PROCESO GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO FORMATO

INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUAL

Fonseca, Octubre 2021

Señor
HEINER BRITO GAMEZ
Supervisor Contrato No CO1.PCCNTR. 2477529 del año 2021
CENTRO AGROEMPRESARIAL Y ACUICOLA
Ciudad Fonseca La Guajira

Asunto: Informe mensual de ejecución contractual mes de octubre del año 2021

Referencia: No CO1.PCCNTR. 2477529 del año 2021

LEONARDO JOSÉ CARRILLO CARREÑO, identificado con la cédula de ciudadanía N°84.009.907 de Barrancas (Guajira), en mi calidad de Contratista del SENA, en dependencia al centro Agroempresarial y Acuícola, en cumplimiento del Contrato de Prestación de Servicios de la referencia, a continuación, presento el Informe de actividades realizadas en el mes objeto de cobro.

Valor y forma de Pago: El valor total del presente contrato es de **VEINTISIETE MILLONES TRESCIENTOS VEINTISEIS MIL NOVECIENTOS SETENTA Y OCHO PESOS ($27.326.978,00). M/Cte.** Esta suma será pagada por el SENA al contratista de la siguiente manera: a) Un (1) primer pago correspondiente al mes de mayo de 2021, por valor de **Tres Millones Setecientos Setenta y Tres mil Setecientos Veintiséis pesos ($3.773.726,00) Mda/Cte.** b) (6) pagos iguales por los meses de junio a noviembre de 2021, por valor de **Tres Millones Novecientos Tres Mil Ochocientos Cincuenta y Cuatro pesos ($3.903.854,00) Mda/Cte.** Cada uno. c) Un (1) último pago por el mes de diciembre de 2021, por valor de **Ciento treinta Mil Ciento Veintiocho pesos ($130.128,00) Mda/Cte.** Los honorarios serán pagados por el SENA al contratista de acuerdo al cronograma definido por la Dirección Administrativa y Financiera de la Dirección General, en la cuenta de Ahorros No.04062401295 de BANCOLOMBIA, cuyo titular es el contratista.

Plazo: Será hasta el 1 de diciembre de 2021

OBJETO:
Prestar los servicios personales de carácter temporal de Artesanos Técnicos, Tecnólogos y/o Profesionales que se desempeñen como instructores en los programas de Formación Titulada y Complementaria de la Programación Regular grupos étnicos, ejecutando horas directas a formación y otras actividades relacionadas con la Formación Profesional integral en el Centro Agroempresarial y Acuícola de la Regional Guajira.

Obligaciones Especificas: El contratista deberá tener en cuenta las siguientes obligaciones para el desarrollo del objeto del contrato:

No	Obligaciones	Acciones realizadas	Evidencias
1	Participar en la planeación de los procesos formativos de acuerdo con los lineamientos institucionales, para el área temática del objeto contractual.	Elaboración de Guías de aprendizaje para cada ficha asignada.	Formato guía de aprendizaje
2	Participar cuando el centro de formación lo requiera, en jornadas de diseño y desarrollo curricular de programas de Formación Profesional Integral, conforme a las necesidades nacionales y a los lineamientos institucionales requeridos para el área temática objeto del contrato.	Para el presente período no se realizó actividades asociadas a esta obligación.	Para el presente período no se realizó actividades asociadas a esta obligación.
3	Evaluar los aprendizajes previos correspondientes a las fichas asignadas, de acuerdo con los procedimientos, plazos y herramientas tecnológicas que la entidad defina.	Para el presente período no se realizó actividades asociadas a esta obligación.	Para el presente período no se realizó actividades asociadas a esta obligación.
4	Ejecutar la formación profesional integral de acuerdo con el currículo, desarrollo curricular y proyecto formativo de los programas del área temática objeto del contrato.	***Programa de formación:** Comunicación Comercial **Ficha de caracterización** : 2187215 **Competencia:** Crear piezas de comunicación con base en la propuesta de comunicación del producto o servicio. **Resultado de aprendizaje**: Acopiar, analizar, clasificar y evaluar la información que brinda el anunciante, de acuerdo con las necesidades de comunicación del producto o servicio para la elaboración escrita del briefing de su empresa según sus objetivos de comunicación **Proyecto formativo:** Evaluar el mensaje redactado frente a la estrategia creativa para medir la síntesis y el Impacto necesario para su recordación, posterior adhesión y cambio de actitud por parte del receptor. **Actividad del proyecto:** Busca 5 buenos diseños y de cada uno extrae su estructura y al mismo tiempo realiza que enseñanza que te deja ese gráfico como diseñador (un párrafo es suficiente para cada uno). Con las siguientes imágenes debes realizar un banner para publicidad en pagina web, Nuestro cliente en este caso MOTEL HAWAI desea promocionar sus nuevas habitaciones, el cliente desea resaltar las siguientes recomendaciones (Nuevas Habitaciones, Canales para adultos, Muebles multi posiciones, tubo de estríper, Pagos online, sex-shop), en el siguiente enlace	Se realizo clases presenciales. Actividades: https://drive.google.com/drive/folders/1EQ8gZrKBOm-XjwtPaEtutracLSagVXnc?usp=sharing

		encontraras el material a trabajar El aprendiz desarrollara la capacidad de diferenciar un bien diseño y un diseño feo, con el fin de que ellos no cometan el error de realizar un mal diseño. ♦ 1 - Busca 5 diseños que consideres mal realizados (feos o que les falta estética, belleza), y explica (en audio o captura de pantalla) en cada caso qué es lo que está faltando en ellos o como violan los principios que hemos visto.♦ 2 - Busca 5 diseños que entiendes se ven muy bien y cumplen con los principios estéticos que vimos en este módulo y explica qué hace que se vean bien (en audio o captura de pantalla). ***Programa de formación:** Integración de contenido Digital **Ficha de caracterización:** 2404939 **Competencia:** Entregar la aplicación multimedia para evaluar la satisfacción del cliente. **Resultado de aprendizaje**: Realizar los contenidos digitales de acuerdo con los fundamentos de diseño y el lenguaje audiovisual. Elaborar el *storyboard* teniendo en cuenta las características del guion de la estrategia digital. **Proyecto formativo:** Cuestionario: fundamentos del diseño y teoría del color.	Se realizo clases virtual por la plataforma Meet Actividades: https://drive.google.com/drive/folders/1KO6POPazmjV5p04g1hnu1mnFBFVBvXlV?usp=sharing
5	Aplicar según la modalidad, estrategias de enseñanza, aprendizaje, seguimiento y evaluación de acuerdo a los lineamientos pedagógicos y metodológicos de la entidad.	Ejecución del proceso formativo de acuerdo a las guías de aprendizaje basado el programa de formación titulada	**Iniciamos competencia con la ficha 2404939 de Integración de contenido Digital -** Encuentro Virtual – Martes y Jueves de 19:00 – 21:00 horas **Iniciamos competencia con la ficha 2187215 de comunicación comercial-** Con encuentro presencial de Lunes a viernes de con clase de 7:00 a.m – 10:00 a.m
6	Participar cuando el centro de formación lo requiera, en proyectos de investigación técnica y/o pedagógica para fortalecer el proceso de formación del área temática objeto del contrato.	Este mes no se realizaron actividades relacionadas con la presente obligación	En este mes no se presentaron actividades con la presente obligación

7	Emitir juicio valorativo sobre el nivel de cumplimiento de los resultados de aprendizajes de las competencias del programa, adquiridos por los aprendices en el desarrollo de su formación, aplicando los procedimientos, plazos y herramientas tecnológicas que la entidad defina.	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.
8	Entregar los soportes del procedimiento de Ingreso de aprendices al programa de formación tales como: Ficha de matrícula; fotocopia del documento de identidad, y/o requisitos definidos en el diseño curricular, cuando ejecute formación complementaria.	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.
9	Registrar, verificar y hacer seguimiento oportuno en el sistema de información que la entidad defina para la Gestión de la Formación Profesional Integral mediante las siguientes actividades: a). Verificando que la totalidad de los aprendices seleccionados y matriculados queden en ese estado. b). Registrando juicios evaluativos del reconocimiento de aprendizajes previos, los juicios evaluativos, rutas de aprendizaje, para los beneficiarios nuevos, reintegrados o trasladados. e). Comunicando al Coordinador Académico oportunamente anomalías, inconsistencias, novedades de aprendices y hallazgos en el registro de la información.	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.
10	Participar cuando el centro lo requiera en el proceso de selección, diseño de talleres e instrumentos que alimenten los bancos de pruebas para la selección de aprendices.	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.
11	Aplicar y hacer cumplir el reglamento del aprendiz, así como el manual de convivencia del Centro de Formación.	Se garantiza el cumplimiento de los derechos y deberes de los aprendices,	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.
12	Apoyar procesos de Registro calificado para los programas en nivel tecnólogo del área temática objeto del presente contrato, cuando el centro lo requiera.	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.
13	Acatar los lineamientos del Sistema Integrado de Gestión y el Sistema de Seguridad de Salud en el Trabajo y asistir a las convocatorias que el centro programa.	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.

14	Apoyar al centro de formación cuando este lo requiera, en la promoción del portafolio de servicios.	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.
15	Realizar seguimiento en la etapa productiva a los a los aprendices que le sean asignados, cuando el centro de formación lo requiera.	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.
16	Responder por los bienes y elementos puestos a su disposición para el cumplimiento del objeto del contrato y una vez finalizado, quedar a paz y salvo con el Almacén.	Hasta el momento no se asignaron bienes o elementos al contratista	Hasta el momento no se asignaron bienes o elementos al contratista
17	Aplicar al proceso de certificación de la norma de competencia “ORIENTAR PROCESOS FORMATIVOS CON BASE EN LOS PLANES DE FORMACIÓN CONCERTADOS, o la actualización. “ORIENTAR FORMACIÓN PRESENCIAL DE ACUERDO CON PROCEDIMIENTO TÉCNICO Y NORMATIVO" o en su defecto deberá aplicar al proceso de certificación de la norma y aportar el respectivo certificado de aprobación, o la evidencia de la inscripción efectiva a mismo, al informe de ejecución contractual, con plazo máximo a julio 31 de 2020.	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.
18	Acompañar a los aprendices a las actividades que se encuentren planeadas por el equipo de Bienestar al Aprendiz.	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.
19	Apoyar y acompañar los procesos de autoevaluación de programas de formación en nivel tecnólogo del Centro de Formación.	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.
20	Prestar apoyo en las supervisiones de contratos de bienes y servicios, suscritos por el Centro de Formación en los cuales se les designe.	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.	Para este mes no realizaron actividades relacionadas con esta obligación.
21	Impartir Formación Profesional Integral en el Área designada en sus diferentes modalidades y niveles con un alcance mínimo de 120 y/o 160 horas mensuales de acuerdo a lo acordado.	Cumplimiento profesionalmente en los diferentes programas de formación desde la fecha que se asignaron	**Inicio: 26 de Septiembre 2021** **Final 19 Diciembre 2021** Ficha 2404939 de Integración de contenido Digital - **Inicio 20 de sept 2021** **Final 18 de Diciembre 2021** Tecnología en Comunicación Comercial 2187215

22	Desarrollar las actividades adicionales que se requieran para la ejecución del contrato, tales como ajustarse a las políticas de comunicación del SENA y aplicación de las TIC (Manejar los sitios Web oficiales, Manejo Secop II, utilizar correctamente los correos electrónicos, revisarlos periódicamente y contestar requerimientos); El contratista deberá ejecutar su contrato conforme al Sistema Integrado de Gestión y Autocontrol "SIGA" del SENA el cual se encuentra documentado en la plataforma Compromiso, para lo cual deberá conocer apoyar y participar en las actividades propias del SIGA y del MIPG, velar por la correcta utilización de la imagen institucional, reportar al área de comunicaciones de la Regional los eventos o actividades a realizar que requieran divulgación.	Se utilizan las herramientas TIC como correo electrónico, Compromiso, Sistemas de Información de contratistas y SECOP para la gestión contractual	Planilla de cobro generada en Sistema de Información de contratistas
23	Las demás necesarias para el cabal cumplimiento del objeto contractual.		

A continuación, relaciono los desplazamientos que realicé previo a la presentación de este informe. Una vez finalizado cada desplazamiento presenté al ordenador del gasto el informe en el Formato Informe Legalización Desplazamiento Contratista GTH-F-087, en el que se describieron las actividades desarrolladas y los resultados de cada desplazamiento. Cada informe cuenta con el visto bueno del Supervisor.
Se lista a continuación el soporte de la legalización de los desplazamientos realizados, los cuales forman parte integral del presente informe de ejecución contractual.

ITEM	No DE LA ORDEN DE VIAJE	LUGAR DE DESPLAZAMIENTO	FECHAS DE DESPLAZAMIENTOS	
			INICIO	FINALIZACIÓN
1.				
2.				

