PROCESO GESTIÓN DEL TALENTO HUMANO

FORMATO INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUAL

Barranquilla, Julio de 2024

Señor(a)
CESAR AUGUSTO VELEZ BETANCOURT
SUPERVISOR(A) CONTRATO No. 5768312
Coordinador Metalmecánica Malambo
Metalmecánica Malambo
Barranquilla

Asunto: Informe mensual de ejecución contractual Mes Julio del año 2024

Referencia: No 5768312 del año 2024.

SIVELYS SARMIENTO CRESPO, identificado con la cédula de ciudadanía No. 22.613.374 de Ponedera, en mi calidad de Contratista del SENA, en Metalmecánica Malambo, 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: f). un pago correspondiente al mes de Julio de 2024 por valor de (4.465.545). Los honorarios serán pagados por el SENA al contratista de acuerdo al cronograma definido por la Dirección Administrativa y Financiera de la Dirección General, en la cuenta de Ahorros No. 47453906015 Bancolombia, cuyo titular es el Contratista.

Plazo: Será hasta el 14 de Diciembre de 2024.

OBJETO: Prestar servicios personales como instructor para impartir formación profesional titulada y complementaria en el área de programación de software de

acuerdo con la planeación de la coordinación Sede Metalmecánica Malambo del Centro Nacional Colombo Alemán

Obligaciones Especificas:

No	Obligaciones	Acciones realizadas	Evidencias
1	Prestar a cabalidad los servicios personales descrito en el objeto del contrato de acuerdo al calendario académico, programación y periodos contratados para la presente vigencia.	Impartir formación Presencial a la ficha Tecnólogo y Análisis y desarrollo de software Ficha No 2824037. Competencia: Diseñar la solución de software de acuerdo con procedimientos y requisitos técnicos. Desarrollar la solución de software de acuerdo con el diseño y metodologías de desarrollo Tecnólogo y Análisis y desarrollo de software Ficha No 2960323 Competencia: Elaboración de la propuesta técnica del Software. Diseñar la solución de software de acuerdo con procedimientos y requisitos técnicos.	Reporte en sharepoint Desarrollo curricular.
2	Atender y ejecutar oportunamente los procesos de aprendizaje según las necesidades detectadas en los procesos de evaluación, metodologías de aprendizaje y programas curriculares vigentes.	Orientar los procesos de aprendizaje en los programas: Tecnólogo y Análisis y desarrollo de software Ficha No 2824037 y Tecnólogo y Análisis y desarrollo de software Ficha No 2960323	Registro de evidencias en sharepoint Desarrollo curricular y evidencias mensuales.
3	Programar las actividades de enseñanza aprendizaje	Diseñar las estrategias, herramientas necesarias para el desarrollo de la formación profesional integral en las	Sesión de formación, guías de aprendizajes, cuestionarios,

	evaluación de conformidad con los módulos de formación y el calendario institucional y el manual de procedimientos para la ejecución de acciones de formación profesional.	fichas asignadas: Tecnólogo y Análisis y desarrollo de software Ficha No 2824037 y Tecnólogo y Análisis y desarrollo de software Ficha No 2960323	material de estudio (actividades de aprendizaje, diapositivas, documentos, estudio de casos, videos, etc) . Registro de evidencias en sharepoint.
4	Presentar Informes Mensuales en los cuales se evidencien los avances respecto al cumplimiento de objetivos propuestos para el área y/o procesos en el que intervengo.	Realizar el informe mensual de la ejecución del contrato a la Coordinación Académica.	Formato de informe diligenciado, según actividades ejecutadas en el mes.
5	Emitir juicios de evaluación con base en la valoración de las evidencias de Aprendizaje, las características y las premisas de evaluación del aprendizaje descritas en la Guía para desarrollar el proceso formativo, el procedimiento de ejecución de la formación y el reglamento del Aprendiz SENA.	Realizar la evaluación según las evidencias concertadas en la plataforma territorium y reportar los juicios evaluativos, en sena Sofía plus.	Registro de evidencias en sharepoint.y en Sena Sofía Plus.

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. 9469339530, expedido por Aporte en Línea correspondiente al mes de Junio del año 2024.

Evidencias en (xx) folios

Cordialmente,

SIVELYS SARMIENTO CRESPO

Contratista

C.C. No. 22.613.374

Recibí a satisfacción:

CESAR AUGUSTO VELEZ BETANCOURT

Supervisor(a) Contrato 5173476 de 2023

Coordinador Metalmecánica Malambo

EVIDENCIAS MENSUALES MES DE JUNIO-JULIO

(Junio 15 – Julio 13)

1. **Ejecución de la formación ADSO 8 ficha: 2824037**
   GRUPO: ADSO-8
   FICHA: 2824037
   INSTRUCTOR: Sivelys Sarmiento Crespo.

   COMPETENCIAS:

   - Diseñar la solución de *software* de acuerdo con procedimientos y requisitos técnicos.
   - Desarrollar la solución de software de acuerdo con el diseño y metodologías de desarrollo

   RESULTADOS DE APRENDIZAJES:

   1. Verificar los entregables de la fase de diseño del *software* de acuerdo con lo establecido en el informe de análisis.
   2. Construir la base de datos para el software a partir del modelo de datos.
   3. Crear componentes front-end del software de acuerdo con el diseño.

   ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

   Organizar el plan de trabajo para el grupo Tecnólogo en Análisis y Desarrollo de software (Adso 8):

   1. Desarrollo de la actividad Guía de aprendizaje de Base de datos
      3.4 Actividades de transferencia del conocimiento: 3.4.7
   2. Desarrollo de la actividad Guía de aprendizaje de Base de datos
   3. 3.4 Actividades de transferencia del conocimiento: 3.4.7 Parte_dos
   4. Desarrollo de la actividad Guía de aprendizaje de Diseño:
      Actividades de transferencia del conocimiento: 3.4.1
      Revisión de los Mockup de cada proyecto de formación
   5. Evidencia de producto Base de datos.
   6. Desarrollo de la actividad Guía de aprendizaje de Base de datos
      Actividades de transferencia del conocimiento: 3.4.8
      Conexión de base de datos con un lenguaje de programación.
   7. Actividad de Mejoramiento Base de datos
   8. Desarrollo de la actividad Guía de aprendizaje de Frontend
      3.1 Actividades de Reflexión inicial: 3.1.1
      3.3 Actividades de apropiación del conocimiento: 3.3.1
   9. Desarrollo de la actividad Guía de aprendizaje de Frontend
      3.3 Actividades de apropiación del conocimiento: 3.3.2
   10. Encuentro asincrónico donde se socialización las diferentes actividades realizadas y por realizar

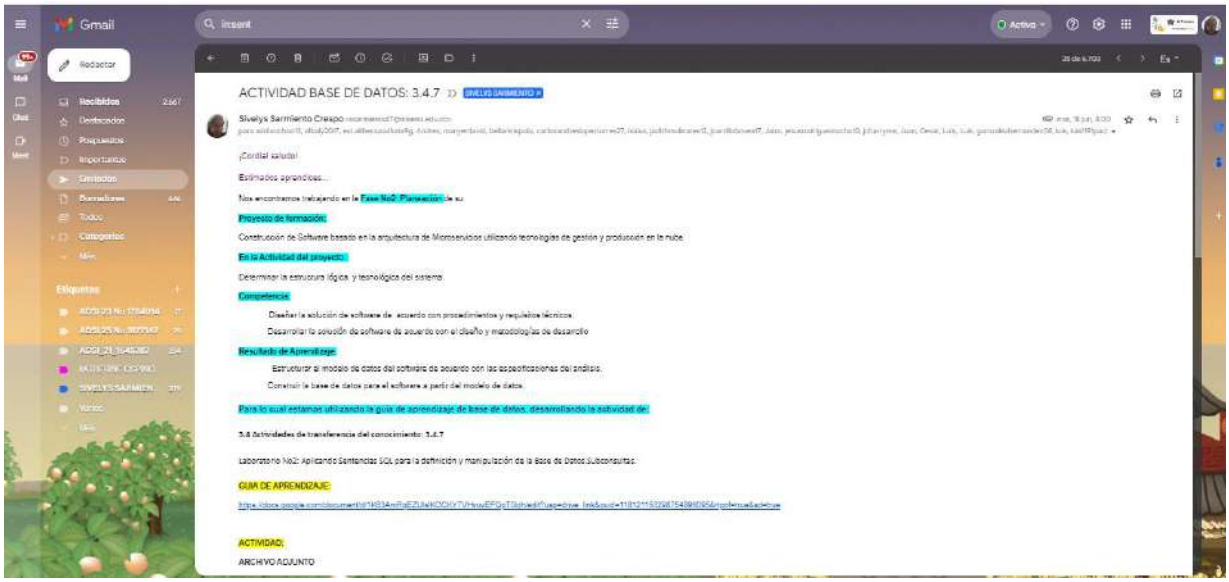
MEDIOS A UTILIZAR

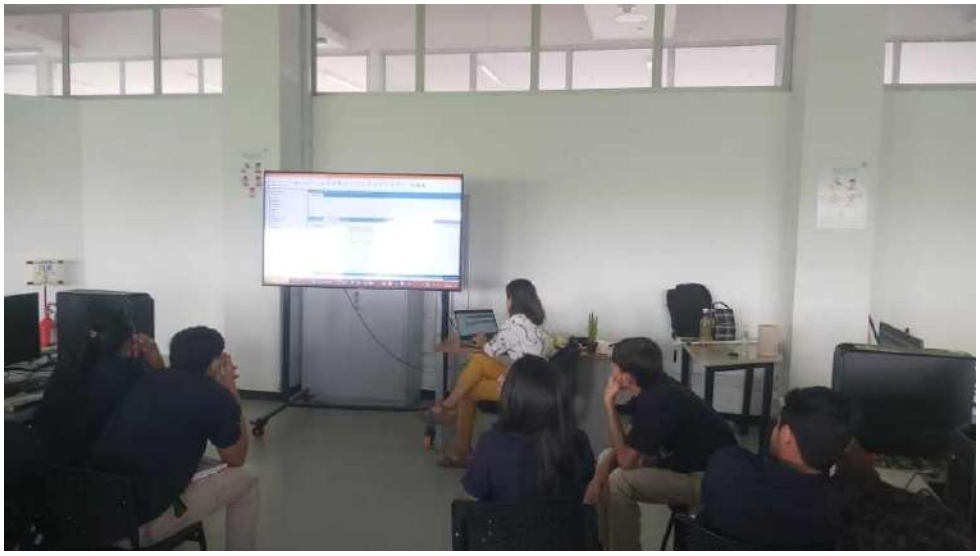
Acceso a herramientas Ofimáticas y de trabajo colaborativo:
Correos electrónicos mi Sena, Microsoft Office, llamadas, WhatsApp, Video llamadas, google Meet, netbeans, herramienta Dia, staruml, python, visual studio code, mysql workbeach

