empleo de las habilidades básicas y superiores del pensamiento según nuestro entorno laboral.	• Aplica técnicas y procedimientos orientados al perfeccionamiento de la psicomotricidad frente a los requerimientos de su desempeño laboral. • Presenta las evidencias de manera oportuna y de	Conocimiento y Desempeño Exposición habilidades psicomotrices/Lista de chequeo. Producto Lecto-escritura /Prueba escrita.



Evidencias de Producto: Seleccionar técnicas que le permitan potencializar su capacidad de reacción mental, y mejorar sus destrezas motoras según la naturaleza propia de entorno laboral.	acuerdo con lo concertado. • Referencia diversas fuentes de información en la realización de los trabajos.	
--	---	--

6.GLOSARIO DE TERMINOS

- **Acción motriz.** Proceso de realización de las conductas motrices de uno o varios sujetos que actúan en una situación motriz determinada. Ésta se manifiesta por medio de comportamientos motores observables, relacionados con un contexto objetivo; comportamientos que sin embargo se desarrollan sobre una red llena de datos subjetivos: emoción, relación, anticipación, decisión.
- **Ajuste postural.** Cuando una persona realiza un gesto motriz, está imprimiendo movimiento a una determinada postura. La eficacia del acto motor resultante dependerá sin duda de lo equilibrada y económica que sea la postura de base. Un buen ajuste postural apelará a: conocer las partes del cuerpo, poder mantener una postura equilibrada dará como resultado un
- **movimiento más eficaz.** Tomar conciencia de las diferentes posiciones corporales, evitar con ello una dispersión de las fuerzas motrices. Mejorar el equilibrio corporal posturas económicas.
- **Calidades de movimiento.** Características, condiciones, matices, particularidades, propiedades o rasgos que adquiere el movimiento como resultado de combinar las manifestaciones de los elementos implicados en las acciones corporales (gravedad, tensión muscular, espacio y tiempo).
- **Capacidad perceptivo-motrices.** Informa acerca de la dependencia directa entre movimiento voluntario y las formas de percepción de la información. Todo movimiento voluntario contiene un elemento de conocimiento perceptivo proveniente de algún tipo de estimulación sensorial.
- **Los contenidos de tipo perceptivo** son susceptibles de aprendizaje, y como tales requieren del movimiento y de la puesta en práctica de las habilidades motrices. Las capacidades perceptivo motrices son: especialidad, temporalidad, corporalidad, literalidad, ritmo, equilibrio-coordinación y estructura organización espacio-temporal (Castañer).
- **Capacidad físico-motriz.** Son las más fácilmente observables de la actividad motriz puesto que se concretan en función de los aspectos anatómo-funcionales ya que, como hemos apuntado con anterioridad, se trata de un tipo de capacidades que gozan de una cierta independencia del Sistema Nervioso Central. Las capacidades físico-motrices son: velocidad,
- **potencia, agilidad, fuerza, resistencia muscular, resistencia, “stretching” muscular, flexibilidad** (Castañer).
- **Competencias.** Es la capacidad de hacer con saber y con conciencia sobre las consecuencias de ese hacer. El término involucra, al mismo tiempo, conocimientos, modos de hacer, valores y responsabilidad por los resultados de lo hecho (Braslavsky).



