



PROCESO GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO

FORMATO INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUAL

Bogotá D.C., Diciembre 16 de 2023

Señor (a)

EDGAR ELIAS PARRA RUBIO

SUPERVISOR(A) CONTRATO No. **No. CO1.PCCNTR.4562738**

Coordinador Académico

Dependencia Área Maderas, Guadua y Livianas CTCM

Ciudad

Asunto: Informe mensual de ejecución contractual Mes **DICIEMBRE** del año **2023**

Referencia: No CO1.PCCNTR.4562738 del año 2023

JAVIER ORLANDO BENAVIDES CASAS, identificado con la cédula de ciudadanía No. 80.815.066 de Bogotá, en mi calidad de Contratista del SENA, en la coordinación académica maderas, guadua y livianas, 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: Se fija como valor total para el contrato la suma de: Cuarenta millones ciento setenta mil pesos m/cte., (\$41.241.200). Esta suma será pagada por el SENA al contratista de la siguiente manera: a). Un (01) primer pago correspondiente al mes de febrero de 2023 por valor de: Dos millones novecientos cuarenta y cinco mil ochocientos pesos m/cte., (\$2.945.800); b). Nueve (09) pagos iguales por los meses de marzo a noviembre de 2023 por valor de: Cuatro millones diecisiete mil pesos m/cte., (\$4.017.000) cada uno; c). Un (01) pago en el mes de diciembre de 2023 por valor de: Dos millones ciento cuarenta y dos mil cuatrocientos pesos m/cte., (\$2.142.400).

Plazo: Será hasta el 16 de diciembre de 2023.

OBJETO:
Prestar los servicios profesionales de manera autónoma e independiente para formar en competencias técnicas a través de herramientas pedagógicas en el programa y modalidad asignada garantizando el cumplimiento del proceso educativo de los aprendices del Centro de Tecnologías para la Construcción y la Madera por los términos establecidos en la formación regular.



Obligaciones Específicas:

No	Obligaciones	Acciones realizadas	Evidencias
1	Cumplir con la programación académica predeterminada por la Coordinación Académica correspondiente, de acuerdo con las normas, procesos y metodologías pedagógicas, estrategias de didácticas activas, formación por proyectos y los productos institucionales.	Ejecución de actividades programadas.	Cumplimiento de horario
2	Presentar los reportes de notas de los alumnos y demás informes dentro de los plazos estipulados por el Centro para tal efecto.	Mantener al día los reportes de calificación en plataforma Sena Sofia	Reportes de evaluación al día
3	Evaluar el proceso de aprendizaje, las estrategias pedagógicas, el medio ambiente educativo, el rendimiento académico de los aprendices y diligenciar oportunamente los formatos correspondientes.	Control y seguimiento a los aprendices en su proceso de formación	Reporte por competencia y aprendiz
5	Preparar, orientar, desarrollar, apoyar y evaluar procesos de aprendizaje en cualquiera de las estrategias de respuesta institucional para los diferentes grupos poblacionales objeto de Formación Profesional Integral.	Gestión de la formación	Evidencias en plataforma Sena Sofia
6	Desarrollar mecanismos que faciliten la reflexión, la innovación, el espíritu investigativo, la creatividad y la autoevaluación en los alumnos para su mejoramiento continuo.	Gestión de la formación	Ejercicios prácticos
10	Participar activamente en el Plan de Mejoramiento y Actualización de los docentes.	Participación en capacitación a instructores	Evidencias de asistencia
14	Participar en procesos de promoción de los programas de Formación Profesional Integral, servicios y actividades de Divulgación Tecnológica, programados por el Centro de Formación.	Divulgación de ofertas de formación.	Creación de piezas de promoción para cursos complementarios. Divulgación de ofertas de formación.
16	Coadyuvar en el proceso de ingreso.	Consecución de aprendices para formación complementaria	Desarrollo de cursos complementarios
18	Incorporar las tendencias tecnológicas, pedagógicas y de gestión, al diseño técnico pedagógico de las diferentes acciones de formación profesional en su especialidad.	Aplicar las TIC en la formación a distancia	Desarrollo de clases virtuales a distancia
19	Participar en los comités de evaluación, asistir puntualmente a las clases programadas, colaborar activamente con las disposiciones sobre aseo y orden de los salones de clases y tener sentido de pertenencia con la Institución.	Cumplimiento en el horario de clases y sesiones programadas por la coordinación	Evidencia de asistencia, formato o pantallazo de la asistencia
24	Reportar el en sistema Sofia Plus en un plazo máximo de tres (3) días de iniciado el trimestre y/ o antes de la terminación del mismo según corresponda, todas las actividades de acuerdo con los procesos que son de su responsabilidad, garantizando la calidad de la información y su coherencia en el proceso formativo, tales como: Registro de los juicios evaluativos, Creación de rutas y asociación de aprendices, Registro de	Reporte de evidencias solicitadas	Reporte de evidencias en plataforma Sena Sofia



	juicios evaluativos del reconocimiento de aprendizajes previos, Comunicar al Coordinador Académico oportunamente anomalías, inconsistencias, novedades de aprendices y hallazgos en el registro de la información.		
26	Atender oportunamente los requerimientos que haga el supervisor del contrato y presentar informes mensuales de la ejecución del contrato.	Atender los llamados de la coordinación a tiempo	Entrega de informes según solicitud
27	Aplicar al proceso de certificación de competencias, según normas de competencias que aplican a la función instructor, así como a los procesos que el SENA adelante para certificar habilidades pedagógicas de los instructores.	Atender citaciones a procesos de certificación	Certificado de asistencia y participación
30	Brindar el apoyo técnico, propio de su profesión, a los diferentes programas en los que pueda ser requerido.	Atender población en formación asignada	Desarrollo de sesiones de clase en las competencias asignadas
31	Presentar en debida forma, y en los plazos requeridos por la coordinación académica, cuenta de cobro e informe de ejecución mensual.	Gestión de cuentas de cobro e informes de ejecución mensual	Entrega de cuenta de cobro de informes solicitados
32	Las demás que se hagan necesarias para el cabal cumplimiento del objeto contractual.	Atender llamados de la coordinación a labores asignadas durante el contrato	Asistencia y evidencias de participación en los procesos formativos

Para el trámite de la cuenta me permito adjuntar: Documentos electrónicos enunciados como evidencias del cumplimiento de las obligaciones contractuales y los desplazamientos realizados y el **No. 9459629385 expedido por APORTES EN LINEA correspondiente al mes de NOVIEMBRE del año 2023.** (Decreto Ley 2106 de 2019 – “Decreto Ley Antitrámites”)

Evidencias en (___) folios

Cordialmente,

JAVIER ORLANDO BENAVIDES CASAS

Contratista

C.C. No. 80.815.066

Recibí a satisfacción:

Firma

EDGAR ELÍAS PARRA RUBIO

Supervisor(a) Contrato CO1.PCCNTR.4562738 de 2023

Coordinador Académico



Resumen General de Pago

DATOS GENERALES DEL APORTANTE																									
Identificación	dv	Razon Social		Clase Aportante		Sucursal Principal		Direccion		Ciudad-Departamento		Teléfono	Exonerado SENA e ICBF												
CC 80815066		BEHAVIDES CASYER ORLANDO		INDEPENDIENTE		PRINCIPAL		cra 80c n 25d 24		BOGOTA-BOGOTA D.E.		6922492	No												
DATOS GENERALES DE LA LIQUIDACION																									
Periodo		Clave		Tipo		Fecha		Pago																	
Pensión	Salud	Pago	Planilla	Planilla	Limite	Pago	Banco	Dias Mora		Valor															
2023-11	2023-11	315378696	9459629385	I	2023/12/18	2023/12/04	BANCO BBVA COLOMBIA S.A.	0		\$466,400															
LIQUIDACION DETALLADA DE APORTES																									
EMPLEADO				PENSIÓN				SALUD				CCF				RIESGOS				PARAFISCALES					
No.	Identificación	Nombres		Código	Días	IBC	Aporte	Código	Días	IBC	Aporte	Código	Días	IBC	Aporte	Código	Días	IBC	Aporte	Días	IBC	Aporte			
Sucursal: PRINCIPAL (1 Afiliados)						\$1,606,800	\$257,100	\$1,606,800						\$200,900	\$0	\$0	\$1,606,800						\$8,400	\$0	\$0
Centro de Trabajo: PRINCIPAL (1 Afiliados)						\$1,606,800	\$257,100	\$1,606,800						\$200,900	\$0	\$0	\$1,606,800						\$8,400	\$0	\$0
Ciudad: BOGOTA Depto: BOGOTA D.E. (1 Afiliados)						\$1,606,800	\$257,100	\$1,606,800						\$200,900	\$0	\$0	\$1,606,800						\$8,400	\$0	\$0
1	CC 80815066	BEHAVIDES JAVIER		230201	30	\$1,606,800	\$257,100	EP5001	30	\$1,606,800	\$200,900	0		\$0	\$0	14-23	30	\$1,606,800	\$8,400	0	\$0	\$0			
Total Afiliados(1)						\$1,606,800	\$257,100	\$1,606,800						\$200,900	\$0	\$0	\$1,606,800						\$8,400	\$0	\$0



Resumen General de Pago

DATOS GENERALES DEL APORTANTE									
Identificación	dv	Razon Social	Clase Aportante	Sucursal Principal	Dirección	Ciudad-Departamento	Teléfono	Exonerado SENA e ICBF	
CC 80815066		BEHAVIDES CASAS JAVIER ORLANDO	INDEPENDIENTE	PRINCIPAL	cra 80c n 25d 24	BOGOTA-BOGOTA D.E.	6922492	No	
DATOS GENERALES DE LA LIQUIDACION									
Periodo		Clave		Tipo		Fecha		Pago	
Pensión	Salud	Pago	Planilla	Planilla	Limite	Pago	Banco	Dias Mora	Valor
2023-11	2023-11	315378696	9459629385	I	2023/12/18	2023/12/04	BANCO BBVA COLOMBIA S.A.	0	\$466,400
RESUMEN DE PAGO									
RIESGO	CODIGO	NIT	DV	AFILIADOS	VALOR LIQUIDADO	INTERESES MORA	SALDOS E INCAPACIDADES	VALOR A PAGAR	
AFP (ADMINISTRADORAS: 1)					1	\$257,100	\$0	\$0	\$257,100
PROTECCION	230201	800,229,739	0	1	\$257,100	\$0	\$0	\$0	\$257,100
ARL (ADMINISTRADORAS: 1)					1	\$8,400	\$0	\$0	\$8,400
POSITIVA COMPAÑIA DE SEGUROS	14-23	860,011,153	6	1	\$8,400	\$0	\$0	\$0	\$8,400
EPS (ADMINISTRADORAS: 1)					1	\$200,900	\$0	\$0	\$200,900
ALIANSA EPS (ANTES COLMEDICA)	EP5001	830,113,831	0	1	\$200,900	\$0	\$0	\$0	\$200,900
TOTAL					1	\$466,400	\$0	\$0	\$466,400

BBVA

Ref: 06967907

Hola
Estamos contigo en cada paso, por eso te informamos el resumen de tu transacción.

Tipo de transacción:	Pago PSE
Cuenta terminada en:	*7939
Fecha de la operación:	2023-12-04
Establecimiento:	APORTES EN LINE
Valor:	\$466,400.00
Hora:	08:03

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: JAVIER ORLANDO BENAVIDES CASAS

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE TECNOLOGIAS PARA LA CONSTRUCCION Y LA MADERA

FECHA INICIAL: 01/11/2023 00:00:00

FECHA FINAL: 30/11/2023 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 2710533 - CONSTRUCCIONES LIVIANAS INDUSTRIALIZADAS EN SECO

- **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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ANALIZAR LOS COMPONENTES DE LA COMUNICACIÓN SEGÚN SUS CARACTERÍSTICAS, INTENCIONALIDAD Y CONTEXTO

ARGUMENTAR EN FORMA ORAL Y ESCRITA ATENDIENDO LAS EXIGENCIAS Y PARTICULARIDADES DE LAS DIVERSAS SITUACIONES COMUNICATIVAS MEDIANTE LOS DISTINTOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.

ESTABLECER PROCESOS DE ENRIQUECIMIENTO LEXICAL Y ACCIONES DE MEJORAMIENTO EN EL DESARROLLO DE PROCESOS COMUNICATIVOS SEGÚN REQUERIMIENTOS DEL CONTEXTO.

RELACIONAR LOS PROCESOS COMUNICATIVOS TENIENDO EN CUENTA CRITERIOS DE LÓGICA Y RACIONALIDAD

- **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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CARACTERIZAR LA IDEA DE NEGOCIO TENIENDO EN CUENTA LAS OPORTUNIDADES Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL

ESTRUCTURAR EL PLAN DE NEGOCIO DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS EMPRESARIALES Y TENDENCIAS DE MERCADO

INTEGRAR ELEMENTOS DE LA CULTURA EMPRENDEDORA TENIENDO EN CUENTA EL PERFIL PERSONAL Y EL CONTEXTO DE DESARROLLO SOCIAL

VALORAR LA PROPUESTA DE NEGOCIO CONFORME CON SU ESTRUCTURA Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL

01.INTEGRAR ELEMENTOS DE LA CULTURA EMPRENDEDORA TENIENDO EN CUENTA EL PERFIL PERSONAL Y EL CONTEXTO DE DESARROLLO SOCIAL.

02.CARACTERIZAR LA IDEA DE NEGOCIO TENIENDO EN CUENTA LAS OPORTUNIDADES Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL.

03.ESTRUCTURAR EL PLAN DE NEGOCIO DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS EMPRESARIALES Y TENDENCIAS DE

04.ESTRUCTURAR EL PLAN DE NEGOCIO DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS EMPRESARIALES Y TENDENCIAS DE

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Instalar sistemas constructivos en seco de acuerdo con planos y especificaciones técnicas
- **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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01.IDENTIFICAR SITUACIONES PROBLEMÁTICAS ASOCIADAS A SUS NECESIDADES DE CONTEXTO APLICANDO PROCEDIMIENTOS MATEMÁTICOS.

02.PLANTEAR PROBLEMAS ARITMÉTICOS, GEOMÉTRICOS Y MÉTRICOS DE ACUERDO CON LOS CONTEXTOS PRODUCTIVO Y

03.SOLUCIONAR PROBLEMAS DEL ENTORNO PRODUCTIVO Y SOCIAL APLICANDO PRINCIPIOS MATEMÁTICOS.

04.VERIFICAR LOS RESULTADOS DE LOS PROCEDIMIENTOS MATEMÁTICOS CONFORME CON LOS REQUERIMIENTOS DE LOS DIFERENTES CONTEXTOS

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Replantear los diseños de acuerdo con planos y especificaciones técnicas de construcción.
- **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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ALISTAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.

APLICAR FUNCIONALIDADES DE HERRAMIENTAS Y SERVICIOS TIC, DE ACUERDO CON MANUALES DE USO, PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y BUENAS PRÁCTICAS.

CORREGIR PRODUCTOS TIC, DE ACUERDO CON EL MEJORAMIENTO EN EL USO DE LAS HERRAMIENTAS

EVALUAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

EVISAR LOS PRODUCTOS OBTENIDOS, DE ACUERDO CON LOS OBJETIVOS PROPUESTOS.

IDENTIFICAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC) A UTILIZAR, DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.

IMPLEMENTAR BUENAS PRÁCTICAS DE USO, DE ACUERDO CON LA TECNOLOGÍA EMPLEADA.

MANIPULAR HERRAMIENTAS TIC, DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS, MANUALES Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS.

OPTIMIZAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LA VERIFICACIÓN

SELECCIONAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES IDENTIFICADAS.

USAR HERRAMIENTAS TIC, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS, MANUALES DE FUNCIONAMIENTO, PROCEDIMIENTOS Y ESTÁNDARES

VERIFICAR LOS RESULTADOS OBTENIDOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

01. SELECCIONAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES IDENTIFICADAS.

02. USAR HERRAMIENTAS TIC, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS, MANUALES DE FUNCIONAMIENTO, PROCEDIMIENTOS Y ESTÁNDARES.

03. VERIFICAR LOS RESULTADOS OBTENIDOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

04. IMPLEMENTAR BUENAS PRÁCTICAS DE USO, DE ACUERDO CON LA TECNOLOGÍA EMPLEADA.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	31,90
--------------------------------------	--------------

FICHA DE APRENDIZAJE:	2655628 - GESTION DE PROCESOS Y PRODUCCION DE MOBILIARIO
----------------------------------	---

- **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:** CONTROLAR LA CALIDAD DE LOS PROCESOS DE ACUERDO CON REQUERIMIENTOS TÉCNICOS Y NORMATIVA
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ANALIZAR LOS COMPONENTES DE LA COMUNICACIÓN SEGÚN SUS CARACTERÍSTICAS, INTENCIONALIDAD Y CONTEXTO

ARGUMENTAR EN FORMA ORAL Y ESCRITA ATENDIENDO LAS EXIGENCIAS Y PARTICULARIDADES DE LAS DIVERSAS SITUACIONES COMUNICATIVAS MEDIANTE LOS DISTINTOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.

ESTABLECER PROCESOS DE ENRIQUECIMIENTO LEXICAL Y ACCIONES DE MEJORAMIENTO EN EL DESARROLLO DE PROCESOS COMUNICATIVOS SEGÚN REQUERIMIENTOS DEL CONTEXTO.

RELACIONAR LOS PROCESOS COMUNICATIVOS TENIENDO EN CUENTA CRITERIOS DE LÓGICA Y RACIONALIDAD

- **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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CARACTERIZAR LA IDEA DE NEGOCIO TENIENDO EN CUENTA LAS OPORTUNIDADES Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL

ESTRUCTURAR EL PLAN DE NEGOCIO DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS EMPRESARIALES Y TENDENCIAS DE MERCADO

INTEGRAR ELEMENTOS DE LA CULTURA EMPRENDEDORA TENIENDO EN CUENTA EL PERFIL PERSONAL Y EL CONTEXTO DE DESARROLLO SOCIAL

VALORAR LA PROPUESTA DE NEGOCIO CONFORME CON SU ESTRUCTURA Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL

01.INTEGRAR ELEMENTOS DE LA CULTURA EMPRENDEDORA TENIENDO EN CUENTA EL PERFIL PERSONAL Y EL CONTEXTO DE DESARROLLO SOCIAL.

02.CARACTERIZAR LA IDEA DE NEGOCIO TENIENDO EN CUENTA LAS OPORTUNIDADES Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL.

03.ESTRUCTURAR EL PLAN DE NEGOCIO DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS EMPRESARIALES Y TENDENCIAS DE

04.ESTRUCTURAR EL PLAN DE NEGOCIO DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS EMPRESARIALES Y TENDENCIAS DE

- **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: OPERAR MÁQUINAS DE CARPINTERÍA DE ACUERDO CON TÉCNICAS DE MECANIZADO

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Orientar investigación formativa según referentes técnicos

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: PROGRAMAR LA PRODUCCIÓN SEGÚN MÉTODOS Y PARÁMETROS TÉCNICOS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

EVALUAR LOS RECURSOS DISPONIBLES DE LA EMPRESA DE ACUERDO CON LA PLANEACIÓN DE LA PRODUCCIÓN Y CRITERIOS TÉCNICOS.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01. IDENTIFICAR SITUACIONES PROBLEMÁTICAS ASOCIADAS A SUS NECESIDADES DE CONTEXTO APLICANDO PROCEDIMIENTOS MATEMÁTICOS.

02. PLANTEAR PROBLEMAS ARITMÉTICOS, GEOMÉTRICOS Y MÉTRICOS DE ACUERDO CON LOS CONTEXTOS PRODUCTIVO Y

03. SOLUCIONAR PROBLEMAS DEL ENTORNO PRODUCTIVO Y SOCIAL APLICANDO PRINCIPIOS MATEMÁTICOS.

04. VERIFICAR LOS RESULTADOS DE LOS PROCEDIMIENTOS MATEMÁTICOS CONFORME CON LOS REQUERIMIENTOS DE LOS DIFERENTES CONTEXTOS

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Resultado de Aprendizaje de la Inducción.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Supervisar procesos de producción de acuerdo con procedimientos técnicos

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ALISTAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.

APLICAR FUNCIONALIDADES DE HERRAMIENTAS Y SERVICIOS TIC, DE ACUERDO CON MANUALES DE USO, PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y BUENAS PRÁCTICAS.

CORREGIR PRODUCTOS TIC, DE ACUERDO CON EL MEJORAMIENTO EN EL USO DE LAS HERRAMIENTAS

EVALUAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

EVISAR LOS PRODUCTOS OBTENIDOS, DE ACUERDO CON LOS OBJETIVOS PROPUESTOS.

IDENTIFICAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC) A UTILIZAR, DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.

IMPLEMENTAR BUENAS PRÁCTICAS DE USO, DE ACUERDO CON LA TECNOLOGÍA EMPLEADA.

MANIPULAR HERRAMIENTAS TIC, DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS, MANUALES Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS.

OPTIMIZAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LA VERIFICACIÓN

SELECCIONAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES IDENTIFICADAS.

USAR HERRAMIENTAS TIC, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS, MANUALES DE FUNCIONAMIENTO, PROCEDIMIENTOS Y ESTÁNDARES

VERIFICAR LOS RESULTADOS OBTENIDOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

01.SELECCIONAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES IDENTIFICADAS.