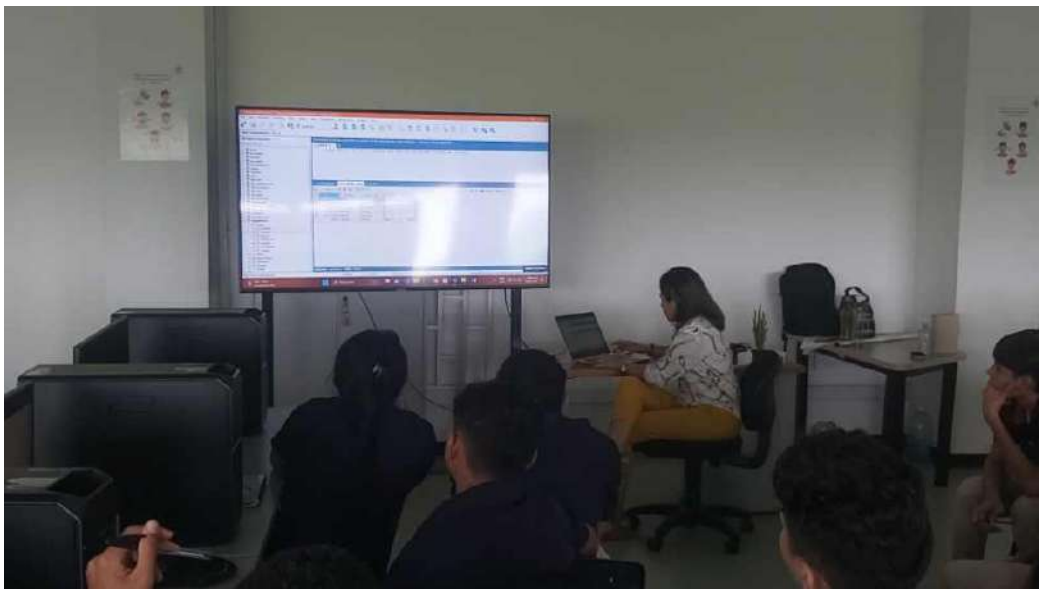
Acceso a herramientas de
almacenamiento: Google Drive, Plataforma
Territorium

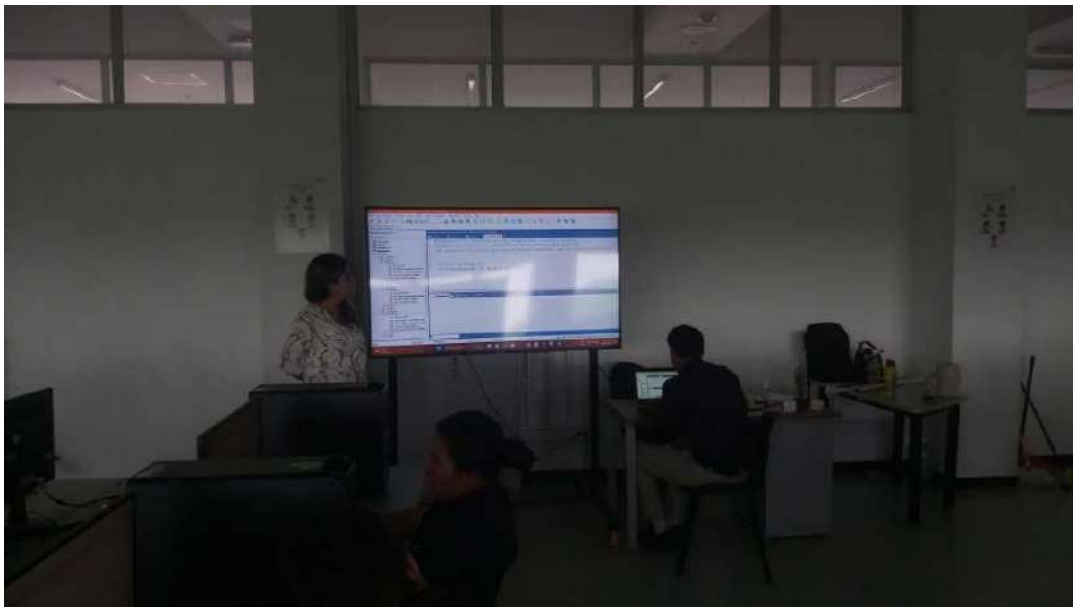
DESCRIPCION DE ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

1. Desarrollo de la actividad Guía de aprendizaje de Base de datos
   3.4 Actividades de transferencia del conocimiento: 3.4.7