Nota 1: *Por cada desplazamiento que haya realizado el contratista, adjuntará el respectivo informe que la soporte. En caso de haber realizado el desplazamiento en fecha posterior a la presentación GTH-F-062 V08 del informe de ejecución contractual, deberá reportarlo en el siguiente informe de ejecución contractual.*
Para el trámite de la cuenta me permito adjuntar: documentos enunciados como evidencias del cumplimiento de las obligaciones contractuales y los desplazamientos realizados.
Se anexa fotocopia de la planilla – recibo de pago de aportes a salud, pensión y ARL (No. 7810295191)
expedido por aportes en línea, correspondiente al mes de septiembre
Evidencias en (xx) folios

Evidencias en (10) folios

Cordialmente,

Leonardo José Carrillo Carreño
Contratista
C.C. No. 84.009.907

Recibí a satisfacción:

HEINER BRITO GAMEZ
Supervisor Contrato No CO1.PCCNTR. 2477529 del año 2021

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: LEONARDO JOSE CARRILLO CARREÑO

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO AGROEMPRESARIAL Y ACUICOLA

FECHA INICIAL: 01/10/2021 00:00:00

FECHA FINAL: 30/10/2021 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 2404939 - INTEGRACION DE CONTENIDOS DIGITALES.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ANIMAR EL CONTENIDO DE ACUERDO CON TÉCNICAS Y PROYECTO AUDIOVISUAL
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Integrar elementos multimedia de acuerdo con técnicas y herramientas de producción digital

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONSTRUIR LA INTERFAZ GRÁFICA DEL PROYECTO SIGUIENDO LAS PAUTAS ESTABLECIDAS EN EL STORYBOARD Y EL GUIÓN DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.

EDITAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DEL MEDIO DE

ELABORAR EL STORYBOARD TENIENDO EN CUENTA LAS CARACTERÍSTICAS DEL GUION DE LA ESTRATEGIA DIGITAL.

REALIZAR LOS CONTENIDOS DIGITALES DE ACUERDO CON LOS FUNDAMENTOS DE DISEÑO Y EL LENGUAJE AUDIOVISUAL.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	50,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2187215 - COMUNICACIÓN COMERCIAL

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: CONTACTAR CLIENTES DE ACUERDO CON SUS NECESIDADES Y POLÍTICAS COMERCIALES DE LA EMPRESA.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: CREAR PIEZAS DE COMUNICACIÓN CON BASE EN LA PROPUESTA DE COMUNICACIÓN DEL PRODUCTO O SERVICIO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DISEÑAR Y ELABORAR BOCETOS DE AVISOS E IMÁGENES COMERCIALES PREVIA REVISIÓN DEL STORY-BOARD APLICANDO PROCEDIMIENTOS QUE SIGUE EN DISEÑO DE IMÁGENES CON EL APOYO DE UN SOFTWARE ESPECIAL DE DISEÑO PARA LA ELABORACIÓN DE LAS IMÁGENES DE ILUSTRACIÓN DE UNA HISTORIA

EVALUAR EL MENSAJE REDACTADO FRENTE A LA ESTRATEGIA CREATIVA PARA MEDIR LA SÍNTESIS Y EL IMPACTO NECESARIO PARA SU RECORDACIÓN, POSTERIOR ADHESIÓN Y CAMBIO DE ACTITUD POR PARTE DEL RECEPTOR.

REDACTAR TEXTOS ESTABLECIENDO LAS DIFERENCIAS DE CADA MENSAJE SEGÚN EL MEDIO SELECCIONADO, DE ACUERDO CON LAS ORIENTACIONES DEL BREAFING.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DESARROLLAR ESTUDIOS CUALITATIVOS SEGÚN MODELO METODOLÓGICO DE INVESTIGACIÓN, E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DIRIGIR EL TALENTO HUMANO SEGÚN NECESIDADES DE LA ORGANIZACIÓN.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DISEÑAR ESTRATEGIAS DE COMUNICACIÓN CON BASE EN LAS CARACTERÍSTICAS DEL PRODUCTO O SERVICIO Y EL MERCADO
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ESTABLECER LA ESTRUCTURA DE LA CAMPAÑA SEGÚN OBJETIVOS DE LA COMUNICACIÓN Y ESTRATEGIAS DE MERCADEO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GESTIONAR LAS SUPERFICIES EN LOS PUNTOS DE VENTA SEGÚN ESTRATEGIAS DE EXHIBICIÓN.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	IMPLEMENTAR EL SISTEMA DE INFORMACIÓN DE MERCADOS DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE INFORMACIÓN DE LAS SUBÁREAS Y LOS OBJETIVOS DE
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	MANEJAR CONTACTOS COMERCIALES DE ACUERDO CON LA ACTIVIDAD DE MERCADEO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	MEDIR LA EFECTIVIDAD DE LOS MENSAJES PUBLICITARIOS APLICANDO LAS TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE MEDICIÓN.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	NEGOCIAR PRODUCTOS Y SERVICIOS SEGÚN CONDICIONES DEL MERCADO Y POLÍTICAS DE LA EMPRESA.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PLANEAR ACTIVIDADES DE MERCADEO QUE RESPONDAN A LAS NECESIDADES Y EXPECTATIVAS DE LOS CLIENTES Y A LOS OBJETIVOS DE LA EMPRESA.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PREPARAR LOS ELEMENTOS DE APOYO PARA EL DISEÑO DEL MENSAJE Y LA REALIZACIÓN DE LA CAMPAÑA PUBLICITARIA CON BASE EN LOS OBJETIVOS DE
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PRODUCIR TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y ORAL
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	PROMOVER LA INTERACCIÓN IDÓNEA CONSIGO MISMO, CON LOS DEMÁS Y CON LA NATURALEZA EN LOS CONTEXTOS LABORAL Y SOCIAL
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	80,00

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS:	130,00

EVENTOS DE DIVULGACIÓN TECNOLÓGICA - EDT´s

FICHA	FECHA INICIO	FECHA FINAL	EVENTO	HORAS

TOTAL TIEMPO EDT´s:	0,00

ACTIVIDADES ADICIONALES

FECHA INICIAL	FECHA FINAL	ACTIVIDAD	HORAS

TOTAL ACTIVIDADES ADICIONALES:	0,00

INSTRUCTOR: LEONARDO JOSE CARRILLO CARREÑO

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO AGROEMPRESARIAL Y ACUICOLA

PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del Programa de Formación:** COMUNICACIÓN COMERCIAL
- **Código del Programa de Formación:** 2187215
- **Nombre del Proyecto:** Tecnólogo en Comunicación Comercial del centro Agroempresarial y Acuícola Fonseca
- **Fase del Proyecto:** Ejecución
- **Actividad de Proyecto:**
- **Competencia:** 260101025 - Crear piezas de comunicación con base en la propuesta de comunicación del producto o servicio.
- **Resultados de Aprendizaje:**
  Evaluar el mensaje redactado frente a la estrategia creativa para medir la síntesis y el Impacto necesario para su recordación, posterior adhesión y cambio de actitud por parte del receptor.
  Duración de la Guía: 120 Horas

2. PRESENTACION

Estimado Aprendiz SENA esta guía de aprendizaje tiene como objetivo fundamental introducirlos en el mundo del diseño gráfico a través de sus distintas actividades, desarrollando sus capacidades y habilidades creativas necesarias para resolver problemas de comunicación.
Realizaremos actividades individuales y colaborativas propuestas en las distintas evidencias de aprendizajes propuesta en esta guía.

3. FORMULACION DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

En este apartado se describirán las actividades de aprendizaje planteadas para el desarrollo de la competencia, así como la indicación respectiva para que logre la elaboración de las evidencias en un total de 120 horas.

La entrega de las evidencias se realizará durante las 6 semanas planeadas para esta guía. En el siguiente cuadro se observa para la competencia el momento y las evidencias a entregar, según la actividad de aprendizaje

	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6
260101025	Proceso Creativo	Principios básicos de un Diseño	Fundamentos De la Tipografía	Psicología de las formas	Psicología del color	El mensaje
Horas por semanas	30 horas	30 horas	30 horas	30 horas	30 horas	30 horas

3.1. Actividades de reflexión inicial

En este primer momento se le invita a los aprendices ver la publicidad en nuestro entorno, identificar como nos afecta tanto positiva y negativamente.

● Debe tomar fotografías y capture toda la publicidad que le parezca creativa y analizar cuales son los problemas de comunicación que esta resolviendo dicha publicidad.

3.2. Actividad de aprendizaje 1. El Proceso Creativo

Busca 5 buenos diseños y de cada uno extrae su estructura y al mismo tiempo realiza que enseñanza que te deja ese gráfico como diseñador (un párrafo es suficiente para cada uno).

Duración: 30 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias el aprendiz debe apropiar los contenidos del componente formativo “Proceso Creativo” y, también, visualizar los materiales complementarios que se encuentran en dicho componente.

Evidencias: El Aprendiz debe enviar el informe en la plataforma de Territorium en el enlace de evidencia El nombre de la evidencia es Actividad 1

Lineamientos para la entrega de la evidencia
● **Producto a entregar:** informe con 5 diseños la extracción de su estructura y realizar un escrito de un párrafo
● **Formato:** PDF.
● **Extensión:** libre.
● Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Actividad 1 Extracción.**

3.3. Actividad de aprendizaje 2. Ejercicios de creatividad

Realiza los siguientes ejercicios creativos ubicado en el siguiente enlace https://docs.google.com/presentation/d/1bcCE9HIoZqc-Xoaw1lYF1GW3ZlmqFZO3/edit?usp=sharing&ouid=112146798144211132831&rtpof=true&sd=true

Duración: 30 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias el aprendiz debe apropiar los contenidos del componente formativo "Proceso Creativo" y, también, visualizar los materiales complementarios que se encuentran en dicho componente.

Evidencias: El Aprendiz debe enviar el informe en la plataforma de Territorium en el enlace de evidencia El nombre de la evidencia es Actividad 2

Lineamientos para la entrega de la evidencia

- **Producto a entregar: El aprendiz debe realizar 5 ejercicios para desarrollar la creatividad que consiste en d**istribuir unos elementos dentro del recuadro punteado cuidando teniendo en cuentra las instrucciones ordenadas en cada ejercicio
- **Formato: .**ppt (PowerPoint)
- **Extensión:** libre.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Actividad 2 Ejercicios creativos**

3.4. Actividad de aprendizaje 3. Diseña un banner

Con las siguientes imágenes debes realizar un banner para publicidad en pagina web, Nuestro cliente en este caso MOTEL HAWAI desea promocionar sus nuevas habitaciones, el cliente desea resaltar las siguientes recomendaciones (Nuevas Habitaciones, Canales para adultos, Muebles multi posiciones, tubo de estríper, Pagos online, sex-shop), en el siguiente enlace encontraras el material a trabajar https://drive.google.com/drive/folders/1IAcPO9YSarNqeXoOzAC9-9isLSZ6ouLk?usp=sharing

Duración: 30 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias el aprendiz debe apropiar los contenidos del componente formativo "Proceso Creativo" y, también, visualizar los materiales complementarios que se encuentran en dicho componente.

Evidencias: El Aprendiz debe enviar el informe en la plataforma de Territorium en el enlace de evidencia El nombre de la evidencia es Actividad 3

Lineamientos para la entrega de la evidencia

- **Producto a entregar: Deben entregar un banner horizontal teniendo como base los elementos de un rectángulo grande como fondo, un cuadrado y un rectángulo pequeño y un ovalo, el trabajo final**
- **Formato: .JPG y. PSD**
- **Extensión:** bajo los parámetros
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Actividad 3 Banner Hawai**

3.5. Actividad de aprendizaje 4. Bonito y Feo

El aprendiz desarrollara la capacidad de diferenciar un bien diseño y un diseño feo, con el fin de que ellos no cometan el error de realizar un mal diseño.

♦ 1 - Busca 5 diseños que consideres mal realizados (feos o que les falta estética, belleza), y explica (en audio o captura de pantalla) en cada caso qué es lo que está faltando en ellos o como violan los principios que hemos visto.
♦ 2 - Busca 5 diseños que entiendes se ven muy bien y cumplen con los principios estéticos que vimos en este módulo y explica qué hace que se vean bien (en audio o captura de pantalla).

Duración: 30 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias el aprendiz debe apropiar los contenidos del componente formativo “Principios básicos de un Diseño” y, también, visualizar los materiales complementarios que se encuentran en dicho componente.

Evidencias: El Aprendiz debe enviar el informe en la plataforma de Territorium en el enlace de evidencia El nombre de la evidencia es Actividad 4

Lineamientos para la entrega de la evidencia
● **Producto a entregar:** Debes buscar 5 diseños feos y 5 buenos en un
● **Formato: PDF**
● **Extensión:** bajo los parámetros
● Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio:
Actividad 4 Bonito y Feo

3.6. Actividad de aprendizaje 5. Tipografía
El aprendiz debe realizar los ejercicios expuesto en el siguiente enlace.
https://drive.google.com/drive/folders/1_7lqqBZq3IGIoKsHeddaL20H6iZXWiqU?usp=sharing

Duración: 30 horas.