02.USAR HERRAMIENTAS TIC, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS, MANUALES DE FUNCIONAMIENTO, PROCEDIMIENTOS Y ESTÁNDARES.

03.VERIFICAR LOS RESULTADOS OBTENIDOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

04.IMPLEMENTAR BUENAS PRÁCTICAS DE USO, DE ACUERDO CON LA TECNOLOGÍA EMPLEADA.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	15,90
--------------------------------------	--------------

FICHA DE APRENDIZAJE:	2871802 - MANEJO DE MAQUINAS PARA EL TRABAJO DE LA MADERA
------------------------------	--

- 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: 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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CARACTERIZAR LA IDEA DE NEGOCIO TENIENDO EN CUENTA LAS OPORTUNIDADES Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL

ESTRUCTURAR EL PLAN DE NEGOCIO DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS EMPRESARIALES Y TENDENCIAS DE MERCADO

INTEGRAR ELEMENTOS DE LA CULTURA EMPRENDEDORA TENIENDO EN CUENTA EL PERFIL PERSONAL Y EL CONTEXTO DE DESARROLLO SOCIAL

VALORAR LA PROPUESTA DE NEGOCIO CONFORME CON SU ESTRUCTURA Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL

01.INTEGRAR ELEMENTOS DE LA CULTURA EMPRENDEDORA TENIENDO EN CUENTA EL PERFIL PERSONAL Y EL CONTEXTO DE DESARROLLO SOCIAL.

02.CARACTERIZAR LA IDEA DE NEGOCIO TENIENDO EN CUENTA LAS OPORTUNIDADES Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL.

03.ESTRUCTURAR EL PLAN DE NEGOCIO DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS EMPRESARIALES Y TENDENCIAS DE

04.ESTRUCTURAR EL PLAN DE NEGOCIO DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS EMPRESARIALES Y TENDENCIAS DE

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: OPERAR MÁQUINAS DE CARPINTERÍA DE ACUERDO CON TÉCNICAS DE MECANIZADO

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- 01. IDENTIFICAR SITUACIONES PROBLEMÁTICAS ASOCIADAS A SUS NECESIDADES DE CONTEXTO APLICANDO PROCEDIMIENTOS MATEMÁTICOS.
- 02. PLANTEAR PROBLEMAS ARITMÉTICOS, GEOMÉTRICOS Y MÉTRICOS DE ACUERDO CON LOS CONTEXTOS PRODUCTIVO Y
- 03. SOLUCIONAR PROBLEMAS DEL ENTORNO PRODUCTIVO Y SOCIAL APLICANDO PRINCIPIOS MATEMÁTICOS.
- 04. VERIFICAR LOS RESULTADOS DE LOS PROCEDIMIENTOS MATEMÁTICOS CONFORME CON LOS REQUERIMIENTOS DE LOS DIFERENTES CONTEXTOS

- **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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- ALISTAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.
- APLICAR FUNCIONALIDADES DE HERRAMIENTAS Y SERVICIOS TIC, DE ACUERDO CON MANUALES DE USO, PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y BUENAS PRÁCTICAS.
- CORREGIR PRODUCTOS TIC, DE ACUERDO CON EL MEJORAMIENTO EN EL USO DE LAS HERRAMIENTAS
- EVALUAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.
- EVISAR LOS PRODUCTOS OBTENIDOS, DE ACUERDO CON LOS OBJETIVOS PROPUESTOS.
- IDENTIFICAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC) A UTILIZAR, DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.
- IMPLEMENTAR BUENAS PRÁCTICAS DE USO, DE ACUERDO CON LA TECNOLOGÍA EMPLEADA.
- MANIPULAR HERRAMIENTAS TIC, DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS, MANUALES Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS.
- OPTIMIZAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LA VERIFICACIÓN
- SELECCIONAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES IDENTIFICADAS.

USAR HERRAMIENTAS TIC, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS, MANUALES DE FUNCIONAMIENTO, PROCEDIMIENTOS Y ESTÁNDARES

VERIFICAR LOS RESULTADOS OBTENIDOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

01. SELECCIONAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES IDENTIFICADAS.

02. USAR HERRAMIENTAS TIC, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS, MANUALES DE FUNCIONAMIENTO, PROCEDIMIENTOS Y ESTÁNDARES.

03. VERIFICAR LOS RESULTADOS OBTENIDOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

04. IMPLEMENTAR BUENAS PRÁCTICAS DE USO, DE ACUERDO CON LA TECNOLOGÍA EMPLEADA.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 20,00

FICHA 2825551 - CARPINTERIA.
DE APRENDIZAJE:

- **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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ANALIZAR LOS COMPONENTES DE LA COMUNICACIÓN SEGÚN SUS CARACTERÍSTICAS, INTENCIONALIDAD Y CONTEXTO

ARGUMENTAR EN FORMA ORAL Y ESCRITA ATENDIENDO LAS EXIGENCIAS Y PARTICULARIDADES DE LAS DIVERSAS SITUACIONES COMUNICATIVAS MEDIANTE LOS DISTINTOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.

ESTABLECER PROCESOS DE ENRIQUECIMIENTO LEXICAL Y ACCIONES DE MEJORAMIENTO EN EL DESARROLLO DE PROCESOS COMUNICATIVOS SEGÚN REQUERIMIENTOS DEL CONTEXTO.

RELACIONAR LOS PROCESOS COMUNICATIVOS TENIENDO EN CUENTA CRITERIOS DE LÓGICA Y RACIONALIDAD

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** ENCHAPAR MUEBLES DE ACUERDO CON PROCEDIMIENTOS TÉCNICOS Y NORMATIVA
- **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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CARACTERIZAR LA IDEA DE NEGOCIO TENIENDO EN CUENTA LAS OPORTUNIDADES Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL

ESTRUCTURAR EL PLAN DE NEGOCIO DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS EMPRESARIALES Y TENDENCIAS DE MERCADO

INTEGRAR ELEMENTOS DE LA CULTURA EMPRENDEDORA TENIENDO EN CUENTA EL PERFIL PERSONAL Y EL CONTEXTO DE DESARROLLO SOCIAL

VALORAR LA PROPUESTA DE NEGOCIO CONFORME CON SU ESTRUCTURA Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL

01.INTEGRAR ELEMENTOS DE LA CULTURA EMPRENDEDORA TENIENDO EN CUENTA EL PERFIL PERSONAL Y EL CONTEXTO DE DESARROLLO SOCIAL.

02.CARACTERIZAR LA IDEA DE NEGOCIO TENIENDO EN CUENTA LAS OPORTUNIDADES Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL.

03.ESTRUCTURAR EL PLAN DE NEGOCIO DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS EMPRESARIALES Y TENDENCIAS DE

04.ESTRUCTURAR EL PLAN DE NEGOCIO DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS EMPRESARIALES Y TENDENCIAS DE

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** INSTALAR OBRAS DE CARPINTERÍA DE ACUERDO CON PROCEDIMIENTO TÉCNICO.

- **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:** OPERAR MÁQUINAS DE CARPINTERÍA DE ACUERDO CON TÉCNICAS DE MECANIZADO
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- 01. IDENTIFICAR SITUACIONES PROBLEMÁTICAS ASOCIADAS A SUS NECESIDADES DE CONTEXTO APLICANDO PROCEDIMIENTOS MATEMÁTICOS.
- 02. PLANTEAR PROBLEMAS ARITMÉTICOS, GEOMÉTRICOS Y MÉTRICOS DE ACUERDO CON LOS CONTEXTOS PRODUCTIVO Y
- 03. SOLUCIONAR PROBLEMAS DEL ENTORNO PRODUCTIVO Y SOCIAL APLICANDO PRINCIPIOS MATEMÁTICOS.
- 04. VERIFICAR LOS RESULTADOS DE LOS PROCEDIMIENTOS MATEMÁTICOS CONFORME CON LOS REQUERIMIENTOS DE LOS DIFERENTES CONTEXTOS

- **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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- ALISTAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.
- APLICAR FUNCIONALIDADES DE HERRAMIENTAS Y SERVICIOS TIC, DE ACUERDO CON MANUALES DE USO, PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y BUENAS PRÁCTICAS.
- CORREGIR PRODUCTOS TIC, DE ACUERDO CON EL MEJORAMIENTO EN EL USO DE LAS HERRAMIENTAS
- EVALUAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

EVISAR LOS PRODUCTOS OBTENIDOS, DE ACUERDO CON LOS OBJETIVOS PROPUESTOS.

IDENTIFICAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC) A UTILIZAR, DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.

IMPLEMENTAR BUENAS PRÁCTICAS DE USO, DE ACUERDO CON LA TECNOLOGÍA EMPLEADA.

MANIPULAR HERRAMIENTAS TIC, DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS, MANUALES Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS.

OPTIMIZAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LA VERIFICACIÓN

SELECCIONAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES IDENTIFICADAS.

USAR HERRAMIENTAS TIC, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS, MANUALES DE FUNCIONAMIENTO, PROCEDIMIENTOS Y ESTÁNDARES

VERIFICAR LOS RESULTADOS OBTENIDOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

01. SELECCIONAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES IDENTIFICADAS.

02. USAR HERRAMIENTAS TIC, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS, MANUALES DE FUNCIONAMIENTO, PROCEDIMIENTOS Y ESTÁNDARES.

03. VERIFICAR LOS RESULTADOS OBTENIDOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

04. IMPLEMENTAR BUENAS PRÁCTICAS DE USO, DE ACUERDO CON LA TECNOLOGÍA EMPLEADA.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	20,00
--------------------------------------	--------------

FICHA DE APRENDIZAJE:	2697446 - GESTION DE PROCESOS Y PRODUCCION DE MOBILIARIO
------------------------------	---

- | | |
|-------------------------------|---|
| • 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: | CONTROLAR LA CALIDAD DE LOS PROCESOS DE ACUERDO CON REQUERIMIENTOS TÉCNICOS Y NORMATIVA |

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ANALIZAR LOS COMPONENTES DE LA COMUNICACIÓN SEGÚN SUS CARACTERÍSTICAS, INTENCIONALIDAD Y CONTEXTO

ARGUMENTAR EN FORMA ORAL Y ESCRITA ATENDIENDO LAS EXIGENCIAS Y PARTICULARIDADES DE LAS DIVERSAS SITUACIONES COMUNICATIVAS MEDIANTE LOS DISTINTOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.

ESTABLECER PROCESOS DE ENRIQUECIMIENTO LEXICAL Y ACCIONES DE MEJORAMIENTO EN EL DESARROLLO DE PROCESOS COMUNICATIVOS SEGÚN REQUERIMIENTOS DEL CONTEXTO.

RELACIONAR LOS PROCESOS COMUNICATIVOS TENIENDO EN CUENTA CRITERIOS DE LÓGICA Y RACIONALIDAD

- **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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CARACTERIZAR LA IDEA DE NEGOCIO TENIENDO EN CUENTA LAS OPORTUNIDADES Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL

ESTRUCTURAR EL PLAN DE NEGOCIO DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS EMPRESARIALES Y TENDENCIAS DE MERCADO

INTEGRAR ELEMENTOS DE LA CULTURA EMPRENDEDORA TENIENDO EN CUENTA EL PERFIL PERSONAL Y EL CONTEXTO DE DESARROLLO SOCIAL

VALORAR LA PROPUESTA DE NEGOCIO CONFORME CON SU ESTRUCTURA Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL

01.INTEGRAR ELEMENTOS DE LA CULTURA EMPRENDEDORA TENIENDO EN CUENTA EL PERFIL PERSONAL Y EL CONTEXTO DE DESARROLLO SOCIAL.

02.CARACTERIZAR LA IDEA DE NEGOCIO TENIENDO EN CUENTA LAS OPORTUNIDADES Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL.

03.ESTRUCTURAR EL PLAN DE NEGOCIO DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS EMPRESARIALES Y TENDENCIAS DE

04. ESTRUCTURAR EL PLAN DE NEGOCIO DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS EMPRESARIALES Y TENDENCIAS DE

- 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: OPERAR MÁQUINAS DE CARPINTERÍA DE ACUERDO CON TÉCNICAS DE MECANIZADO
- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Orientar investigación formativa según referentes técnicos
- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: PROGRAMAR LA PRODUCCIÓN SEGÚN MÉTODOS Y PARÁMETROS TÉCNICOS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

EVALUAR LOS RECURSOS DISPONIBLES DE LA EMPRESA DE ACUERDO CON LA PLANEACIÓN DE LA PRODUCCIÓN Y CRITERIOS TÉCNICOS.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01. IDENTIFICAR SITUACIONES PROBLEMÁTICAS ASOCIADAS A SUS NECESIDADES DE CONTEXTO APLICANDO PROCEDIMIENTOS MATEMÁTICOS.

02. PLANTEAR PROBLEMAS ARITMÉTICOS, GEOMÉTRICOS Y MÉTRICOS DE ACUERDO CON LOS CONTEXTOS PRODUCTIVO Y

03. SOLUCIONAR PROBLEMAS DEL ENTORNO PRODUCTIVO Y SOCIAL APLICANDO PRINCIPIOS MATEMÁTICOS.

04. VERIFICAR LOS RESULTADOS DE LOS PROCEDIMIENTOS MATEMÁTICOS CONFORME CON LOS REQUERIMIENTOS DE LOS DIFERENTES CONTEXTOS

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Resultado de Aprendizaje de la Inducción.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Supervisar procesos de producción de acuerdo con procedimientos técnicos

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ALISTAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.

APLICAR FUNCIONALIDADES DE HERRAMIENTAS Y SERVICIOS TIC, DE ACUERDO CON MANUALES DE USO, PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y BUENAS PRÁCTICAS.

CORREGIR PRODUCTOS TIC, DE ACUERDO CON EL MEJORAMIENTO EN EL USO DE LAS HERRAMIENTAS

EVALUAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

EVISAR LOS PRODUCTOS OBTENIDOS, DE ACUERDO CON LOS OBJETIVOS PROPUESTOS.

IDENTIFICAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC) A UTILIZAR, DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.

IMPLEMENTAR BUENAS PRÁCTICAS DE USO, DE ACUERDO CON LA TECNOLOGÍA EMPLEADA.

MANIPULAR HERRAMIENTAS TIC, DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS, MANUALES Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS.

OPTIMIZAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LA VERIFICACIÓN

SELECCIONAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES IDENTIFICADAS.

USAR HERRAMIENTAS TIC, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS, MANUALES DE FUNCIONAMIENTO, PROCEDIMIENTOS Y ESTÁNDARES

VERIFICAR LOS RESULTADOS OBTENIDOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

01. SELECCIONAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES IDENTIFICADAS.

02. USAR HERRAMIENTAS TIC, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS, MANUALES DE FUNCIONAMIENTO, PROCEDIMIENTOS Y ESTÁNDARES.

03. VERIFICAR LOS RESULTADOS OBTENIDOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

04. IMPLEMENTAR BUENAS PRÁCTICAS DE USO, DE ACUERDO CON LA TECNOLOGÍA EMPLEADA.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 26,80

DE APRENDIZAJE:

- 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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ANALIZAR LOS COMPONENTES DE LA COMUNICACIÓN SEGÚN SUS CARACTERÍSTICAS, INTENCIONALIDAD Y CONTEXTO

ARGUMENTAR EN FORMA ORAL Y ESCRITA ATENDIENDO LAS EXIGENCIAS Y PARTICULARIDADES DE LAS DIVERSAS SITUACIONES COMUNICATIVAS MEDIANTE LOS DISTINTOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.

ESTABLECER PROCESOS DE ENRIQUECIMIENTO LEXICAL Y ACCIONES DE MEJORAMIENTO EN EL DESARROLLO DE PROCESOS COMUNICATIVOS SEGÚN REQUERIMIENTOS DEL CONTEXTO.

RELACIONAR LOS PROCESOS COMUNICATIVOS TENIENDO EN CUENTA CRITERIOS DE LÓGICA Y RACIONALIDAD

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ENCHAPAR MUEBLES DE ACUERDO CON PROCEDIMIENTOS TÉCNICOS Y NORMATIVA
- 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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CARACTERIZAR LA IDEA DE NEGOCIO TENIENDO EN CUENTA LAS OPORTUNIDADES Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL

ESTRUCTURAR EL PLAN DE NEGOCIO DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS EMPRESARIALES Y TENDENCIAS DE MERCADO

INTEGRAR ELEMENTOS DE LA CULTURA EMPRENDEDORA TENIENDO EN CUENTA EL PERFIL PERSONAL Y EL CONTEXTO DE DESARROLLO SOCIAL

VALORAR LA PROPUESTA DE NEGOCIO CONFORME CON SU ESTRUCTURA Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL

01.INTEGRAR ELEMENTOS DE LA CULTURA EMPRENDEDORA TENIENDO EN CUENTA EL PERFIL PERSONAL Y EL CONTEXTO DE DESARROLLO SOCIAL.

02.CARACTERIZAR LA IDEA DE NEGOCIO TENIENDO EN CUENTA LAS OPORTUNIDADES Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL.

03.ESTRUCTURAR EL PLAN DE NEGOCIO DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS EMPRESARIALES Y TENDENCIAS DE

04.ESTRUCTURAR EL PLAN DE NEGOCIO DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS EMPRESARIALES Y TENDENCIAS DE

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** INSTALAR OBRAS DE CARPINTERÍA DE ACUERDO CON PROCEDIMIENTO TÉCNICO.

- **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:** OPERAR MÁQUINAS DE CARPINTERÍA DE ACUERDO CON TÉCNICAS DE MECANIZADO

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01.IDENTIFICAR SITUACIONES PROBLEMÁTICAS ASOCIADAS A SUS NECESIDADES DE CONTEXTO APLICANDO PROCEDIMIENTOS MATEMÁTICOS.

02.PLANTEAR PROBLEMAS ARITMÉTICOS, GEOMÉTRICOS Y MÉTRICOS DE ACUERDO CON LOS CONTEXTOS PRODUCTIVO Y

03.SOLUCIONAR PROBLEMAS DEL ENTORNO PRODUCTIVO Y SOCIAL APLICANDO PRINCIPIOS MATEMÁTICOS.

04.VERIFICAR LOS RESULTADOS DE LOS PROCEDIMIENTOS MATEMÁTICOS CONFORME CON LOS REQUERIMIENTOS DE LOS DIFERENTES CONTEXTOS

- 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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ALISTAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.

APLICAR FUNCIONALIDADES DE HERRAMIENTAS Y SERVICIOS TIC, DE ACUERDO CON MANUALES DE USO, PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y BUENAS PRÁCTICAS.

CORREGIR PRODUCTOS TIC, DE ACUERDO CON EL MEJORAMIENTO EN EL USO DE LAS HERRAMIENTAS

EVALUAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

EVISAR LOS PRODUCTOS OBTENIDOS, DE ACUERDO CON LOS OBJETIVOS PROPUESTOS.

IDENTIFICAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC) A UTILIZAR, DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.

IMPLEMENTAR BUENAS PRÁCTICAS DE USO, DE ACUERDO CON LA TECNOLOGÍA EMPLEADA.

MANIPULAR HERRAMIENTAS TIC, DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS, MANUALES Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS.

OPTIMIZAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LA VERIFICACIÓN

SELECCIONAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES IDENTIFICADAS.

USAR HERRAMIENTAS TIC, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS, MANUALES DE FUNCIONAMIENTO, PROCEDIMIENTOS Y ESTÁNDARES

VERIFICAR LOS RESULTADOS OBTENIDOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

01.SELECCIONAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES IDENTIFICADAS.

02.USAR HERRAMIENTAS TIC, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS, MANUALES DE FUNCIONAMIENTO, PROCEDIMIENTOS Y ESTÁNDARES.

03.VERIFICAR LOS RESULTADOS OBTENIDOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

04.IMPLEMENTAR BUENAS PRÁCTICAS DE USO, DE ACUERDO CON LA TECNOLOGÍA EMPLEADA.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 20,00

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS: 134,60

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
01/11/2023	30/11/2023	DESARROLLO CURRICULAR	25,00
TOTAL ACTIVIDADES ADICIONALES:			25,00

INSTRUCTOR: JAVIER ORLANDO BENAVIDES CASAS

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE TECNOLOGIAS PARA LA CONSTRUCCION Y LA MADERA

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: JAVIER ORLANDO BENAVIDES CASAS

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE TECNOLOGIAS PARA LA CONSTRUCCION Y LA MADERA

FECHA INICIAL: 01/12/2023 00:00:00

FECHA FINAL: 16/12/2023 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 2710533 - CONSTRUCCIONES LIVIANAS INDUSTRIALIZADAS EN SECO

- **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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ANALIZAR LOS COMPONENTES DE LA COMUNICACIÓN SEGÚN SUS CARACTERÍSTICAS, INTENCIONALIDAD Y CONTEXTO

ARGUMENTAR EN FORMA ORAL Y ESCRITA ATENDIENDO LAS EXIGENCIAS Y PARTICULARIDADES DE LAS DIVERSAS SITUACIONES COMUNICATIVAS MEDIANTE LOS DISTINTOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.

ESTABLECER PROCESOS DE ENRIQUECIMIENTO LEXICAL Y ACCIONES DE MEJORAMIENTO EN EL DESARROLLO DE PROCESOS COMUNICATIVOS SEGÚN REQUERIMIENTOS DEL CONTEXTO.

