

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA JOSÉ ACEVEDO Y GÓMEZ ORGANIZADOR COGNITIVO	VERSIÓN: 1 CODIGO:DE-F01 FECHA:02-07-2019
---	---	--

Proyecto: 11 grado. Media Técnica Profesional en programación de sistemas de información.

Campo de formación: Sensibilidad y el sentido estético, Comunicabilidad y el desarrollo del pensamiento, Vida cotidiana, Social.

Situación planteada o pregunta problematizadora: ¿Cómo a partir de los modelos educativos de la I.E. se pueden establecer parámetros para transversalidad de las Medias Técnica y ABP.+MEC?

¿Cómo los estudiantes del grado décimo, pueden alcanzar las habilidades mínimas requeridas para el entorno social laboral y humano?.

Fecha de realización: desde: 20/04/2020 **Hasta:** 0/0/2020

CICLO: V (Once) **PERIODO:** Segundo Periodo

Propósitos

General: Identificación de los procesos cognitivos inscritos en la situación que se va a abordar en el contexto del plan general de formación y del plan específico de la etapa de formación y transversalidad por la Medias Técnicas. Señala los principios disciplinarios, procesos cognitivos, estrategia, terminología, etc. Se especifica lo que se quiere lograr.

General:

La transversalidad que los modelos educativos implementados en la I.E. exigen que los maestros de forma creativa modifiquen su modelo, tanto mental como metodológico. Es así como la unificación de modelos que tengan como finalidad (intencionalidad) que los alumnos puedan modificar su mente y así lograr trascender con habilidades renovadas, de esta manera es como se logrará la homogenización de criterios en temarios, deben ser bien estudiados y de manera minuciosa para que al final tengan una solidez lineal. Las áreas a homogenizar en conceptos y metodologías serán

Media Técnicas Televisión y Multimedia / Emprendimiento.

Específicos: Desglose procesual del propósito general. Logros precisos, parciales y secuenciados, perfectamente identificables, que son los necesarios y suficientes para alcanzar lo fundamental de la unidad procesual.

Específicos

Lograr en los estudiantes de grados 11, una alta comprensión de la utilidad de las Ciencia Visuales que tienen a su alcance y disposición para ejercerla.

Alcanzar niveles medios en el uso de lenguaje, que sea, claro, preciso y apropiado en el contexto.

Que en las diferentes entregas los estudiantes, comprendan lo necesario que es el uso de la precisión, factura y en general calidad del trabajo, ya que está incentivando el uso adecuado de la impulsividad.

1. Elaboración de conceptos y nuevo vocabulario

Elaboración de vocabulario. Sinonimia, radicación y contextualización

Programación:

Es el proceso que se lleva a cabo tanto en el diseño como en el desarrollo de programas y aplicaciones. Dicha tarea implica desde la escritura de código fuente hasta la compilación del mismo.

- **Código fuente:**

Se refiere a las líneas de textos que expresan las instrucciones que deberá seguir la computadora para ejecutar el programa.

- **Compilador:**

Básicamente se trata de un programa encargado de traducir al lenguaje máquina, el código escrito en cierto lenguaje de programación.

- **Lenguaje Máquina**

El lenguaje máquina también conocido como lenguaje de bajo nivel, es aquel que puede entender el microprocesador del dispositivo donde será instalado y ejecutado el programa.

- **Lenguaje de programación:**

Es el lenguaje utilizado para realizar el código fuente de todo programa.

Existen dos tipos principales: el lenguaje de bajo nivel o lenguaje máquina y el lenguaje de alto nivel que se asemeja bastante al lenguaje humano, como por ejemplo lenguaje C y Java.

- **POO:**

La programación orientada a objetos, conocida comúnmente por sus siglas POO, es un paradigma o técnica que consiste en escribir código de una manera mucho más ordenada.

Cabe resaltar que la razón de ser de este tipo de programación no es únicamente que sean más fáciles de crear sino que además sean fáciles de mantener en el tiempo.