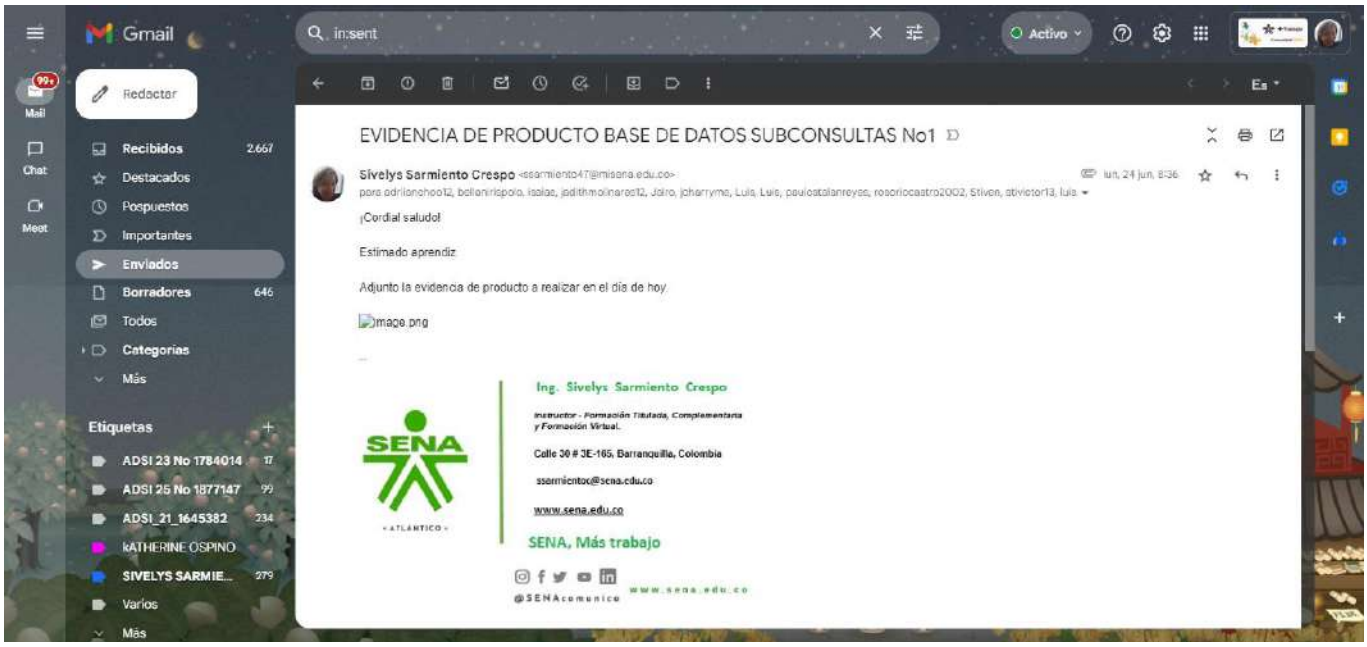




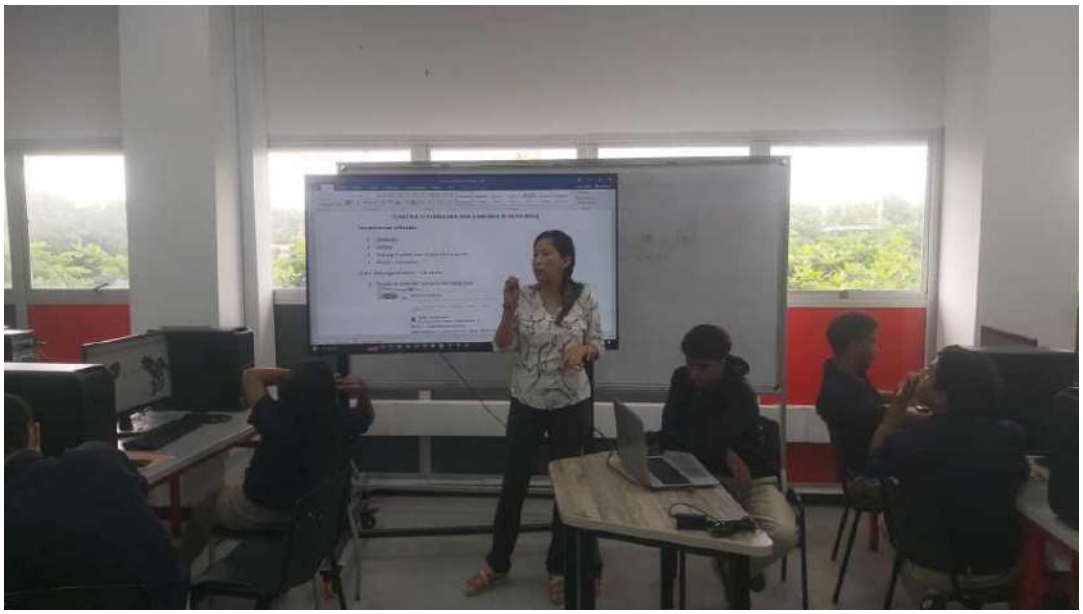
2. Desarrollo de la actividad Guía de aprendizaje de Base de datos
   3.4 Actividades de transferencia del conocimiento: 3.4.7 Parte_dos

3. Desarrollo de la actividad Guía de aprendizaje de Diseño: Actividades de transferencia del conocimiento: 3.4.1 Revisión de los Mockup de cada proyecto de formación