Materiales de formación:
Archivo *1 - Soportes y márgenes para textos* Entonces, tomando esto en cuenta vas a crear 3 diseños similares a este, con las frases y colores que prefieras, respetando estas dos características: usaremos un soporte o plataforma para el texto si el fondo es muy cargado o no se distingue bien el texto y dejar siempre márgenes generosos alrededor de tus textos.

Archivo *2 Personalidad de los textos* Cada texto en este diseño debes modificarlo para que transmita el sentimiento que se indica en cada uno. Esto lo vas a lograr cambiando el tipo de letra, los colores y poniéndole un fondo adecuado a cada uno. Hay una línea que divide cada diseño así que trátalos por separado, que no se mezclen unos con otros.

Evidencias: El Aprendiz debe enviar el informe en la plataforma de Territorium en el enlace de evidencia El nombre de la evidencia es Actividad 5

Lineamientos para la entrega de la evidencia
● **Producto a entregar:** 4 archivos
● **Formato: 2 JPG y 2 PSD**
● **Extensión:** bajo los parámetros
● Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio:
Actividad 5 Tipografía

3.7. Actividad de aprendizaje 6. Psicología de las formas

Trabajo en grupo de 3 aprendices: cada miembro de cada grupo va a elegir UNA forma (la que desee, de cualquier tipo) y va a buscar 5 logos o diseños que estén basados en esa forma o que la usen. Al entregar el trabajo el grupo va a crear UN SOLO documento recopilando lo realizado por cada quien (una hoja por participante).

Duración: 30 horas.

Evidencias: El Aprendiz debe enviar el informe en la plataforma de Territorium en el enlace de evidencia El nombre de la evidencia es Actividad 6

Lineamientos para la entrega de la evidencia

- **Producto a entregar:** 1 solo archivo con 3 hojas
- **Formato: pdf**
- **Extensión:** bajo los parámetros
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio:

Actividad 6 Formas

3.8. Actividad de aprendizaje 7. Psicología del color

Busca 3 diseños (pueden ser empaques de productos, páginas web, o logos) que estén basados en una paleta de color oscura o elegante/sobria. También busca 3 diseños basados en una paleta de color brillante y de igual forma buscar 3 diseños basados en una paleta de color pastel.

Duración: 30 horas.

Evidencias: El Aprendiz debe enviar el informe en la plataforma de Territorium en el enlace de evidencia El nombre de la evidencia es Actividad t

Lineamientos para la entrega de la evidencia

- **Producto a entregar:** Entregar un solo archivo
- **Formato: pdf**
- **Extensión:** bajo los parámetros
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio:

Actividad 7 Psicología del color

3.9. Actividad Taller 7. El mensaje

El aula se divide en dos grupos se debe realiza una pieza grafica utilizando una de las figuras retoricas vistas, en este caso nuestro cliente es una marca de condones que desea llegar a un nicho de mercado muy peculiar, condones para hombres con penes pequeño, el aprendiz buscar una figura literaria para no ser tan grotesco, en este caso el mayo punto se lo lleva el grupo mas creativo.

Lineamientos para la entrega de la evidencia

- **Producto a entregar: Pieza grafica** Codones pequeño
- **Formato: pdf**
- **Extensión:** libre
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio:

Actividad 8 figuras retorica

4 Actividades de evaluativas

Evidencia de aprendizaje	Criterio de evaluación	Técnica e instrumento de evaluación
Evidencia del producto Diseña un banner Hawai	Elabora los mensajes aplicando las normas gramaticales y diferentes normas del código de autorregulación publicitaria, teniendo en cuenta las características y atributos del producto o servicio, el presupuesto, el tiempo y el entorno donde se desarrollará la campaña. Realiza los textos y mensajes con los objetivos publicitarios, el medio y los requerimientos de la estrategia creativa, para generar conciencia del producto y la marca. Define la producción y composición en la elaboración de piezas publicitarias de acuerdo con Los objetivos publicitarios, el medio y los requerimientos de la estrategia creativa.	Lista de verificación
Evidencia de desempeño Informe Psicología del color		Lista de verificación
Evidencia de desempeño Psicología de las formas		Lista de verificación
Evidencia de desempeño Diseño de Tipografía		Lista de verificación
Evidencia Conocimiento **Pieza creativa Figura retorica**		Lista de verificación

5. GLOSARIO DE TÉRMINO

Problema: En primer lugar se ha de presentar un problema o un reto determinado. Aquí habrá que responder a una serie de cuestiones relacionadas con el tipo de problema o reto, la dimensión de este, los objetivos a conseguir y llevar a cabo un proceso de análisis.
Lluvia de ideas: Se trata de una fase en la que a través de diferentes técnicas se generan una gran cantidad de ideas encaminadas a resolver ese problema o potenciar una idea. En esta etapa del proceso no se juzgan esas ideas, sino que el objetivo es que fluyan y posteriormente ya se determinará de manera más concreta lo que se debe hacer con esas propuestas.
Selección de ideas: Aquí se escogen aquellas ideas que estén más orientadas para conseguir solucionar el problema o la puesta en marcha de un proyecto. Las valoraciones pueden ser subjetivas y objetivas. Se lleva a cabo un filtrado para determinar las mejores opciones.
Puesta en práctica de las ideas: Una vez seleccionadas, la siguiente fase será la que nos acontece. La elaboración más detallada y la puesta en práctica de las ideas será algo que llevará a cabo el propio individuo o el equipo de trabajo. Hay que destacar en esta fase la necesidad de potenciar las habilidades de la persona para conseguir un trabajo creativo óptimo.
Evaluación: En este proceso se desarrolla una valoración y evaluación de la implementación de los elementos que se han llevado a cabo. Hay que tener en cuenta si funcionan esas ideas, si el problema queda resuelto o es necesario valorar otras alternativas.

Sans Serif Este tipo de tipografía desde siempre ha marcado una tendencia en el diseño gráfico. Su forma es moderna y a la vez sofisticada y esto permite al diseñador un mejor espacio para crear.
Brutalism Esta tipografía es una fuerte tendencia de nuestra época. Los diseñadores la utilizan mucho para crear campañas no tradicionales.
Helvetica Otra de las fuentes tipográficas más utilizadas por los diseñadores es la Helvetica. Es cierto que quienes más la utilizan cuentan con menores recursos digitales para el diseño, pero incluso los más profesionales acuden a ella.
Garamond Este es otro tipo de tipografía clásico que todo diseñador gráfico debe conocer. Fue creado hace más de 30 años y su diseño sutil hace que sea ideal para diseñar páginas webs, libros y revistas.
Trajan Inspirada en las letras clásicas del siglo romano, este tipo de tipografía resulta muy elegante y es uno de los que comúnmente se utilizan para el diseño de carteles del cine de Hollywood.
producto e incluso para marcas corporativas.
Bickham script pro Es un tipo de letra único, caracterizado principalmente por su elegancia y el uso que le da para la producción de material imprimible, sobre todo porque su estilo hace que lo escrito sea muy legible y a la vez da un toque de elegancia.

6 referencias Bibliográficas

https://economipedia.com/definiciones/proceso-creativo.html

https://rockcontent.com/es/blog/tipos-de-tipografias/

https://psicologiaymente.com/miscelanea/psicologia-color-significado

7: Control del documento

	Nombres	Cargo	Dependencia	fecha
Autor	**Leonardo Carrillo**	**Instructor Multimedia**	**Regional Guajira - Centro Agroempresarial y Acuicola**	**Septiembre 2021**

PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. Identificación de la guía de aprendizaje

- **Denominación del programa de formación**: Técnico en integración de contenidos digitales
- **Código del programa de formación**: 524704
- **Nombre del proyecto:** Desarrollo de estrategias digitales para la creación de contenidos y piezas multimedia para sitios web
- **Fase del proyecto:** Planeación.
- **Actividad de proyecto:**
  - Diseñar la estructura y los elementos gráficos y audiovisuales de la estrategia.
- **Competencias**:
  Técnica:
  - **220501102**. Integrar elementos multimedia de acuerdo con las técnicas y las herramientas de producción digital.

  Transversales:
  - **220501046.** Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información.

  Claves:
  - **240201524.** Desarrollar procesos de comunicación eficaces y efectivos, teniendo en cuenta situaciones de orden social, personal y productivo.
  - **220201501.** Aplicación de conocimientos de las ciencias naturales de acuerdo con situaciones del contexto productivo y social.
  - **240202501.** Interactuar en lengua inglesa de forma oral y escrita dentro de contextos sociales y laborales según los criterios establecidos por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas.

- **Resultados de aprendizaje alcanzar**:
  Técnicas:
  - **220501102-1.** Realizar los contenidos digitales de acuerdo con los fundamentos de diseño y el lenguaje audiovisual.
  - **220501102-2.** Elaborar el *storyboard* teniendo en cuenta las características del guion de la estrategia digital.

  Transversales:
  - **220501046-1.** Seleccionar herramientas de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) de acuerdo con las necesidades identificadas.
  - **220501046-2.** Usar herramientas TIC, de acuerdo con los requerimientos, manuales de funcionamiento, procedimientos y estándares.
  - **220501046-3.** Verificar los resultados obtenidos, de acuerdo con los requerimientos.
  - **220501046-4**. Implementar buenas prácticas de uso, de acuerdo con la tecnología empleada.

  Claves:
  - **240201524-1.** Interpretar el sentido de la comunicación como medio de expresión social, cultural, laboral y artística.
  - **240201524-2.** Decodificar mensajes comunicativos en situaciones de la vida social y laboral, teniendo en cuenta el contexto de la comunicación.
  - **240201524-3**. Validar la importancia de los procesos comunicativos teniendo en cuenta criterios de lógica y racionalidad.

- **240201524-4.** Aplicar acciones de mejoramiento en el desarrollo de procesos comunicativos según requerimientos del contexto.
- **220201501-1.** Aplicar fundamentos de la física en la resolución de problemas de acuerdo con los requerimientos del contexto productivo.
- **220201501-2.** Interpretar los cambios que se presentan en los cuerpos según los principios y leyes físicas.
- **220201501-3.** Organizar proceso productivo de forma ordenada y sistemática según los cambios físicos que ocurren en el contexto.
- **220201501-4.** Proponer acciones de mejora en su contexto de acuerdo con principios físicos.
- **240202501-1**. Comprender información básica oral y escrita en inglés acerca de sí mismo, de las personas y de su contexto inmediato en realidades presentes e historias de vida.

- **Duración de la guía**: 383 horas
  - Técnicos: 194 horas
  - Transversales: 48 horas
  - Claves: 141 horas

2. Presentación

Estimado(a) aprendiz, bienvenido(a) a la guía de aprendizaje Nº 1 del programa de formación Técnico en integración de contenidos digitales. La presente guía comprende la competencia técnica “Integrar los componentes gráficos y audiovisuales establecidos en la estrategia digital”, en la que se abordan actividades que le permitirán afianzar los conocimientos adquiridos en el componente formativo “Contenido digital”, relativos al desarrollo de habilidades para la elaboración de contenidos gráficos digitales y contenidos audiovisuales a través de los fundamentos y elementos del diseño y el lenguaje audiovisual.

Así mismo, se desarrolla la competencia “Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información”, donde la informática se encarga del estudio del *hardware*, las redes de datos y el *software* necesario para tratar la información de manera automática y se convierte en factor primordial a la hora de gestionar la información y datos en formato digital para la realización y construcción de contenidos gráficos y audiovisuales, posibilitando el uso de las herramientas de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) de acuerdo con las necesidades de procesamiento de información y comunicación.

De igual manera, se debe saber que las habilidades comunicativas se establecen desde lo verbal o digital, además de lo no verbal o analógico. Por ello, el llamado es a repensar la escritura y la oratoria como procesos de crecimiento personal y profesional, con miras a desarrollar procesos de comunicación eficaces y efectivos, teniendo en cuenta situaciones de orden social, personal y productivo, invitando a ver la naturaleza de la comunicación en diversos contextos y procesos dialógicos, en la que se asumen diferentes actitudes en relación con el otro y que condicionan la construcción de relaciones personales y profesionales, lo anterior permite alcanzar la competencia “Desarrollar procesos de comunicación eficaces y efectivos, teniendo en cuenta situaciones de orden social, personal y productivo”.

Así mismo, se aborda la competencia “Aplicación de conocimientos de las ciencias naturales de acuerdo con situaciones del contexto productivo y social”, en la que el contenido principal le permitirá conocer los conceptos básicos de la física, cinemática, dinámica, conservación de la energía, termodinámica, electromagnetismo, oscilaciones y ondas, sus representaciones matemáticas, desarrollo de ecuaciones,

aplicaciones, representaciones gráficas, análisis de los datos y lograr la capacidad de analizar las más diversas teorías de la física y sus ramas, aquí mencionadas. Su finalidad es lograr su entrada al universo de todo lo posible, al diferenciar entre la mecánica clásica y la mecánica cuántica.

