GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
PROCEDIMIENTO PLANEACIÓN DEL DESARROLLO CURRICULAR
FORMATO PLANEACIÓN PEDAGÓGICA DEL PROYECTO FORMATIVO

Fecha de Elaboración	05 de mayo de 2022
Denominación del Programa de Formación	TÉCNICO EN PROGRAMACIÓN DE SOFTWARE
Modalidad de Ejecución	PRESENCIAL
Código y versión del Programa	233104 VERSIÓN 1
Nombre del Proyecto (Diligencie esta casilla únicamente si es un programa de formación Titulada)	CODIFICACIÓN DE APLICACIONES DE SOFTWARE PARA EL SECTOR EDUCATIVO Y EMPRESARIAL DEL DEPARTAMENTO DEL QUINDIO / CODIFICACIÓN DE APLICACIONES DE SOFTWARE PARA EL SECTOR EDUCATIVO Y EMPRESARIAL DEL DEPARTAMENTO DEL QUINDIO
Código del Proyecto (Diligencie esta casilla únicamente si es un programa de formación Titulada)	989299
Instructor(es) que elabora la planeación pedagógica	**Nombres y Apellidos: CARLOS ALBERTO WAGNER RESTREPO, CAROLINA ZAMAIDA GONZALEZ PINO, PAULA ANDREA GARCIA** / **Regional y Centro de formación: QUINDIO, CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO**
	Nombres y Apellidos: / **Regional y Centro de formación:**

FASE DE PROYECTO (Si el programa es de titulada)	ACTIVIDAD DE PROYECTO (si el programa es titulada)	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE A DESARROLLAR.	DURACIÓN ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE (HORAS)		ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ACTIVAS	AMBIENTES DE APRENDIZAJE TIPIFICADOS			CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LA EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES
					HORAS TRABAJO DIRECTO	HORAS TRABAJO INDEPENDIENTE		AMBIENTE	MATERIALES DE FORMACIÓN	INSTRUCTORES RESPONSABLES			
ANALISIS	. IDENTIFICAR LOS CONCEPTOS BÁSICOS PARA EL DISEÑO Y CODIFICACIÓN DEL SOFTWARE	DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO	**CODIFICAR EL SOFTWARE UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA.**	Identificar la importancia de aprender a programar aplicando los conceptos básicos de un algoritmo informal, computacional, teniendo en cuenta definiciones de variables constantes y operadores para apropiar los conocimientos.	32	12	EXPOSICIÓN APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS MENTEFACTOS	SALA DE SISTEMAS / AMBIENTES VIRTUALES/PLATAFORMA TERRITORIUM / PLATAFORMA MEET	Sillas y mesas de trabajo. Televisor LED o video beam Marcadores Tablero Computadores	EQUIPO EJECUTOR PROGRA	REALIZA ALGORITMOS UTILIZANDO VARIABLES, CONSTANTES, CONDICIONALES, CICLOS, BUCLES, CONTADORES, ACUMULADORES, PSEUDOCÓDIGO.	CONOCIMIENTO: Prueba de comprensión. DESEMPEÑO: lista de chequeo. PRODUCTO: Lista de chequeo	LIBRO GUIA: Esencia de
				Realizar ejercicios donde se involucre técnicas de algoritmos computacionales y no computacionales, aplicando variables, constantes y operadores, que permita dar soluciones.									
				Demostrar una clara apropiación de los conocimientos con una entrega ordenada de los ejercicios que indique la responsabilidad y la puntualidad									
				Comprender las estructuras de control y sus tipos a través de ejemplos en la vida real y aplicados a la programación.	32	12	EXPOSICIÓN APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS	SALA DE SISTEMAS / AMBIEI	Sillas y mesas de trabajo. Televisor LED o video beam Marcadores Tablero Computadores	EQUIPO EJECUTOR PROGRA	REALIZA ALGORITMOS UTILIZANDO VARIABLES, CONSTANTES, CONDICIONALES, CICLOS, BUCLES, CONTADORES, ACUMULADORES, PSEUDOCÓDIGO.	CONOCIMIENTO: Mentefacto. DESEMPEÑO: Talleres Sustentación PRODUCTO: Lista de chequeo.	LIBRO GUIA: Esencia de la
				Elaborar ejercicios planteados donde se involucrre la apropiación de las diferentes estructuras de control, aplicando los concerptos de cada una de ellas.									
				Entregar actividades planteadas de una forma ordenada que indiquen la responsabilidad y la puntualidad.									
				Conocer la definicón de arreglos, mediante ejemplos de la vida real para aplicarlos en la programación	16	8	EXPOSICIÓN APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS						
				Desarrollar ejercicios propuestos aplicando los conocimientos adquiridos sobre la temática arreglos									
				Demostrar una clara apropiación de los conocimientos con una entrega ordenada de los ejercicios que indique la responsabilidad y la puntualidad									
				Interpretar el concepto y uso de las funciones a través de ejemplos en la vida real y aplicados a la programación.					Sillas y mesas de trabajo.		REALIZA ALGORITMOS UTILIZANDO ATRIBUTOS, OBJETOS, MÉTODOS. UTILIZA LAS HERRAMIENTAS DE PROGRAMACIÓN	CONOCIMIENTO: Mapa conceptual Correlación	