RELACIONAR LOS PROCESOS COMUNICATIVOS TENIENDO EN CUENTA CRITERIOS DE LÓGICA Y RACIONALIDAD

- **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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CARACTERIZAR LA IDEA DE NEGOCIO TENIENDO EN CUENTA LAS OPORTUNIDADES Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL

ESTRUCTURAR EL PLAN DE NEGOCIO DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS EMPRESARIALES Y TENDENCIAS DE MERCADO

INTEGRAR ELEMENTOS DE LA CULTURA EMPRENDEDORA TENIENDO EN CUENTA EL PERFIL PERSONAL Y EL CONTEXTO DE DESARROLLO SOCIAL

VALORAR LA PROPUESTA DE NEGOCIO CONFORME CON SU ESTRUCTURA Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL

01.INTEGRAR ELEMENTOS DE LA CULTURA EMPRENDEDORA TENIENDO EN CUENTA EL PERFIL PERSONAL Y EL CONTEXTO DE DESARROLLO SOCIAL.

02.CARACTERIZAR LA IDEA DE NEGOCIO TENIENDO EN CUENTA LAS OPORTUNIDADES Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL.

03.ESTRUCTURAR EL PLAN DE NEGOCIO DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS EMPRESARIALES Y TENDENCIAS DE

04.ESTRUCTURAR EL PLAN DE NEGOCIO DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS EMPRESARIALES Y TENDENCIAS DE

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Instalar sistemas constructivos en seco de acuerdo con planos y especificaciones técnicas
- **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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01.IDENTIFICAR SITUACIONES PROBLEMÁTICAS ASOCIADAS A SUS NECESIDADES DE CONTEXTO APLICANDO PROCEDIMIENTOS MATEMÁTICOS.

02.PLANTEAR PROBLEMAS ARITMÉTICOS, GEOMÉTRICOS Y MÉTRICOS DE ACUERDO CON LOS CONTEXTOS PRODUCTIVO Y

03.SOLUCIONAR PROBLEMAS DEL ENTORNO PRODUCTIVO Y SOCIAL APLICANDO PRINCIPIOS MATEMÁTICOS.

04.VERIFICAR LOS RESULTADOS DE LOS PROCEDIMIENTOS MATEMÁTICOS CONFORME CON LOS REQUERIMIENTOS DE LOS DIFERENTES CONTEXTOS

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Replantear los diseños de acuerdo con planos y especificaciones técnicas de construcción.
- **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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ALISTAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.

APLICAR FUNCIONALIDADES DE HERRAMIENTAS Y SERVICIOS TIC, DE ACUERDO CON MANUALES DE USO, PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y BUENAS PRÁCTICAS.

CORREGIR PRODUCTOS TIC, DE ACUERDO CON EL MEJORAMIENTO EN EL USO DE LAS HERRAMIENTAS

EVALUAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

EVISAR LOS PRODUCTOS OBTENIDOS, DE ACUERDO CON LOS OBJETIVOS PROPUESTOS.

IDENTIFICAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC) A UTILIZAR, DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.

IMPLEMENTAR BUENAS PRÁCTICAS DE USO, DE ACUERDO CON LA TECNOLOGÍA EMPLEADA.

MANIPULAR HERRAMIENTAS TIC, DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS, MANUALES Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS.

OPTIMIZAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LA VERIFICACIÓN

SELECCIONAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES IDENTIFICADAS.

USAR HERRAMIENTAS TIC, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS, MANUALES DE FUNCIONAMIENTO, PROCEDIMIENTOS Y ESTÁNDARES

VERIFICAR LOS RESULTADOS OBTENIDOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

01. SELECCIONAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES IDENTIFICADAS.

02. USAR HERRAMIENTAS TIC, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS, MANUALES DE FUNCIONAMIENTO, PROCEDIMIENTOS Y ESTÁNDARES.

03. VERIFICAR LOS RESULTADOS OBTENIDOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

04. IMPLEMENTAR BUENAS PRÁCTICAS DE USO, DE ACUERDO CON LA TECNOLOGÍA EMPLEADA.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 20,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2655628 - GESTION DE PROCESOS Y PRODUCCION DE MOBILIARIO

- **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:** CONTROLAR LA CALIDAD DE LOS PROCESOS DE ACUERDO CON REQUERIMIENTOS TÉCNICOS Y NORMATIVA
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ANALIZAR LOS COMPONENTES DE LA COMUNICACIÓN SEGÚN SUS CARACTERÍSTICAS, INTENCIONALIDAD Y CONTEXTO

ARGUMENTAR EN FORMA ORAL Y ESCRITA ATENDIENDO LAS EXIGENCIAS Y PARTICULARIDADES DE LAS DIVERSAS SITUACIONES COMUNICATIVAS MEDIANTE LOS DISTINTOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.

ESTABLECER PROCESOS DE ENRIQUECIMIENTO LEXICAL Y ACCIONES DE MEJORAMIENTO EN EL DESARROLLO DE PROCESOS COMUNICATIVOS SEGÚN REQUERIMIENTOS DEL CONTEXTO.

RELACIONAR LOS PROCESOS COMUNICATIVOS TENIENDO EN CUENTA CRITERIOS DE LÓGICA Y RACIONALIDAD

- **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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CARACTERIZAR LA IDEA DE NEGOCIO TENIENDO EN CUENTA LAS OPORTUNIDADES Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL

ESTRUCTURAR EL PLAN DE NEGOCIO DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS EMPRESARIALES Y TENDENCIAS DE MERCADO

INTEGRAR ELEMENTOS DE LA CULTURA EMPRENDEDORA TENIENDO EN CUENTA EL PERFIL PERSONAL Y EL CONTEXTO DE DESARROLLO SOCIAL

VALORAR LA PROPUESTA DE NEGOCIO CONFORME CON SU ESTRUCTURA Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL

01.INTEGRAR ELEMENTOS DE LA CULTURA EMPRENDEDORA TENIENDO EN CUENTA EL PERFIL PERSONAL Y EL CONTEXTO DE DESARROLLO SOCIAL.

02.CARACTERIZAR LA IDEA DE NEGOCIO TENIENDO EN CUENTA LAS OPORTUNIDADES Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL.

03.ESTRUCTURAR EL PLAN DE NEGOCIO DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS EMPRESARIALES Y TENDENCIAS DE

04.ESTRUCTURAR EL PLAN DE NEGOCIO DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS EMPRESARIALES Y TENDENCIAS DE

- **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: OPERAR MÁQUINAS DE CARPINTERÍA DE ACUERDO CON TÉCNICAS DE MECANIZADO

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Orientar investigación formativa según referentes técnicos

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: PROGRAMAR LA PRODUCCIÓN SEGÚN MÉTODOS Y PARÁMETROS TÉCNICOS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

EVALUAR LOS RECURSOS DISPONIBLES DE LA EMPRESA DE ACUERDO CON LA PLANEACIÓN DE LA PRODUCCIÓN Y CRITERIOS TÉCNICOS.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01. IDENTIFICAR SITUACIONES PROBLEMÁTICAS ASOCIADAS A SUS NECESIDADES DE CONTEXTO APLICANDO PROCEDIMIENTOS MATEMÁTICOS.

02. PLANTEAR PROBLEMAS ARITMÉTICOS, GEOMÉTRICOS Y MÉTRICOS DE ACUERDO CON LOS CONTEXTOS PRODUCTIVO Y

03. SOLUCIONAR PROBLEMAS DEL ENTORNO PRODUCTIVO Y SOCIAL APLICANDO PRINCIPIOS MATEMÁTICOS.

04. VERIFICAR LOS RESULTADOS DE LOS PROCEDIMIENTOS MATEMÁTICOS CONFORME CON LOS REQUERIMIENTOS DE LOS DIFERENTES CONTEXTOS

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Resultado de Aprendizaje de la Inducción.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Supervisar procesos de producción de acuerdo con procedimientos técnicos

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ALISTAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.

APLICAR FUNCIONALIDADES DE HERRAMIENTAS Y SERVICIOS TIC, DE ACUERDO CON MANUALES DE USO, PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y BUENAS PRÁCTICAS.

CORREGIR PRODUCTOS TIC, DE ACUERDO CON EL MEJORAMIENTO EN EL USO DE LAS HERRAMIENTAS

EVALUAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

EVISAR LOS PRODUCTOS OBTENIDOS, DE ACUERDO CON LOS OBJETIVOS PROPUESTOS.

IDENTIFICAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC) A UTILIZAR, DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.

IMPLEMENTAR BUENAS PRÁCTICAS DE USO, DE ACUERDO CON LA TECNOLOGÍA EMPLEADA.

MANIPULAR HERRAMIENTAS TIC, DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS, MANUALES Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS.

OPTIMIZAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LA VERIFICACIÓN

SELECCIONAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES IDENTIFICADAS.

USAR HERRAMIENTAS TIC, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS, MANUALES DE FUNCIONAMIENTO, PROCEDIMIENTOS Y ESTÁNDARES

VERIFICAR LOS RESULTADOS OBTENIDOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

01.SELECCIONAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES IDENTIFICADAS.

02.USAR HERRAMIENTAS TIC, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS, MANUALES DE FUNCIONAMIENTO, PROCEDIMIENTOS Y ESTÁNDARES.

03.VERIFICAR LOS RESULTADOS OBTENIDOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

04.IMPLEMENTAR BUENAS PRÁCTICAS DE USO, DE ACUERDO CON LA TECNOLOGÍA EMPLEADA.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	8,00
--------------------------------------	-------------

FICHA DE APRENDIZAJE:	2871802 - MANEJO DE MAQUINAS PARA EL TRABAJO DE LA MADERA
------------------------------	--

- 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: 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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CARACTERIZAR LA IDEA DE NEGOCIO TENIENDO EN CUENTA LAS OPORTUNIDADES Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL

ESTRUCTURAR EL PLAN DE NEGOCIO DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS EMPRESARIALES Y TENDENCIAS DE MERCADO

INTEGRAR ELEMENTOS DE LA CULTURA EMPRENDEDORA TENIENDO EN CUENTA EL PERFIL PERSONAL Y EL CONTEXTO DE DESARROLLO SOCIAL

VALORAR LA PROPUESTA DE NEGOCIO CONFORME CON SU ESTRUCTURA Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL

01.INTEGRAR ELEMENTOS DE LA CULTURA EMPRENDEDORA TENIENDO EN CUENTA EL PERFIL PERSONAL Y EL CONTEXTO DE DESARROLLO SOCIAL.

02.CARACTERIZAR LA IDEA DE NEGOCIO TENIENDO EN CUENTA LAS OPORTUNIDADES Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL.

03.ESTRUCTURAR EL PLAN DE NEGOCIO DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS EMPRESARIALES Y TENDENCIAS DE

04.ESTRUCTURAR EL PLAN DE NEGOCIO DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS EMPRESARIALES Y TENDENCIAS DE

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: OPERAR MÁQUINAS DE CARPINTERÍA DE ACUERDO CON TÉCNICAS DE MECANIZADO

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- 01. IDENTIFICAR SITUACIONES PROBLEMÁTICAS ASOCIADAS A SUS NECESIDADES DE CONTEXTO APLICANDO PROCEDIMIENTOS MATEMÁTICOS.
- 02. PLANTEAR PROBLEMAS ARITMÉTICOS, GEOMÉTRICOS Y MÉTRICOS DE ACUERDO CON LOS CONTEXTOS PRODUCTIVO Y
- 03. SOLUCIONAR PROBLEMAS DEL ENTORNO PRODUCTIVO Y SOCIAL APLICANDO PRINCIPIOS MATEMÁTICOS.
- 04. VERIFICAR LOS RESULTADOS DE LOS PROCEDIMIENTOS MATEMÁTICOS CONFORME CON LOS REQUERIMIENTOS DE LOS DIFERENTES CONTEXTOS

- **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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- ALISTAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.
- APLICAR FUNCIONALIDADES DE HERRAMIENTAS Y SERVICIOS TIC, DE ACUERDO CON MANUALES DE USO, PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y BUENAS PRÁCTICAS.
- CORREGIR PRODUCTOS TIC, DE ACUERDO CON EL MEJORAMIENTO EN EL USO DE LAS HERRAMIENTAS
- EVALUAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.
- EVISAR LOS PRODUCTOS OBTENIDOS, DE ACUERDO CON LOS OBJETIVOS PROPUESTOS.
- IDENTIFICAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC) A UTILIZAR, DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.
- IMPLEMENTAR BUENAS PRÁCTICAS DE USO, DE ACUERDO CON LA TECNOLOGÍA EMPLEADA.
- MANIPULAR HERRAMIENTAS TIC, DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS, MANUALES Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS.
- OPTIMIZAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LA VERIFICACIÓN
- SELECCIONAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES IDENTIFICADAS.

USAR HERRAMIENTAS TIC, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS, MANUALES DE FUNCIONAMIENTO, PROCEDIMIENTOS Y ESTÁNDARES

VERIFICAR LOS RESULTADOS OBTENIDOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

01. SELECCIONAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES IDENTIFICADAS.

02. USAR HERRAMIENTAS TIC, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS, MANUALES DE FUNCIONAMIENTO, PROCEDIMIENTOS Y ESTÁNDARES.

03. VERIFICAR LOS RESULTADOS OBTENIDOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

04. IMPLEMENTAR BUENAS PRÁCTICAS DE USO, DE ACUERDO CON LA TECNOLOGÍA EMPLEADA.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 8,00

FICHA 2825551 - CARPINTERIA.
DE APRENDIZAJE:

- **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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ANALIZAR LOS COMPONENTES DE LA COMUNICACIÓN SEGÚN SUS CARACTERÍSTICAS, INTENCIONALIDAD Y CONTEXTO

ARGUMENTAR EN FORMA ORAL Y ESCRITA ATENDIENDO LAS EXIGENCIAS Y PARTICULARIDADES DE LAS DIVERSAS SITUACIONES COMUNICATIVAS MEDIANTE LOS DISTINTOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.

ESTABLECER PROCESOS DE ENRIQUECIMIENTO LEXICAL Y ACCIONES DE MEJORAMIENTO EN EL DESARROLLO DE PROCESOS COMUNICATIVOS SEGÚN REQUERIMIENTOS DEL CONTEXTO.

RELACIONAR LOS PROCESOS COMUNICATIVOS TENIENDO EN CUENTA CRITERIOS DE LÓGICA Y RACIONALIDAD

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** ENCHAPAR MUEBLES DE ACUERDO CON PROCEDIMIENTOS TÉCNICOS Y NORMATIVA
- **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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CARACTERIZAR LA IDEA DE NEGOCIO TENIENDO EN CUENTA LAS OPORTUNIDADES Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL

ESTRUCTURAR EL PLAN DE NEGOCIO DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS EMPRESARIALES Y TENDENCIAS DE MERCADO

INTEGRAR ELEMENTOS DE LA CULTURA EMPRENDEDORA TENIENDO EN CUENTA EL PERFIL PERSONAL Y EL CONTEXTO DE DESARROLLO SOCIAL

VALORAR LA PROPUESTA DE NEGOCIO CONFORME CON SU ESTRUCTURA Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL

01.INTEGRAR ELEMENTOS DE LA CULTURA EMPRENDEDORA TENIENDO EN CUENTA EL PERFIL PERSONAL Y EL CONTEXTO DE DESARROLLO SOCIAL.

02.CARACTERIZAR LA IDEA DE NEGOCIO TENIENDO EN CUENTA LAS OPORTUNIDADES Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL.

03.ESTRUCTURAR EL PLAN DE NEGOCIO DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS EMPRESARIALES Y TENDENCIAS DE

04.ESTRUCTURAR EL PLAN DE NEGOCIO DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS EMPRESARIALES Y TENDENCIAS DE

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** INSTALAR OBRAS DE CARPINTERÍA DE ACUERDO CON PROCEDIMIENTO TÉCNICO.

- **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:** OPERAR MÁQUINAS DE CARPINTERÍA DE ACUERDO CON TÉCNICAS DE MECANIZADO
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- 01.IDENTIFICAR SITUACIONES PROBLEMÁTICAS ASOCIADAS A SUS NECESIDADES DE CONTEXTO APLICANDO PROCEDIMIENTOS MATEMÁTICOS.
- 02.PLANTEAR PROBLEMAS ARITMÉTICOS, GEOMÉTRICOS Y MÉTRICOS DE ACUERDO CON LOS CONTEXTOS PRODUCTIVO Y
- 03.SOLUCIONAR PROBLEMAS DEL ENTORNO PRODUCTIVO Y SOCIAL APLICANDO PRINCIPIOS MATEMÁTICOS.
- 04.VERIFICAR LOS RESULTADOS DE LOS PROCEDIMIENTOS MATEMÁTICOS CONFORME CON LOS REQUERIMIENTOS DE LOS DIFERENTES CONTEXTOS

- **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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- ALISTAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.
- APLICAR FUNCIONALIDADES DE HERRAMIENTAS Y SERVICIOS TIC, DE ACUERDO CON MANUALES DE USO, PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y BUENAS PRÁCTICAS.
- CORREGIR PRODUCTOS TIC, DE ACUERDO CON EL MEJORAMIENTO EN EL USO DE LAS HERRAMIENTAS
- EVALUAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

EVISAR LOS PRODUCTOS OBTENIDOS, DE ACUERDO CON LOS OBJETIVOS PROPUESTOS.

IDENTIFICAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC) A UTILIZAR, DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.

IMPLEMENTAR BUENAS PRÁCTICAS DE USO, DE ACUERDO CON LA TECNOLOGÍA EMPLEADA.

MANIPULAR HERRAMIENTAS TIC, DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS, MANUALES Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS.

OPTIMIZAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LA VERIFICACIÓN

SELECCIONAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES IDENTIFICADAS.

USAR HERRAMIENTAS TIC, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS, MANUALES DE FUNCIONAMIENTO, PROCEDIMIENTOS Y ESTÁNDARES

VERIFICAR LOS RESULTADOS OBTENIDOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

01. SELECCIONAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES IDENTIFICADAS.

02. USAR HERRAMIENTAS TIC, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS, MANUALES DE FUNCIONAMIENTO, PROCEDIMIENTOS Y ESTÁNDARES.

03. VERIFICAR LOS RESULTADOS OBTENIDOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

04. IMPLEMENTAR BUENAS PRÁCTICAS DE USO, DE ACUERDO CON LA TECNOLOGÍA EMPLEADA.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	8,00
--------------------------------------	-------------

FICHA DE APRENDIZAJE:	2697446 - GESTION DE PROCESOS Y PRODUCCION DE MOBILIARIO
------------------------------	---

- | | |
|-------------------------------|---|
| • 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: | CONTROLAR LA CALIDAD DE LOS PROCESOS DE ACUERDO CON REQUERIMIENTOS TÉCNICOS Y NORMATIVA |

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ANALIZAR LOS COMPONENTES DE LA COMUNICACIÓN SEGÚN SUS CARACTERÍSTICAS, INTENCIONALIDAD Y CONTEXTO

ARGUMENTAR EN FORMA ORAL Y ESCRITA ATENDIENDO LAS EXIGENCIAS Y PARTICULARIDADES DE LAS DIVERSAS SITUACIONES COMUNICATIVAS MEDIANTE LOS DISTINTOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.

ESTABLECER PROCESOS DE ENRIQUECIMIENTO LEXICAL Y ACCIONES DE MEJORAMIENTO EN EL DESARROLLO DE PROCESOS COMUNICATIVOS SEGÚN REQUERIMIENTOS DEL CONTEXTO.

RELACIONAR LOS PROCESOS COMUNICATIVOS TENIENDO EN CUENTA CRITERIOS DE LÓGICA Y RACIONALIDAD

- **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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CARACTERIZAR LA IDEA DE NEGOCIO TENIENDO EN CUENTA LAS OPORTUNIDADES Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL

ESTRUCTURAR EL PLAN DE NEGOCIO DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS EMPRESARIALES Y TENDENCIAS DE MERCADO

INTEGRAR ELEMENTOS DE LA CULTURA EMPRENDEDORA TENIENDO EN CUENTA EL PERFIL PERSONAL Y EL CONTEXTO DE DESARROLLO SOCIAL

VALORAR LA PROPUESTA DE NEGOCIO CONFORME CON SU ESTRUCTURA Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL

01.INTEGRAR ELEMENTOS DE LA CULTURA EMPRENDEDORA TENIENDO EN CUENTA EL PERFIL PERSONAL Y EL CONTEXTO DE DESARROLLO SOCIAL.

02.CARACTERIZAR LA IDEA DE NEGOCIO TENIENDO EN CUENTA LAS OPORTUNIDADES Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL.

03.ESTRUCTURAR EL PLAN DE NEGOCIO DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS EMPRESARIALES Y TENDENCIAS DE

04. ESTRUCTURAR EL PLAN DE NEGOCIO DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS EMPRESARIALES Y TENDENCIAS DE

- 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: OPERAR MÁQUINAS DE CARPINTERÍA DE ACUERDO CON TÉCNICAS DE MECANIZADO
- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Orientar investigación formativa según referentes técnicos
- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: PROGRAMAR LA PRODUCCIÓN SEGÚN MÉTODOS Y PARÁMETROS TÉCNICOS

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

EVALUAR LOS RECURSOS DISPONIBLES DE LA EMPRESA DE ACUERDO CON LA PLANEACIÓN DE LA PRODUCCIÓN Y CRITERIOS TÉCNICOS.