- **Competencia motriz.** Al conjunto de conocimientos, procedimientos, actitudes y sentimientos que intervienen en las múltiples interacciones que realiza en su medio y con los demás, y que permiten que los escolares superen los diferentes problemas motrices planteados, tanto en las sesiones de educación física como en su vida cotidiana (Ruiz Pérez).
- **Conducta motriz.** Organización significativa del comportamiento motor. La conducta motriz es el comportamiento motor en cuanto portados de significado. Se trata de la organización significativa de las acciones y reacciones de una persona que actúa, la pertinencia de cuya expresión es de naturaleza motriz. Una conducta motriz sólo puede ser observada indirectamente; se manifiesta mediante un comportamiento motor cuyos datos observables están dotados de sentido, y que es vivido de forma consciente o inconsciente por la persona que actúa (Parlebas).
- **Coordinación motriz.** Es la posibilidad que tenemos de ejecutar acciones que implican una gama diversa de movimientos en los que interviene la actividad de determinados segmentos, órganos o grupos musculares y la inhibición de otras partes del cuerpo (Bottini).
- **Corporeidad.** El cuerpo (körper) no es equivalente a la corporeidad (leib), pero cuerpo y corporeidad no se oponen al modo de un dualismo antropológico, sino que la corporeidad asume la dimensión física del cuerpo y se convierte en sujeto que, a su vez trasciende lo orgánico al conjunto de huesos, músculos y articulaciones]. La corporeidad surge del encuentro, este encuentro corpóreo no se reduce a un mero contacto físico, sino que lo trasciende. Ser corpóreo (leib-sein) significa abrirse a toda una serie de dimensiones antropológicas y sociales (Mèlich).
- **Desarrollo motor.** Creación de funciones a través de las cuales el niño va adquiriendo control sobre sus movimientos, haciéndose cada vez más específica y sutil, que apunta a una motricidad más amplia y eficiente.
- **Lúdico.** La etimología, la palabra juego se deriva del latín iocus o acción de jugar, diversión, broma. La raíz de la palabra nos dice simplemente que el juego es “diversión”. Para hacer referencia a todo lo relativo al juego nos auxiliamos con el término lúdico, y cuya raíz latina es ludus o juego.
- **Ludograma.** Representación gráfica de las secuencias de los subroles sociomotores (y eventualmente de los roles sociomotores) asumidos por un jugador sucesivamente durante el desarrollo de un juego deportivo. El ludograma tiene en cuenta las unidades práxicas consideradas básicas respecto al significado estratégico y/o interaccional de los actos de juego; las unidades mínimas recogidas aquí como más interesantes de manera inmediata son los sub roles sociomotores (Parlebas).
- **udomotricidad.** Naturaleza y campo de las situaciones motrices que corresponden a los juegos deportivos. Su finalidad es clara, pues alude al placer del juego, al deseo de una acción entretenida. El placer del juego responde básicamente a una actitud que puede nacer y desarrollarse en condiciones muy variadas según el contexto social y las vivencias subjetivas de cada uno (Parlebas).



- **Pensamiento estratégico.** En el pensamiento estratégico y la lógica motriz se dan cita al menos tres fases: 1. La percepción y análisis de la situación; 2. La solución mental del problema o acción; 3. La solución y respuesta motriz. Preparación. Fase del proceso creativo en la que se toma conciencia del trabajo encomendado a partir del estudio y recopilación de ideas relacionadas con el tema a trabajar (Exp. corp.).
- **Proceso creativo.** Es el conocimiento y uso conveniente de las fases por las que atraviesa de forma secuencial todo proceso que pretende ser novedoso. Implica por tanto tomar conciencia de las características de cada fase, de cómo acometerlas y de la actitud con la que hay que enfrentarse a ellas (Exp. corp.).
- **Sociomotricidad.** Campo y característica de las prácticas correspondientes a las situaciones sociomotrices. El rasgo fundamental de estas situaciones es la presencia de una interacción motriz, implicada necesariamente en la realización de la tarea proyectada (Parlebas).
- **Tarea motriz.** Conjunto objetivamente organizado de condiciones materiales y de obligaciones que definen un objetivo cuya realización requiere de la intervención de las conductas motrices de uno o más participantes. Las condiciones objetivas que presiden la realización de la tarea motriz son impuestas a menudo por consignas y reglamentos. En el caso de los juegos deportivos, son efectivamente las reglas las que definen la tarea prescribiendo las obligaciones en que deben someterse las conductas motrices de los practicantes (Parlebas, 2001).

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Omar Gómez Gomez	Instructor	Traversal de etica y cultura de Paz.	01 de julio/2026

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					