				Desarrollar ejercicios planteados durante la ejecución de la formación para apropiar conceptos.	32	12	ESTUDIO DE CASOS	SALA DE SISTEMAS / AMBIEN	Televisor LED o video beam Marcadores Tablero Computadores	EQUIPO EJECUTOR PROGRA	ORIENTADAS A OBJETOS, APLICANDO LAS FUNCIONES PROPIAS DE LOS LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN CON SUS RESPECTIVOS STACK DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL SOFTWARE.	Conceptual Correlation DESEMPEÑO: Lista de chequeo PRODUCTO: Lista de chequeo.	
				Entregar los talleres de forma ordenada que indiquen la responsabilidad y la puntualidad .										
				Identificar las diferentes etiquetas, atributos y propiedades para la estructura de entornos web.	32	12	EXPOSICIÓN SIMULACIÓN	SALA DE SISTEMAS / AMBIEN	Sillas y mesas de trabajo. Televisor LED o video beam Marcadores Tablero Computadores	EQUIPO EJECUTOR PROGRA	CODIFICA LOS MÓDULOS DEL SOFTWARE SIGUIENDO ESTÁNDARES DE PROGRAMACIÓN. GENERA LAS INTERFACES DE CAPTURA Y PRESENTACIÓN DE DATOS PARA EL SOFTWARE	PRODUCTO ENTREG	
				Diseñar maquetación para entornos web, utilizando etiquetas de HTML, atributos y propiedades de CSS para aplicarlo en un escenario real.									
				Entregar una página web maquetada, en el tiempo estipulado, según las especificaciones										

GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
PROCEDIMIENTO PLANEACIÓN DEL DESARROLLO CURRICULAR
FORMATO PLANEACIÓN PEDAGÓGICA DEL PROYECTO FORMATIVO

Fecha de Elaboración	05 de mayo de 2022	
Denominación del Programa de Formación	TÉCNICO EN PROGRAMACIÓN DE SOFTWARE	
Modalidad de Ejecución	PRESENCIAL	
Código y versión del Programa	233104 VERSIÓN 1	
Nombre del Proyecto (Diligencie esta casilla únicamente si es un programa de formación Titulada)	CODIFICACIÓN DE APLICACIONES DE SOFTWARE PARA EL SECTOR EDUCATIVO Y EMPRESARIAL DEL DEPARTAMENTO DEL QUINDIO	CODIFICACIÓN DE APLICACIONES DE SOFTWARE PARA EL SECTOR EDUCATIVO Y EMPRESARIAL DEL DEPARTAMENTO DEL QUINDIO
Código del Proyecto (Diligencie esta casilla únicamente si es un programa de formación Titulada)	989299	
Instructor(es) que elabora la planeación pedagógica	**Nombres y Apellidos: CARLOS ALBERTO WAGNER RESTREPO, CAROLINA ZAMAIDA GONZALEZ PINO, PAULA ANDREA GARCIA**	**Regional y Centro de formación: QUINDIO, CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO**
	Nombres y Apellidos:	**Regional y Centro de formación:**