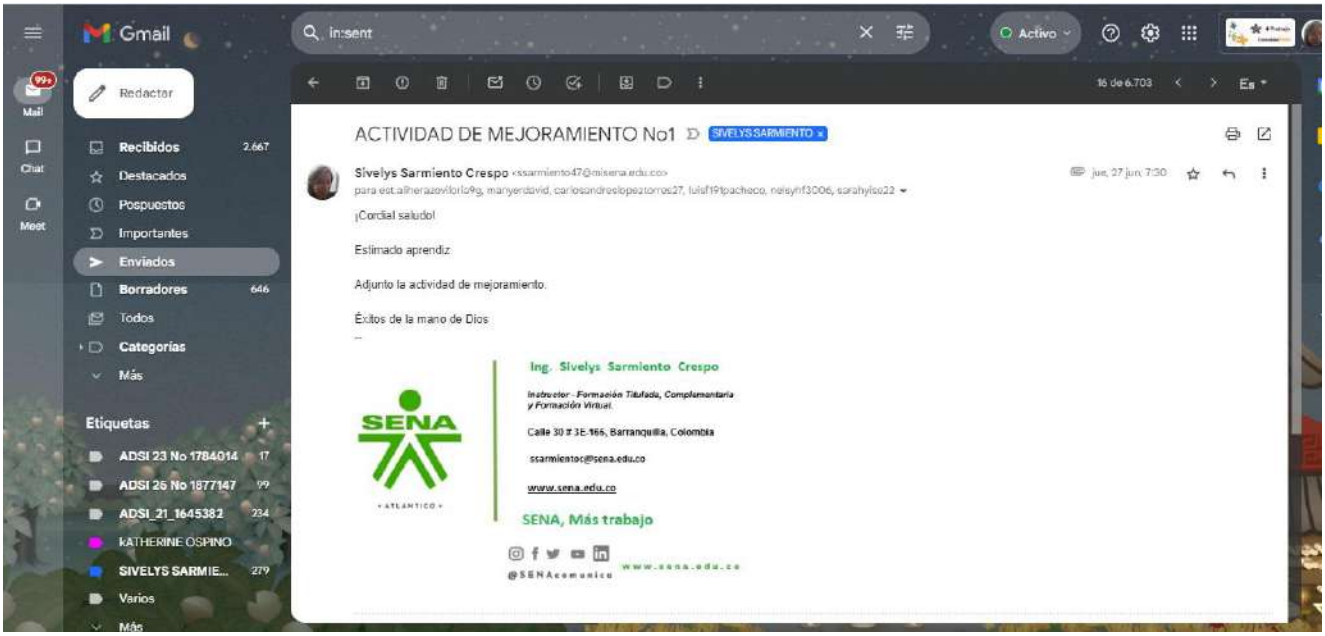
4. Evidencia de producto Base de datos.



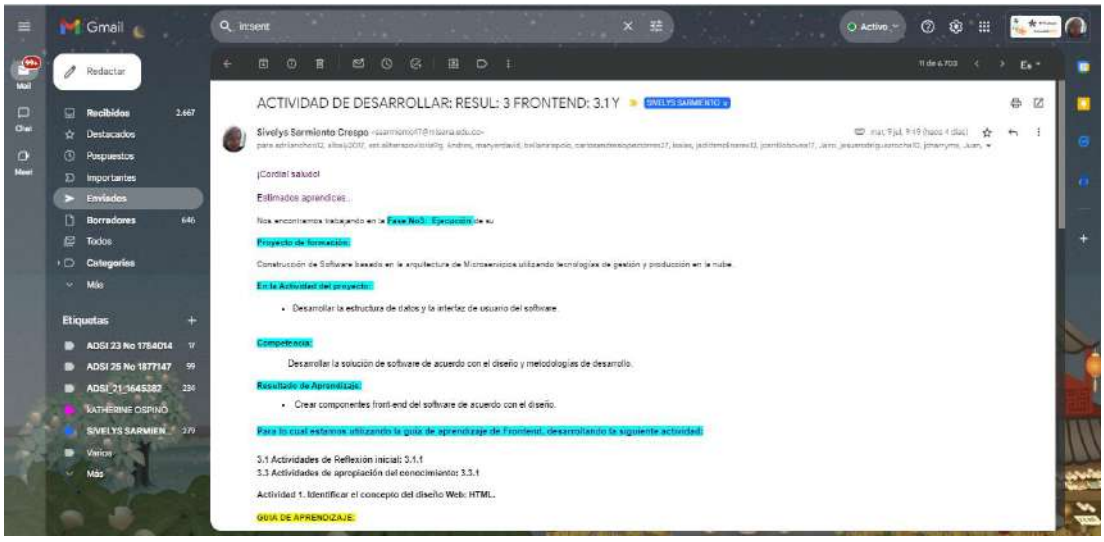
5. Desarrollo de la actividad Guía de aprendizaje de Base de datos
   Actividades de transferencia del conocimiento: 3.4.8
   Conexión de base de datos con un lenguaje de programación.