En consecuencia, a través de la experimentación, como estrategia didáctica, se permite fomentar las habilidades de pensamiento científico: hipótesis, pregunta y argumentación, en escenarios reflexivos, lúdicos y excitantes para los aprendices. Las actividades propuestas en esta guía ayudarán a adquirir los conceptos, la adquisición de habilidades metodológicas para la identificación y aplicación de conocimientos de las ciencias naturales de acuerdo con situaciones del contexto productivo y social acorde con los desarrollos tecnológicos de vanguardia.

Por último, para abordar el inglés como una de las habilidades contemporáneas más importantes y de mayor impacto en el mundo laboral y social se plantean actividades generales y específicas para el desarrollo de la competencia, teniendo en cuenta el aprendizaje articulado de las cuatro (4) habilidades de la lengua (leer, escribir, hablar y escuchar) alineado al MCERL (Marco Común Europeo de Referencia para Lenguas) como estándar del nivel de conocimiento de lengua y categorización de los conocimientos en niveles de competencia en un idioma.

En esta guía encontrará la descripción de cada actividad y las indicaciones necesarias para su presentación y entrega. Estas actividades pretenden seguir un proceso que va de menos a más, en la aplicación de los conocimientos aportados en el componente formativo.

Recuerde desarrollar con excelencia y responsabilidad la presente guía, lo que incluye cumplir con la asistencia a la formación, el envío oportuno de las evidencias de aprendizaje y la participación en la realización y socialización de las actividades propuestas.

3. Formulación de las actividades de aprendizaje

En este apartado se describen las actividades de aprendizaje para cada una de las competencias que plantea la fase de planeación del proyecto formativo. “Integrar elementos multimedia de acuerdo con las técnicas y las herramientas de producción digital”, “Desarrollar procesos de comunicación eficaces y efectivos, teniendo en cuenta situaciones de orden social, personal y productivo”, “Aplicación de conocimientos de las ciencias naturales de acuerdo con situaciones del contexto productivo y social”, e “Interactuar en lengua inglesa de forma oral y escrita dentro de contextos sociales y laborales según los criterios establecidos por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas”.

A continuación, se presenta la organización de las evidencias asociadas a cada competencia, cada evidencia contempla un tiempo de desarrollo y entrega, tenga en cuenta que cada semana debe presentar las evidencias indicadas en el cuadro de la guía 1, y de acuerdo con las orientaciones recibidas por su instructor; en esta guía encontrará la descripción de cada actividad y las indicaciones necesarias para su presentación y entrega.

Competencia	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6	Semana 7	Semana 8	Semana 9	Semana 10
220501102	Cuestionario: fundamentos del diseño y teoría del color. GA1-220501102-AA1-EV01.	Pieza gráfica a partir de los elementos del diseño gráfico. GA1-220501102-AA1-EV02.		Definición de la estrategia digital. GA1-220501102-AA1-EV03.	Guion técnico del video corporativo. GA1-220501102-AA1-EV04.		*Wireframe* de la página web. GA1-220501102-AA1-EV05.	*Storyboard* del video corporativo. GA1-220501102-AA2-EV01.		

Horas por semana	15	10	10	15	20	20	20	32	26	26
220501046	Mapa conceptual sobre *software* y servicios de internet. GA1-220501046-AA1-EV01.	Taller sobre la utilización de las herramientas de ofimática. GA1-220501046-AA2-EV01.		Informe de mejora de productos con la incorporación de TIC. GA1-220501046-AA3-EV01.						
Horas por semana	12	12	12	12						
240201524				Video de la comunicación como expresión humana. GA1-240201524-AA1-EV01.		Informe de creación de contenidos comunicativos. GA1-240201524-AA2-EV01.				
Horas por semana				12	12	12	12			
220201501		Cuestionario. GA1-220201501-AA1-EV01.	Video expositivo sobre experimento de aplicación. GA1-220201501-AA2-EV01.		Informe de laboratorio. GA1-220201501-AA3-EV01.		Video expositivo sobre experimento de aplicación. GA1-220201501-AA4-EV01.	Bitácora de procesos desarrollados en la competencia. GA1-220201501-AA4-EV02.		
Horas por semana		12	12		6	6	6	6		
240202501	Cuestionario. GA1-240202501-AA1-EV01.	Video presentación. GA1-240202501-AA1-EV02.							Folleto. GA1-240202501-AA2-EV01.	
Horas por semana	12	6	6						10	11
Horas Totales	39	40	40	39	38	38	38	38	36	37

3.1. Actividades de aprendizaje de la competencia. Integrar elementos multimedia de acuerdo con las técnicas y las herramientas de producción digital (220501102)

3.1.1. Actividad de aprendizaje GA1-220501102-AA1. Realizar contenidos audiovisuales y el manual de identidad de la estrategia digital

Dentro del proceso de formación como aprendiz debe apuntar al desarrollo del proyecto formativo que, en este caso, consiste en el desarrollo de estrategias digitales para la creación de contenidos y piezas multimedia para sitios web; la realización de las guías le permitirá avanzar en cada una de las fases que posibilitan la puesta en marcha del proyecto y los conocimientos del proceso de formación.

Tenga en cuenta que para dar inicio al proyecto formativo y realizar las primeras evidencias en relación con la fase de planeación, debe hacer lectura y revisión del material formativo y el desarrollo del mismo se dará a partir del tránsito por cada una de las actividades de aprendizaje.

Duración: 110 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del componente formativo “**Contenido digital”**.

Evidencias: con el desarrollo de las evidencias propuestas en la presente guía podrá reconocer conceptos e incorporarlos en las producciones que deberá realizar como parte del proceso formativo.

- **Evidencia GA1-220501102-AA1-EV01. Cuestionario: fundamentos del diseño y teoría del color**

Para desarrollar la presente evidencia, consulte la temática sobre los fundamentos de diseño gráfico, entre los que se encuentra la teoría del color, que se detalla en el componente formativo "**Contenido digital"**. En dicho componente encontrará conceptos, gráficas y videos que permitirán comprender a mayor profundidad el tema.

Posteriormente, con el fin de validar los conocimientos acerca del concepto y los tres fundamentos principales del diseño gráfico, lo invito a responder las preguntas que se encuentran en el **Cuestionario evaluativo sobre fundamentos del diseño y teoría del color,** para ello, es importante explorar los recursos sugeridos, con el fin de apropiarse de las temáticas propuestas y lograr un aprendizaje significativo.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** cuestionario con preguntas de acuerdo con la información brindada en el tercer nivel.
- **Formato:** evaluación en línea.
- **Extensión:** 40 minutos aproximadamente de la prueba.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio **Cuestionario. fundamentos del diseño y teoría del color. GA1-220501102-AA1-EV01.**

- **Evidencia GA1-220501102-AA1-EV02. Pieza gráfica a partir de los elementos del diseño gráfico**

Para cumplir con los objetivos de la actividad del proyecto y la competencia técnica definida, como aprendiz del programa Técnico en integración de contenidos digitales, deberá adquirir habilidades referidas a la elaboración de tres tipos de producto: digital, gráfico y audiovisual tanto en 2D como en 3D.

Cada una de las actividades de aprendizaje, abordan los contenidos teóricos, los cuales deben ir acompañados de la adquisición de las destrezas prácticas que se consiguen por medio de la producción del contenido que cada resultado de aprendizaje determine; atendiendo a su vez a la elaboración de productos o contenidos que permitan diseñar la estrategia digital en la que se integrarán dichos contenidos, completando así, el proceso que persigue la competencia técnica.

Con el ánimo de que los contenidos que se produzcan permitan integrar la estrategia digital y vivenciar el proceso de creación de contenidos digitales, se propone la presente evidencia, así como, las demás evidencias técnicas asociadas a cada una de las guías (1, 2, 3 y 4), que estarán encadenadas y planteadas de manera tal que atiendan al desarrollo de las tres fases del proyecto formativo: planeación, producción y validación.

Para iniciar este proceso creativo, se le entregará el perfil de la empresa **Repsol**, que servirá como cliente guía. En el documento **Anexo_Perfil_del_cliente_y_objetivo_de_la_estrategia_digital_220501102-AA1-EV02** encontrará los aspectos clave de la empresa que le permiten guiar la construcción de los contenidos y productos, así como también, los objetivos establecidos para el desarrollo de la estrategia digital.

Una de las primeras piezas gráficas con las que debe contar la estrategia digital es con el logotipo, ya que este sirve de carta de presentación de la empresa. Así, a partir del desarrollo de esta evidencia podrá reconocer los elementos principales del diseño gráfico y aplicarlos en la creación de su primera pieza gráfica. La realización del logotipo le llevará previamente a plantear y definir los elementos principales que

comprenderá el manual de identidad corporativo (definición de colores, línea de diseño, tono de comunicación, entre otros.).

Para realizar esta evidencia, es necesario iniciar con la revisión de los contenidos del componente formativo "**Contenido digital"**, incluyendo los enlaces y videos referidos a los conceptos, importancia y características de los elementos del diseño gráfico.

Posteriormente, para comprender el procedimiento de elaboración de un logo, le será de mucha utilidad consultar los siguientes recursos que con seguridad le ayudarán en el desarrollo de la evidencia:

a) Consulte el artículo *Consejos y pasos para diseñar un buen logotipo, con ejemplos* que se encuentra en el enlace https://www.arturogarcia.com/consejos-para-disenar-un-logotipo/
b) Explore algunas herramientas en: *Diseñar un logo es muy fácil*. https://www.canva.com/es_co/crear/logos/
c) Apoye su diseño en herramientas como Envato, Tailor brand y otras del tipo.

Una vez que se sienta preparado para abordar la actividad de manera práctica, se encontrará listo para iniciar el proceso creativo del diseño gráfico:

- El primer elemento que se debe tener en cuenta para realizar el logotipo es el *briefing* o *brief*, que se refiere a un documento informativo que brinda datos de utilidad para el desarrollo de una acción, campaña o estrategia. En este caso, para obtener la información de su cliente, debe remitirse al documento **Anexo_Perfil_del_cliente_y_objetivo_de_la_estrategia_digital_220501102-AA1-EV02.**

- Con la información clara, defina el tipo de logotipo que realizará: imagotipo, isotipo, isologo.

- Busque referentes, haga una lluvia de ideas; encuentre la fuente de inspiración.

- Inicie la fase de bocetos combinando texto, imagen, colores, entre otros. Puede utilizar herramientas de diseño de logos como las vistas anteriormente, pero tenga en cuenta que se evaluarán sus conocimientos de diseño aplicados al resultado final.

- Analice cada una de las primeras propuestas, si cumplen con los requisitos, y cuando tenga una selección final, realice tres capturas de pantalla del proceso.

- Tenga en cuenta que no se valorarán copias exactas, muy cercanas o cercanas de otros logotipos.

- Utilice cualquier programa de diseño que le resulte apropiado para su producto.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** diseño de pieza gráfica: logotipo de empresa.
- **Formato**: documento en PDF donde se incluya el diseño final y capturas de pantalla donde se evidencia el proceso de construcción en al menos tres etapas distintas.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio **Pieza gráfica a partir de los elementos del diseño gráfico. GA1-220501102-AA1-EV02.**

- **Evidencia GA1-220501102-AA1-EV03. Definición de la estrategia digital**

Estimado aprendiz, los contenidos que se produzcan a partir del desarrollo de cada una de las evidencias están relacionados con el cliente previamente definido, al igual que los objetivos de la estrategia digital, atendiendo a la consecución del proyecto formativo.

En todo caso, esta definición previa solo contempla algunos aspectos de los muchos que recoge la estrategia digital, por lo que el ejercicio que propone esta evidencia debe ser completado por usted, detallando el total de elementos que la componen.

Para desarrollar esta actividad es necesario acudir nuevamente al componente formativo "**Contenido digital"** y repasar el contenido del punto 6. Estrategia digital. De igual manera, tenga en cuenta el documento **Anexo_Perfil_del_cliente_y_objetivo_de_la_estrategia_digital_220501102_AA1_EV02,** donde se encuentra el concepto teórico de la estrategia digital: tipo de estrategia elegida y objetivos de la misma.

Así mismo, debe revisar los siguientes enlaces para obtener información adicional sobre el tema.

- Estructura de un plan de marketing digital: https://www.wearemarketing.com/es/blog/paso-a-paso-estructura-de-un-plan-de-marketing-digital.html
- Cómo hacer un plan de marketing digital: https://raiolanetworks.es/blog/plan-de-marketing-digital/

Finalmente, utilice como guía el documento **Anexo_estrategia_digital_220501102_AA1_EV03,** para desarrollar la estrategia completa como la propuesta de trabajo que será presentada al cliente. Esta evidencia le permitirá comprender el proceso que engloba la definición de la estrategia digital como herramienta efectiva para alcanzar los objetivos planteados por una empresa a nivel de marketing.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** documento de la estrategia digital
- **Formato**: documento en PDF
- Para hacer envío de la evidencia relacionada remítase al área de actividades y ubique el enlace correspondiente a **Definición de la estrategia digital. GA1-220501102-AA1-EV03**

- **Evidencia GA1-220501102-AA1-EV04. Guion técnico del video corporativo**

Uno de los contenidos digitales más utilizados actualmente es el video. Este formato es, en la mayoría de las ocasiones, el mejor medio de comunicación para exponer ideas y mensajes de forma clara, dinámica y entretenida. Así mismo, el video se ha convertido en la mejor herramienta para transmitir información sobre las marcas que aprovechan la multitud de canales (digitales o no) en los que puede transmitirse, para llegar a un número mayor de consumidores.