- **Lenguaje interpretado:**

Es un lenguaje que no necesita compilación para ser ejecuta; en otras palabras, es capaz de ejecutarse en un ordenador sin necesidad de traducir el código.

- **Interpretador:**

Es un software que lee y ejecuta los programas escritos en lenguaje de alto nivel. A diferencia de los compiladores, estos interpretan el código en la medida que se hace necesario sin guardar los resultados.

- **Desarrollo web:**

Se trata del proceso que conlleva la creación y mantenimiento de páginas web. Por lo general, en el desarrollo de una web, trabaja un equipo de profesionales que entrelazan sus conocimientos a fin de brindar al usuario un sitio de calidad.

- **Página web:**

Una página web es un archivo electrónico que integra información en diferentes formatos (texto, imágenes, audio y video).

El objetivo principal de una página web es comunicar o entretener a los internautas que la visitan.

- **HTML:**

Lenguaje utilizado para desarrollar páginas web, indicando mediante etiquetas la estructura y contenido que contendrá.

- **Modelo Cliente/Servidor:**

Un Servidor es un ordenador o conjunto de ordenadores que ofrece algún tipo de servicio a los usuarios.

Ahora bien, el ordenador o dispositivo del usuario final es lo que llamamos cliente, pues reciben el servicio suministrado.

El modelo cliente/servidor es sencillamente una relación de oferta y demanda cuyo producto está relacionado a páginas web informativas que son interpretadas en el lado cliente.

- **Multiplataforma:**

Se denomina multiplataforma a toda aplicación o programa que puede ser utilizado en distintos entornos o sistemas operativos.

- **Librería:**

Las librerías también conocidas como frameworks, son aquellos archivos o conjunto de archivos que contienen trozos de código reutilizable haciendo más fácil el proceso de programar.

- **Script:**

Colección de órdenes o instrucciones escritas en un archivo de texto. Para su ejecución se hace necesario el uso de un programa lector o interprete que ejecuta y procesa la información por lotes o línea por línea.

- **Variable:**

Es un espacio de memoria reservado para almacenar datos. Este se identifica con una etiqueta o un nombre establecido por el programador y al cual, le asigna un valor que puede cambiar durante la ejecución del programa.

- **Constante:**

Es un valor que se declara al inicio del programa y a diferencia de la variable no se altera ni se modifica durante la ejecución del programa.

2. Elaboración de conceptos y definiciones

Los conceptos básicos que deben elaborarse son los siguientes:

Explorar en las diferentes actividades que se realizar y desde la visión integral del ser humano es considerado un ser histórico y social y así por ende uno sensible y con sentido estético desde lo visual.

Identificación y uso del tipo de lenguaje pertinente a los contextos:

3. Análisis de la situación de acuerdo con el mapa cognitivo

3.1 Contenidos: Enunciado de los principios, leyes, categorías, relaciones, problemas, clasificaciones, datos relevantes de la situación, etc.

Los principios (disciplinares), y datos más importantes de la situación son:

Elaboración:

Proyección de relaciones virtuales.

Complementar relaciones a partir de datos incompletos.

Realizar reestructuraciones en situaciones nuevas.

Expresar pensamientos hipotéticos.

Precisión en el uso de vocabulario especializado.

Dar respuestas divergentes y creativas.

Los problemas previstos para ser elaborados a partir de la situación son:

Conectividad de los alumnos en sus hogares.

El compromiso que los estudiantes puedan tener en su propio desarrollo personal y académico.

3.2 Modalidad del lenguaje. Presentación de la situación, modalidad del lenguaje utilizado para trabajarla, (figurativo, verbal, gráfico, simbólico, pictórico, auditivo, etc.)

Fundamentalmente, la situación va a ser abordada con el uso del siguiente lenguaje, de acuerdo con los procesos respectivos. (Esto permite alistar el canal de recepción).