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01. IDENTIFICAR SITUACIONES PROBLEMÁTICAS ASOCIADAS A SUS NECESIDADES DE CONTEXTO APLICANDO PROCEDIMIENTOS MATEMÁTICOS.

02. PLANTEAR PROBLEMAS ARITMÉTICOS, GEOMÉTRICOS Y MÉTRICOS DE ACUERDO CON LOS CONTEXTOS PRODUCTIVO Y

03. SOLUCIONAR PROBLEMAS DEL ENTORNO PRODUCTIVO Y SOCIAL APLICANDO PRINCIPIOS MATEMÁTICOS.

04. VERIFICAR LOS RESULTADOS DE LOS PROCEDIMIENTOS MATEMÁTICOS CONFORME CON LOS REQUERIMIENTOS DE LOS DIFERENTES CONTEXTOS

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Resultado de Aprendizaje de la Inducción.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Supervisar procesos de producción de acuerdo con procedimientos técnicos

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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ALISTAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.

APLICAR FUNCIONALIDADES DE HERRAMIENTAS Y SERVICIOS TIC, DE ACUERDO CON MANUALES DE USO, PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y BUENAS PRÁCTICAS.

CORREGIR PRODUCTOS TIC, DE ACUERDO CON EL MEJORAMIENTO EN EL USO DE LAS HERRAMIENTAS

EVALUAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

EVISAR LOS PRODUCTOS OBTENIDOS, DE ACUERDO CON LOS OBJETIVOS PROPUESTOS.

IDENTIFICAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC) A UTILIZAR, DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.

IMPLEMENTAR BUENAS PRÁCTICAS DE USO, DE ACUERDO CON LA TECNOLOGÍA EMPLEADA.

MANIPULAR HERRAMIENTAS TIC, DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS, MANUALES Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS.

OPTIMIZAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LA VERIFICACIÓN

SELECCIONAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES IDENTIFICADAS.

USAR HERRAMIENTAS TIC, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS, MANUALES DE FUNCIONAMIENTO, PROCEDIMIENTOS Y ESTÁNDARES

VERIFICAR LOS RESULTADOS OBTENIDOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

01. SELECCIONAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES IDENTIFICADAS.

02. USAR HERRAMIENTAS TIC, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS, MANUALES DE FUNCIONAMIENTO, PROCEDIMIENTOS Y ESTÁNDARES.

03. VERIFICAR LOS RESULTADOS OBTENIDOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

04. IMPLEMENTAR BUENAS PRÁCTICAS DE USO, DE ACUERDO CON LA TECNOLOGÍA EMPLEADA.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 14,90

DE APRENDIZAJE:

- 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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ANALIZAR LOS COMPONENTES DE LA COMUNICACIÓN SEGÚN SUS CARACTERÍSTICAS, INTENCIONALIDAD Y CONTEXTO

ARGUMENTAR EN FORMA ORAL Y ESCRITA ATENDIENDO LAS EXIGENCIAS Y PARTICULARIDADES DE LAS DIVERSAS SITUACIONES COMUNICATIVAS MEDIANTE LOS DISTINTOS SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN.

ESTABLECER PROCESOS DE ENRIQUECIMIENTO LEXICAL Y ACCIONES DE MEJORAMIENTO EN EL DESARROLLO DE PROCESOS COMUNICATIVOS SEGÚN REQUERIMIENTOS DEL CONTEXTO.

RELACIONAR LOS PROCESOS COMUNICATIVOS TENIENDO EN CUENTA CRITERIOS DE LÓGICA Y RACIONALIDAD

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ENCHAPAR MUEBLES DE ACUERDO CON PROCEDIMIENTOS TÉCNICOS Y NORMATIVA
- 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.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CARACTERIZAR LA IDEA DE NEGOCIO TENIENDO EN CUENTA LAS OPORTUNIDADES Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL

ESTRUCTURAR EL PLAN DE NEGOCIO DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS EMPRESARIALES Y TENDENCIAS DE MERCADO

INTEGRAR ELEMENTOS DE LA CULTURA EMPRENDEDORA TENIENDO EN CUENTA EL PERFIL PERSONAL Y EL CONTEXTO DE DESARROLLO SOCIAL

VALORAR LA PROPUESTA DE NEGOCIO CONFORME CON SU ESTRUCTURA Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL

01.INTEGRAR ELEMENTOS DE LA CULTURA EMPRENDEDORA TENIENDO EN CUENTA EL PERFIL PERSONAL Y EL CONTEXTO DE DESARROLLO SOCIAL.

02.CARACTERIZAR LA IDEA DE NEGOCIO TENIENDO EN CUENTA LAS OPORTUNIDADES Y NECESIDADES DEL SECTOR PRODUCTIVO Y SOCIAL.

03.ESTRUCTURAR EL PLAN DE NEGOCIO DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS EMPRESARIALES Y TENDENCIAS DE

04.ESTRUCTURAR EL PLAN DE NEGOCIO DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS EMPRESARIALES Y TENDENCIAS DE

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** INSTALAR OBRAS DE CARPINTERÍA DE ACUERDO CON PROCEDIMIENTO TÉCNICO.

- **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:** OPERAR MÁQUINAS DE CARPINTERÍA DE ACUERDO CON TÉCNICAS DE MECANIZADO

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01.IDENTIFICAR SITUACIONES PROBLEMÁTICAS ASOCIADAS A SUS NECESIDADES DE CONTEXTO APLICANDO PROCEDIMIENTOS MATEMÁTICOS.

02.PLANTEAR PROBLEMAS ARITMÉTICOS, GEOMÉTRICOS Y MÉTRICOS DE ACUERDO CON LOS CONTEXTOS PRODUCTIVO Y

03.SOLUCIONAR PROBLEMAS DEL ENTORNO PRODUCTIVO Y SOCIAL APLICANDO PRINCIPIOS MATEMÁTICOS.

04.VERIFICAR LOS RESULTADOS DE LOS PROCEDIMIENTOS MATEMÁTICOS CONFORME CON LOS REQUERIMIENTOS DE LOS DIFERENTES CONTEXTOS

- 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

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ALISTAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.

APLICAR FUNCIONALIDADES DE HERRAMIENTAS Y SERVICIOS TIC, DE ACUERDO CON MANUALES DE USO, PROCEDIMIENTOS ESTABLECIDOS Y BUENAS PRÁCTICAS.

CORREGIR PRODUCTOS TIC, DE ACUERDO CON EL MEJORAMIENTO EN EL USO DE LAS HERRAMIENTAS

EVALUAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

EVISAR LOS PRODUCTOS OBTENIDOS, DE ACUERDO CON LOS OBJETIVOS PROPUESTOS.

IDENTIFICAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC) A UTILIZAR, DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN.

IMPLEMENTAR BUENAS PRÁCTICAS DE USO, DE ACUERDO CON LA TECNOLOGÍA EMPLEADA.

MANIPULAR HERRAMIENTAS TIC, DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS, MANUALES Y PROTOCOLOS ESTABLECIDOS.

OPTIMIZAR LOS RESULTADOS, DE ACUERDO CON LA VERIFICACIÓN

SELECCIONAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES IDENTIFICADAS.

USAR HERRAMIENTAS TIC, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS, MANUALES DE FUNCIONAMIENTO, PROCEDIMIENTOS Y ESTÁNDARES

VERIFICAR LOS RESULTADOS OBTENIDOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

01.SELECCIONAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES IDENTIFICADAS.

02.USAR HERRAMIENTAS TIC, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS, MANUALES DE FUNCIONAMIENTO, PROCEDIMIENTOS Y ESTÁNDARES.

03.VERIFICAR LOS RESULTADOS OBTENIDOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS.

04.IMPLEMENTAR BUENAS PRÁCTICAS DE USO, DE ACUERDO CON LA TECNOLOGÍA EMPLEADA.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 8,00

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS: 66,90

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
01/12/2023	08/12/2023	DESARROLLO CURRICULAR	13,00
TOTAL ACTIVIDADES ADICIONALES:			13,00

INSTRUCTOR: JAVIER ORLANDO BENAVIDES CASAS

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO DE TECNOLOGIAS PARA LA CONSTRUCCION Y LA MADERA

EVIDENCIAS DE FORMACIÓN

JAVIER ORLANDO BENAVIDES CASAS

NOVIEMBRE / DICIEMBRE

2023

HORARIO IV TRIMESTRE 2023

Del 2 de Octubre al 16 de Diciembre de 2023

 <div> SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA CENTRO DE TECNOLOGÍAS PARA LA CONSTRUCCIÓN Y LA MADERA HORARIO- INSTRUCTOR COORDINADOR ACADÉMICO EDGAR ELÍAS PARRA RUBIO- ÁREA DE MADERAS, GUADUA Y LIVIANAS </div>							
INSTRUCTOR	JAVIER BENAVIDES	Cuarto Trimestre 2023		Nº de Horas		40	
HORA	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO	
7:00 - 8:00	0	0	0	0	0	0	0
8:00 - 9:00	0	0	0	0	0	0	0
9:00 - 10:00	0	0	0	0	0	0	0
10:00 - 11:00	0	0	0	0	0	0	0
11:00 - 12:00	0	0	0	0	0	0	0
12:00 - 13:00	0	0	0	0	0	0	0
13:00 - 14:00	0	0	0	0	0	0	0
14:00 - 15:00	0	0	0	0	0	0	0
15:00 - 16:00	0	0	0	0	0	0	0
16:00 - 17:00	0	0	0	0	0	0	0
17:00 - 18:00	0	0	0	0	0	0	0
18:00 - 19:00	0	0	0	0	0	0	0
19:00 - 20:00	0	0	0	0	0	0	0
20:00 - 21:00	0	0	0	0	0	0	0
21:00 - 22:00	0	0	0	0	0	0	0
<div> <div>NOMBRE DE LA COMPETENCIA</div> <div>FECHA INICIAL</div> <div>FECHA TERMINAL</div> </div>							
INSTRUCTOR							

GP5-17

HORARIO III TRIMESTRE 2023

Del 10 de Julio al 22 de Septiembre de 2023

 <div> SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA CENTRO DE TECNOLOGÍAS PARA LA CONSTRUCCIÓN Y LA MADERA HORARIO- INSTRUCTOR COORDINADOR ACADÉMICO EDGAR ELÍAS PARRA RUBIO- ÁREA DE MADERAS, GUADUA Y LIVIANAS </div>							
INSTRUCTOR	JAVIER BENAVIDES	Tercer Trimestre 2023		Nº de Horas		40	
HORA	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO	
7:00 - 8:00	0	0	0	0	0	0	0
8:00 - 9:00	0	0	0	0	0	0	0
9:00 - 10:00	0	0	0	0	0	0	0
10:00 - 11:00	0	0	0	0	0	0	0
11:00 - 12:00	0	0	0	0	0	0	0
12:00 - 13:00	0	0	0	0	0	0	0
13:00 - 14:00	0	0	0	0	0	0	0
14:00 - 15:00	0	0	0	0	0	0	0
15:00 - 16:00	0	0	0	0	0	0	0
16:00 - 17:00	0	0	0	0	0	0	0
17:00 - 18:00	0	0	0	0	0	0	0
18:00 - 19:00	0	0	0	0	0	0	0
19:00 - 20:00	0	0	0	0	0	0	0
20:00 - 21:00	0	0	0	0	0	0	0
21:00 - 22:00	0	0	0	0	0	0	0
<div> <div>NOMBRE DE LA COMPETENCIA</div> <div>FECHA INICIAL</div> <div>FECHA TERMINAL</div> </div>							
INSTRUCTOR							

GP5-17

HORARIO II TRIMESTRE 2023

Del 17 de Abril al 7 de Julio de 2023

 SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA CENTRO DE TECNOLOGÍAS PARA LA CONSTRUCCIÓN Y LA MADERA HORARIO- INSTRUCTOR COORDINADOR ACADÉMICO EDGAR ELÍAS PARRA RUBIO- ÁREA DE MADERAS, GUADUA Y LIVIANAS									
INSTRUCTOR	JAVIER BENAVIDES		Segundo Trimestre 2023		Nº de Horas				
					40				
HORA	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO			
7:00 - 8:00	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8:00 - 9:00	R.A.P.TIC - CARPINTERIA NUEVO HOME-CENTER C25C	R.A.P.MATEMÁTICAS - TIC - LIVIANAS 2710529 C25C	R.A.P.DIBUJO TECNICO - OPPM 2601448 C25H	0	R.A.P.TIC - CARPINTERIA 2617124 C25C	R.A.P.INTERPRETACIÓN DE PLANOS - CARPINTERIA 2617124 C25C	0	0	0
9:00 - 10:00	R.A.P.TIC - CARPINTERIA NUEVO HOME-CENTER C25C	R.A.P.MATEMÁTICAS - TIC - LIVIANAS 2710529 C25C	R.A.P.DIBUJO TECNICO - OPPM 2601448 C25H	R.A.P.TIC - CARPINTERIA 2617124 C25C	R.A.P.TIC - CARPINTERIA 2617124 C25C	R.A.P.INTERPRETACIÓN DE PLANOS - CARPINTERIA 2617124 C25C	0	0	0
10:00 - 11:00	R.A.P.TIC - CARPINTERIA NUEVO HOME-CENTER C25C	R.A.P.MATEMÁTICAS - TIC - LIVIANAS 2710529 C25C	R.A.P.DIBUJO TECNICO - OPPM 2601448 C25H	R.A.P.TIC - CARPINTERIA 2617124 C25C	R.A.P.TIC - CARPINTERIA 2617124 C25C	R.A.P.INTERPRETACIÓN DE PLANOS - CARPINTERIA 2617124 C25C	0	0	0
11:00 - 12:00	R.A.P.TIC - CARPINTERIA NUEVO HOME-CENTER C25C	R.A.P.MATEMÁTICAS - TIC - LIVIANAS 2710529 C25C	R.A.P.DIBUJO TECNICO - OPPM 2601448 C25H	R.A.P.TIC - CARPINTERIA 2617124 C25C	R.A.P.TIC - CARPINTERIA 2617124 C25C	R.A.P.INTERPRETACIÓN DE PLANOS - CARPINTERIA 2617124 C25C	0	0	0
12:00 - 13:00	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13:00 - 14:00	0	0	R.A.P.INTERPRETACIÓN DE CARTAS - CARPINTERIA 2710581 C25C	R.A.P.TIC - CARPINTERIA 2710581 C25C	R.A.P.TIC - CARPINTERIA 2710581 C25C	R.A.P.TIC - CARPINTERIA 2710581 C25C	0	0	0
14:00 - 15:00	0	0	R.A.P.INTERPRETACIÓN DE CARTAS - CARPINTERIA 2710581 C25C	R.A.P.TIC - CARPINTERIA 2710581 C25C	R.A.P.TIC - CARPINTERIA 2710581 C25C	R.A.P.TIC - CARPINTERIA 2710581 C25C	0	0	0
15:00 - 16:00	0	0	R.A.P.INTERPRETACIÓN DE CARTAS - CARPINTERIA 2710581 C25C	R.A.P.TIC - CARPINTERIA 2710581 C25C	R.A.P.TIC - CARPINTERIA 2710581 C25C	R.A.P.TIC - CARPINTERIA 2710581 C25C	0	0	0
16:00 - 17:00	0	0	R.A.P.INTERPRETACIÓN DE CARTAS - CARPINTERIA 2710581 C25C	R.A.P.TIC - CARPINTERIA 2710581 C25C	R.A.P.TIC - CARPINTERIA 2710581 C25C	R.A.P.TIC - CARPINTERIA 2710581 C25C	0	0	0
17:00 - 18:00	0	0	0	0	0	0	0	0	0
18:00 - 19:00	COMPLEMENTARIA FICHA 2561053 COMPLEMENTARIA C25C	COMPLEMENTARIA FICHA 2561053 COMPLEMENTARIA C25C	0	0	0	0	0	0	0
19:00 - 20:00	COMPLEMENTARIA FICHA 2561053 COMPLEMENTARIA C25C	COMPLEMENTARIA FICHA 2561053 COMPLEMENTARIA C25C	0	0	0	0	0	0	0
20:00 - 21:00	COMPLEMENTARIA FICHA 2561053 COMPLEMENTARIA C25C	COMPLEMENTARIA FICHA 2561053 COMPLEMENTARIA C25C	0	0	0	0	0	0	0
21:00 - 22:00	0	0	0	0	0	0	0	0	0
INSTRUCTOR									
NOMBRE DE LA COMPETENCIA									
FECHA INICIA									
FECHA TERMINA									

GPP-17

HORARIO I TRIMESTRE 2023

Del 9 de Febrero al 5 de Marzo de 2023

 SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE SENA CENTRO DE TECNOLOGÍAS PARA LA CONSTRUCCIÓN Y LA MADERA HORARIO- INSTRUCTOR COORDINADOR ACADÉMICO EDGAR ELÍAS PARRA RUBIO- ÁREA DE MADERAS, GUADUA Y LIVIANAS									
INSTRUCTOR	JAVIER BENAVIDES		Primer Trimestre 2023		Nº de Horas				
					38				
HORA	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO			
7:00 - 8:00	0	0	0	0	0	0	0	0	0
8:00 - 9:00	R.A.P.COMUNICACIÓN - GUADUA NUEVA PICOA PICOA	PORTAFOLIOS INSTRUCTOR APOYO CALIDAD CTCM	0	0	0	0	0	0	0
9:00 - 10:00	R.A.P.COMUNICACIÓN - GUADUA NUEVA PICOA PICOA	PORTAFOLIOS INSTRUCTOR APOYO CALIDAD CTCM	0	0	0	0	0	0	0
10:00 - 11:00	R.A.P.COMUNICACIÓN - GUADUA NUEVA PICOA PICOA	PORTAFOLIOS INSTRUCTOR APOYO CALIDAD CTCM	0	0	0	0	0	0	0
11:00 - 12:00	R.A.P.COMUNICACIÓN - GUADUA NUEVA PICOA PICOA	PORTAFOLIOS INSTRUCTOR APOYO CALIDAD CTCM	0	0	0	0	0	0	0
12:00 - 13:00	0	0	R.A.P.ERP - TGO OPPM 2462384 C25H	0	R.A.P.TIC - TGO OPPM 2617124 C25C	0	0	0	0
13:00 - 14:00	R.A.P.COMUNICACIÓN - GUADUA 2547055 PICOA	R.A.P.EMPENDIMIENTO - CARPINTERIA 2561053 C25C	R.A.P.ERP - TGO OPPM 2462384 C25H	R.A.P.DIRECCIÓN - TGO OPPM 2561053 C25C	R.A.P.DIRECCIÓN - TGO OPPM 2561053 C25C	R.A.P.DIRECCIÓN - TGO OPPM 2561053 C25C	0	0	0
14:00 - 15:00	R.A.P.COMUNICACIÓN - GUADUA 2547055 PICOA	R.A.P.EMPENDIMIENTO - CARPINTERIA 2561053 C25C	R.A.P.ERP - TGO OPPM 2462384 C25H	R.A.P.DIRECCIÓN - TGO OPPM 2561053 C25C	R.A.P.DIRECCIÓN - TGO OPPM 2561053 C25C	R.A.P.DIRECCIÓN - TGO OPPM 2561053 C25C	0	0	0
15:00 - 16:00	R.A.P.COMUNICACIÓN - GUADUA 2547055 PICOA	R.A.P.EMPENDIMIENTO - CARPINTERIA 2561053 C25C	0	R.A.P.DIRECCIÓN - TGO OPPM 2561053 C25C	R.A.P.DIRECCIÓN - TGO OPPM 2561053 C25C	R.A.P.DIRECCIÓN - TGO OPPM 2561053 C25C	0	0	0
16:00 - 17:00	R.A.P.COMUNICACIÓN - GUADUA 2547055 PICOA	R.A.P.EMPENDIMIENTO - CARPINTERIA 2561053 C25C	0	R.A.P.DIRECCIÓN - TGO OPPM 2561053 C25C	R.A.P.DIRECCIÓN - TGO OPPM 2561053 C25C	R.A.P.DIRECCIÓN - TGO OPPM 2561053 C25C	0	0	0
17:00 - 18:00	0	0	0	0	0	0	0	0	0
18:00 - 19:00	0	0	COMPLEMENTARIA 2561053 C25C	R.A.P.INFORMATICA BASICA - TGO OPPM 2561053 C25C	0	0	0	0	0
19:00 - 20:00	0	0	COMPLEMENTARIA 2561053 C25C	R.A.P.INFORMATICA BASICA - TGO OPPM 2561053 C25C	0	0	0	0	0
20:00 - 21:00	0	0	COMPLEMENTARIA 2561053 C25C	R.A.P.INFORMATICA BASICA - TGO OPPM 2561053 C25C	0	0	0	0	0
21:00 - 22:00	0	0	COMPLEMENTARIA 2561053 C25C	R.A.P.INFORMATICA BASICA - TGO OPPM 2561053 C25C	0	0	0	0	0
INSTRUCTOR									
NOMBRE DE LA COMPETENCIA									
FECHA INICIA									
FECHA TERMINA									