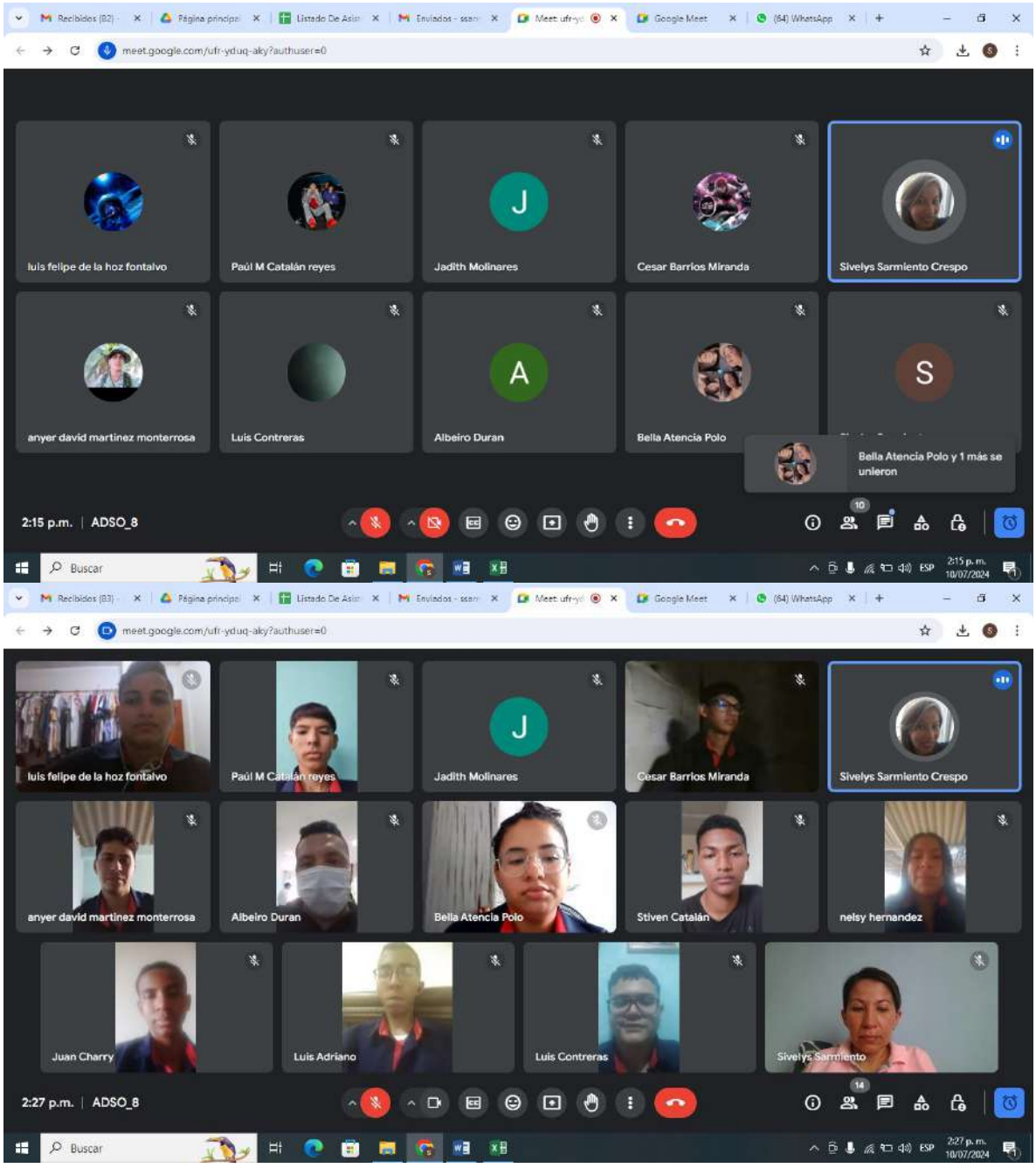
6. Actividad de Mejoramiento Base de datos



7. Desarrollo de la actividad Guía de aprendizaje de Frontend
   3.1 Actividades de Reflexión inicial: 3.1.1
   3.3 Actividades de apropiación del conocimiento: 3.3.1



8. Encuentro asincrónico donde se socialización las diferentes actividades realizadas y por realizar



Guia_aprendizaje_Frontend .DOCX

Archivo Editar Ver Insertar Formato Herramientas Ayuda

Compartir

1 de 8

PROCESO DIRECCIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: Análisis y Desarrollo de Software
- Código del Programa de Formación: 228118
- Nombre del Proyecto: construcción de software basado en la arquitectura de microservicios utilizando tecnologías de gestión y producción en la nube.
- Fase del Proyecto: Ejecución
- Actividad de Proyecto: Desarrollar la estructura de datos y la interfaz de usuario del software.
- Competencia: Desarrollar la solución de software de acuerdo con el diseño y metodologías de desarrollo.
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar: Crear componentes front-end del software de acuerdo con el diseño.
- Duración de la Guía: 180 Horas de trabajo autónomo individual y colectivo.

2. PRESENTACIÓN

Apreciado Aprendiz

meet.google.com está compartiendo tu pantalla. Dejar de compartir Ocultar

Buscar ESP 2:36 p. m. 10/07/2024

Guia_aprendizaje_Frontend .DOCX

Archivo Editar Ver Insertar Formato Herramientas Ayuda

Compartir

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividades de Reflexión Inicial

3.1.1 Ingresa a los siguientes links y observa las páginas web:

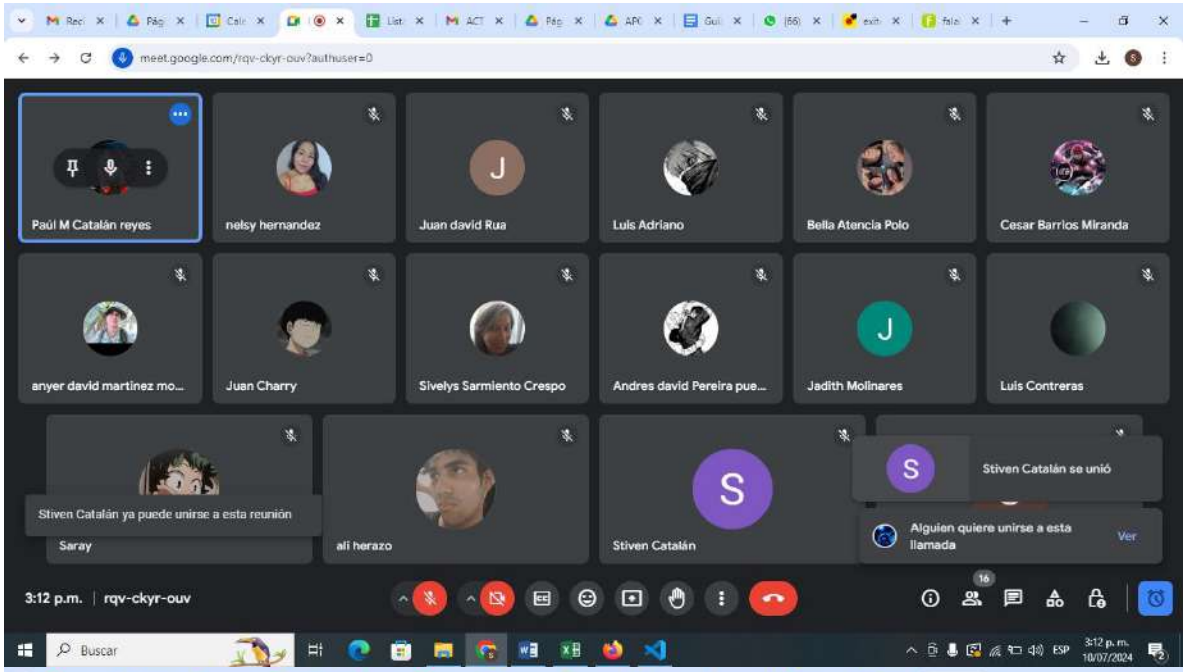
https://www.exito.com/	https://www.falabella.com.co/falabella-co