FASE DE PROYECTO (Si el programa es de titulada)	ACTIVIDAD DE PROYECTO (si el programa es titulada)	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE A DESARROLLAR.	DURACIÓN ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE (HORAS)		ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ACTIVAS	AMBIENTES DE APRENDIZAJE TIPIFICADOS			CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LA EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES
					HORAS TRABAJO DIRECTO	HORAS TRABAJO INDEPENDIENTE		AMBIENTE	MATERIALES DE FORMACIÓN	INSTRUCTORES RESPONSABLES			
PLANEACIÓN	. IDENTIFICAR LOS CONCEPTOS BÁSICOS PARA EL DISEÑO Y CODIFICACIÓN DEL SOFTWARE	DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO	**CODIFICAR EL SOFTWARE UTILIZANDO EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN Y LA PLATAFORMA SELECCIONADA**	Comprender el modelo entidad realción.	28	16	APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS	SALA DE SISTEMAS	COMPUTADORES	EQUIPO EJECUTOR PROGRAMACIÓN DE SOFTWARE ACME 2020	CONSTRUYE LA BASE DE DATOS EN EL MOTOR DE BASE DE DATOS SELECCIONADO, SIGUIENDO ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL INFORME DE DISEÑO.	DESEMPEÑO ENTREGA DE DICCIONARIO DE DATOS, LISTA DE CHEQUEO.	
				Interpretar ejercicios planteados durante la ejecución de la formación para apropiar conceptos.									
				Realizar trabajo colaborativo para interpretar los diferentes diagramas.									
				Asimilar conceptos de cardinalidad y conversión del modelo entidad relación al modelo relacional aplicando software de modelado (DIA)	40	15	ESTUDIO DE CASOS	SALA DE SISTEMAS	COMPUTADORES	EQUIPO EJECUTOR PROGRAMACIÓN DE SOFTWARE ACME 2020	CONSTRUYE LA BASE DE DATOS EN EL MOTOR DE BASE DE DATOS SELECCIONADO, SIGUIENDO ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DEL INFORME DE DISEÑO.	DESEMPEÑO ENTREGA DEL MODELO RELACIONAL, LISTA DE CHEQUEO.	
				Interpretar el modelo entidad relación aplicando las reglas de cardinalidad.									

			SELECCIONADA.	Realizar trabajo colaborativo para interpretar los diferentes diagramas .										
				Comprender conceptos de normalización para construir las tablas de la base de datos.	40	15	ESTUDIO DE CASOS	SALA DE SISTEMAS	COMPUTADORES	EQUIPO EJECUTOR PROGRAMACIÓN DE SOFTWARE ACME 2020	CREA LOS OBJETOS DE LA BASE DE DATOS DE ACUERDO CON EL MOTOR SELECCIONADO. GESTIONA LOS OBJETOS DE LA BASE DE DATOS DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE INFORMACIÓN.	PRODUCTO ENTREGA FISICA DE LA BASE DE DATOS.	
				Construir la base de datos empleando un sistema gestor de base de datos.										
				Realizar trabajo colaborativo las tablas en la base de datos.										

GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
PROCEDIMIENTO PLANEACIÓN DEL DESARROLLO CURRICULAR
FORMATO PLANEACIÓN PEDAGÓGICA DEL PROYECTO FORMATIVO

Fecha de Elaboración	05 de mayo de 2022	
Denominación del Programa de Formación	TÉCNICO EN PROGRAMACIÓN DE SOFTWARE	
Modalidad de Ejecución	PRESENCIAL	
Código y versión del Programa	233104 VERSIÓN 1	
Nombre del Proyecto (Diligencie esta casilla únicamente si es un programa de formación Titulada)	CODIFICACIÓN DE APLICACIONES DE SOFTWARE PARA EL SECTOR EDUCATIVO Y EMPRESARIAL DEL DEPARTAMENTO DEL QUINDIO	CODIFICACIÓN DE APLICACIONES DE SOFTWARE PARA EL SECTOR EDUCATIVO Y EMPRESARIAL DEL DEPARTAMENTO DEL QUINDIO
Código del Proyecto (Diligencie esta casilla únicamente si es un programa de formación Titulada)	989299	
Instructor(es) que elabora la planeación pedagógica	**Nombres y Apellidos: CARLOS ALBERTO WAGNER RESTREPO, CAROLINA ZAMAIDA GONZALEZ PINO, PAULA ANDREA GARCIA**	**Regional y Centro de formación: QUINDIO, CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO**
	Nombres y Apellidos:	**Regional y Centro de formación:**