GPP-17

EVIDENCIAS DE FORMACIÓN - OCTUBRE







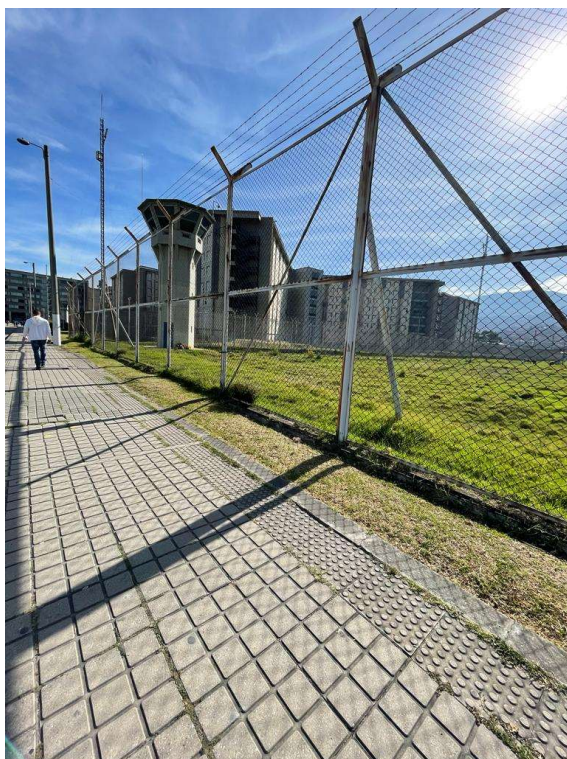














TRABAJADOR DE LA MADERA
FICHA: 2871802

TÉCNICAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Aprendiz: Enrique H. Hernandez P. Fecha: 9/2023

TEST DE CONOCIMIENTOS

Responde a las siguientes preguntas relacionadas con las TIC:

- ¿Qué significa las siglas TIC?
☒ Tecnologías de Información y Comunicación
☐ Tecnología de información y comunicación
☐ Tecnología de la información y la comunicación
☐ Tecnología de la información y la comunicación
- ¿Las TIC, ¿son aplicables casi en cualquier área de la vida humana?
☒ Verdadero
☐ Falso
- ¿Qué es el software?
☐ Son todos los componentes de una computadora
☒ Son todos los partes que se pueden tocar en una computadora
☐ Son todos los programas de una computadora
☐ Son todos los herramientas de cómputo
- ¿Cuál es la última versión del sistema operativo Windows?
☐ Windows XP
☒ Windows 7
☐ Windows 10
☐ Windows 8.1
- ¿A la parte física de la computadora se le llama:
☐ Software
☒ Hardware
☐ Sistema Operativo
☐ Todas las anteriores
- ¿Son dispositivos de Salida:
☐ Monitor, Mouse, Impresora
☒ Monitor, Teclado, Mouse
☐ Monitor, Impresora, Ratón
- ¿Es la unidad mínima de información empleada en informática:
☐ Gigabyte
☒ Bit
☐ Byte
- ¿Tu celular puede ser una herramienta de las TIC's?
☒ Verdadero
☐ Falso
- ¿Cuál de la expresión inglesa World Wide Web, nos informa a mundos, sistema lógico de acceso y búsqueda de la información disponible en Internet, cuyos unidades informativas son las páginas web: WWW.W
- ¿Hace 15 años, científicos de UCLA, en los Estados Unidos, conectaron dos computadoras usando un cable y vieron cómo la distribución de una máquina a la otra. Eso fue el principio la red militar que es reconocida como la progenitora de lo que hoy se conoce como Internet y que lleva el nombre de:
☐ Arpanet
☒ Windows
☐ Arpanet
☐ Linux
- ¿Es un servicio de red que permite a los usuarios enviar y recibir mensajes mediante sistemas de comunicación electrónica. Denominados mensajes electrónicos:
☐ Página Web
☒ Mensajes
☐ Correo Electrónico
☐ Bandwidth
- ¿Sirve para crear documentos de texto:
☐ Paint
☒ MS Word
☐ Excel
☐ Power Point
- ¿A través de las redes sociales se puede conocer el punto de vista una persona o de un grupo sobre un tema específico?
☒ Verdadero
☐ Falso
- ¿Qué es la memoria instantánea?
☒ Memoria en tiempo real
☐ Realtime
☐ Redes sociales
☐ Ninguna
- ¿Cuándo se creó Internet?
☐ Década de los 80
☒ Finales de la década de los 60
☐ En 1990
☐ Década de los 50

JEFE DE INSTITUTO DE LA MADERA
INSTRUCCION SENIA

TRABAJADOR DE LA MADERA
FICHA: 2871802

TÉCNICAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Aprendiz: Enrique H. Hernandez P. Fecha: 9/2023

TEST DE CONOCIMIENTOS

Responde a las siguientes preguntas relacionadas con las TIC:

- ¿Qué significa las siglas TIC?
☒ Tecnologías de Información y Comunicación
☐ Tecnología de información y comunicación
☐ Tecnología de la información y la comunicación
☐ Tecnología de la información y la comunicación
- ¿Las TIC, ¿son aplicables casi en cualquier área de la vida humana?
☒ Verdadero
☐ Falso
- ¿Qué es el software?
☐ Son todos los componentes de una computadora
☒ Son todos los partes que se pueden tocar en una computadora
☐ Son todos los programas de una computadora
☐ Son todos los herramientas de cómputo
- ¿Cuál es la última versión del sistema operativo Windows?
☐ Windows XP
☒ Windows 7
☐ Windows 10
☐ Windows 8.1
- ¿A la parte física de la computadora se le llama:
☐ Software
☒ Hardware
☐ Sistema Operativo
☐ Todas las anteriores
- ¿Son dispositivos de Salida:
☐ Monitor, Mouse, Impresora
☒ Monitor, Teclado, Mouse
☐ Monitor, Impresora, Ratón
- ¿Es la unidad mínima de información empleada en informática:
☐ Gigabyte
☒ Bit
☐ Byte
- ¿Tu celular puede ser una herramienta de las TIC's?
☒ Verdadero
☐ Falso
- ¿Cuál de la expresión inglesa World Wide Web, nos informa a mundos, sistema lógico de acceso y búsqueda de la información disponible en Internet, cuyos unidades informativas son las páginas web: WWW.W
- ¿Hace 15 años, científicos de UCLA, en los Estados Unidos, conectaron dos computadoras usando un cable y vieron cómo la distribución de una máquina a la otra. Eso fue el principio la red militar que es reconocida como la progenitora de lo que hoy se conoce como Internet y que lleva el nombre de:
☐ Arpanet
☒ Windows
☐ Arpanet
☐ Linux
- ¿Es un servicio de red que permite a los usuarios enviar y recibir mensajes mediante sistemas de comunicación electrónica. Denominados mensajes electrónicos:
☐ Página Web
☒ Mensajes
☐ Correo Electrónico
☐ Bandwidth
- ¿Sirve para crear documentos de texto:
☐ Paint
☒ MS Word
☐ Excel
☐ Power Point
- ¿A través de las redes sociales se puede conocer el punto de vista una persona o de un grupo sobre un tema específico?
☒ Verdadero
☐ Falso
- ¿Qué es la memoria instantánea?
☒ Memoria en tiempo real
☐ Realtime
☐ Redes sociales
☐ Ninguna
- ¿Cuándo se creó Internet?
☐ Década de los 80
☒ Finales de la década de los 60
☐ En 1990
☐ Década de los 50

JEFE DE INSTITUTO DE LA MADERA
INSTRUCCION SENIA

TRABAJADOR DE LA MADERA
FICHA: 2871802

TÉCNICAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Aprendiz: Enrique H. Hernandez P. Fecha: 9/2023

TEST DE CONOCIMIENTOS

Responde a las siguientes preguntas relacionadas con las TIC:

- ¿Qué significa las siglas TIC?
☒ Tecnologías de Información y Comunicación
☐ Tecnología de información y comunicación
☐ Tecnología de la información y la comunicación
☐ Tecnología de la información y la comunicación
- ¿Las TIC, ¿son aplicables casi en cualquier área de la vida humana?
☒ Verdadero
☐ Falso
- ¿Qué es el software?
☐ Son todos los componentes de una computadora
☒ Son todos los partes que se pueden tocar en una computadora
☐ Son todos los programas de una computadora
☐ Son todos los herramientas de cómputo
- ¿Cuál es la última versión del sistema operativo Windows?
☐ Windows XP
☒ Windows 7
☐ Windows 10
☐ Windows 8.1
- ¿A la parte física de la computadora se le llama:
☐ Software
☒ Hardware
☐ Sistema Operativo
☐ Todas las anteriores
- ¿Son dispositivos de Salida:
☐ Monitor, Mouse, Impresora
☒ Monitor, Teclado, Mouse
☐ Monitor, Impresora, Ratón
- ¿Es la unidad mínima de información empleada en informática:
☐ Gigabyte
☒ Bit
☐ Byte
- ¿Tu celular puede ser una herramienta de las TIC's?
☒ Verdadero
☐ Falso
- ¿Cuál de la expresión inglesa World Wide Web, nos informa a mundos, sistema lógico de acceso y búsqueda de la información disponible en Internet, cuyos unidades informativas son las páginas web: WWW.W
- ¿Hace 15 años, científicos de UCLA, en los Estados Unidos, conectaron dos computadoras usando un cable y vieron cómo la distribución de una máquina a la otra. Eso fue el principio la red militar que es reconocida como la progenitora de lo que hoy se conoce como Internet y que lleva el nombre de:
☐ Arpanet
☒ Windows
☐ Arpanet
☐ Linux
- ¿Es un servicio de red que permite a los usuarios enviar y recibir mensajes mediante sistemas de comunicación electrónica. Denominados mensajes electrónicos:
☐ Página Web
☒ Mensajes
☐ Correo Electrónico
☐ Bandwidth
- ¿Sirve para crear documentos de texto:
☐ Paint
☒ MS Word
☐ Excel
☐ Power Point
- ¿A través de las redes sociales se puede conocer el punto de vista una persona o de un grupo sobre un tema específico?
☒ Verdadero
☐ Falso
- ¿Qué es la memoria instantánea?
☒ Memoria en tiempo real
☐ Realtime
☐ Redes sociales
☐ Ninguna
- ¿Cuándo se creó Internet?
☐ Década de los 80
☒ Finales de la década de los 60
☐ En 1990
☐ Década de los 50

JEFE DE INSTITUTO DE LA MADERA
INSTRUCCION SENIA

TIC
TEST DE
CONOCIMIENTOS

14. Selecciona una aplicación que permite compartir, almacenar y compartir cualquier clase de archivos con usuarios y otras aplicaciones:

☒ Google Drive
☐ Microsoft Word
☐ Microsoft Excel
☐ Memoria USB

17. Son servicios que brinda el Internet, que facilitan todo tipo de actividad dentro de la misma y son:

☐ Correo electrónico y Redes sociales
☐ Búsqueda de información
☒ Consultar el tiempo
☒ Todos los anteriores

18. Email. Bots de correo, bots de discusión, carteritos, anuncios, archivos y tareas son herramientas tecnológicas que ofrece el Aprendizaje Combinado.

☒ Verdadero
☐ Falso

19. Chat, foros, comunidades y video conferencia, son herramientas tecnológicas que ofrece el Aprendizaje Combinado.

☒ Verdadero
☐ Falso

20. Fue un matemático, lógico, científico de la computación, criptoanalista, filósofo, biólogo soviético. Es considerado el padre de la informática moderna.

☐ Nicolas Tesla
☒ Alan Turing
☐ Bill Gates
☐ Steve Jobs

DIEGO BERNARDO CELIS
INSTRUCTOR LISA

TRABAJADOR DE LA MADERA
FICHA: 2871802

TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Aprendiz: José Mendoza fecha: 3-12-2023

TIC
TEST DE
CONOCIMIENTOS

TEST DE CONOCIMIENTOS

Responder a las siguientes preguntas relacionadas con la TIC.

1. ¿Qué significan las siglas TIC?

☒ Tecnología de la información y Comunicaciones
☐ Tecnología de informática y comunicación
☐ Tecnología de la informática y la comunicación
☐ Tecnología de la información y la comunicación

2. Las TIC's son aplicables casi en cualquier área de la vida humana.

☒ Verdadero
☐ Falso

3. ¿JOS es el comando?

☐ Son todos los componentes de una computadora
☒ Son todos los partes que se pueden tocar en una computadora
☐ Son todos los programas de una computadora
☐ Son todas las herramientas de cómputo

4. ¿Cuál es la última versión del sistema operativo Windows?

☐ Windows 10
☒ Windows 11
☐ Windows 8.1

5. ¿A la parte física de la computadora se le llama:

☒ Software
☐ Hardware
☐ Sistema Operativo
☐ Todos lo anteriores

6. Son Órganos físicos de salida:

☐ Monitor, Mouse, Teclado, Impresora
☒ Monitor, Impresora, Bocinas

7. Es la unidad mínima de información empleada en informática:

☐ Gigabyte
☒ Bit
☐ Byte

8. ¿El celular puede ser una herramienta de las TIC's?

☒ Verdadero
☐ Falso

9. Una de la expresión inglesa World Wide Web, "red informática mundial", sistema lógico de acceso y búsqueda de la información disponible en Internet, cuya unidades informáticas son los páginas web.

☒ WWW
☐ Internet
☐ Windows
☐ Appnet
☐ Linux

11. Es un servicio de red que permite a los usuarios enviar y recibir mensajes mediante sistemas de comunicación electrónica. Documentos o mensajes electrónicos.

☐ Pagina WEB
☐ Mensajeros
☒ Correo Electrónico
☐ Buscadores

12. ¿Qué tipo crear documentos de texto?

☐ Paint
☒ MS Word
☐ Excel
☐ Power Point

13. ¿A través de las redes sociales se puede conocer el perfil de una persona o de un grupo social en forma específica?

☒ Verdadero
☐ Falso

14. ¿Cuál es la herramienta instantánea?

☒ Comunicación en tiempo real
☐ Soporte
☐ Redes sociales
☐ Mensajes

15. ¿Cuándo se creó Internet?

☒ Decada de los 80
☐ Final de la decada de los 60
☐ En 1990
☐ Decada de los 50

DIEGO BERNARDO CELIS
INSTRUCTOR LISA

TIC
TEST DE
CONOCIMIENTOS

14. Selecciona una aplicación que permite compartir, almacenar y compartir cualquier clase de archivos con usuarios y otras aplicaciones:

☒ Google Drive
☐ Microsoft Word
☐ Microsoft Excel
☐ Memoria USB

17. Son servicios que brinda el Internet, que facilitan todo tipo de actividad dentro de la misma, y son:

☐ Correo electrónico y Redes sociales
☐ Búsqueda de información
☒ Consultar el tiempo
☒ Todos los anteriores

18. Email. Bots de correo, bots de discusión, carteritos, anuncios, archivos y tareas son herramientas tecnológicas que ofrece el Aprendizaje Combinado.

☒ Verdadero
☐ Falso

19. Chat, foros, comunidades y video conferencia, son herramientas tecnológicas que ofrece el Aprendizaje Combinado.

☒ Verdadero
☐ Falso

20. Fue un matemático, lógico, científico de la computación, criptoanalista, filósofo, biólogo soviético. Es considerado el padre de la informática moderna.

☐ Nicolas Tesla
☒ Alan Turing
☐ Bill Gates
☐ Steve Jobs

DIEGO BERNARDO CELIS
INSTRUCTOR LISA

TRABAJADOR DE LA MADERA
FICHA: 2871802

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Aprendiz: ANDRÉS RIVERA Fecha: 6-12-2021

TEST DE CONOCIMIENTOS

Responde a las siguientes preguntas relacionadas con las TIC.

1. ¿Qué significan las siglas TIC?

- ☐ Tecnologías de Información y Comunicación
- ☒ Tecnología de informática con Comunicación
- ☐ Tecnología de la informática y la comunicación
- ☐ Tecnología de la informática y la Comunicación

2. Las TIC ¿son aplicaciones que en cualquier área de la vida humana.

- ☒ Verdadero
- ☐ Falso

3. ¿Qué es el software?

- ☐ Son todos los componentes de una computadora
- ☐ Son todos los partes que se pueden tocar en una computadora
- ☐ Son todos los programas de una computadora
- ☐ Son todos los herramientas de cómputo

4. ¿Cuál es la última versión del sistema operativo Windows

- ☐ Windows 10
- ☒ Windows 7
- ☐ Windows 12
- ☐ Windows 8.1

5. A la parte física de la Computadora se le llama:

- ☐ Software
- ☒ Hardware
- ☐ Sistema Operativo
- ☐ Todas las anteriores

6. Son Dispositivos de Salida

- ☐ Monitor, Mouse, Teclado
- ☒ Monitor, Teclado, Mouse
- ☐ Monitor, Impresora, Escáner
- ☐ Monitor, Impresora, Bateria

7. Es la unidad máxima de información empleada en informática

- ☐ Gigabyte
- ☒ Megabyte
- ☐ Byte
- ☐ Kilo

8. Tu celular puede ser una herramienta de las TIC's

- ☒ Verdadero
- ☐ Falso

9. Signa de la expresión inglesa World Wide Web, red informática mundial, sistema lógico de acceso y búsqueda de la información disponible en internet, cuyos unidades informativas son las páginas web o Wébs.

10. Hace 35 años, científicos de EE.UA, en los Estados Unidos, conectaron dos computadoras cuando un cable y vieron cómo los datos fluyen de una máquina a la otra. Ese fue el principio la red porque se es reconocido como la primera de lo que hoy se conoce como Internet y que lleva el nombre de Internet.

11. Es un servicio de red que permite a los usuarios enviar y recibir mensajes mediante sistemas de comunicación electrónica. Desconectados mensajes electrónicos

- ☐ Página Web
- ☐ Mensajes
- ☒ Correo Electrónico
- ☐ Buscadores

12. Sirve para crear documentos de texto

- ☐ Paint
- ☒ MS Word
- ☐ Excel
- ☐ Power Point

13. ¿A través de las redes sociales se puede conocer el punto de vista una persona o de un grupo sobre un tema específico?

- ☒ Verdadero
- ☐ Falso

14. ¿Qué es la mensajería instantánea?

- ☒ Comunicación en tiempo real
- ☐ Red social
- ☐ Redes sociales
- ☐ Lengua

15. ¿Cuándo se creó Internet?

- ☒ Década de los 60
- ☐ Fin de la década de los 60
- ☐ En 1960
- ☐ Década de los 50

INSTRUMENTO PARA LA
EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

14. Selecciona una aplicación que permite compartir información y compartir cualquier clase de archivo con equipos y otros dispositivos.

- ☒ Google Drive
- ☐ Microsoft Word
- ☐ Microsoft Excel
- ☐ Memoria USB

15. Son servicios que brinda Internet, que facilitan todo tipo de actividad dentro de la misma y son:

- ☒ Comunicación en redes sociales
- ☐ Búsqueda de información
- ☐ Compartir archivos
- ☐ Todas las anteriores

16. Email, lista de correo, foros de discusión, chatbots, avatares, archivos y tareas son herramientas tecnológicas que sirven en redes sociales.

- ☒ Verdadero
- ☐ Falso

17. Chat, páginas compartidas y video conferencia, son herramientas tecnológicas que sirven en redes sociales.

- ☒ Verdadero
- ☐ Falso

18. Fue un matemático, lógico, científico de la computación, criptólogo, filósofo, biólogo físico. Es considerado el padre de la informática moderna.

- ☐ Nicolas Tesla
- ☒ Alan Turing
- ☐ Bill Gates
- ☐ Simon Dubin

INSTRUMENTO PARA LA
EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

TRABAJADOR DE LA MADERA
FICHA: 2871802

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Aprendiz: ANDRÉS RIVERA Fecha: 7-12-2023

TEST DE CONOCIMIENTOS

Responde a las siguientes preguntas relacionadas con las TIC.

1. ¿Qué significan las siglas TIC?

- ☒ Tecnologías de Información y Comunicación
- ☐ Tecnología de informática con Comunicación
- ☐ Tecnología de la informática y la comunicación
- ☐ Tecnología de la informática y la Comunicación

2. Las TIC ¿son aplicaciones que en cualquier área de la vida humana.

- ☒ Verdadero
- ☐ Falso

3. ¿Qué es el software?

- ☐ Son todos los componentes de una computadora
- ☐ Son todos los partes que se pueden tocar en una computadora
- ☐ Son todos los programas de una computadora
- ☒ Son todos los herramientas de cómputo

4. ¿Cuál es la última versión del sistema operativo Windows

- ☐ Windows 10
- ☒ Windows 7
- ☐ Windows 12
- ☐ Windows 8.1

5. A la parte física de la Computadora se le llama:

- ☐ Software
- ☒ Hardware
- ☐ Sistema Operativo
- ☐ Todas las anteriores

6. Son Dispositivos de Salida

- ☐ Monitor, Mouse, Teclado
- ☒ Monitor, Teclado, Mouse
- ☐ Monitor, Impresora, Escáner
- ☐ Monitor, Impresora, Bateria

7. Es la unidad mínima de información empleada en informática

- ☒ Gigabyte
- ☐ Megabyte
- ☐ Byte
- ☐ Kilo

8. Tu celular puede ser una herramienta de las TIC's

- ☒ Verdadero
- ☐ Falso

9. Signa de la expresión inglesa World Wide Web, red informática mundial, sistema lógico de acceso y búsqueda de la información disponible en internet, cuyos unidades informativas son las páginas web o Wébs.