Ubicación temporal de los contextos:

Organizar de manera efectiva conferencias en la medida de lo posible con personas de alto grado de conocimiento en las áreas, generando un mejor contexto, en los diferentes ámbitos que atañen al área abordada, desde lo económico, experiencial y humano, para alcanzar una generación de contexto atractiva y puntual.

Organización y sistematización de información.

Basado en proyectos tecnológicos en ámbitos de grado noveno, la sistematización es parte fundamental de los procesos, del pensamientoya que no solo reestructura las forma del instrumento, haciendo que tenga una factura adecuada, si no la mente del chico, partiendo de la base que..... es un reflejo uno del desarrollo mental y cerebral del estudiante.

1.1 Operaciones mentales. Conjunto de acciones organizadas y coordinadas con las cuales es posible producir nueva información a diferentes niveles de complejidad y abstracción.

Las operaciones mentales que deben potenciarse con el desarrollo de esta situación procesual son:

1. Identificación, 2. Comparación, 3. Análisis, 4. Síntesis, 5. Clasificación, 6. Codificación, 7. Decodificación, 8. Proyección de relaciones virtuales, 10. Representación mental, 16. Razonamiento progresivo, 18. Razonamiento silogístico, 19. Razonamiento inferencial., 20. Razonamiento Categorical

1.2 Fases del acto mental. Localización funcional del acto mental

Funciones cognitivas: Las funciones cognitivas que deben evaluarse y potenciarse durante el desarrollo de la situación son las siguientes:

En la fase de entrada: Se trabajarán las siguientes funciones deficientes: 2. Falta de exploración sistemática, 3. Deficientes Instrumentos verbales, 4. Desorientación espacial, 5. Desubicación temporal, 6. Falta de constancia y permanencia esenciales, 7. Imprecisión, 8. Inexactitud, 9. Falta de manejo de varias fuentes de información

En la fase de elaboración: Se trabajarán las siguientes funciones deficientes: 1. No identificación ni definición de situaciones, 3. Insuficiencia para identificar y relacionar datos relevantes, 4. Deficiente capacidad de comparar, 5. Estrechez del campo mental, 6. Percepciones episódicas, sin contextualización, 7. Carencia de pensamiento lógico, 11. Dificultad en la planificación de los comportamientos, 14. Deficiencia en el establecimiento de relaciones virtuales

En la fase de salida: Se trabajarán las siguientes funciones deficientes: 1. Comunicación egocéntrica, 2. Dificultad para proyectar relaciones virtuales, 3. Bloque en la comunicación general, escrita y verbal, 4. Uso de solución por el ensayo y error, 5. Carencia de instrumentos verbales adecuados, 6. Carencia de necesidad de precisión y exactitud en la comunicación, 7. Deficiencias en el transporte visual, 8. Comportamientos impulsivos

1.3 Nivel de complejidad. Calidad y cantidad de unidades de información con la naturaleza de la situación que se aborda. (En relación con los procesos anteriores)

El nivel de complejidad de la situación es:

MEDIO, el estudiante tendrá la capacidad de razonar en su mismo proceso, las habilidades que secuencialmente ha venido adquiriendo gracias a los procesos intencionados hacia el reconocimiento de nuevas habilidades, que lo ayudarán a mejorar las competencias previamente buscadas por los instrumentos.

1.4 Nivel de abstracción: Simbolización. Establecimiento de principios y generalizaciones. Capacidad para hacer representaciones mentales y operar con símbolos.

El nivel de abstracción que la situación requiere es:

Alto, ya que al hablar del arte y afines, es el caso del primero periodo, publicidad, es necesario hacer uso frecuente de modelos abstractos, que desarrollan el sentido de la virtualidad y con ello más logros de función, como la abstracción.