FASE DE PROYECTO (Si el programa es de titulada)	ACTIVIDAD DE PROYECTO (si el programa es titulada)	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE A DESARROLLAR.	DURACIÓN ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE (HORAS)		ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ACTIVAS	AMBIENTES DE APRENDIZAJE TIPIFICADOS			CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LA EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES
					HORAS TRABAJO DIRECTO	HORAS TRABAJO INDEPENDIENTE		AMBIENTE	MATERIALES DE FORMACIÓN	INSTRUCTORES RESPONSABLES			
EJECUCIÓN	PRODUCIR EL CODIGO DEL SOFTWARE A PARTIR DE UN DISEÑO ESTABLECIDO	DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO	**INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CODIFICACIÓN DEL SOFTWARE.**	Identificar las partes de las funciones, su concepto y sintaxis mediante ejemplos aplicados a la resolución de problemas.	24	9	EXPOSICIÓN APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS MENTEFACTOS	SALA DE SISTEMAS / AMBIENTES VIRTUALES/PLATAFORMA TERRITORIUM / PLATAFORMA MEET	Sillas y mesas de trabajo. Televisor LED o video beam Marcadores Tablero Computadores	EQUIPO EJECUTOR PROGRA	DISTINGUE LOS ARTEFACTOS NECESARIOS PARA INICIAR EL PROCESO DE CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE.	**DESEMPEÑO:** Observación directa **PRODUCTO** Lista de chequeo	
				Desarrollar los ejercicios planteados que permitan asimilar el concepto de las funciones y la forma como se declaran según el lenguaje de programación.									
				Demostrar una clara apropiación de los conocimientos con una entrega ordenada de los ejercicios que indique la responsabilidad y la puntualidad									
				Diseñar maquetación para entornos web, utilizando etiquetas de HTML, atributos y propiedades de CSS para aplicarlo en un escenario real.	98	39	EXPOSICIÓN APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS	SALA DE SISTEMAS / AMBIENTES VIRTUALES/PLATAFORMA TERRITORIUM / PLATAFORMA MEET	Sillas y mesas de trabajo. Televisor LED o video beam Marcadores	EQUIPO EJECUTOR PROGRAMACIÓN DE SOFTWARE ACME 2020	COMPRENDE EL INFORME TÉCNICO DE DISEÑO ENTREGADO	PRODUCTO: Lista de chequeo.	
				Creación del CRUD mediente la captura de los datos obtenidos por el cliente en el aplicativo web.	80	30	APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS	SALA DE SISTEMAS / AMBIENTES VIRTUALES/PLATAFORMA TERRITORIUM / PLATAFORMA MEET	Sillas y mesas de trabajo. Televisor LED o video beam Marcadores	EQUIPO EJECUTOR PROGRAMACIÓN DE SOFTWARE ACME 2021	COMPRENDE EL INFORME TÉCNICO DE DISEÑO ENTREGADO	PRODUCTO: Rúbrica	

GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
PROCEDIMIENTO PLANEACIÓN DEL DESARROLLO CURRICULAR
FORMATO PLANEACIÓN PEDAGÓGICA DEL PROYECTO FORMATIVO

Fecha de Elaboración	05 de mayo de 2022	
Denominación del Programa de Formación	TÉCNICO EN PROGRAMACIÓN DE SOFTWARE	
Modalidad de Ejecución	PRESENCIAL	
Código y versión del Programa	233104 VERSIÓN 1	
Nombre del Proyecto (Diligencie esta casilla únicamente si es un programa de formación Titulada)	CODIFICACIÓN DE APLICACIONES DE SOFTWARE PARA EL SECTOR EDUCATIVO Y EMPRESARIAL DEL DEPARTAMENTO DEL QUINDIO	CODIFICACIÓN DE APLICACIONES DE SOFTWARE PARA EL SECTOR EDUCATIVO Y EMPRESARIAL DEL DEPARTAMENTO DEL QUINDIO
Código del Proyecto (Diligencie esta casilla únicamente si es un programa de formación Titulada)	989299	
Instructor(es) que elabora la planeación pedagógica	**Nombres y Apellidos: CARLOS ALBERTO WAGNER RESTREPO, CAROLINA ZAMAIDA GONZALEZ PINO, PAULA ANDREA GARCIA**	**Regional y Centro de formación: QUINDIO, CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO**
	Nombres y Apellidos:	**Regional y Centro de formación:**

