

<div><div></div><div>SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN PROCEDIMIENTO CREACIÓN Y ADECUACIÓN DE PROGRAMAS DE FORMACION CON MODALIDAD VIRTUAL Y A DISTANCIA Formato Planeación pedagógica del programa de formación complementaria virtual</div></div>									Versión: 01	
									Código: GFPI-F-010	
NOMBRE DEL PROGRAMA:		METODOLOGÍA DE LA PROGRAMACIÓN DE SISTEMAS INFORMÁTICOS								
CODIGO DEL PROGRAMA:		21730016								
DURACIÓN DEL PROGRAMA:		40 horas								
COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	DURACIÓN ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE (HORAS)	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ACTIVAS	AMBIENTES DE APRENDIZAJE TIPIFICADOS			CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPCIÓN DE LA EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	OBSERVACIONES
					ESCENARIO	RECURSOS DIDÁCTICOS	INSTRUCTORES RESPONSABLES			
Analizar los requerimientos del cliente para construir el sistema	Conocer los conceptos generales de la programación de acuerdo con la tecnología.	Plantear la solución a un problema siguiendo una secuencia lógica, ilustrada en un diagrama de flujo.	10	Situación problémica, Participación en foro	Virtual	Computador, internet, plataforma virtual. Material 1 Fundamentos de programación.	Instructor asignado	<ul style="list-style-type: none">Identifica las funcionalidades de los elementos que conforman una computadora en la interpretación y ejecución de los programas.Define la estructura de datos y operaciones primitivas elementales, para la elaboración de algoritmo.	<div>Evidencia de conocimiento: Cuestionario de evaluación sobre los conocimientos adquiridos durante el desarrollo de la actividad de aprendizaje 1.</div> <div>Evidencia de desempeño: Foro temático 1: apropiación de técnicas para la ejecución de un algoritmo en la solución de un problema.</div> <div>Evidencia de producto: Diagrama de flujo de los pasos para efectuar la afiliación como independiente a la eps.</div>	
	Diseñar la estructura básica de un algoritmo utilizando pseudocódigos y diagramas de flujo de acuerdo a requerimientos.	Analizar los requerimientos de un cliente a partir de un caso real para desarrollar la solución al problema identificado a través de un algoritmo utilizando las técnicas: pseudocódigo y diagrama de flujo.	10	Método de casos Participación en sesión el línea	Virtual	Computador, internet, plataforma virtual. Material 2 Algoritmos y diagramas de flujo.	Instructor asignado	<ul style="list-style-type: none">Traduce los datos de entrada en variables como base para el diseño de algoritmos.	<div>Evidencia de conocimiento: Actividad interactiva identificación de los elementos que comprenden un diagrama de flujo.</div> <div>Evidencia de producto: Documento con los pasos que aplicó para el desarrollo de un algoritmo con su estructura en seudocódigo, con la argumentación sobre la construcción del algoritmo propuesto.</div>	
	Diseñar algoritmos utilizando las estructuras selectivas de acuerdo al modelo funcional.	Realizar una propuesta para la solución de un problema empresarial, utilizando estructuras algorítmicas selectivas de acuerdo con el modelo funcional.	10	Aprendizaje colaborativo	Virtual	Computador, internet, plataforma virtual. Material 3 Estructuras algorítmicas selectivas.	Instructor asignado	<ul style="list-style-type: none">Hace uso de estructuras selectivas simples, dobles y múltiples para dar soluciones efectivas a problemas teniendo en cuenta los requerimientos.	<div>Evidencia de conocimiento: Ejercicios prácticos sobre estructuras algorítmicas selectivas.</div> <div>Evidencia de desempeño: Sustentación del análisis realizado a la situación problémica.</div>	
	Diseñar algoritmos utilizando las estructuras repetitivas de acuerdo al modelo funcional.	Realizar una propuesta para la solución de un problema empresarial, utilizando estructuras algorítmicas repetitivas de acuerdo con el modelo funcional.	10	Formación por proyectos	Virtual	Computador, internet, plataforma virtual. Material 4 Estructuras algorítmicas repetitivas.	Instructor asignado	<ul style="list-style-type: none">Elabora diagramas de flujo y algoritmos utilizando estructuras repetitivas para la resolución de problemas identificados.	<div>Evidencia de conocimiento: actividad interactiva ejercicios prácticos sobre estructuras algorítmicas repetitivas.</div> <div>Evidencia de producto: Documento propuesta para una solución empresarial.</div>	