Entender el lenguaje audiovisual y hacer uso de él para la creación de contenidos digitales es una de las evidencias clave para la actividad de aprendizaje de la competencia. Por tanto, se plantea la realización de un video corporativo o institucional, ya que este contenido específico contribuye a dar forma a la estrategia digital planteada.

Al igual que otros contenidos definidos previamente, la realización de un video abarca distintas etapas a través de las cuales se va configurando lo que será el resultado final. La primera de esas etapas es la construcción del guion técnico que servirá de guía al momento de convertir las ideas en imágenes. Para

conocer la definición, los tipos y algunos ejemplos, revise el componente formativo "**Contenido digital"** y diríjase al apartado sobre el guion audiovisual. Igualmente, consulte **Anexo_Esquema_guión_técnico_220501102_AA1_EV04** para desarrollar este elemento del video institucional.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** documento guion técnico.
- **Formato**: documento en PDF.
- Para hacer envío de la evidencia relacionada remítase al área de actividades y ubique el enlace correspondiente a **Guion técnico del video corporativo. GA1-220501102-AA1-EV04.**

- **Evidencia GA1-220501102-AA1-EV05. *Wireframe* de la página web**

El proceso de formación posibilita adquirir conocimientos en el diseño para páginas web, ya que este formato es actualmente uno de los más requeridos para vehiculizar contenido a través de internet, al igual que la herramienta más apropiada para la digitalización de los negocios y empresas. Esta evidencia comprende la realización del *wireframe*, o primer esquema del diseño visual de la página web que incluye la estrategia digital y que se irá realizando en las distintas fases del proceso.

Para comenzar, al igual que en todas las evidencias que corresponden a esta guía, recuerde consultar el componente formativo "**Contenido digital"** donde encontrará la definición de *wireframe* y el uso que se hace en el diseño web. Esta revisión le permite conocer que, para llegar a la definición de este esquema debe realizar algunos pasos previos, por lo que se propone reflexionar sobre el proceso estructurado que comprende el diseño de páginas web y las etapas determinadas que se desarrollan de manera secuencial.

Tenga en cuenta, que en las dos etapas iniciales están las claves para el desarrollo del *wireframe*, relacionadas a continuación:

1. **Contacto inicial**: incluye la obtención de la información en reunión con el cliente; allí se definen los objetivos, se realiza el *briefing*, se define el alcance y *benchmarking*. Para este ejercicio, esta información se encuentra en el **Anexo_Perfil_del_cliente_y_objetivo_de_la_estrategia_digital_220501102-AA1-EV02.**
2. **Planificación:** construcción del mapa de navegación y definición de UX.

En todo caso, las reflexiones que realice alrededor de estos puntos tienen como finalidad encaminarlo en el desarrollo de la evidencia detallada, por lo tanto, no es necesario realizar una entrega formal de ellos, ya que deben estar incorporados en las evidencias requeridas hasta el momento, pero son elementos claves en el momento de la definición.

Una vez que se definen estos aspectos, es posible realizar el *wireframe*. Para ello, además del componente formativo, debe consultar también los enlaces que se proponen a continuación:

a) Consulte la web *¿Cómo hacer un wireframe?:* https://www.sleepydays.es/2016/04/que-es-como-hacer-wireframe.html

b) Revise el video: *Cómo estructurar un sitio web:* https://www.youtube.com/watch?v=PmmQjLqJQIY

c) Conozca algunas aplicaciones y páginas web de diseño en *Herramientas gratis para diseño de wireframe*: https://www.youtube.com/watch?v=BwJC6kdrWvc

Finalmente, elija la herramienta de diseño de *wireframe* que más le genere mayor agrado y realice el esquema solicitado, tenga presente las indicaciones previas.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** *wireframe* de la página web.
- **Formato**: documento en PDF de *wireframe* digital y captura de pantalla o fotografía de *wireframe* en lápiz y papel.
- Para hacer envío de la evidencia relacionada remítase al área de actividades y ubique el enlace correspondiente a ***Wireframe* de la página web. GA1-220501102-AA1-EV05.**

3.1.2 Actividad de aprendizaje GA1-220501102-AA2. Elaborar el guion visual de la estrategia digital

Duración: 84 horas.

Materiales de formación: esta actividad se centra en la realización del *storyboard*. Para su desarrollo es importante la lectura y análisis del componente formativo "**Contenido digital",** en el apartado específico sobre el *storyboard* y sus distintos formatos.

Evidencias: a continuación, se describen las acciones y las evidencias que conforman la actividad de aprendizaje.

- **Evidencia GA1-220501102-AA2-EV01. *Storyboard* del video corporativo**

Continuando con el proceso planteado en la presente guía en la elaboración de contenidos para integrar en la estrategia digital, una vez realizado el guion técnico para el video institucional, es necesario elaborar el *storyboard*, como paso siguiente del guion. El *storyboard*, ayudará a observar la secuencia del producto audiovisual en grupos de ilustraciones que funcionan como la previsualización de los contenidos que se van a realizar. En los documentos del programa, se encuentra el **Anexo_Storyboard_220501102_AA2_EV01**, donde encontrará ejemplos que le facilitarán para su construcción.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** *storyboard* del video corporativo.
- **Formato:** documento PDF.
- **Extensión:** mínimo una hoja, máximo dos.
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio a ***Storyboard* del video corporativo GA1-220501102-AA2-EV01.**

3.2. Actividades de la competencia utilizar herramientas informáticas de acuerdo con necesidades de manejo de información (220501046)

3.2.1. Actividad de aprendizaje GA1-220501046-AA1. Reconocer *software* de sistemas, *software* de programación y *software* de aplicaciones

Para la elaboración adecuada de las evidencias el aprendiz debe demostrar la apropiación del conocimiento en el componente formativo **"Tecnologías de la información TIC",** referente a los temas de *software* e internet. El objetivo de la actividad es la identificación y apropiación de los conceptos sobre el *software*, su clasificación y las herramientas que ofrece *internet*, aplicando la estrategia de la lluvia de ideas.

Duración: 10 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del componente formativo "**Tecnologías de la información TIC**".

Evidencias: a continuación, se describen las acciones y las correspondientes evidencias que conforman la actividad de aprendizaje.

- **Evidencia GA1-220501046-AA1-EV01. Mapa conceptual sobre *software* y servicios de internet**

Realizar un mapa conceptual sobre los tipos de *software* y servicios de internet, utilizando figuras, frases cortas y colores. Para la elaboración del mapa conceptual debe ser creativo y se recomienda:

- Exploración de la plataforma y documentos guía del programa de formación.
- Prestar atención a las características y componentes propios de los tipos de *software* y servicios de internet, presentados en los recursos educativos digitales del componente.
- Simultáneamente tomar nota de los elementos que considere relevantes sobre tipos de *software* y servicios de internet para incluirlos en el mapa conceptual.
- Puede revisar el material tantas veces como lo considere necesario, lo importante es que sea una construcción propia a partir del análisis de la información presentada, su experiencia y/o material complementario.
- Incluya aspectos relevantes sobre los tipos de *software* y recursos de internet para el área ocupacional de su desempeño.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** mapa conceptual sobre los tipos de *software* y servicios de internet.
- **Formato:** PDF con el desarrollo del mapa y en la parte inferior derecha colocar sus datos personales.
- **Extensión:** 1 hoja.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio **Mapa conceptual sobre *software* y servicios de internet. GA1-220501046-AA1-EV01.**

3.2.2. Actividad de aprendizaje GA1-220501046-AA2. Desarrollar un taller práctico sobre los términos y funcionalidades de la ofimática

Para la elaboración adecuada de las evidencias el aprendiz debe apropiar lo mostrado en el componente formativo **"Tecnologías de la información TIC"**, en los temas de ofimática y evaluación. El objetivo de esta actividad es el dominio de herramientas ofimáticas y colaborativas, aplicando la estrategia de aprender haciendo, mediante la resolución de un taller propuesto.

Duración: 30 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del componente formativo **"Tecnologías de la información TIC".**

Evidencias: a continuación, se describen las acciones y las correspondientes evidencias que conforman la actividad de aprendizaje.

- **Evidencia GA1-220501046-AA2-EV01. Taller sobre la utilización de las herramientas de ofimática.**

Realizar un taller práctico con las herramientas ofimáticas, tomando como base los temas presentados en el componente formativo **"Tecnologías de la información TIC".** Para la elaboración del taller se debe tener en cuenta:

- **Parte 1.** Realizar el taller sobre la aplicación de herramientas informáticas que se presenta en el ***Anexo_TallerOfimatica_220501046_AA2_EV01*.** Este taller se debe realizar de manera individual.

- **Parte 2.** Tomando como base el siguiente enlace sobre el uso de Trello https://blog.trello.com/es/como-usar-trello, se debe elaborar un tablero de Trello y realizar las diferentes acciones descritas en el enlace (incluir múltiples tarjetas, elementos *checklist*, fondos personalizados y responsabilidades). Se deben organizar equipos de máximo cinco integrantes para mostrar el tablero creado, el cual debe compartirse además con el instructor.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** se debe entregar un archivo comprimido que contenga:
  - El archivo en formato Word con la parte 1 de la actividad, es decir, el taller sobre herramientas ofimáticas.
  - Un documento que describa las acciones realizadas en la parte 2 de la actividad, es decir, la construcción del tablero en Trello, además de la dirección de acceso al mismo. El informe debe incluir las dificultades encontradas en el uso de esta herramienta.
- **Formato:** el archivo comprimido en formato RAR o ZIP.
- **Extensión:** libre.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio **Taller sobre la utilización de las herramientas de ofimática GA1-220501046-AA2-EV01.**

3.2.3. Actividad de aprendizaje GA1-220501046-AA3. Elaborar un informe sobre la mejora de productos con la incorporación de TIC

Para la elaboración adecuada de las evidencias el aprendiz debe demostrar la apropiación del componente formativo **"Tecnologías de la información TIC"**, en el tema de mejora continua. El objetivo de esta actividad es identificar y reconocer la importancia de la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los procesos relacionados con las diferentes áreas y su injerencia en la mejora de la productividad.

Duración: 8 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del componente formativo **"Tecnologías de la información TIC".**

Evidencias: a continuación, se describen las acciones y las correspondientes evidencias que conforman la actividad de aprendizaje.

- **Evidencia GA1-220501046-AA3-EV01. Informe de mejora de productos con la incorporación de TIC.**

Elaborar un informe sobre las mejoras que pueden realizarse a los diferentes procesos y productos del área de ocupación con la incorporación de las TIC. Para esto debe tener en cuenta:

- Plantear las mejoras que ofrece la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), en lo concerniente con las herramientas ofimáticas y colaborativas.
- Identificar los aspectos y procesos del área de ocupación que se pueden fortalecer con la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).
- Presentar el informe de forma creativa, por ejemplo, a través de cuentos, caricaturas, etc., haciendo uso de una herramienta TIC en línea.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** informe sobre las mejoras que pueden realizarse a los diferentes productos y procesos del área de ocupación con la incorporación de TIC.
- **Formato:** PDF.
- **Extensión:** máximo 10 hojas.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio. **Informe de mejora de productos con la incorporación de TIC. GA1-220501046-AA3-EV01.**

3.3 Actividades de la competencia desarrollar procesos de comunicación eficaces y efectivos, teniendo en cuenta situaciones de orden social, personal y productivo (240201524)

3.3.1. Actividad de aprendizaje GA1-240201524-AA1. Aplicar los componentes de la comunicación y argumentar sus procesos, de acuerdo con las diferentes situaciones comunicativas

Duración: 24 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y el análisis de los componentes formativos **"Comunicándonos"** y **"Argumentación".**
Evidencias: a continuación, se describen las acciones y las correspondientes evidencias que conforman la actividad de aprendizaje:

- **Evidencia GA1-240201524-AA1-EV01. Video la comunicación como expresión humana**

El proceso de comunicación se centra en generar una articulación entre cómo y para qué nos comunicamos. Por ello, esta evidencia busca que, a través de la realización de un escrito y la posterior grabación de un video, se exprese una situación problémica del entorno profesional (o área de formación) y que conlleve a la resolución de esta. Un ejemplo de ello sería algún problema comunicativo en el entorno laboral que requiera solución: flujos de información inadecuados entre diferentes áreas, poca asertividad

en la comunicación entre líderes y colaboradores, lenguaje técnico y de poca comprensión para todos. Por favor, tenga en cuenta la siguiente estructura:

- Piense en una situación problémica como tema central para ser tratado en el video y busque la manera de darlo a conocer de forma que impacte al receptor, desde el componente comunicacional.
- Elabore un escrito donde se plasmen todas las ideas frente a la situación problémica. Puede seleccionar el tipo de texto: científico-técnico o narrativo, a partir de los conocimientos adquiridos en los componentes formativos **"Comunicándonos"** y **"Argumentación".**
- Luego, mediante un video, exponga el tema tratado en el escrito y, al finalizar, justifique el tipo de texto que eligió (el porqué). Para la realización del video, puede utilizar la cámara del computador o el celular, incluso, herramientas en línea que le permitan animar, editar, musicalizar y demás, como Powtoon, Loom, entre otros.
- Para finalizar, elabore una síntesis del escrito, en la cual relacione los aspectos más importantes de la situación problémica seleccionada.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** escrito tipo síntesis y video sobre la situación problémica de su entorno profesional (o área de formación).
- **Formato:** un documento en PDF y un video en formato MOV, MP4 o AVI.
- **Extensión:** escrito tipo síntesis de máximo 2 páginas y video de máximo 3 minutos.
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio **Video de la comunicación como expresión humana. GA1-240201524-AA1-EV01.**

3.3.2. Actividad de aprendizaje GA1-240201524-AA2. Comunicar asertivamente, con cohesión y coherencia léxica, basado en los procesos comunicativos que se dan en el contexto del desempeño laboral

Duración: 24 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad, es importante la lectura y el análisis de los componentes formativos **"Relacionando"** y **"Escribiendo".**

Evidencias: a continuación, se describen las acciones y las correspondientes evidencias que conforman la actividad de aprendizaje:

- **Evidencia GA1-240201524-AA2-EV01. Informe creación de contenidos comunicativos**

La comunicación asertiva se constituye en la habilidad que tienen los seres humanos para comunicar, transmitir y recibir mensajes, ideas, sentimientos, creencias, posturas u opiniones, propios o ajenos, de manera honesta, clara, oportuna y respetuosa, de un tema o situación en particular, que se inscriben en los diferentes contextos a lo largo de la vida. Por lo tanto, el desarrollo de esta evidencia implica un proceso escritural que dará cuenta de su capacidad para comunicarse atendiendo a la estructura gramatical, la semiótica, cohesión y coherencia léxica en la producción de texto.

A continuación, se describe la secuencia de acciones que se debe tener presente para realizar esta actividad:

1. Retome la situación problémica que eligió para el desarrollo de la evidencia anterior “**Video de la comunicación como expresión humana**”.
2. Realice un ejercicio investigativo que le permita profundizar en el estudio de la situación problémica. Para ello, haga uso de algunas de las técnicas de registro de información (previamente estudiadas, en el componente formativo **“Interpretando”**), de esta manera, podrá organizar la información y tener un panorama más amplio y claro de la situación que deberá desarrollar en la siguiente orientación.
3. Elabore un informe donde dé cuenta de los elementos y procesos propios de la situación problémica, que deberá estar en estrecha relación con la profesión que usted desempeñará al finalizar este proceso formativo y el contexto en el que se desenvolverá. Para su elaboración, elija el tipo de texto que desea escribir: científico-técnico o narrativo, basado en lo descrito en el componente formativo **“Escribiendo”.**
4. El informe deberá contener lo siguiente:
    a. **Encabezado**: título del informe, autor (nombre y apellidos completos), nombre del programa y fecha de realización.
    b. **Palabras claves:** por lo menos 5 palabras clave que se utilizarán en el contexto del informe.
    c. **Introducción:** descripción del tipo de texto, el tema abordado y su importancia.
    d. **Desarrollo:** corresponde al cuerpo del trabajo, donde se explica detalladamente el desarrollo de los aspectos enunciados en la introducción. En él se deberá:
        i. Exponer la problemática haciendo referencia a los aspectos más relevantes.
        ii. Presentar argumentos que complementen los aspectos relevantes que se señale; para ello, puede hacer uso de la información que recolectó en el proceso investigativo previo a la escritura del informe, haciendo uso de las referencias bibliográficas en normas APA, gráficos y demás elementos que considere necesarios.
        iii. Presentar su postura frente a la problemática.
        iv. Debe existir cohesión y coherencia léxica; para ello, haga uso de los conectores.
        v. Utilizar adecuadamente los signos de puntuación, interrogación y admiración, y la acentuación.
    e. **Conclusiones:** presente las conclusiones a las que llegó luego de haber realizado la investigación y escrito el informe.
    f. **Bibliografía:** presente las referencias bibliográficas utilizadas para la elaboración del informe. Recuerde que lo debe hacer siguiendo la normativa APA (componente formativo **“Escribiendo”**).

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** informe de la escritura como forma de comunicación asertiva, con la siguiente estructura: encabezado, palabras clave, introducción, desarrollo, conclusiones y bibliografía.
- **Formato:** PDF.
- **Extensión:** tres páginas, arial 11, espacio sencillo.
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio. **Informe creación de contenidos comunicativos. GA1-240201524-AA2-EV01.**

3.4 Actividades de aprendizaje de la competencia. Aplicación de conocimientos de las ciencias naturales de acuerdo con situaciones del contexto productivo y social (220201501)

3.4.1. Actividad de aprendizaje GA1-220201501-AA1. Reconocer los principios y leyes físicas aplicados al contexto productivo

Para esta competencia, es importante dar una respuesta planeada y organizada a los cambios, es decir, encaminar actuaciones y adaptarse a los retos en la creación de una estrategia que posibilite establecer las medidas necesarias para el análisis de problemas que bien podrían solucionarse a través de modelos matemáticos presentados con su respectiva aplicación en el entorno productivo y social.

Así es como se ha logrado desarrollar elementos o equipos que fortalecen la tecnificación del sector productivo y social, con aparatos y aplicaciones que permiten disminuir tiempos de producción, realizar medidas con muy buena precisión, controlar los diferentes subsistemas (motores, válvulas, sistemas neumáticos, sistemas hidráulicos, entre otros) de una manera segura.

Esta actividad se centra en el reconocimiento de conceptos, principios y leyes fundamentales de la física aplicados al contexto productivo.

Duración: 12 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del componente de formación: "**La ciencia de las cosas".**

Evidencias: a continuación, se describen las acciones y la correspondiente evidencia que conforma la actividad de aprendizaje:

- **Evidencia GA1-220201501-AA1-EV01. Cuestionario**

Esta evidencia se centra en consolidar los conceptos, principios y leyes fundamentales de la física que permitan contextualizar la importancia del conocimiento de las ciencias naturales y sus aportes aplicados al contexto productivo y social.

Para su desarrollo es importante la lectura del componente formativo. Se resolverá un cuestionario que se emplea como técnica de evaluación. Dichas preguntas pueden ser:

- De carácter formativo, las cuales permiten determinar el nivel alcanzado de desarrollo de la competencia durante la formación.
- De carácter evaluativo, que determinan el dominio y el nivel máximo alcanzado en la competencia.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** evaluación tipo cuestionario.
- **Formato:** desarrollo en la LMS.
- **Duración:** 60 minutos.
- Para responder el cuestionario remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio para el desarrollo de la evidencia **Cuestionario. GA1-220201501-AA1-EV01.**

3.4.2. Actividad de aprendizaje GA1-220201501-AA2. Interpretar y explicar los cambios físicos de los cuerpos según las teorías, leyes y principios

- **Evidencia GA1-220201501-AA2-EV01. Video expositivo sobre experimento de aplicación**

Esta evidencia se centra en interpretar y explicar de manera clara las diferentes clases de medidas, gráficas y ecuaciones que describen los cambios físicos recurrentes en los cuerpos según las teorías, leyes y principios. Para su desarrollo es importante la lectura y análisis del componente formativo: “La ciencia de las cosas”. Con ello se espera evidenciar la importancia del conocimiento de las ciencias naturales y sus aportes aplicados al contexto productivo y social.

En cuanto a la estrategia didáctica de aprendizaje a través de la experimentación deberá presentar un video donde demostrará una de las tres leyes de Newton con un experimento donde presente la ley, su aplicación en el contexto productivo o social y su influencia en los procesos tecnológicos, avances actuales o próximos. En los documentos del programa se encuentra el **Anexo_Video_expositivo_220201501_AA2_EV01** donde se describen cada uno de los pasos y aspectos fundamentales para su construcción.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** URL del video expositivo cargado en YouTube.
- **Forma de presentación:**
  - El video exposición debe ser creativo, dinámico e innovador.
  - El tiempo del video exposición estará enmarcado entre los 3 a 7 minutos.
  - Se debe acompañar de imágenes reales.
  - El video exposición se debe cargar en el canal de YouTube del aprendiz y compartir en la evidencia la URL del sitio a donde se subió.
  - El video debe ser presentado por el aprendiz.
- Para hacer el envío del producto remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio para el envío de la evidencia **Video expositivo sobre experimento de aplicación. GA1-220201501-AA2-EV01.**

3.4.1. Actividad de aprendizaje GA1-220201501-AA3. Describir las manifestaciones de energía explicando las variables que intervienen según el contexto social y productivo

Esta actividad se centra en describir y explicar las manifestaciones de la energía, según el comportamiento de las variables que intervienen en los fenómenos físicos en un contexto social y productivo.

Duración: 12 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del componente de formación: **“La ciencia de las cosas”.**

Evidencias: a continuación, se describen las acciones y la correspondiente evidencia que conforma la actividad de aprendizaje:

- **Evidencia GA1-220201501-AA3-EV01. Informe de laboratorio**

La importancia de la conservación de la energía de un sistema permite hacer de manera eficiente el uso y aprovechamiento de esta, acudiendo a soluciones y alternativas creativas que ayudan a reducir el impacto en el medio ambiente, contando con recursos energéticos por mayor tiempo.

La energía de un sistema puede cambiar de forma, pero si la energía se conserva, debe seguir siendo la misma. Es probable que se encuentren sistemas que contienen energía cinética, energía potencial gravitacional, energía potencial elástica y energía térmica (calor) En los documentos del programa se encuentra el **Anexo_Guía_práctica_Informe_de_Laboratorio_220201501_AA3-EV01**, donde se describen cada uno de los pasos y aspectos fundamentales para su construcción.

En esta evidencia debe efectuar los cálculos y análisis físicos de la conservación de la energía y al finalizar deberá presentar un informe (de laboratorio) donde se evidencia la preparación de materiales, equipos, sistemas, inconvenientes, soluciones, procedimientos y materiales que fueron usados para los análisis.

Para ello se le recomienda tener en cuenta los siguientes elementos:

- Investigue los tipos de energía, los parámetros y sus variables.
- Realice un cuadro comparativo entre las energías cinética, potencial, eléctrica, térmica, eólica, solar, entre otras que conozca.
- Mencione cómo se transforman las energías de una a otra.
- Elabore un listado de parámetros físicos.
- Seleccione 3 parámetros del listado anterior para realizar análisis.
- Seleccione: materiales, elementos o aparatos de acuerdo con el análisis que va a realizar.
- Registre en un diagrama las recomendaciones para el análisis a realizar (alistamiento para experimento, elementos, observaciones antes del experimento, observaciones al final, conclusiones).
- Seleccione los materiales, insumos e instrumentos de acuerdo con el procedimiento de análisis de los parámetros seleccionados.
- Realice mediante lista de chequeo, el alistamiento de los materiales necesarios para el experimento.
- Realice el ajuste de los instrumentos y/o equipos a utilizar o el desarrollo del laboratorio de manera virtual.
- Realice, al menos, tres pruebas, tome fotos como evidencia y nota de las observaciones.
- Desarrolle los procedimientos de análisis de acuerdo con el parámetro.
- Haga un formato para registrar la información de los análisis y registre los resultados con sus respectivas gráficas y datos.
- Conclusiones, observaciones y describa la relación con situaciones del contexto productivo y social.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** informe Laboratorio con la información y elementos anteriormente mencionados (no olvide anexar las fotos de evidencia).
- **Formato:** Documento digital o físico.
- Para hacer el envío del producto remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio para el envío de la evidencia **Informe de laboratorio. GA1-220201501-AA3-EV01.**

3.4.1. Actividad de aprendizaje GA1-220201501-AA4. Realizar experimentos que permitan interpretar y argumentar fenómenos de acuerdo con los principios y leyes de la física conforme con el contexto productivo

Esta actividad experimental se centra en interpretar y argumentar fenómenos de acuerdo con los principios y leyes de la física conforme con el contexto productivo.

Duración: 12 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del componente de formación: **"La ciencia de las cosas**".

Evidencias: a continuación, se describen las acciones y la correspondiente evidencia que conforma la actividad de aprendizaje:

- **Evidencia GA1-220201501-AA4-EV01. Video expositivo sobre experimento de aplicación**

Esta evidencia experimental se centra en interpretar y explicar de manera clara las diferentes clases de medidas, gráficas y ecuaciones que describen los cambios físicos recurrentes en los cuerpos según las teorías, leyes y principios. Para su desarrollo es importante la lectura y análisis del componente formativo: **"La ciencia de las cosas".**

En cuanto a la estrategia didáctica de aprendizaje a través de la experimentación por medio de la pregunta y argumentación deberá presentar un video expositivo fundamentado en las temáticas de conservación de la energía, termodinámica, electromagnetismo, oscilaciones y ondas, interpretación de planos, datos y gráficas. A su vez, relacionar diez avances tecnológicos que involucran dichos temas.