10. Hace 35 años, científicos de EE.UA, en los Estados Unidos, conectaron dos computadoras cuando un cable y vieron cómo los datos fluyen de una máquina a la otra. Ese fue el principio la red porque se es reconocido como la primera de lo que hoy se conoce como Internet y que lleva el nombre de Internet.

11. Es un servicio de red que permite a los usuarios enviar y recibir mensajes mediante sistemas de comunicación electrónica. Desconectados mensajes electrónicos

- ☐ Página Web
- ☐ Mensajes
- ☒ Correo Electrónico
- ☐ Buscadores

12. Sirve para crear documentos de texto

- ☐ Paint
- ☒ MS Word
- ☐ Excel
- ☐ Power Point

13. ¿A través de las redes sociales se puede conocer el punto de vista una persona o de un grupo sobre un tema específico?

- ☒ Verdadero
- ☐ Falso

14. ¿Qué es la mensajería instantánea?

- ☒ Comunicación en tiempo real
- ☐ Red social
- ☐ Redes sociales
- ☐ Lengua

15. ¿Cuándo se creó Internet?

- ☒ Década de los 60
- ☐ Fin de la década de los 60
- ☐ En 1960
- ☐ Década de los 50

INSTRUMENTO PARA LA
EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

TIC
TEST DE
CONOCIMIENTOS

16. Selecciona una aplicación que permita compartir documentos y compartir cualquier clase de archivos con usuarios y otros dispositivos:

☐ Google Drive

☐ Microsoft Word

☒ Microsoft Excel

☐ Microsoft PowerPoint

17. Son servicios que brinda el Internet, que facilitan todo tipo de actividad dentro de la misma, y son:

☐ Correo electrónico y Redes sociales

☐ Búsqueda de información

☐ Consultar el tiempo

☒ Todas las anteriores

18. Email, lista de correo, foro de discusión, carpeta, mensajería, archivos y tareas son herramientas que permiten compartir el Aprendizaje Constructivo.

☒ Verdadero

☐ Falso

19. Chat, pizarra compartida y video conferencia, son herramientas tecnológicas que ofrece el Aprendizaje Constructivo.

☒ Verdadero

☐ Falso

20. En un sistema lógico, científico de la computación, se incluye: Mouse, teclado, sistema. Es considerado el padre de la informática moderna.

☐ Nicklaus

☒ Alan Turing

☐ Bill Gates

☐ Steve Jobs

TRABAJADOR DE LA MADERA
FICHA: 2871802

TIC
TEST DE
CONOCIMIENTOS

TRABAJADOR DE LA MADERA
FICHA: 2871802

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Aprendiz: Edgar Ustina Fecha: 07/10/2023

TEST DE CONOCIMIENTOS

Responde a las siguientes preguntas relacionadas con el TIC.

1. ¿Qué significa las siglas TIC?

☐ Tecnologías de Información y Comunicación

☐ Tecnologías de comunicación con usuarios

☐ Tecnologías de la informática y la comunicación

☒ Tecnologías de la Informática y la Comunicación

2. Las TIC son aplicables casi en cualquier área de la vida humana.

☒ Verdadero

☐ Falso

3. ¿Qué es el software?

☐ Son todos los componentes de una computadora

☐ Son todos los partes que se pueden tocar en una computadora

☒ Son todos los programas de una computadora

☐ Son todos los componentes de una computadora

4. ¿Cuál es la última versión del sistema operativo Windows?

☐ Windows 10

☐ Windows 7

☒ Windows 11

☐ Windows 8.1

5. ¿A qué se refiere de la Computadora se la Base?

☐ Software

☒ Hardware

☐ Sistema Operativo

☐ Todas las anteriores

6. Son dispositivos de salida:

☐ Monitor, Mouse, Impresora

☐ Monitor, Teclado, Mouse

☒ Monitor, Impresora, Escáner

7. ¿Es la unidad mínima de información empleada en informática?

☐ Megabyte

☒ Bit

☐ Byte

8. ¿Qué es el hardware?

☒ Son todos los componentes de una computadora

☐ Son todos los partes que se pueden tocar en una computadora

☒ Son todos los programas de una computadora

☐ Son todos los componentes de una computadora

9. ¿Cuál es la última versión del sistema operativo Windows?

☐ Windows 10

☐ Windows 7

☒ Windows 11

☐ Windows 8.1

10. ¿A qué se refiere de la Computadora se la Base?

☐ Software

☒ Hardware

☐ Sistema Operativo

☐ Todas las anteriores

11. ¿Qué es el software?

☐ Son todos los componentes de una computadora

☐ Son todos los partes que se pueden tocar en una computadora

☒ Son todos los programas de una computadora

☐ Son todos los componentes de una computadora

12. ¿Cuál es la última versión del sistema operativo Windows?

☐ Windows 10

☐ Windows 7

☒ Windows 11

☐ Windows 8.1

13. ¿A qué se refiere de la Computadora se la Base?

☐ Software

☒ Hardware

☐ Sistema Operativo

☐ Todas las anteriores

14. ¿Qué es el software?

☐ Son todos los componentes de una computadora

☐ Son todos los partes que se pueden tocar en una computadora

☒ Son todos los programas de una computadora

☐ Son todos los componentes de una computadora

15. ¿Cuál es la última versión del sistema operativo Windows?

☐ Windows 10

☐ Windows 7

☒ Windows 11

☐ Windows 8.1

16. ¿A qué se refiere de la Computadora se la Base?

☐ Software

☒ Hardware

☐ Sistema Operativo

☐ Todas las anteriores

17. ¿Qué es el software?

☐ Son todos los componentes de una computadora

☐ Son todos los partes que se pueden tocar en una computadora

☒ Son todos los programas de una computadora

☐ Son todos los componentes de una computadora

18. ¿Cuál es la última versión del sistema operativo Windows?

☐ Windows 10

☐ Windows 7

☒ Windows 11

☐ Windows 8.1

19. ¿A qué se refiere de la Computadora se la Base?

☐ Software

☒ Hardware

☐ Sistema Operativo

☐ Todas las anteriores

20. ¿Qué es el software?

☐ Son todos los componentes de una computadora

☐ Son todos los partes que se pueden tocar en una computadora

☒ Son todos los programas de una computadora

☐ Son todos los componentes de una computadora

TRABAJADOR DE LA MADERA
FICHA: 2871802

TIC
TEST DE
CONOCIMIENTOS

TIC
TEST DE
CONOCIMIENTOS

16. Selecciona una aplicación que permita compartir documentos y compartir cualquier clase de archivos con usuarios y otros dispositivos:

☒ Google Drive

☐ Microsoft Word

☐ Microsoft Excel

☐ Microsoft PowerPoint

17. Son servicios que brinda el Internet, que facilitan todo tipo de actividad dentro de la misma, y son:

☐ Correo electrónico y Redes sociales

☐ Búsqueda de información

☐ Consultar el tiempo

☒ Todas las anteriores

18. Email, lista de correo, foro de discusión, carpeta, mensajería, archivos y tareas son herramientas que permiten compartir el Aprendizaje Constructivo.

☒ Verdadero

☐ Falso

19. Chat, pizarra compartida y video conferencia, son herramientas tecnológicas que ofrece el Aprendizaje Constructivo.

☒ Verdadero

☐ Falso

20. En un sistema lógico, científico de la computación, se incluye: Mouse, teclado, sistema. Es considerado el padre de la informática moderna.

☐ Nicklaus

☒ Alan Turing

☐ Bill Gates

☒ Steve Jobs

TRABAJADOR DE LA MADERA
FICHA: 2871802

TIC
TEST DE
CONOCIMIENTOS

TRABAJADOR DE LA MADERA
FICHA: 2871802

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Aprendiz: Julio Pacheco Fecha: 03/10/2023

TEST DE CONOCIMIENTOS

Responde a las siguientes preguntas relacionadas con el TIC.

1. ¿Qué significa las siglas TIC?

☐ Tecnologías de Información y Comunicación

☐ Tecnologías de comunicación con usuarios

☐ Tecnologías de la informática y la comunicación

☒ Tecnologías de la Informática y la Comunicación

2. Las TIC son aplicables casi en cualquier área de la vida humana.

☒ Verdadero

☐ Falso

3. ¿Qué es el software?

☐ Son todos los componentes de una computadora

☐ Son todos los partes que se pueden tocar en una computadora

☒ Son todos los programas de una computadora

☐ Son todos los componentes de una computadora

4. ¿Cuál es la última versión del sistema operativo Windows?

☐ Windows 10

☐ Windows 7

☒ Windows 11

☐ Windows 8.1

5. ¿A qué se refiere de la Computadora se la Base?

☐ Software

☒ Hardware

☐ Sistema Operativo

☐ Todas las anteriores

6. Son dispositivos de salida:

☐ Monitor, Mouse, Impresora

☐ Monitor, Teclado, Mouse

☒ Monitor, Impresora, Escáner

7. ¿Es la unidad mínima de información empleada en informática?

☐ Megabyte

☒ Bit

☐ Byte

8. ¿Qué es el hardware?

☒ Son todos los componentes de una computadora

☐ Son todos los partes que se pueden tocar en una computadora

☒ Son todos los programas de una computadora

☐ Son todos los componentes de una computadora

9. ¿Cuál es la última versión del sistema operativo Windows?

☐ Windows 10

☐ Windows 7

☒ Windows 11

☐ Windows 8.1

10. ¿A qué se refiere de la Computadora se la Base?

☐ Software

☒ Hardware

☐ Sistema Operativo

☐ Todas las anteriores

11. ¿Qué es el software?

☐ Son todos los componentes de una computadora

☐ Son todos los partes que se pueden tocar en una computadora

☒ Son todos los programas de una computadora

☐ Son todos los componentes de una computadora

12. ¿Cuál es la última versión del sistema operativo Windows?

☐ Windows 10

☐ Windows 7

☒ Windows 11

☐ Windows 8.1

13. ¿A qué se refiere de la Computadora se la Base?

☐ Software

☒ Hardware

☐ Sistema Operativo

☐ Todas las anteriores

14. ¿Qué es el software?

☐ Son todos los componentes de una computadora

☐ Son todos los partes que se pueden tocar en una computadora

☒ Son todos los programas de una computadora

☐ Son todos los componentes de una computadora

15. ¿Cuál es la última versión del sistema operativo Windows?

☐ Windows 10

☐ Windows 7

☒ Windows 11

☐ Windows 8.1

16. ¿A qué se refiere de la Computadora se la Base?

☐ Software

☒ Hardware

☐ Sistema Operativo

☐ Todas las anteriores

17. ¿Qué es el software?

☐ Son todos los componentes de una computadora

☐ Son todos los partes que se pueden tocar en una computadora

☒ Son todos los programas de una computadora

☐ Son todos los componentes de una computadora

18. ¿Cuál es la última versión del sistema operativo Windows?

☐ Windows 10

☐ Windows 7

☒ Windows 11

☐ Windows 8.1

19. ¿A qué se refiere de la Computadora se la Base?

☐ Software

☒ Hardware

☐ Sistema Operativo

☐ Todas las anteriores

20. ¿Qué es el software?

☐ Son todos los componentes de una computadora

☐ Son todos los partes que se pueden tocar en una computadora

☒ Son todos los programas de una computadora

☐ Son todos los componentes de una computadora

TRABAJADOR DE LA MADERA
FICHA: 2871802

TIC
TEST DE
CONOCIMIENTOS

Trabajador de la madera
Tecnologías de la Información y la Comunicación - TIC

Javier Benavides
Instructor SENA

TALLER TIC # 1

Aprendiz: Juan Carlos Gó1

Ficha: 2871802

Fecha: 9/11/2023

Según el tema visto en clase, desarrollar el siguiente ejercicio:

Y H W C U X I Q S X H U K D H W O
T C U L G A G D O Q M T Q R L P Y
N C O S D H M O G P G A A F J B L
M C O S D H M O G P G A A F J B L
A R I N Y B M I X I D D T F R O I
T B C H M O L F O S Q I R M Y N N
E R A U J I H E D M C E T O G G T
R S Z C N G L X A W C N Q C C V E
I F I A K C K N D P H A R G Y U R
A T T L M N Q P I X E T N S K B C
L K A C D D T V S K X N P Q L T O
I A M A C G S Q R Q D A V J B B N
D X O N N H Y B E E R T Y V I K E
A U T C V T N C V A F S G E V A X
D W U E H R S E I R A N A T M Q I
A J A O Y H W U D J C U V S E E O
I N T E R A C T I V I D A D D A N

1. INSTANTANEIDAD ✓
2. INMATERIALIDAD ✓
3. INTERACTIVIDAD ✓
4. AUTOMATIZACIÓN ✓
5. INTERCONEXIÓN ✓
6. INNOVACIÓN ✓
7. DIVERSIDAD ✓
8. ALCANCE ✓

Trimestre IV - 2023

Trabajador de la madera
Tecnologías de la Información y la Comunicación - TIC

Javier Benavides
Instructor SENA

TALLER TIC # 1

Aprendiz: D. Fernando Díaz Hernández

Ficha: 2871802

Fecha: 9/11/2023

Según el tema visto en clase, desarrollar el siguiente ejercicio:

Y H W C U X I Q S X H U K D H W O
T C U L G A G D O Q M T Q R L P Y
N C O S D H M O G P G A A F J B L
M C O S D H M O G P G A A F J B L
A R I N Y B M I X I D D T F R O I
T B C H M O L F O S Q I R M Y N N
E R A U J I H E D M C E T O G G T
R S Z C N G L X A W C N Q C C V E
I F I A K C K N D P H A R G Y U R
A T T L M N Q P I X E T N S K B C
L K A C D D T V S K X N P Q L T O
I A M A C G S Q R Q D A V J B B N
D X O N N H Y B E E R T Y V I K E
A U T C V T N C V A F S G E V A X
D W U E H R S E I R A N A T M Q I
A J A O Y H W U D J C U V S E E O
I N T E R A C T I V I D A D D A N

1. INSTANTANEIDAD ✓
2. INMATERIALIDAD ✓
3. INTERACTIVIDAD ✓
4. AUTOMATIZACIÓN ✓
5. INTERCONEXIÓN ✓
6. INNOVACIÓN ✓
7. DIVERSIDAD ✓
8. ALCANCE ✓

Trimestre IV - 2023

Trabajador de la madera
Tecnologías de la Información y la Comunicación - TIC

Javier Benavides
Instructor SENA

TALLER TIC # 1

Aprendiz: JIMMY ENRIQUE RIVERA

Ficha: 2871802

Fecha: 9/11/2023

Según el tema visto en clase, desarrollar el siguiente ejercicio:

Y H W C U X I Q S X H U K D H W O
T C U L G A G D O Q M T Q R L P Y
N C O S D H M O G P G A A F J B L
M C O S D H M O G P G A A F J B L
A R I N Y B M I X I D D T F R O I
T B C H M O L F O S Q I R M Y N N
E R A U J I H E D M C E T O G G T
R S Z C N G L X A W C N Q C C V E
I F I A K C K N D P H A R G Y U R
A T T L M N Q P I X E T N S K B C
L K A C D D T V S K X N P Q L T O
I A M A C G S Q R Q D A V J B B N
D X O N N H Y B E E R T Y V I K E
A U T C V T N C V A F S G E V A X
D W U E H R S E I R A N A T M Q I
A J A O Y H W U D J C U V S E E O
I N T E R A C T I V I D A D D A N

1. INSTANTANEIDAD ✓
2. INMATERIALIDAD ✓
3. INTERACTIVIDAD ✓
4. AUTOMATIZACIÓN ✓
5. INTERCONEXIÓN ✓
6. INNOVACIÓN ✓
7. DIVERSIDAD ✓
8. ALCANCE ✓

Trimestre IV - 2023

Trabajador de la madera
Tecnologías de la Información y la Comunicación - TIC

Javier Benavides
Instructor SENA

TALLER TIC # 1

Aprendiz: Enzo Hernández

Ficha: 2871802

Fecha: 9/11/2023

Según el tema visto en clase, desarrollar el siguiente ejercicio:

Y H W C U X I Q S X H U K D H W O
T C U L G A G D O Q M T Q R L P Y
N C O S D H M O G P G A A F J B L
M C O S D H M O G P G A A F J B L
A R I N Y B M I X I D D T F R O I
T B C H M O L F O S Q I R M Y N N
E R A U J I H E D M C E T O G G T
R S Z C N G L X A W C N Q C C V E
I F I A K C K N D P H A R G Y U R
A T T L M N Q P I X E T N S K B C
L K A C D D T V S K X N P Q L T O
I A M A C G S Q R Q D A V J B B N
D X O N N H Y B E E R T Y V I K E
A U T C V T N C V A F S G E V A X
D W U E H R S E I R A N A T M Q I
A J A O Y H W U D J C U V S E E O
I N T E R A C T I V I D A D D A N

1. INSTANTANEIDAD ✓
2. INMATERIALIDAD ✓
3. INTERACTIVIDAD ✓
4. AUTOMATIZACIÓN ✓
5. INTERCONEXIÓN ✓
6. INNOVACIÓN ✓
7. DIVERSIDAD ✓
8. ALCANCE ✓

Trimestre IV - 2023

Trabajador de la madera
Tecnologías de la Información y la Comunicación - TIC

Javier Benavides
Instructor SENA

TALLER TIC # 1

Aprendiz: Juan David Acosta Garmez

Ficha: 2871802

Fecha: 9/11/2023

Según el tema visto en clase, desarrollar el siguiente ejercicio:

Y H W C U X I Q S X H U K D H W O
T C U L G A G D O Q M T Q R L P Y
N C O S D H M O G P G A A F J B L
M C O S D H M O G P G A A F J B L
A R I N Y B M I X I D D T F R O I
T B C H M O L F O S Q I R M Y N N
E R A U J I H E D M C E T O G G T
R S Z C N G L X A W C N Q C C V E
I F I A K C K N D P H A R G Y U R
A T T L M N Q P I X E T N S K B C
L K A C D D T V S K X N P Q L T O
I A M A C G S Q R Q D A V J B B N
D X O N N H Y B E E R T Y V I K E
A U T C V T N C V A F S G E V A X
D W U E H R S E I R A N A T M Q I
A J A O Y H W U D J C U V S E E O
I N T E R A C T I V I D A D D A N

1. INSTANTANEIDAD ✓
2. INMATERIALIDAD ✓
3. INTERACTIVIDAD ✓
4. AUTOMATIZACIÓN ✓
5. INTERCONEXIÓN ✓
6. INNOVACIÓN ✓
7. DIVERSIDAD ✓
8. ALCANCE ✓

Trimestre IV - 2023

Trabajador de la madera
Tecnologías de la Información y la Comunicación - TIC

Javier Benavides
Instructor SENA

TALLER TIC # 1

Aprendiz: Sharon Leina Cruz Rivas

Ficha: 2871802

Fecha: 9/11/2023

Según el tema visto en clase, desarrollar el siguiente ejercicio:

Y H W C U X I Q S X H U K D H W O
T C U L G A G D O Q M T Q R L P Y
N C O S D H M O G P G A A F J B L
M C O S D H M O G P G A A F J B L
A R I N Y B M I X I D D T F R O I
T B C H M O L F O S Q I R M Y N N
E R A U J I H E D M C E T O G G T
R S Z C N G L X A W C N Q C C V E
I F I A K C K N D P H A R G Y U R
A T T L M N Q P I X E T N S K B C
L K A C D D T V S K X N P Q L T O
I A M A C G S Q R Q D A V J B B N
D X O N N H Y B E E R T Y V I K E
A U T C V T N C V A F S G E V A X
D W U E H R S E I R A N A T M Q I
A J A O Y H W U D J C U V S E E O
I N T E R A C T I V I D A D D A N

1. INSTANTANEIDAD ✓
2. INMATERIALIDAD ✓
3. INTERACTIVIDAD ✓
4. AUTOMATIZACIÓN ✓
5. INTERCONEXIÓN ✓
6. INNOVACIÓN ✓
7. DIVERSIDAD ✓
8. ALCANCE ✓

Trimestre IV - 2023

Trabajador de la madera
Tecnologías de la Información y la Comunicación - TIC

Javier Benavides
Instructor SENA

TALLER TIC # 1

Aprendiz: SABIEL-ANDRÉS PEÑALTA TO 103630 NUI 10684070

Ficha: 2871802

Fecha: 9/11/2023

Según el tema visto en clase, desarrollar el siguiente ejercicio:

Y H W C U X I Q S X H U K D H W O
T C U L G A G D O Q M T Q R L P Y
N C O S D H M O G P G A A F J B L
M C O S D H M O G P G A A F J B L
A R I N Y B M I X I D D T F R O I
T B C H M O L F O S Q I R M Y N N
E R A U J I H E D M C E T O G G T
R S Z C N G L X A W C N Q C C V E
I F I A K C K N D P H A R G Y U R
A T T L M N Q P I X E T N S K B C
L K A C D D T V S K X N P Q L T O
I A M A C G S Q R Q D A V J B B N
D X O N N H Y B E E R T Y V I K E
A U T C V T N C V A F S G E V A X
D W U E H R S E I R A N A T M Q I
A J A O Y H W U D J C U V S E E O
I N T E R A C T I V I D A D D A N

1. INSTANTANEIDAD ✓
2. INMATERIALIDAD ✓
3. INTERACTIVIDAD ✓
4. AUTOMATIZACIÓN ✓
5. INTERCONEXIÓN ✓
6. INNOVACIÓN ✓
7. DIVERSIDAD ✓
8. ALCANCE ✓

