**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): 4 Horas

**2. PRESENTACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE:**

**Tema:** **DESARROLLO DE APLICACIÓN DE TRADUCCIÓN CON JAVASCRIPT Y OPENAI**

**Objetivo General**  
Desarrollar en los estudiantes las competencias necesarias para diseñar y construir una aplicación de traducción funcional utilizando JavaScript y la API de OpenAI, fomentando el pensamiento crítico, la resolución de problemas y el trabajo colaborativo.

**OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

* Comprender los fundamentos de JavaScript y su aplicación en el desarrollo web.
* Familiarizarse con la API de OpenAI y sus funcionalidades para la traducción de texto.
* Dar uso a una problemática definida integrando las herramientas de Javascript logrando la conexión Fetch con la API de ChatGPT.
* Presentación del código fuente desarrollado permitiendo realizar grupalmente el la explicación de funcionamiento recibiendo una Retroalimentación constructiva.

**3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE**

Introducción al proyecto y objetivos

El docente presenta un problema real y los estudiantes buscan la solución trabajando en equipo (estrategia de enseñanza y aprendizaje).

Reflexión sobre conocimientos previos de JavaScript y de conexión a la API Principal necesarios para el desarrollo del problema.

Ambiente requerido: Salón de Clase.

Estrategias didácticas:

* Aplicar un diagnóstico inicial
* Se presenta un caso real y los estudiantes analizan y discuten las posibles soluciones (estrategia de enseñanza y aprendizaje)
* Explicaciones, demostraciones, resolución de problemas en clase, uso de recursos audiovisuales, etc
* Fomento del desarrollo y solución grupal de un problema: A través del desarrollo de soluciones bajo la ejecución de código
* Debemos interactuar con la OVA, Tomar notas, realizar exploración de resultados, y comentar los mismos en grupo, de tal manera que me permita resolver el prototipo por cuenta propia, etc

Estrategias formativas:

* Aprendizaje colaborativo
* Aprendizaje basado en problemas

Establecer un sistema de recolección de evidencias

Establecer criterios de evaluación

Establecer plan de mejoramiento

Establecer sesiones de retroalimentación

Crear un calendario de actividades

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

Presentación del Código Fuente: Se explicará el funcionamiento del código y las diferentes partes que lo componen.  
Retroalimentación: Proporciona una retroalimentación constructiva sobre los proyectos y fomenta la reflexión entre los estudiantes.

**3.3 Actividades de apropiación:**

Planteamiento del Problema: Basado en el código inicial se propondrá una solución nueva que los estudiantes deben agregar a la APP.  
Trabajo en Equipo: Divide a los estudiantes en grupos y asigna roles dentro de cada equipo. Vigia del Tiempo (Lider), Implementador, Entrenador de la IA

**3.4 Actividades de Transferencia el Conocimiento:**

Desarrollo de la APP: Los estudiantes trabajan en la modificación del código y la creación de nuevas funcionalidades.  
Presentación de los Resultados: Cada equipo presenta su app y explica las decisiones de diseño tomadas.

**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** |
|  |  |  | **Código de la aplicación** |  | **RUBRICA** |

**5. RUBRICA DE EVALUACIÓN**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Criterio** | **Excelente** | **Bueno** | **Regular** |
| **Participación activa** | Contribuye significativamente a todas las tareas, ofrece ideas innovadoras | Participa regularmente, ofrece algunas ideas | Participa ocasionalmente, requiere orientación |
| **Comunicación efectiva** | Expresa sus ideas de manera clara y concisa, escucha a los demás | Comunica sus ideas, pero a veces tiene dificultades para expresarse | Tiene dificultades para comunicarse y colaborar con el equipo |
| **Resolución de problemas** | Identifica y resuelve problemas de manera efectiva, propone soluciones creativas | Contribuye a la resolución de problemas, necesita apoyo ocasionalmente | Tiene dificultades para identificar y resolver problemas |
| **Desarrollo de la aplicación** | Código fuente, aplicación funcional, documentación técnica | Calidad del código, funcionalidad, diseño de interfaz, contribución al equipo (según rol asignado), manejo de errores, innovación | Revisión de código, pruebas manuales, rúbrica de evaluación de proyectos |

**5. GLOSARIO DE TÉRMINOS**

**6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS**

Construya o cite documentos de apoyo para el desarrollo de la guía, según lo establecido en la guía de desarrollo curricular. (**BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA).**

**7. CONTROL DEL DOCUMENTO**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Nombre** | **Cargo** | **Dependencia** | **Fecha** |
| **Autor (es)** |  |  |  |  |

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

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Nombre** | **Cargo** | **Dependencia** | **Fecha** | **Razón del Cambio** |
| **Autor (es)** |  |  |  |  |  |