En los documentos del programa se encuentra el **Anexo_Video_expositivo_220601501_AA4_EV01**, donde se describen cada uno de los pasos y aspectos fundamentales para su construcción.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** video expositivo.
- **Forma de presentación:**
  - El video exposición debe ser creativo, dinámico e innovador.
  - El tiempo del video exposición estará enmarcado entre los 3 a 7 minutos.
  - Se sugiere acompañarlo de imágenes reales.
  - La video exposición se debe cargar en el canal de YouTube del aprendiz y compartir en la evidencia la URL del sitio a donde se subió.
- Para hacer el envío del producto remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio para el envío de la evidencia **Video expositivo sobre experimento de aplicación. GA1-220201501-AA4-EV01.**

- **Evidencia GA1-220201501-AA4-EV02. Bitácora de procesos desarrollados en la competencia**

La bitácora es un proceso documental que permite la recopilación de un aprendizaje, que para este caso ha sido desarrollado a través de la guía con la estrategia didáctica de experimentación. En los documentos del programa se encuentra el **Anexo_Bitacora_220201501_AA4_EV02**, realice una lectura detallada del mismo. La bitácora a entregar debe tener los siguientes elementos:

- Portada.
- Introducción.

- Objetivos.
- Justificación.
- Antecedentes.
- Desarrollo:
  - Ubique la definición personal del concepto de física, principios y sus leyes fundamentales aplicadas al contexto productivo y social.
  - La URL de los dos videos expositivos.
  - El informe de laboratorio.
  - Registro fotográfico de los experimentos realizados.
  - Realizar una infografía donde resuma el contenido del componente formativo: **"La ciencia de las cosas".**
- Conclusiones.
- Bibliografía.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** bitácora.
- **Formato:** documento en formato PDF.
- **Extensión:** máximo 30 hojas.
- Para hacer el envío del producto remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio para el envío de la evidencia **Bitácora de procesos desarrollados en la competencia. GA1-220201501-AA4-EV02.**

3.5 Actividades de aprendizaje de la competencia. Interactuar en lengua inglesa de forma oral y escrita dentro de contextos sociales y laborales según los criterios establecidos por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (240202501)

3.5.1 Actividad de aprendizaje GA1-240202501-AA1. Identificar situaciones cotidianas y futuras a través de una interacción social oral

El aprendizaje de una segunda lengua se facilita cuando se comienza a estudiar desde temas conocidos como son las situaciones de la cotidianidad abordados desde el momento actual. Para comenzar a interactuar tanto de forma oral como escrita acerca de las actividades de la vida diaria, se requiere comprender información personal y familiar haciendo uso de la estructura, el vocabulario y contextos requeridos.
Es importante seguir las indicaciones del instructor en cuanto a la mejor manera de apropiar el material del curso y la correlación que tiene este con el programa de formación.

Duración: 48 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del componente formativo: **"LEVEL 1 - MCER A1.1".**

Evidencias: a continuación, se describen las acciones y las correspondientes evidencias que conforma la actividad de aprendizaje:

- **Evidencia GA1-240202501-AA1-EV01. Cuestionario comprensión lectora y gramatical del nivel**

Presente un cuestionario (evaluación en línea) para evaluar comprensión lectora y gramatical del nivel, el cual consta de quince preguntas (15) y un tiempo aproximado de 45 minutos.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** cuestionario con preguntas de acuerdo con los temas relacionados del primer nivel “LEVEL 1 - MCER A1.1”.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio **Cuestionario. GA1-240202501-AA1-EV01.**

- **Evidencia GA1-240202501-AA1-EV02. Video presentación de un personaje**

De acuerdo con la temática estudiada en el primer nivel escoja un miembro de su familia o un amigo para presentarlo por medio de un corto video en inglés activando su cámara web, con el fin de identificar de forma oral las características personales sobre edad, nacionalidad, lugar de residencia, *hobbies* y alguna información relevante sobre las actividades cotidianas que realiza.

Para la elaboración del video con la cámara web, tenga en cuenta el desarrollo de un guion o estructura a través de una herramienta como PowerPoint, Emaze, Prezi, en la que se dispongan algunas diapositivas con imágenes y textos para dar cuenta de la presentación del personaje.

Diapositivas: durante el desarrollo de la presentación oral es ideal que presente entre 3 y 5 diapositivas, donde se incluyan los siguientes elementos:

- Diapositiva de portada (datos básicos del aprendiz, nombre del curso, instructor y nombre de la actividad).
- Diapositivas de datos del personaje seleccionado (nombre completo, edad, fecha de cumpleaños, ocupación, actividades de tiempo libre), acompañado de imágenes, frases, textos cortos y elementos gráficos que le permitan hablar durante la presentación.

Estructura del video con cámara web: cuando grabe el video, tenga en cuenta que las fotos, imágenes y textos que use en las diapositivas deben ser un apoyo visual para denotar buena pronunciación y su aprendizaje inicial sobre las temáticas del primer nivel.

Para la realización de la emisión del video deberá encender su cámara web, mostrar la pantalla con las diapositivas creadas. La recomendación es utilizar alguna herramienta digital que permite grabar el video y pantalla como Screencast-o-Matic, Loom, Camtasia, recordscreen.io, scrnrcrd.com e incluso existen aplicaciones como X Recorder para que pueda realizarlo desde su teléfono móvil. Lo importante es mostrar las diapositivas, su cámara web e ir realizando su presentación de forma oral.

Una vez finalizado el video debe cargarlo a YouTube o Vimeo, con su cuenta de correo personal o institucional; compruebe que no tenga restricciones de visualización para que pueda compartir el enlace de visualización.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** documento con los datos del aprendiz y enlace del video.
- **Formato:** Word o PDF con la URL del video.
- **Extensión:** 2 a 5 minutos.

- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio **Video presentación de un personaje. GA1-240202501-AA1-EV02.**

3.5.2 Actividad de aprendizaje GA1-240202501-AA2. Reconocer información básica sobre situaciones actuales a través de situaciones escritas.

- **Evidencia GA1-240202501-AA2-EV01. Folleto de las características del programa de formación**

A partir de los datos, conceptos e investigación obtenida de su programa de formación deberá realizar un folleto en inglés con la información y características de este.

Para realizar el folleto puede utilizar alguna herramienta digital como Canvas, Crello, Word, PowerPoint o cualquier otra que conozca y le permita trabajar de forma creativa.

Estructura: datos personales del aprendiz, mensaje inicial, información básica del programa, expectativas e intereses que se vinculen a su interés particular por estudiar el programa de formación.

Describa de manera sencilla y clara utilizando frases, vocabulario e imágenes relacionadas con temas de interés y características de su programa de formación.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** folleto. Haga uso de las normas gramaticales y redacción utilizando el idioma inglés, además, aplique las normas APA para las referencias y citación de información obtenida de diferentes recursos digitales.
- **Extensión:** folleto tríptico entre 70 y 150 palabras.
- **Formato:** el folleto deberá exportarlo a PDF.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio. F**olleto. GA1-240202501-AA2-EV01.**

4. Actividades de evaluación

Evidencias de aprendizaje	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
Evidencia de conocimiento: Cuestionario: fundamentos del diseño y teoría del color. **GA1-220501102-AA1-EV01**	Produce componentes gráficos y audiovisuales aplicando el lenguaje y técnicas de composición, edición y montaje siguiendo las especificaciones técnicas de la estrategia digital.	**IE-GA1-220501102-AA1-EV01** Cuestionario.
Evidencia de producto: Pieza gráfica a partir de los elementos del diseño gráfico. **GA1-220501102-AA1-EV02**		**IE-GA1-220501102-AA1-EV02** Lista de chequeo.
Evidencia de conocimiento: Definición de la estrategia digital. **GA1-220501102-AA1-EV03**		**IE-GA1-220501102-AA1-EV03** Lista de chequeo.

Evidencia de desempeño: Guion técnico del video corporativo. **GA1-220501102-AA1-EV04**		**IE-GA1-220501102-AA1-EV04** Lista de chequeo.
Evidencia de producto: *Wireframe* de la página web. **GA1-220501102-AA1-EV05**	Diseña el *wireframe* del proyecto aplicando técnicas de composición gráfica.	**IE-GA1-220501102-AA1-EV05** Lista de chequeo.
Evidencia de producto: *Storyboard* del video corporativo**.** **GA1-220501102-AA2-EV01**	Identifica los elementos del guion para la construcción del *storyboard*. Aplica el lenguaje audiovisual al *storyboard* con base en el guion. Elabora el *storyboard* para establecer la estructura técnica y navegación de la estrategia digital.	**IE-GA1-220501102-AA2-EV01** Lista de chequeo.
Evidencia de conocimiento: Mapa conceptual sobre *software* y servicios de internet. **GA1-220501046-AA1-EV01.**	Reconoce características de equipos TIC, tipos de *software* y servicios de internet, de acuerdo con la tecnología a utilizar. Elige herramientas TIC, de acuerdo con las necesidades de información y comunicación.	**IE-GA1-220501046-AA1-EV01.** Lista de chequeo.
Evidencia de producto: Taller sobre la utilización de las herramientas de ofimática. **GA1-220501046-AA2-EV01.**	Maneja computadores, periféricos, tabletas y equipos celulares, de acuerdo con las funcionalidades y manuales de uso. Aplica funcionalidades de sistema operativo, de acuerdo con las necesidades de administración de los recursos del equipo. Maneja procesador de texto, hoja de cálculo, *software* para presentaciones y *software* específico, de acuerdo con las funcionalidades de los programas. Utiliza motores de búsqueda, programas de navegación, correo electrónico, transferencia de archivos, chat, programas de E-learning y computación en la nube, de acuerdo	**IE-GA1-220501046-AA2-EV01.** Lista de chequeo.

	con las necesidades de información y comunicación. Participa en redes sociales, de acuerdo con las necesidades de comunicación.	
Evidencia de producto: Informe de mejora de productos con la incorporación de TIC. **GA1-220501046-AA3-EV01.**	Prueba el funcionamiento de los equipos, productos o servicios obtenidos con el uso de herramientas TIC, de acuerdo con los requerimientos realizados. Aplica buenas prácticas de uso de la tecnología TIC, de acuerdo con los estándares y recomendaciones.	**IE-GA1-220501046-AA3-EV01** Lista de chequeo.
Evidencia de desempeño: Video la comunicación como expresión humana. **GA1-240201524-AA1-EV01.**	Reconoce la importancia, naturaleza y características de la comunicación humana, según el contexto en el que se desarrolla. Escucha con atención y concentración, asiente y pregunta al hablante-oyente para retroalimentar el proceso. Establece acuerdos a partir de la diversidad de conceptos y opiniones. Interpreta mensajes y reconstruye el discurso con sus propias palabras manteniendo el sentido. Interpreta mensajes y reconstruye el discurso con sus propias palabras manteniendo el sentido. Utiliza el lenguaje según el destinatario, el propósito, el contexto y el contenido. Utiliza íconos, símbolos, señales, planos, esquemas y flujogramas según requerimiento. Apropia un método para leer comprensiva e interpretativamente.	**IE-GA1-240201524-AA1-EV01** Lista de chequeo.

	Utiliza el lenguaje según el destinatario, el propósito, el contexto y el contenido. Aplica las técnicas para la comunicación verbal y no verbal según requerimientos establecidos. Produce textos explicativos, instructivos, descriptivos según especificaciones. Selecciona el tipo de texto de acuerdo con sus intereses y necesidades de conocimiento.	
Evidencia de producto: Informe creación de contenidos comunicativos. **GA1-240201524-AA2-EV01.**	Interpreta señales, signos, símbolos e íconos propios de su actividad laboral. Gráfica la información con contenidos semánticos. Gráfica la información con contenidos semánticos. Redacta textos con cohesión y coherencia siguiendo pautas de progresión temática. Codifica y decodifica mensajes utilizando procesos comunicativos orales y escritos. Establece acuerdos a partir de la diversidad de conceptos y opiniones. Usa el léxico con precisión y propiedad en los procesos de comunicación relacionados con el área de desempeño laboral. Utiliza la información según el propósito establecido. Emplea en la elaboración de textos estructuras textuales básicas. Emplea para la producción de textos normatividad vigente.	**IE-GA1-240201524-AA2-EV01** Lista de chequeo.
Evidencia de conocimiento:		**IE-GA1-220201501-AA1-EV01**

Cuestionario. **GA1-220201501-AA1-EV01.**	Identifica situaciones susceptibles de mejoramiento en su entorno productivo y social aplicando principios y fundamentos de biología. Caracteriza las relaciones existentes en los niveles de organización biológica de acuerdo con su entorno productivo y social. Explica principios y conceptos de la biología de acuerdo con las condiciones del entorno productivo y social.	Cuestionario.
Evidencia de producto: Video expositivo sobre experimento de aplicación. **GA1-220201501-AA2-EV01.**		**IE-GA1-220201501-AA2-EV01** Rúbrica.
Evidencia de producto: Informe de laboratorio. **GA1-220201501-AA3-EV01.**		**IE-GA1-220201501-AA3-EV01** Rúbrica.
Evidencia de producto: Video expositivo sobre experimento de aplicación. **GA1-220201501-AA4-EV01.**		**IE-GA1-220201501-AA4-EV01** Rúbrica.
Evidencia de producto: Bitácora de procesos desarrollados en la competencia. **GA1-220201501-AA4-EV02.**		**IE-GA1-220201501-AA4-EV02** Rúbrica.
Evidencia de conocimiento: Cuestionario. **GA1-240202501-AA1-EV01.**	Comprende información básica en textos en inglés acorde con nivel principiante.	**IE-GA1-240202501-AA1-EV01** Cuestionario.
Evidencia de desempeño: Video presentación de un personaje. **GA1-240202501-AA1-EV02.**	Comprende vocabulario y expresiones en inglés en contextos personales acorde con nivel principiante.	**IE-GA1-240202501-AA1-EV02** Lista de chequeo.
Evidencia de producto: Folleto. **GA1-240202501-AA2-EV01.**	Comprende palabras y frases muy sencillas en letreros, catálogos o similares de uso laboral cotidiano.	**IE-GA1-240202501-AA2-EV01** Lista de chequeo.