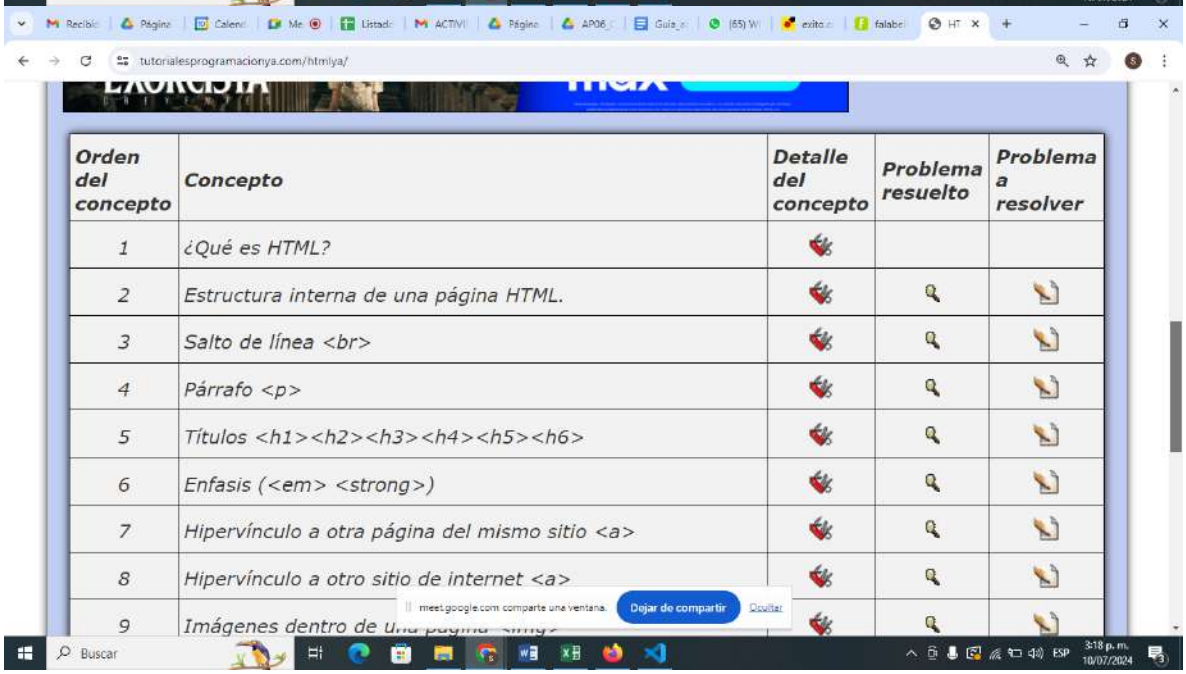
En base a lo observado responde:

1. ¿Cuál de las dos páginas te parece que tiene mejor diseño, color, gráficos, fuentes, contenido? Justifique su respuesta
2. ¿Cuál de dad y tecnología?. Justifique

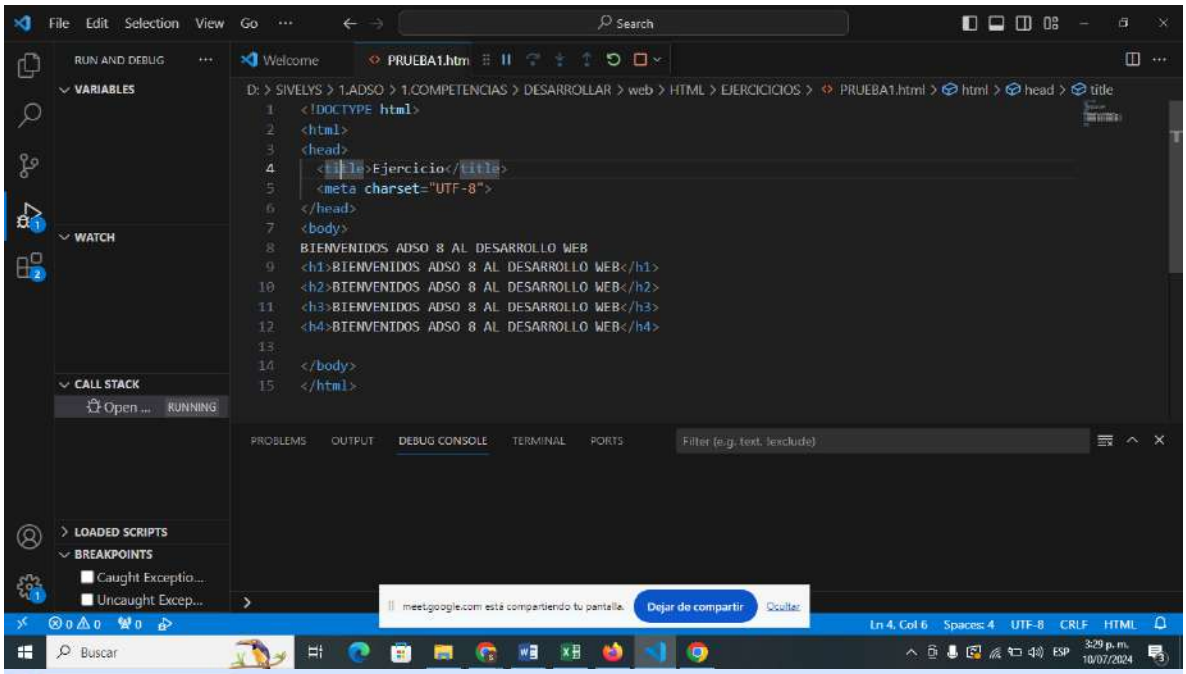
meet.google.com está compartiendo tu pantalla. Dejar de compartir Ocultar

