

**Actividad de Aprendizaje 3: “Los productos de aprendizaje”****Introducción**

En el campo profesional, al igual que en otras áreas del aprendizaje, se debe contemplar los productos que nos indique o evidencien el grado de apropiación del aprendizaje por nuestros educandos, sabedores que dependerá mucho el éxito, de las estrategias y técnicas didácticas seleccionadas para el logro de los productos. Es por ello que debemos estar conscientes del propósito general de la asignatura y de la delimitación del contenido sintético, pues conociendo los contenidos sabemos hasta donde debemos llegar, así pues, marcaremos una serie de productos por parcial y/o grupos de temas para los mismos, por medio de los cuales mediremos los logros en el dominio de las competencias profesionales y genéricas que se pretendan en la materia al final del curso.

**1) Considerar los productos de aprendizaje que evidencien las competencias señaladas en la disciplina que imparte respondiendo a la siguiente pregunta:**

**¿Qué productos de aprendizaje desarrollados por los estudiantes a lo largo de su curso, podrían evidenciar que se ha generado la(s) competencia(s) disciplinar(es) señaladas para el programa? ¿Cuáles atributos de las competencias genéricas se refuerzan o desarrollan?**

Debo mencionar que el primer producto que menciono es el **Mapa conceptual**, ya que por medio de este trataremos de desarrollar la habilidad para resumir, sintetizar y orientarse por medio de las palabras claves de un texto, abonado así, a la competencia genérica **5.1 y 5.2**, ya que sigue instrucciones y procedimientos y al mismo tiempo ordena la información por categorías y jerarquías según sea el caso.

Las **Prácticas** nos permiten desarrollar **habilidades profesionales** en el alumno, dando el tiempo para la preparación en tabletas que sirven de simulador para que el alumno haga algunos cableados por medio de simuladores de centros de cómputo a escala en el taller de computación donde se imparten los temas de redes. Dándose por defecto el desarrollo de la competencia **genérica 5.4 y 5.6**, ya que diseña y aplica modelos para probar la validez y además utiliza las tecnologías de la información y la comunicación en los reportes de las mismas al subirlas a la plataforma indicada por un servidor.

El **Proyecto** es el producto final para la clase de diseña redes LAN, en él se desarrollan las competencias **profesionales “Elabora el diagrama de la red con base a las características del lugar en que se instalará y el número de computadoras”, “Elabora cables de acuerdo a las normas vigentes y el proyecto aprobado”,** ya que se da en el mundo real, que para esta generación es la instalación de la red para la

*Ing. / Lic. Víctor Barajas Padilla*

*VBP\_M3Ac3*

*CBTis 278*

*instalación del laboratorio de inglés, sin dejar de mencionar que si no fuera el caso los llevamos a diseñar e instalar redes en escuelas que proporcione el material para que nuestros educandos se desarrollen, asumiendo también la competencia genérica 5.5 ya que sintetiza evidencias mediante la experimentación y formula nuevas preguntas, por ello es que el proyecto y las prácticas son productos que en una materia instrumental no pueden dejar de existir.*

### **Conclusión:**

En mi trayectoria como docente he de comentar que la evidencia más real de la apropiación del dominio de los aprendizajes esperados, ha sido el definir un producto, por medio del cual el aplique conocimientos y técnicas para la resolución y construcción del mismo, las materias de área profesional se nos facilita este tema, ya que son muy específicas en los resultados esperados, si es programación esperamos domine un lenguaje y sepa aplicar los códigos en los algoritmos de forma correcta, y como la materia actual de es la de **REDES** en el proyecto final me es claro que el alumnos debe ser capaz de tomar decisiones en cuanto a diseño y recursos materiales a utilizar, así como, la implementación del mismo, motivo por el cual, nos basamos en prácticas de redes durante una gran parte del curso, donde se pone de manifiesto los conocimientos adquiridos por el educando, culminando con la implementación de una red local, a lo cual llamaremos proyecto final, así pues, sino utilizamos productos de aprendizaje y nos basamos en un examen o varios exámenes, no podríamos determinar si el joven es competente o no en los conocimientos, habilidades y destrezas necesarias en el mundo laboral real, sin embargo al utilizar **prácticas, proyectos y teorizar** conceptos, hacen de nuestros educandos jóvenes competentes y a nosotros nos permite dar juicios más completos en cuanto a su educación tecnológica y para la vida.