Trimestre IV - 2023

Trabajador de la madera
Tecnologías de la Información y la Comunicación - TIC

Javier Benavides
Instructor SENA

TALLER TIC # 1

Aprendiz: Diana Gabriela Pineda

Ficha: 2871802

Fecha: 9/11/2023

Según el tema visto en clase, desarrollar el siguiente ejercicio:

Y H W C U X I Q S X H U K D H W O
T C U L G A G D O Q M T Q R L P Y
N C O S D H M O G P G A A F J B L
M C O S D H M O G P G A A F J B L
A R I N Y B M I X I D D T F R O I
T B C H M O L F O S Q I R M Y N N
E R A U J I H E D M C E T O G G T
R S Z C N G L X A W C N Q C C V E
I F I A K C K N D P H A R G Y U R
A T T L M N Q P I X E T N S K B C
L K A C D D T V S K X N P Q L T O
I A M A C G S Q R Q D A V J B B N
D X O N N H Y B E E R T Y V I K E
A U T C V T N C V A F S G E V A X
D W U E H R S E I R A N A T M Q I
A J A O Y H W U D J C U V S E E O
I N T E R A C T I V I D A D D A N

1. INSTANTANEIDAD ✓
2. INMATERIALIDAD ✓
3. INTERACTIVIDAD ✓
4. AUTOMATIZACIÓN ✓
5. INTERCONEXIÓN ✓
6. INNOVACIÓN ✓
7. DIVERSIDAD ✓
8. ALCANCE ✓

Trimestre IV - 2023

Trabajador de la madre
Tecnólogo de la información y la Comunicación - TIC

Javier Benavides
Instructor TIC-4

TALLER TIC #1

Apellido: Amor Salazar Norvez

Ficha: 2871802

Fecha: 9/11/2023

Según el tema visto en clase, desarrollar el siguiente ejercicio:

Y	H	W	C	U	X	I	O	S	X	A	C	H	W	O
C	U	L	G	A	C	D	O	O	M	T	R	L	P	Y
N	E	N	O	V	A	C	I	O	N					
M	C	O	S	D	M	O	G	O	G	A	A	F	J	B
A	R	I	N	Y	B	M	I	X	I	D	T	F	R	O
T	R	E	H	M	O	L	F	O	S	I	N	Y	N	N
E	R	A	U	J	I	H	E			M	G	E	T	O
R	S	Z								N	Q	C	C	V
I	F	I		A	K	C	K	N	D	P	H	A	R	G
A	T	I	L	M	N	O	V	I	X	E	T	N	S	K
L	K	A	C	D	O	T	Y	S	K	N	O	P	T	O
I	A	M	A	C	G	S	Q	R	Q	D	A	V	I	B
D	X	O	N	N	H	Y	B	E	E	R	T	Y	V	I
A	U	T	C	V	T	N	C	V	A	F	S	G	E	V
D	W	I	C	H	R	S	E	I	R	A	T	M	O	H
A	L	O	Y	H	W	D	O	I	C	H	S	E	E	O
I	N	T	E	R	A	C	T	I	V	I	D	A	D	A

- 1. INSTANTANEIDAD ✓
- 2. INMATERIALIDAD ✓
- 3. INTERACTIVIDAD ✓
- 4. AUTOMATIZACIÓN ✓
- 5. INTERCONEXIÓN ✓
- 6. INNOVACIÓN ✓
- 7. DIVERSIDAD ✓
- 8. ALCANCE —

Temas TIC IV - 2023

Trabajador de la modernidad
Tecnologías de la Información y la Comunicación - TIC

Javier Benavides
Instituto SENAI

TALLER TIC # 1

Aprendiz : Alexandro Lima Barros

Ficha : 2871802

Fecha : 9/11/2023

Según el tema visto en clase, desarrollar el siguiente ejercicio:

Y H W C U X I Q S K E D H W O
N C U L G A G D O Q M T Q R L P Y
A R I N N O V A C I O N D P Y H L R
M C O S D H M O G G P A F J B L
A R I N Y B M I X I D D T R O A
T R C H M O L F Q S O I R M Y N
E R A U J I I H E M C I T O G C T
R S Z C N G L X A W C N Q C C V E
I F I A K C K N D P H A R G Y U R
A T T I M N Q P I X E T N S K B C
L K A C D D T V S N P O L T O
I A M A C G S Q R Q D A V J B B N
D X O N N H Y B E E R T Y V I K E
A U T C V T N C V A F S G E V A X
D W U I H R S E I R A N A T M Q I
A J A O Y H W U D C U V S E T O
N T E R A C T I V I D A D A N

✓ 1. INSTANTANEIDAD
✓ 2. BIMATERIALEDAD
✓ 3. INTERACTIVIDAD
✓ 4. AUTOMATIZACIÓN
✓ 5. INTERCONEXIÓN
✓ 6. INNOVACIÓN
✓ 7. DIVERSIDAD
✓ 8. ALCANCE

Trimestre 1-2023

Trabajador de la maera
Tecnologías de la Información y la Comunicación – TIC

Javier Benavides
Instructor SENIA

TALLER TIC # 2

Aprendiz : SERGIO CHAVEZ BULLA CORDOBA
Ficha : 2871802
Fecha : 16/11/2023

Según el tema visto en clase, responder a las siguientes preguntas:

1. ¿Cuál es el rol del instructor?
2. Enumere 5 características importantes que debe tener un instructor o docente.
3. ¿Qué es un EVA?
4. ¿Cuáles son las funciones de un EVA?
5. Según el rol del instructor, para Usted, ¿Cuál sería el Rol del Aprendiz?

1) FACILITADOR DEL PROCESO DE APRENDIZAJE
- Orienta al alumno en el uso de las distintas técnicas de aprendizaje.
- Ayuda al alumno a desarrollar su capacidad de aprendizaje por proyectos.

2) COMUNICADOR CON LOS ALUMNOS
- Centraliza la información para facilitar el aprendizaje de los contenidos.
- Facilita la comunicación y el intercambio de información entre los alumnos.
- Proporciona retroalimentación y apoyo emocional.

3) LAS PLATAFORMAS VIRTUALES DE APRENDIZAJE
- Las plataformas virtuales de aprendizaje son entornos de aprendizaje que permiten el aprendizaje activo, colaborativo, constructivo e interconectado.

4) ES EL RESPONSABLE EN EL APRENDIZAJE ACTIVO
- El aprendizaje activo es un proceso de aprendizaje en el que el alumno participa activamente en su propio aprendizaje, utilizando sus conocimientos y habilidades para resolver problemas y tomar decisiones.

5) EL APRENDEZAJE ES UN PROCESO DE CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO
- El aprendizaje es un proceso de construcción del conocimiento que implica la interacción entre el alumno y el entorno, así como la participación activa del alumno en su propio aprendizaje.

Trimestre IV - 2023

[illegible]

Trabajador de la madera
Tecnologías de la Información y la Comunicación - TIC

Javier Benavides
Instructor SENA

TALLER TIC # 2

Aprendiz : Alexandro Paria Potes CC 1069440296
Ficha : 2871802
Fecha : 16/11/2023

Según el tema visto en clase, responder a las siguientes preguntas:

1. ¿Cuál es el rol del instructor?
2. Enuncie 5 características importantes que debe tener un instructor o docente.
3. ¿Qué es un EVA?
4. ¿Cuáles son las funciones de un EVA?
5. Según el rol del instructor, para Usted, ¿Cuál sería el Rol del Aprendiz?

① El rol del instructor es compartir su conocimiento con los aprendices capacitar e interactuar con sus estudiantes

② 1 escuchar y guiar 3 estar capacitado 4 saber explicar la información 5 ser antes que instructor gran ser humano

③ que es EVA ENTORNO VIRTUAL de Aprendizaje

④ Las funciones de El EVA son

⑤ el rol de un aprendiz es siempre tener disposición a entender aprender escuchar estar atento a nuestro instructor y respetar

Trimestre IV - 2023

Trabajador de la madera
Tecnologías de la Información y la Comunicación - TIC

Javier Benavides
Instructor SENA

TALLER TIC # 2

Aprendiz : Carlos maría abarguen yrenteria ID 104054
Ficha : 2871802 RU: 956774
Fecha : 16/11/2023 CC 100393304

Según el tema visto en clase, responder a las siguientes preguntas:

1. ¿Cuál es el rol del instructor?
2. Enumere 5 características importantes que debe tener un instructor o docente.
3. ¿Qué es un EVA?
4. ¿Cuáles son las funciones de un EVA?
5. Según el rol del instructor, para Usted, ¿Cuál sería el Rol del Aprendiz?

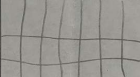
Instructor Al aprendizaje
Inducción y es presencia
entorno virtual de aprendizaje
enseñanza virtual entre el aprendiz e instructor
diseño en escuchar y aprender

Trimestre IV - 2023

TIC

EJERCICIO DE APLICACIÓN: Desarrollo de caricatura

Desarrollar una caricatura donde por medio de dibujos se capture su esencia y se caricatice. Aplicar los elementos que se encuentran en el siguiente recuadro. Personajes, fondos, objetos, animales que representen los elementos.

<p>LA FAMILIA</p> 	<p>LACASA</p> 	 <p>EL ARBOL</p>  <p>CAR PIRETICA</p>
 <p>EL PARQUE</p>	<p>EDIFISIOS</p> 	<p>MORCIVO</p>  <p>SERUCHO</p>  <p>SIERA</p> <p>MALETA</p> 

(GARCIA, 2004: 200)

CONSTRUCCIÓN, MANTENIMIENTO Y REPARACIÓN DE ESTRUCTURAS EN GUADUAJALUAPA, FEBRER 2012

TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Apellido: Enrique Hernández Matrícula: 23-2023

HERMENÉUTICA TC

Los hermenéuticos TC elaboran teorías de hermenéutica que buscan dar cuenta de la realidad por medio de un texto o un autor.

Los hermenéuticos TC buscan dar cuenta de la realidad por medio de los textos que se utilizan como texto. Los hermenéuticos TC elaboran teorías de hermenéutica que buscan dar cuenta de la realidad por medio de un texto o un autor.

Porque los hermenéuticos TC elaboran teorías de hermenéutica que buscan dar cuenta de la realidad por medio de un texto o un autor. Los hermenéuticos TC elaboran teorías de hermenéutica que buscan dar cuenta de la realidad por medio de un texto o un autor.

Los hermenéuticos TC elaboran teorías de hermenéutica que buscan dar cuenta de la realidad por medio de un texto o un autor. Los hermenéuticos TC elaboran teorías de hermenéutica que buscan dar cuenta de la realidad por medio de un texto o un autor.

Los hermenéuticos TC elaboran teorías de hermenéutica que buscan dar cuenta de la realidad por medio de un texto o un autor. Los hermenéuticos TC elaboran teorías de hermenéutica que buscan dar cuenta de la realidad por medio de un texto o un autor.

Los hermenéuticos TC elaboran teorías de hermenéutica que buscan dar cuenta de la realidad por medio de un texto o un autor. Los hermenéuticos TC elaboran teorías de hermenéutica que buscan dar cuenta de la realidad por medio de un texto o un autor.

Enfoques de trabajo

Los enfoques de trabajo de hermenéutica TC buscan dar cuenta de la realidad por medio de un texto o un autor. Los enfoques de trabajo de hermenéutica TC buscan dar cuenta de la realidad por medio de un texto o un autor.

Los enfoques de trabajo de hermenéutica TC buscan dar cuenta de la realidad por medio de un texto o un autor. Los enfoques de trabajo de hermenéutica TC buscan dar cuenta de la realidad por medio de un texto o un autor.

Los enfoques de trabajo de hermenéutica TC buscan dar cuenta de la realidad por medio de un texto o un autor. Los enfoques de trabajo de hermenéutica TC buscan dar cuenta de la realidad por medio de un texto o un autor.

Los enfoques de trabajo de hermenéutica TC buscan dar cuenta de la realidad por medio de un texto o un autor. Los enfoques de trabajo de hermenéutica TC buscan dar cuenta de la realidad por medio de un texto o un autor.

TC

Resumen por competencias del estudiante

El estudiante debe ser capaz de:

1. **Comprender** la hermenéutica de manera crítica y creativa, y ser capaz de aplicarla en la vida cotidiana.

2. **Analizar** los textos de hermenéutica de manera crítica y creativa, y ser capaz de aplicarlos en la vida cotidiana.

3. **Sintetizar** los textos de hermenéutica de manera crítica y creativa, y ser capaz de aplicarlos en la vida cotidiana.

4. **Evaluar** los textos de hermenéutica de manera crítica y creativa, y ser capaz de aplicarlos en la vida cotidiana.

5. **Comunicar** los textos de hermenéutica de manera crítica y creativa, y ser capaz de aplicarlos en la vida cotidiana.

6. **Trabajar en equipo** y ser capaz de aplicarlos en la vida cotidiana.

7. **Respetar** los derechos humanos y ser capaz de aplicarlos en la vida cotidiana.

8. **Defender** los valores humanos y ser capaz de aplicarlos en la vida cotidiana.

9. **Resolver** los problemas de la vida cotidiana y ser capaz de aplicarlos en la vida cotidiana.

10. **Crear** y ser capaz de aplicarlos en la vida cotidiana.

11. **Comunicar** y ser capaz de aplicarlos en la vida cotidiana.

12. **Trabajar en equipo** y ser capaz de aplicarlos en la vida cotidiana.

13. **Respetar** los derechos humanos y ser capaz de aplicarlos en la vida cotidiana.

14. **Defender** los valores humanos y ser capaz de aplicarlos en la vida cotidiana.

15. **Resolver** los problemas de la vida cotidiana y ser capaz de aplicarlos en la vida cotidiana.

16. **Crear** y ser capaz de aplicarlos en la vida cotidiana.

17. **Comunicar** y ser capaz de aplicarlos en la vida cotidiana.

18. **Trabajar en equipo** y ser capaz de aplicarlos en la vida cotidiana.

19. **Respetar** los derechos humanos y ser capaz de aplicarlos en la vida cotidiana.

20. **Defender** los valores humanos y ser capaz de aplicarlos en la vida cotidiana.

Trabajador de la madera
Tecnología de la información y la Comunicación - TIC

Javier Benavides
Instructor SENAI

TALLER TIC # 1

Aprendiz : Baudiaz Gonzalez Jelier.

Ficha : 2871802

Fecha : 09/11/2023

Según el tema visto en clase, desarollar el siguiente ejercicio:

Y H W C U X I Q S X H U K D H W O
 C U L E G A D O Q M T Q D P Y
 N I N O V A C I O N D P V H L R
 M C O S D H M O G F A A A F J B L
 A R I N I N Y B L I X I D D T F R O T
 T B C H M L O F S O I R M Y N N
 E R A U J I H E D M G E I T O C G T
 R S Z C N G L X A W C N Q C C V E
 I F I A K C K N D P H A R G Y U R
 A T T I M N Q P I X E T N S K B C
 L K A C D D T V K X P D Q T O
 I A M A C G S Q R Q D A V L B B N
 D X O N N H Y B E E T T Y V I K E
 A U T C V T N C V A F S G E V A X
 U W U H R S E I R A N S E M Q I
 A J S H W U C C V S E
 I N T E R A C T I V I D A D A N

- INSTANTANEIDAD
- INMATERIALIDAD
- INTERACTIVIDAD
- AUTOMATIZACIÓN
- INTERCONEXION
- INNOVACION
- DIVERSIDAD
- ALCANCE

Trimestre IV - 2023

Trabajador de la madera
Tecnologías de la Información y la Comunicación - TIC

Javier Benavides
Instructor SENA

TALLER TIC # 2

Aprendiz : Oscar Armando Gueza Pacheco

Ficha : 2871802

Fecha : 16/11/2023

Según el tema visto en clase, responder a las siguientes preguntas:

1. ¿Cuál es el rol del instructor?
2. Enumere 5 características importantes que debe tener un instructor o docente.
3. ¿Qué es un EVA?
4. ¿Cuáles son las funciones de un EVA?
5. Según el rol del instructor, para Usted, ¿Cuál sería el Rol del Aprendiz?

Solución

Respuesta: tener un entorno virtualizado
De aprendizaje con los aprendizajes

2 Respuesta: 1 Aprendizajes
1 tener una buena conversación con los aprendizajes

3 Respuestas

TIC
↓
EVA
↓
aprender

Game
↓
Gamificación
Tecnología
Sena Sifra
↓
Intutor sophra

Trimestre IV - 2023

[illegible]

CONSTRUCCIÓN, MANTENIMIENTO Y REPARACIÓN DE
ESTRUCTURAS EN GUADUA - CHIA- 287182

TIC

TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Apoyando      

HERAMENARIOS TIC

El presente documento tiene como propósito de mostrar a los estudiantes una manera innovadora y creativa de cómo utilizar las TIC en el aula.

Para los heramenarios TIC, existen algunas ventajas y posibilidades de aprendizaje colaborativo y constructivista. El aprendizaje colaborativo es un proceso de enseñanza-aprendizaje en el cual los estudiantes se ayudan mutuamente a través de la interacción social y el intercambio de conocimientos. El aprendizaje constructivista es un proceso de enseñanza-aprendizaje en el cual los estudiantes construyen su conocimiento a través de la interacción social y el intercambio de conocimientos.

Con estas herramientas se aprende colaborativamente y fortalece los conocimientos con confianza que se fortalece el aprendizaje colaborativo y constructivista. El aprendizaje colaborativo y constructivista es un proceso de enseñanza-aprendizaje en el cual los estudiantes se ayudan mutuamente a través de la interacción social y el intercambio de conocimientos.

El aprendizaje colaborativo y constructivista es un proceso de enseñanza-aprendizaje en el cual los estudiantes se ayudan mutuamente a través de la interacción social y el intercambio de conocimientos. El aprendizaje colaborativo y constructivista es un proceso de enseñanza-aprendizaje en el cual los estudiantes se ayudan mutuamente a través de la interacción social y el intercambio de conocimientos.

El aprendizaje colaborativo y constructivista es un proceso de enseñanza-aprendizaje en el cual los estudiantes se ayudan mutuamente a través de la interacción social y el intercambio de conocimientos. El aprendizaje colaborativo y constructivista es un proceso de enseñanza-aprendizaje en el cual los estudiantes se ayudan mutuamente a través de la interacción social y el intercambio de conocimientos.

Estrategias de TIC

El uso de las TIC en el aula tiene como propósito de mostrar a los estudiantes una manera innovadora y creativa de cómo utilizar las TIC en el aula. El uso de las TIC en el aula tiene como propósito de mostrar a los estudiantes una manera innovadora y creativa de cómo utilizar las TIC en el aula.

El uso de las TIC en el aula tiene como propósito de mostrar a los estudiantes una manera innovadora y creativa de cómo utilizar las TIC en el aula. El uso de las TIC en el aula tiene como propósito de mostrar a los estudiantes una manera innovadora y creativa de cómo utilizar las TIC en el aula.

El uso de las TIC en el aula tiene como propósito de mostrar a los estudiantes una manera innovadora y creativa de cómo utilizar las TIC en el aula. El uso de las TIC en el aula tiene como propósito de mostrar a los estudiantes una manera innovadora y creativa de cómo utilizar las TIC en el aula.

Recursos para constructivismo, colaboración y cultura

Reservados todos los derechos. No se permite la explotación económica ni la transformación de esta obra. Queda permitida la impresión en su totalidad.

1. Introducción: Las TIC son herramientas que nos permiten acceder a la información y comunicarnos de manera rápida y eficiente.

2. Objetivos: El propósito de este documento es mostrar a los estudiantes una manera innovadora y creativa de cómo utilizar las TIC en el aula.

3. Metodología: El presente documento tiene como propósito de mostrar a los estudiantes una manera innovadora y creativa de cómo utilizar las TIC en el aula.

4. Resultados: El uso de las TIC en el aula tiene como propósito de mostrar a los estudiantes una manera innovadora y creativa de cómo utilizar las TIC en el aula.

5. Conclusiones: El uso de las TIC en el aula tiene como propósito de mostrar a los estudiantes una manera innovadora y creativa de cómo utilizar las TIC en el aula.

6. Recomendaciones: El uso de las TIC en el aula tiene como propósito de mostrar a los estudiantes una manera innovadora y creativa de cómo utilizar las TIC en el aula.

7. Bibliografía: El uso de las TIC en el aula tiene como propósito de mostrar a los estudiantes una manera innovadora y creativa de cómo utilizar las TIC en el aula.

8. Anexos: El uso de las TIC en el aula tiene como propósito de mostrar a los estudiantes una manera innovadora y creativa de cómo utilizar las TIC en el aula.

9. Índice: El uso de las TIC en el aula tiene como propósito de mostrar a los estudiantes una manera innovadora y creativa de cómo utilizar las TIC en el aula.

10. Glosario: El uso de las TIC en el aula tiene como propósito de mostrar a los estudiantes una manera innovadora y creativa de cómo utilizar las TIC en el aula.

11. Conclusiones: El uso de las TIC en el aula tiene como propósito de mostrar a los estudiantes una manera innovadora y creativa de cómo utilizar las TIC en el aula.

12. Recomendaciones: El uso de las TIC en el aula tiene como propósito de mostrar a los estudiantes una manera innovadora y creativa de cómo utilizar las TIC en el aula.

