



**Gobierno Bolivariano
de Venezuela**

Ministerio del Poder Popular
para la Educación Universitaria

Universidad Nacional Experimental
para las Telecomunicaciones e Informática (UNETI)



República Bolivariana de Venezuela

Ministerio del Poder Popular Para la Educación Universitaria

Universidad Nacional Experimental de las Telecomunicaciones e Informática

PNF: Ingeniería en Informática

Trayecto: 3 Sección: 7A

Materia: Programación III (M1)

Mapa Conceptual

Docente:

Ing.

Estudiantes:

Juan Echenique

V- 30.829.758

Caracas, 17 de noviembre de 2025



INTRODUCCIÓN

En el presente documento se expone el proceso de elaboración de un mapa conceptual sobre el lenguaje de programación TypeScript, con el objetivo de facilitar su comprensión y destacar sus principales características, ventajas y aplicaciones dentro del desarrollo web moderno. Este recurso gráfico ha sido diseñado como una herramienta didáctica que permite visualizar de forma estructurada los conceptos fundamentales de TypeScript, incluyendo su tipado estático, compatibilidad con JavaScript, y su utilidad en proyectos escalables.

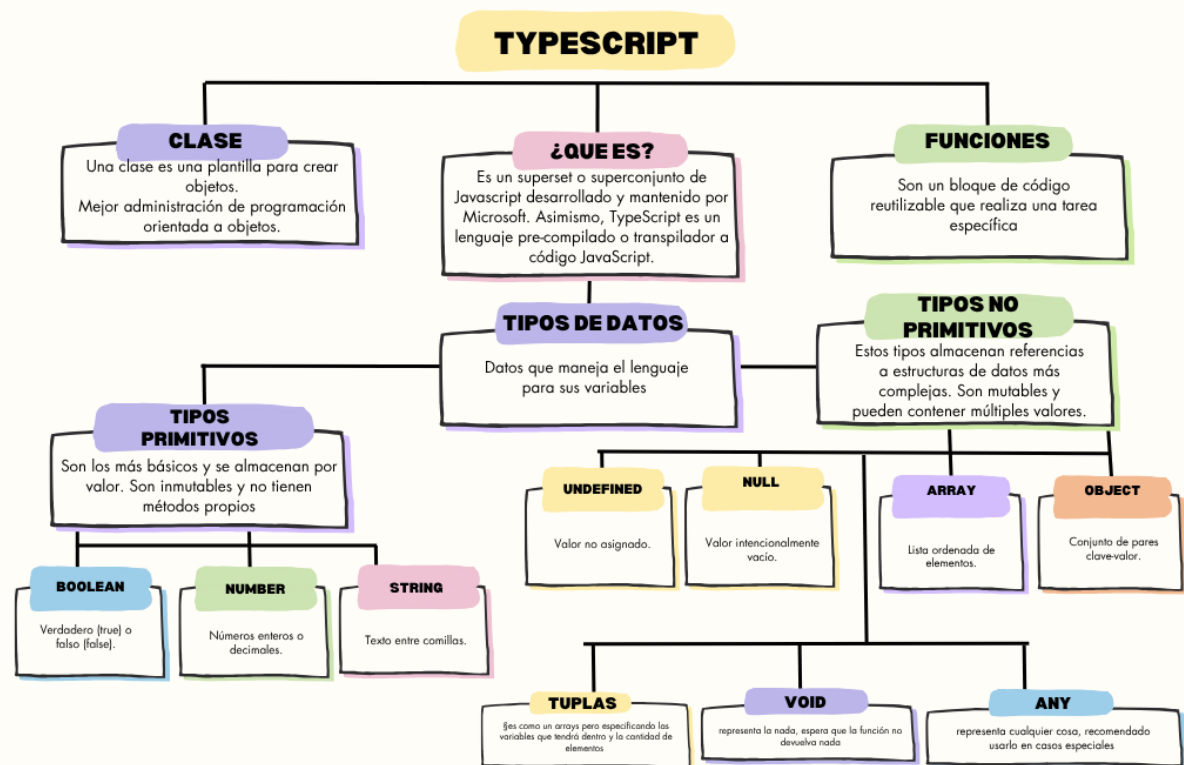


La construcción del mapa conceptual se desarrolló a partir de un proceso de aprendizaje activo basado en el análisis de material audiovisual disponible en la plataforma educativa. Durante este proceso, el estudiante fue incorporando conocimientos de manera progresiva, tomando notas de los conceptos clave, definiciones y relaciones que consideró esenciales para comprender el lenguaje de programación TypeScript.

A medida que avanzaba en el contenido, se identificaron los elementos más relevantes y se organizaron jerárquicamente, permitiendo estructurar el mapa de forma lógica y coherente. Esta metodología no solo facilitó la asimilación de información técnica, sino que también promovió la capacidad de síntesis, el pensamiento crítico y la autonomía en el aprendizaje.

Una vez recopilado el material necesario, el estudiante procedió a utilizar la herramienta digital Canva como medio para estructurar y representar gráficamente la información. Dentro de la plataforma, seleccionó una plantilla que se ajustaba a sus necesidades comunicativas y estéticas, y la adaptó cuidadosamente para reflejar los conceptos clave del lenguaje de programación TypeScript.

Esta adaptación incluyó la reorganización de elementos visuales, la incorporación de colores y tipografías que facilitaran la lectura, y la disposición jerárquica de los contenidos para asegurar una comprensión clara y coherente. El resultado fue un mapa conceptual funcional y visualmente atractivo, alineado con los objetivos de aprendizaje propuestos y diseñado para servir como recurso didáctico tanto para el estudiante como para sus pares.





CONCLUSION

Podemos concluir que el objetivo de la actividad fue alcanzado con éxito, ya que el estudiante logró adquirir los conocimientos de manera óptima y eficaz a través del contenido audiovisual disponible en la plataforma. Este proceso de aprendizaje permitió al estudiante comprender los conceptos clave del lenguaje de programación TypeScript y aplicar lo aprendido en la elaboración del mapa conceptual, cumpliendo así con los requerimientos establecidos en la actividad.

La integración entre el aprendizaje autónomo, la toma de apuntes estratégicos y el uso de herramientas digitales demostró una apropiación efectiva del contenido, reflejando tanto el compromiso del estudiante como la funcionalidad pedagógica del recurso desarrollado.