1.5 Nivel de eficiencia. Capacidad de precisión, exactitud y rapidez que requiere la situación.

La situación demanda de las personas el siguiente esfuerzo, precisión y rapidez: Medio

1.6 Nivel de eficacia. Determina el nivel de logro alcanzado en el abordaje de una situación y este puede ser: Medio

Caracterización de la Mediación

La situación requiere de la mediación de los siguientes criterios:

Intencionalidad, Reciprocidad, Trascendencia, Significado, Control del Comportamiento, Individualización y diferencia psicológica, Planificación y logro de objetivos, Búsqueda de novedad y complejidad, Sentido de pertenencia

2. Dificultades previstas

Identificación y explicación de las dificultades que el maestro mediador tiene respecto al grupo de estudiantes, en el terreno de procesos, vocabulario, relaciones, elaboración de principios, estrategias, etc. Planteamiento de estrategias para abordarlas.

Las dificultades que se prevé para el desarrollo de la situación son:

La elaboración requiere de cierta cantidad de materiales, que son necesarios para el buen desarrollo de las situaciones formativas y que así tengamos logros de función bien definidos en la categoría mental que corresponde a los chicos. El nivel de dicha materia prima, puede ir en crescendo, a medida en que lo hace el proceso.

3. **Estrategias:** Habilidad para el abordaje inteligente de situaciones, en términos de variables que configuran la elaboración del problemas. Planear, encontrar y proponer vías de solución a problemas dentro de una situación. Pasos secuenciados de actuación.

Las relaciones y problemas de la situación antes las cuales es necesario plantear estrategias son las siguientes son:

Exploración sistemática y sistémica
 Comprensión precisa y exacta de las palabras
 conservación constancia y permanencia
 Recogida en la infracción precisa.
 Datos relevantes
 Amplitud y flexibilidad mental
 Interiorización y representaciones mentales
 proyección de relaciones virtuales
 Respuestas certeras
 Reglas verbales

CONTROL DE LA IMPULSIVIDAD.

4. Conexiones y contextualizaciones: definir el aporte de cada uno de los campos del conocimiento (factores de formación) tener en cuenta DBA – estándares –lineamientos curriculares.

Lo elaborado en esta situación se puede relacionar con: (¿en qué sentido?)

Con el mundo cada vez más digital, hace que se pierda cierto sentido de la estética y de su importancia en el mundo cotidiano, es esta fase a penas si tocamos el sentido conceptual y teórico, pero el proceso continua con "AFINES", y es ahí donde cobra aún más sentido, cuando se aplicables este sentido de estética y desarrollo mental comunicativo a la vida diaria.

5. Notas y Observaciones

Dificultades que deben abordarse en la siguiente situación, avances logrados, actividades exitosas y que no se habían previsto. Nuevos conocimientos adquiridos, nuevas relaciones establecidas. Avances en el manejo de la complejidad y la abstracción, etc. Bibliografía recomendada.

Mi reflexión de la experiencia es la siguiente:

Aplicaciones para la vida, para la vida profesional, a nivel intelectual

Administración y gestión de la información.

La bibliografía recomendada es la siguiente:

1

2

3

4

5

6

7

DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIONES FORMATIVAS

SITUACIÓN FORMATIVA 1

Fecha de Inicio: 04/20/2020 **Fecha de finalización:** 04/30/2020

Campo de formación: desarrollo frontend y backend

Descripción de la situación de aprendizaje:

Concepto clase scanner.

SITUACIÓN FORMATIVA 2

Fecha de Inicio: 04/20/2020 **Fecha de finalización:** 04/30/2020

Campo de formación: Sensibilidad y el sentido estético, Ciencia (modo dos) y la tecnología, Vida cotidiana

Descripción de la situación de aprendizaje:

Taller condicionales.

SITUACIÓN FORMATIVA 3

Fecha de Inicio: 04/20/2020 **Fecha de finalización:** 04/30/2020

Campo de formación: Sensibilidad y el sentido estético, Ciencia (modo dos) y la tecnología, Vida cotidiana

Descripción de la situación de aprendizaje:

Taller condicionales, variables.