13. Bibliografía: El uso de las TIC en el aula tiene como propósito de mostrar a los estudiantes una manera innovadora y creativa de cómo utilizar las TIC en el aula.

14. Anexos: El uso de las TIC en el aula tiene como propósito de mostrar a los estudiantes una manera innovadora y creativa de cómo utilizar las TIC en el aula.

15. Índice: El uso de las TIC en el aula tiene como propósito de mostrar a los estudiantes una manera innovadora y creativa de cómo utilizar las TIC en el aula.

16. Glosario: El uso de las TIC en el aula tiene como propósito de mostrar a los estudiantes una manera innovadora y creativa de cómo utilizar las TIC en el aula.

17. Conclusiones: El uso de las TIC en el aula tiene como propósito de mostrar a los estudiantes una manera innovadora y creativa de cómo utilizar las TIC en el aula.

18. Recomendaciones: El uso de las TIC en el aula tiene como propósito de mostrar a los estudiantes una manera innovadora y creativa de cómo utilizar las TIC en el aula.

Ministerio de Educación Nacional

Ministerio de Educación Nacional

Ministerio de Educación Nacional

Ministerio de Educación Nacional

Ministerio de Educación Nacional

Ministerio de Educación Nacional

[illegible][illegible][illegible]

The comic is divided into four panels, each with a title and a scene:

- Panel 1 (Top Left):** Title: *ERRORES DE UTILIZACIÓN / Desarrrollo de caricatura*. Scene: A boy and a girl are talking. The boy says: "¿dónde se usa 'haber' y 'tener'?" The girl replies: "¡Depende de lo que quieras decir!"
- Panel 2 (Top Right):** Title: *¿Dónde se usa 'haber' y 'tener' en la lengua?*. Scene: A girl stands in front of a blank board. A speech bubble from her says: "¿Dónde se usa 'haber' y 'tener' en la lengua?"
- Panel 3 (Bottom Left):** Title: *¿Cómo se usa 'haber' y 'tener' en la lengua?*. Scene: A boy is speaking. His speech bubble says: "¿Cómo se usa 'haber' y 'tener' en la lengua?"
- Panel 4 (Bottom Right):** Title: *¿Cómo se usa 'haber' y 'tener' en la lengua?*. Scene: Three children are talking. The boy on the left says: "¿Cómo se usa 'haber' y 'tener' en la lengua?" The girl in the middle says: "¿Cómo se usa 'haber' y 'tener' en la lengua?" The boy on the right says: "¿Cómo se usa 'haber' y 'tener' en la lengua?"

CONSTRUCCIÓN, MANTENIMIENTO Y REPARACIÓN DE ESTRUCTURAS EN GUADAJULA: 2871802

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Apellido: ESTEBAN Nombre: GUILLERMO Fecha: 2014-01-27

HERAMÉNTICA TIC

Las tecnologías TIC, al estar en un campo de tecnologías que han sido desarrolladas para mejorar la productividad y comunicación de un área o sector.

Las tecnologías TIC, forman un par de las más utilizadas que se han desarrollado para mejorar la productividad y comunicación de un área o sector. Las tecnologías TIC, son aquellas que se utilizan para mejorar la productividad y comunicación de un área o sector.

Procesar los datos, TIC, ofrece a empresas y usuarios la posibilidad de almacenar información en un formato digital, lo que permite a los usuarios acceder a la información en cualquier momento y lugar. La información se almacena en un formato digital, lo que permite a los usuarios acceder a la información en cualquier momento y lugar.

Comunicación, TIC, ofrece a empresas y usuarios la posibilidad de almacenar información en un formato digital, lo que permite a los usuarios acceder a la información en cualquier momento y lugar. La información se almacena en un formato digital, lo que permite a los usuarios acceder a la información en cualquier momento y lugar.

Distribución y gestión de la información, TIC, ofrece a empresas y usuarios la posibilidad de almacenar información en un formato digital, lo que permite a los usuarios acceder a la información en cualquier momento y lugar. La información se almacena en un formato digital, lo que permite a los usuarios acceder a la información en cualquier momento y lugar.

Entorno de trabajo, TIC, ofrece a empresas y usuarios la posibilidad de almacenar información en un formato digital, lo que permite a los usuarios acceder a la información en cualquier momento y lugar. La información se almacena en un formato digital, lo que permite a los usuarios acceder a la información en cualquier momento y lugar.

Oficina, TIC, ofrece a empresas y usuarios la posibilidad de almacenar información en un formato digital, lo que permite a los usuarios acceder a la información en cualquier momento y lugar. La información se almacena en un formato digital, lo que permite a los usuarios acceder a la información en cualquier momento y lugar.

Trabajo, TIC, ofrece a empresas y usuarios la posibilidad de almacenar información en un formato digital, lo que permite a los usuarios acceder a la información en cualquier momento y lugar. La información se almacena en un formato digital, lo que permite a los usuarios acceder a la información en cualquier momento y lugar.

Guadalupe, TIC, ofrece a empresas y usuarios la posibilidad de almacenar información en un formato digital, lo que permite a los usuarios acceder a la información en cualquier momento y lugar. La información se almacena en un formato digital, lo que permite a los usuarios acceder a la información en cualquier momento y lugar.

Además, la plataforma ofrece la posibilidad de almacenar información en un formato digital, lo que permite a los usuarios acceder a la información en cualquier momento y lugar. La información se almacena en un formato digital, lo que permite a los usuarios acceder a la información en cualquier momento y lugar.

TIC

Reservar para construcción, diseño y software

Reservar: herramienta de creación de blogs, artículos, vídeos, etc. para todo tipo de usuarios.

Wordpress: una de las herramientas de creación de blogs más completas, que permite personalizar y adaptar el diseño de la información de cada usuario.

Google: herramienta de creación de blogs, artículos, vídeos, etc. para todo tipo de usuarios. Google ofrece una gran variedad de herramientas para crear y gestionar contenido en línea.

Adobe: herramienta para crear imágenes y gráficos en línea, como por ejemplo, imágenes, vídeos, etc. para todo tipo de usuarios.

Dropbox: herramienta para crear y gestionar contenido en línea, como por ejemplo, imágenes, vídeos, etc. para todo tipo de usuarios.

Microsoft: herramienta para crear imágenes y gráficos en línea, como por ejemplo, imágenes, vídeos, etc. para todo tipo de usuarios.

Google: herramienta para crear imágenes y gráficos en línea, como por ejemplo, imágenes, vídeos, etc. para todo tipo de usuarios.

Dropbox: herramienta para crear y gestionar contenido en línea, como por ejemplo, imágenes, vídeos, etc. para todo tipo de usuarios.

Microsoft: herramienta para crear imágenes y gráficos en línea, como por ejemplo, imágenes, vídeos, etc. para todo tipo de usuarios.

Google: herramienta para crear imágenes y gráficos en línea, como por ejemplo, imágenes, vídeos, etc. para todo tipo de usuarios.

Dropbox: herramienta para crear y gestionar contenido en línea, como por ejemplo, imágenes, vídeos, etc. para todo tipo de usuarios.

Microsoft: herramienta para crear imágenes y gráficos en línea, como por ejemplo, imágenes, vídeos, etc. para todo tipo de usuarios.

Google: herramienta para crear imágenes y gráficos en línea, como por ejemplo, imágenes, vídeos, etc. para todo tipo de usuarios.

Dropbox: herramienta para crear y gestionar contenido en línea, como por ejemplo, imágenes, vídeos, etc. para todo tipo de usuarios.

Microsoft: herramienta para crear imágenes y gráficos en línea, como por ejemplo, imágenes, vídeos, etc. para todo tipo de usuarios.

Google: herramienta para crear imágenes y gráficos en línea, como por ejemplo, imágenes, vídeos, etc. para todo tipo de usuarios.

Dropbox: herramienta para crear y gestionar contenido en línea, como por ejemplo, imágenes, vídeos, etc. para todo tipo de usuarios.

Microsoft: herramienta para crear imágenes y gráficos en línea, como por ejemplo, imágenes, vídeos, etc. para todo tipo de usuarios.

[illegible]

[illegible]

CONSTRUCCIÓN, MANTENIMIENTO Y REPARACIÓN DE ESTRUCTURAS EN GIGAS - FICHA 2871823

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Apellido: Alcántara Rodríguez Fecha: 27/11/2023

NERARUMAS TIC

Las TICs, o Tecnologías de la Información y la Comunicación, son un grupo de tecnologías para manejar información a través de los medios de comunicación.

Las TICs incluyen: hardware, software y redes de comunicación. El hardware se refiere a los dispositivos físicos, como computadoras, teléfonos móviles, tabletas, etc. El software se refiere a los programas que se ejecutan en el hardware. Las redes de comunicación se refieren a los sistemas que permiten la transmisión de datos entre dispositivos.

Las TICs han revolucionado la forma en que trabajamos, aprendemos y nos comunicamos. En el ámbito laboral, las TICs han permitido la automatización de procesos, la mejora de la productividad y la creación de nuevos productos y servicios. En el ámbito educativo, las TICs han permitido el acceso a la información y el aprendizaje en línea. En el ámbito de la comunicación, las TICs han permitido la creación de redes sociales y la transmisión de datos en tiempo real.

En conclusión, las TICs son tecnologías fundamentales en la sociedad actual. Su uso correcto puede mejorar la productividad, la comunicación y el aprendizaje. Es importante estar al tanto de las últimas tendencias y tecnologías en este campo.

Conocer las tecnologías de la información y la comunicación es esencial en el mundo actual. Estas tecnologías permiten la creación, el almacenamiento, la transmisión y el procesamiento de información. Son fundamentales para el desarrollo de la sociedad y el progreso humano.

Desde su origen, las TICs han evolucionado rápidamente. Hoy en día, son parte integral de nuestra vida diaria. Desde la comunicación hasta el trabajo, las TICs están presentes en todos los aspectos de nuestra vida.

Entorno de trabajo

Oficina: El entorno de construcción y mantenimiento de estructuras en giga es un entorno de trabajo complejo y peligroso. Los trabajadores deben estar bien entrenados y equipados para trabajar en estas condiciones.

Seguridad: La seguridad es la prioridad número uno en este entorno. Los trabajadores deben seguir estrictamente las normas de seguridad y usar el equipo de protección personal adecuado.

Equipos: Los equipos de construcción y mantenimiento de estructuras en giga son grandes y complejos. Los trabajadores deben estar familiarizados con el uso de estos equipos y seguir las instrucciones de seguridad.

Comunicación: La comunicación es esencial en este entorno. Los trabajadores deben estar bien comunicados entre sí y con el personal de apoyo para evitar accidentes y garantizar la eficiencia del trabajo.

Formación: La formación es clave para garantizar la seguridad y la eficiencia en el trabajo. Los trabajadores deben recibir formación continua en las últimas tecnologías y técnicas de construcción y mantenimiento de estructuras en giga.

TIC

Resumen para construcción, diseño y cuidado

Diagrama: El diagrama muestra el flujo de trabajo de la construcción, diseño y cuidado. El proceso comienza con la planificación, seguida de la construcción, el diseño y el cuidado.

Construcción: La construcción es el proceso de crear la estructura física de la giga. Esto incluye la preparación del terreno, la construcción de la base y la instalación de los componentes de la giga.

Diseño: El diseño es el proceso de crear el plan de la giga. Esto incluye la selección de los materiales, la determinación de la forma y la función de la giga, y la creación de los planos de construcción.

Cuidado: El cuidado es el proceso de mantener la giga en buen estado. Esto incluye la inspección regular, la limpieza, la reparación de daños y la actualización de los componentes de la giga.

Conclusión: La construcción, el diseño y el cuidado son procesos esenciales para la creación y el mantenimiento de las giga. Estos procesos requieren una gran cantidad de recursos y una alta calidad de trabajo.

Resumen: El resumen muestra los puntos clave de la construcción, diseño y cuidado. Estos puntos son: planificación, construcción, diseño, cuidado y conclusión.

Diagrama: El diagrama muestra el flujo de trabajo de la construcción, diseño y cuidado. El proceso comienza con la planificación, seguida de la construcción, el diseño y el cuidado.

Construcción: La construcción es el proceso de crear la estructura física de la giga. Esto incluye la preparación del terreno, la construcción de la base y la instalación de los componentes de la giga.

Diseño: El diseño es el proceso de crear el plan de la giga. Esto incluye la selección de los materiales, la determinación de la forma y la función de la giga, y la creación de los planos de construcción.

Cuidado: El cuidado es el proceso de mantener la giga en buen estado. Esto incluye la inspección regular, la limpieza, la reparación de daños y la actualización de los componentes de la giga.

Conclusión: La construcción, el diseño y el cuidado son procesos esenciales para la creación y el mantenimiento de las giga. Estos procesos requieren una gran cantidad de recursos y una alta calidad de trabajo.

Resumen: El resumen muestra los puntos clave de la construcción, diseño y cuidado. Estos puntos son: planificación, construcción, diseño, cuidado y conclusión.

Diagrama: El diagrama muestra el flujo de trabajo de la construcción, diseño y cuidado. El proceso comienza con la planificación, seguida de la construcción, el diseño y el cuidado.

Construcción: La construcción es el proceso de crear la estructura física de la giga. Esto incluye la preparación del terreno, la construcción de la base y la instalación de los componentes de la giga.

Diseño: El diseño es el proceso de crear el plan de la giga. Esto incluye la selección de los materiales, la determinación de la forma y la función de la giga, y la creación de los planos de construcción.

Cuidado: El cuidado es el proceso de mantener la giga en buen estado. Esto incluye la inspección regular, la limpieza, la reparación de daños y la actualización de los componentes de la giga.

WUOLAH

TIC

EJERCICIO DE APLICACIÓN - Desarrollo de caricatura

Desarrollar una caricatura en dibujo por medio de algunas o todas las técnicas a desarrollar. Aplicar los elementos que se encuentran en el diagrama adjunto. Personajes, fondo, globos de texto, elementos que hagan parte de la historia.

<p>Texto escrito</p> <p>¿Qué estás haciendo? ¿Estoy haciendo algo? ¿No?</p> <p>¿No estás haciendo nada? ¿No estás haciendo nada? ¿No estás haciendo nada?</p> <p>¿No estás haciendo nada? ¿No estás haciendo nada? ¿No estás haciendo nada?</p>	<p>Caricatura</p> <p>¿Qué estás haciendo? ¿Estoy haciendo algo? ¿No?</p> <p>¿No estás haciendo nada? ¿No estás haciendo nada? ¿No estás haciendo nada?</p> <p>¿No estás haciendo nada? ¿No estás haciendo nada? ¿No estás haciendo nada?</p>	<p>Caricatura</p> <p>¿Qué estás haciendo? ¿Estoy haciendo algo? ¿No?</p> <p>¿No estás haciendo nada? ¿No estás haciendo nada? ¿No estás haciendo nada?</p> <p>¿No estás haciendo nada? ¿No estás haciendo nada? ¿No estás haciendo nada?</p>	<p>Caricatura</p> <p>¿Qué estás haciendo? ¿Estoy haciendo algo? ¿No?</p> <p>¿No estás haciendo nada? ¿No estás haciendo nada? ¿No estás haciendo nada?</p> <p>¿No estás haciendo nada? ¿No estás haciendo nada? ¿No estás haciendo nada?</p>
<p>Caricatura</p> <p>¿Qué estás haciendo? ¿Estoy haciendo algo? ¿No?</p> <p>¿No estás haciendo nada? ¿No estás haciendo nada? ¿No estás haciendo nada?</p> <p>¿No estás haciendo nada? ¿No estás haciendo nada? ¿No estás haciendo nada?</p>	<p>Caricatura</p> <p>¿Qué estás haciendo? ¿Estoy haciendo algo? ¿No?</p> <p>¿No estás haciendo nada? ¿No estás haciendo nada? ¿No estás haciendo nada?</p> <p>¿No estás haciendo nada? ¿No estás haciendo nada? ¿No estás haciendo nada?</p>	<p>Caricatura</p> <p>¿Qué estás haciendo? ¿Estoy haciendo algo? ¿No?</p> <p>¿No estás haciendo nada? ¿No estás haciendo nada? ¿No estás haciendo nada?</p> <p>¿No estás haciendo nada? ¿No estás haciendo nada? ¿No estás haciendo nada?</p>	<p>Caricatura</p> <p>¿Qué estás haciendo? ¿Estoy haciendo algo? ¿No?</p> <p>¿No estás haciendo nada? ¿No estás haciendo nada? ¿No estás haciendo nada?</p> <p>¿No estás haciendo nada? ¿No estás haciendo nada? ¿No estás haciendo nada?</p>

1. ¿Me gusta?
 2. Sí, me gusta.
 3. ¿Me gusta?
 4. Sí, me gusta.
 5. ¿Me gusta?
 6. Sí, me gusta.

[illegible]

TIC

EJERCICIO DE APLICACIÓN - Desarrollo de caricatura

Desarrollar una caricatura en dibujo por medio de dibujos y su descripción. Aplicar los elementos que se encuentran en el ejemplo visto. (Personajes, fondos, globos de texto, elementos que ayudan parte de la historia).

[illegible][illegible]

This image shows a completely blank white page. It is surrounded by a thick, dark grey or black border, which appears to be the edge of a scanner or a frame. There are no markings, text, or illustrations on the page itself.



Resumen General de Pago

DATOS GENERALES DEL APORTANTE									
Identificación	dv	Razon Social	Clase Aportante	Sucursal Principal	Dirección	Ciudad-Departamento	Teléfono	Exonerado SENA e ICBF	
CC 80815066		BEHAVIDES CASAS JAVIER ORLANDO	INDEPENDIENTE	PRINCIPAL	cra 80c n 25d 24	BOGOTÁ-BOGOTÁ D.E.	6922492	No	
DATOS GENERALES DE LA LIQUIDACION									
Periodo	Clave		Tipo	Fecha		Pago			
Pensión	Salud	Pago	Planilla	Limite	Pago	Banco	Días Mora	Valor	
2023-11	2023-11	315378696	9459629385	I	2023/12/18	2023/12/04	BAHCO BBVA COLOMBIA S.A.	0	\$466,400

LIQUIDACION DETALLADA DE APORTES															
EMPLEADO				PENSIÓN				SALUD				CCF			
No.	Identificación	Hombres	Código	Días	IBC	Aporte	Código	Días	IBC	Aporte	Código	Días	IBC	Aporte	Código
Sucursal: PRINCIPAL (1 Afiliados)					\$1,606,800	\$257,100			\$1,606,800	\$200,900			\$0	\$0	
Centro de Trabajo: PRINCIPAL (1 Afiliados)					\$1,606,800	\$257,100			\$1,606,800	\$200,900			\$0	\$0	
Ciudad: BOGOTÁ Depto: BOGOTÁ D.E. (1 Afiliados)					\$1,606,800	\$257,100			\$1,606,800	\$200,900			\$0	\$0	
1	CC 80815066	BEHAVIDES JAVIER	230201	30	\$1,606,800	\$257,100	EPS001	30	\$1,606,800	\$200,900	0	14-23	30	\$1,606,800	\$8,400
Total Afiliados(1)					\$1,606,800	\$257,100			\$1,606,800	\$200,900			\$0	\$0	\$0



Resumen General de Pago

DATOS GENERALES DEL APORTANTE									
Identificación	dv	Razon Social	Clase Aportante	Sucursal Principal	Dirección	Ciudad-Departamento	Teléfono	Exonerado SENA e ICBF	
CC 80815066		BEHAVIDES CASAS JAVIER ORLANDO	INDEPENDIENTE	PRINCIPAL	cra 80c n 25d 24	BOGOTÁ-BOGOTÁ D.E.	6922492	No	
DATOS GENERALES DE LA LIQUIDACION									
Periodo	Clave		Tipo	Fecha		Pago			
Pensión	Salud	Pago	Planilla	Limite	Pago	Banco	Días Mora	Valor	
2023-11	2023-11	315378696	9459629385	I	2023/12/18	2023/12/04	BAHCO BBVA COLOMBIA S.A.	0	\$466,400

RESUMEN DE PAGO									
RIESGO	CODIGO	NIT	DV	AFILIADOS	VALOR LIQUIDADO	INTERESES MORA	SALDOS E INCAPACIDADES	VALOR A PAGAR	
AFP (ADMINISTRADORAS: 1)				1	\$257,100	\$0	\$0	\$257,100	
PROTECCION	230201	800,229,739	0	1	\$257,100	\$0	\$0	\$257,100	
ARL (ADMINISTRADORAS: 1)				1	\$8,400	\$0	\$0	\$8,400	
POSITIVA COMPAÑIA DE SEGUROS	14-23	860,011,153	6	1	\$8,400	\$0	\$0	\$8,400	
EPS (ADMINISTRADORAS: 1)				1	\$200,900	\$0	\$0	\$200,900	
ALIANZASALUD EPS (ANTES COLMEDICA)	EPS001	830,113,831	0	1	\$200,900	\$0	\$0	\$200,900	
TOTAL				1	\$466,400	\$0	\$0	\$466,400	

BBVA

Ref: 06967907

Hola

Estamos contigo en cada paso, por eso te informamos el resumen de tu transacción.

Tipo de transacción:	Pago PSE
Cuenta terminada en:	*7939
Fecha de la operación:	2023-12-04
Establecimiento:	APORTES EN LINEA
Valor:	\$466,400.00
Hora:	08:03