5. Glosario de términos

Aparato: objeto formado por una combinación de piezas y elementos que sirve para desarrollar un trabajo o función determinados y que generalmente funciona mediante energía eléctrica, en especial cuando se especifica su función.

Argumento: razonamiento para probar o demostrar una proposición, o para convencer de lo que se afirma o se niega (RAE, 2020).

Bélico: hace referencia a la guerra o relacionado con la lucha armada, perteneciente a la guerra.

Comunicación: un primer acercamiento a la definición de comunicación puede realizarse desde su etimología. La palabra deriva del latín *comunicare*, que significa “compartir algo, poner en común”. Por lo tanto, la comunicación es un fenómeno inherente a la relación que los seres vivos mantienen cuando se encuentran en grupo (Definición, 2020).

Digital: perteneciente o relativo a los dedos. Dicho de un dispositivo o sistema: que crea, presenta, transporta o almacena información mediante la combinación de bits. Que se realiza o trasmite por medios digitales (RAE, 2020).

Humanidad: capacidad para sentir afecto, comprensión o solidaridad hacia las demás personas, conjunto de todos los seres humanos.

Informática: conjunto de conocimientos científicos y técnicas que hacen posible el tratamiento automático de la información por medio de computadoras.

Internet: red informática mundial, descentralizada, formada por la conexión directa entre computadoras mediante un protocolo especial de comunicación.

Interdisciplinarias: que se compone de varias disciplinas científicas o culturales o está relacionado con ellas. Suele aplicarse a actividades, investigaciones y estudios donde cooperan expertos en distintas temáticas.

Interpretar: explicar o declarar el sentido de algo, y principalmente el de un texto (RAE, 2020).

Lenguaje: facultad del ser humano de expresarse y comunicarse con los demás a través del sonido articulado o de otros signos. Conjunto de señales que dan a entender algo (RAE, 2020).

Léxico: enriquecimiento lexical. Que expresa contenidos o conceptos propios del léxico, por oposición a los característicos de la gramática. Vocabulario, conjunto de palabras de un idioma, o de las que pertenecen al uso de una región, a una actividad determinada, a un campo semántico dado, etc. (RAE, 2020).

***Main idea* (idea principal):** estrategia de lectura que busca identificar la idea principal de un texto. A diferencia de "Topic", esta estrategia pretende ampliar la comprensión encontrando qué es lo que se dice del tema (Topic). Ej.: "The robots can help in, medicine".

Mecánica cuántica: ciencia que estudia las características y el comportamiento de las partículas atómicas y subatómicas, la física moderna se compone por la mecánica cuántica y la teoría de la relatividad.

Microsoft: es una compañía tecnológica multinacional con sede en Redmond, Washington, EE.UU. Microsoft es el acrónimo de *microcomputer* y *software*.

Números cardinales: son los números como los conocemos para contar: uno, dos, tres… (one, two, three, etc.).

Números ordinales: son los números que se usan para indicar un orden, ejemplo: primero, segundo, tercero… (first, second, third, etc.)

Ofimática: automatización mediante sistemas electrónicos de las comunicaciones y procesos administrativos en las oficinas.

Oratoria: oratoria es una palabra que proviene del vocablo latino *oratoria* y que está vinculada al arte de hablar con elocuencia. El objetivo de la oratoria suele ser persuadir; por eso, se diferencia de la didáctica (que busca enseñar y transmitir conocimientos) y de la poética (intenta deleitar a través de la estética). La oratoria, por lo tanto, pretende convencer a las personas para que actúen de una cierta manera o tomen decisiones (Definición, 2013).

Pronombres personales: son las palabras que se usan para indicar la persona o ente que ejecuta una acción. Siempre los pronombres personales estarán seguidos de un verbo (la acción). En inglés son

comunes las contracciones entre los pronombres y algunos verbos, así: “I’m” (contracción de I am), “She's” (contracción de she is), etc.

Presente simple: tiempo verbal que se usa para indicar acciones o situaciones que suceden en el presente. Pueden ser estados permanentes o cambiantes, por ejemplo: I am Susana. I work as a doctor.

Presente continuo: tiempo verbal que se usa para indicar acciones momentáneas que suceden al momento de hablar. Su construcción requiere el uso de un verbo auxiliar “to be” y un segundo verbo (llamado verbo principal) con terminación en “-ing”. Por ejemplo: I am working at SENA now.

Preposiciones de tiempo: palabras invariables (sin género ni número) que se usan para indicar o introducir el momento de una acción. En inglés, por ejemplo, las más comunes son “in”, “on” y “at”.

Preposiciones de lugar: palabras invariables (sin género ni número) que se usan para indicar o introducir el lugar de una acción o situación. Por ejemplo: “In the room”, “next to the shop”.

***Role play*:** juego de roles es una actividad que simula una situación con dos o más personajes representados por los aprendices. Cada uno recibirá las indicaciones de lo que pasa y los aprendices deberán desarrollar la situación actuando**.**

***Scanning*:** estrategia de lectura para encontrar información específica. Al igual que “*Skimming*” no es exhaustiva, sino que focaliza la información necesaria.

Semiótica: teoría general y ciencia que estudia los signos, sus relaciones y su significado.

Sistema operativo: es el conjunto de programas informáticos que permite la administración eficaz de los recursos de una computadora es conocido como sistema operativo o *software* de sistema. Estos programas comienzan a trabajar apenas se enciende el equipo, ya que gestionan el *hardware* desde los niveles más básicos y permiten además la interacción con el usuario.

***Software*:** conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas para ejecutar ciertas tareas en una computadora.

***Skimming*:** estrategia de lectura que consiste en hacer una lectura rápida para determinar el tipo de texto, su fuente y su tema. No implica una lectura exhaustiva ni detenida, y puede durar pocos segundos.

Técnica: habilidad para ejecutar cualquier cosa, o para conseguir algo (RAE, 2020).

Texto: enunciado o conjunto coherente de enunciados orales o escritos. Todo lo que se dice en el cuerpo de una obra manuscrita o impresa, a diferencia de lo que en ella va por separado; como las portadas, las notas, los índices, etc. (RAE, 2020).

TIC: son el conjunto de tecnologías desarrolladas en la actualidad para una información y comunicación más eficiente, las cuales han modificado tanto la forma de acceder al conocimiento como las relaciones humanas.

WWW: son las iniciales que identifican a la expresión inglesa *World Wide Web*, el sistema de documentos de hipertexto que se encuentran enlazados entre sí y a los que se accede por medio de internet. A través de un *software* conocido como navegador, los usuarios pueden visualizar diversos sitios web (los cuales contienen texto, imágenes, videos y otros contenidos multimedia) y navegar a través de ellos mediante los hipervínculos.

6. Referentes Bibliográficos

Definición.de. (2013). *Definición de oratoria*. https://definicion.de/oratoria/

Definición.de. (2020). *Definición de comunicación*. https://definicion.de/comunicacion/

García, A. (2020). *Cómo hacer un logo de empresa profesional, paso a paso y desde cero.* [Video]. https://www.arturogarcia.com/consejos-para-disenar-un-logotipo/

Figarola, I. (s.f.). *Fonética inglesa th*. https://www.abaenglish.com/es/fonetica-inglesa/th/

CharliMarieTV. (2015). *How to wireframe a website.* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=PmmQjLqJQlY

Moure, O. (1999). *El acento en las palabras de dos sílabas.* http://www.ompersonal.com.ar/ompronounce/unit11/page1.htm

Peñalver, P. (2021). *Plan de marketing digital: cómo hacer una estructura paso a paso.* https://www.wearemarketing.com/es/blog/paso-a-paso-estructura-de-un-plan-de-marketing-digital.html

RAE. (2020). *Argumento*. https://dle.rae.es/

Romero, B. (2020). *Cómo hacer un plan de marketing digital en el 2018*. https://raiolanetworks.es/blog/plan-de-marketing-digital/

Sleepydays.es. (2016) *Wireframe, qué es y cómo hacerlo.* [Blog]. https://www.sleepydays.es/2016/04/que-es-como-hacer-wireframe.html

Serway, R. A., y Jewett, J. W. (1992). *Física*. McGraw Hill.

Serway, R. A., y Jewett, J. W. (2018). *Física para ciencias e ingeniería.* Cengage

Systems, V. (2013). *Inglés: grado superior.* McGraw-Hill España. https://elibro-net.bdigital.sena.edu.co/es/ereader/senavirtual/50221?page=1

Tiples, P. A. (1994). *Física*. Reverté

UXTips. (2018). *Herramientas gratis para diseño de interfaz!* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=BwJC6kdrWvc

7. Control del documento

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor(es)	Paulo César Hernández González.	Experto Temático	Regional Distrito Capital – Centro para la industria de la comunicación gráfica	Agosto de 2021

	Ramiro E. Barrientos Gómez	Instructor Experto en TIC	Centro de Formación en Diseño, Confección y Moda	Noviembre de 2020
	Sergio Arturo Medina Castillo	Diseñador Instruccional	Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica	Noviembre de 2020
	Anderson Silva Gómez	Experto técnico	Centro de Gestión industrial	Diciembre de 2020
	Elba Patricia Rodríguez	Experto técnico	Centro de Gestión Industrial	Diciembre de 2020
	Andrés Felipe Velandia Espitia	Diseñador instruccional	Centro de Diseño y Metrología	Febrero de 2021
	Vilma Perilla Méndez	Diseñadora instruccional	Centro de Gestión Industrial	Febrero de 2021
	Susana Yuliet Pérez Marín	Diseñadora instruccional	Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica	Febrero de 2021
	Paula Andrea Taborda Ortiz	Diseñadora instruccional	Centro de Diseño y Metrología	Febrero de 2021
	Hernando José Góngora Valencia.	Experto temático	Regional Valle del Cauca – Centro de diseño tecnológico industrial.	Agosto de 2021
	Elkin Rodolfo Moreno Merchán	Experto temático	Regional Distrito Capital - Centro de Formación de Talento Humano en Salud	Febrero 2021
	Oscar Absalón Guevara	Diseñador instruccional	Centro de Gestión Industrial - Regional Bogotá	Febrero 2021
	Maryuri Agudelo Franco.	Diseñadora Instruccional	Regional Distrito Capital - Centro de Diseño y Metrología.	Agosto de 2021
	Silvia Milena Sequeda Cárdenas	Evaluadora instruccional	Centro de Gestión Industrial - Regional Bogotá	Agosto de 2021
	Rafael Neftalí Lizcano Reyes	Asesor pedagógico	Regional Santander - Centro Industrial del Diseño y la Manufactura.	Agosto de 2021
	José Gabriel Ortiz Abella	Corrector de estilo	Regional Distrito Capital – Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica.	Agosto del 2021.

8. Control de cambios

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del cambio
Autor (es)					

Hace constar:

Que el Sr(a) LEONARDO JOSÉ CARRILLO CARRILLO Identificado(a) con cédula de ciudadanía 84009907 el día 01/11/2021 aprobó la respectiva evaluación de apropiación de conocimientos del Manual de Discapacidad y su Política en el SENA.

La presente constancia tiene validez al interior de la entidad, en la generación de una cultura institucional incluyente, como acción afirmativa para promover acciones integrales y accesibles para las Personas con Discapacidad, de acuerdo con lo contenido en la Resolución 1726 de 2014, mediante la cual el SENA adopta su Política Institucional para la atención de personas con discapacidad.

Dirección de Empleo y Trabajo - Secretaría General - SENA

Diseñado por: Grupo Gestión de los Sistemas de Información - Oficina de Sistemas