FASE DE PROYECTO (Si el programa es de titulada)	ACTIVIDAD DE PROYECTO (si el programa es titulada)	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE A DESARROLLAR.	DURACIÓN ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE (HORAS)		ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ACTIVAS	AMBIENTES DE APRENDIZAJE TIPIFICADOS			CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LA EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES
					HORAS TRABAJO DIRECTO	HORAS TRABAJO INDEPENDIENTE		AMBIENTE	MATERIALES DE FORMACIÓN	INSTRUCTORES RESPONSABLES			
EVALUACIÓN	PRODUCIR EL CODIGO DEL SOFTWARE A PARTIR DE UN DISEÑO ESTABLECIDO	DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO	**INTERPRETAR LA INFORMACIÓN TÉCNICA DE DISEÑO PARA LA CODIFICACIÓN DEL SOFTWARE.**	Identificar las partes de las funciones, su concepto y sintaxis mediante ejemplos aplicados a la resolución de problemas.	24	9	EXPOSICIÓN APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS MENTEFACTOS	SALA DE SISTEMAS / AMBIENTES VIRTUALES/PLATAFORMA TERRITORIUM / PLATAFORMA MEET	Sillas y mesas de trabajo. Televisor LED o video beam Marcadores Tablero Computadores	EQUIPO EJECUTOR PROGRA	DISTINGUE LOS ARTEFACTOS NECESARIOS PARA INICIAR EL PROCESO DE CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE.	**DESEMPEÑO:** Observación directa **PRODUCTO** Lista de chequeo	
				Desarrollar los ejercicios planteados que permitan asimilar el concepto de las funciones y la forma como se declaran según el lenguaje de programación.									
				Demostrar una clara apropiación de los conocimientos con una entrega ordenada de los ejercicios que indique la responsabilidad y la puntualidad									
				Diseñar maquetación para entornos web, utilizando etiquetas de HTML, atributos y propiedades de CSS para aplicarlo en un escenario real.	98	39	EXPOSICIÓN APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS	SALA DE SISTEMAS / AMBIENTES VIRTUALES/PLATAFORMA TERRITORIUM / PLATAFORMA MEET	Sillas y mesas de trabajo. Televisor LED o video beam Marcadores	EQUIPO EJECUTOR PROGRAMACIÓN DE SOFTWARE ACME 2020	COMPRENDE EL INFORME TÉCNICO DE DISEÑO ENTREGADO	PRODUCTO: Lista de chequeo.	
				Creación del CRUD mediente la captura de los datos obtenidos por el cliente en el aplicativo web.	80	30	APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS	SALA DE SISTEMAS / AMBIENTES VIRTUALES/PLATAFORMA TERRITORIUM / PLATAFORMA MEET	Sillas y mesas de trabajo. Televisor LED o video beam Marcadores	EQUIPO EJECUTOR PROGRAMACIÓN DE SOFTWARE ACME 2021	COMPRENDE EL INFORME TÉCNICO DE DISEÑO ENTREGADO	PRODUCTO: Rúbrica	

Fecha de Elaboración	fecha en que se elabora la planeación pedagógica
Denominación del	denominación del programa como aparece en el diseño curricular publicado en el aplicativo SOFIA plus- con estado en ejecución
Código y versión del	código y versión del programa como aparece en el diseño curricular publicado en el aplicativo SOFIA plus- con estado en ejecución
Nombre del Proyecto (	Denominación del Proyecto como aparece en aplicativo SOFIA plus- con estado en publicado
Código del Proyecto (Si	código del Proyecto como aparece en aplicativo SOFIA plus- con estado en publicado
Instructor(es) que elabora la planeación pedagógica	Nombre Completo del instructor o instructores que realizaron la planeació pedagógica
Regional y Centro de formación	Diligencie el nombre del centro y regional de cada instructor

ACTIVIDAD DE PROYECTO (si el programa es titulada)	FASE DE PROYECTO (solo titulada)	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE A DESARROLLAR	DURACIÓN ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE (HORAS)		ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ACTIVAS	AMBIENTES DE APRENDIZAJE TIPIFICADOS			CRITERIOS DE EVALUACION	DESCRIPCIÓN DE LA EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES
					HORAS TRABAJO DIRECTO	HORAS TRABAJO INDEPENDIENTE		AMBIENTE	MATERIALES DE FORMACIÓN	INSTRUCTORES RESPONSABLES			
actividad del proyecto objeto de planeación pedagógica	fase del proyecto a la cual pertenece la actividad de proyecto	competencia a desarrollar durante esa actividad y fase de proyecto	Resultados de aprendizaje asociados a la competencia a desarrollar durante esa actividad y fase de proyecto	formule al actividad de aprendizaje de acuerdo a o citado en la guia de desarrollo curricular	horas trabajo directo con el instructor para desarrollar la actividad	horas de trabajo independiente del aprendiz	de acuerdo a la actividad formulada describa las didácticas activas que utilizará para su ejecucion	ambiente de aprendizaje para desarrollar la actividad (aula, laboratorio, unidad productiva) si es virtual el ambiente es el LMS dispuesto por el SENA	los materiales están descritos en el proyecto formativo. Material de formación es todo recurso consumible o utilizable en el proceso de ormación, recuerde citar los materiales adecuados a la modalidad virtual para este tipo de	número de isntructores para desarrollar la actividad	criterios de evaluación descritos en el progrma de formación para desarrollar la competencia	cite si la actividad es de producto, de desempeño o de conocimient, según conceptos estbalecidos en la guia de diseño	