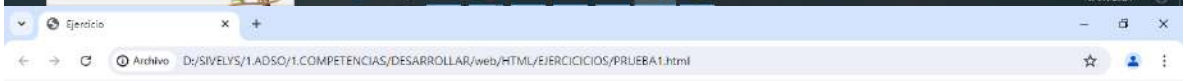
Buscar ESP 2:45 p. m. 10/07/2024





Orden del concepto	Concepto	Detalle del concepto	Problema resuelto	Problema a resolver
1	¿Qué es HTML?			
2	Estructura interna de una página HTML.			
3	Salto de línea 			
4	Párrafo <p>			
5	Títulos <h1><h2><h3><h4><h5><h6>			
6	Enfasis ( )			
7	Hipervínculo a otra página del mismo sitio <a>			
8	Hipervínculo a otro sitio de internet <a>			
9	Imágenes dentro de una página <img>			





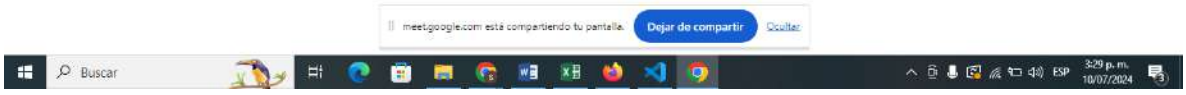
BIENVENIDOS ADSO 8 AL DESARROLLO WEB

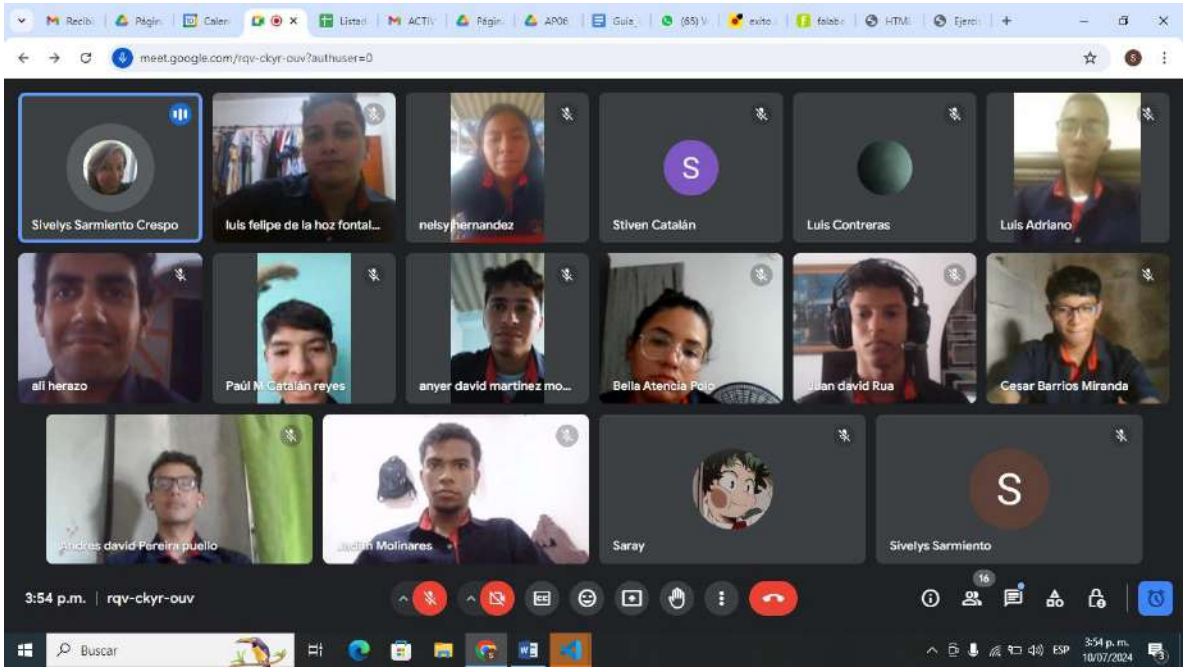
BIENVENIDOS ADSO 8 AL DESARROLLO WEB

BIENVENIDOS ADSO 8 AL DESARROLLO WEB

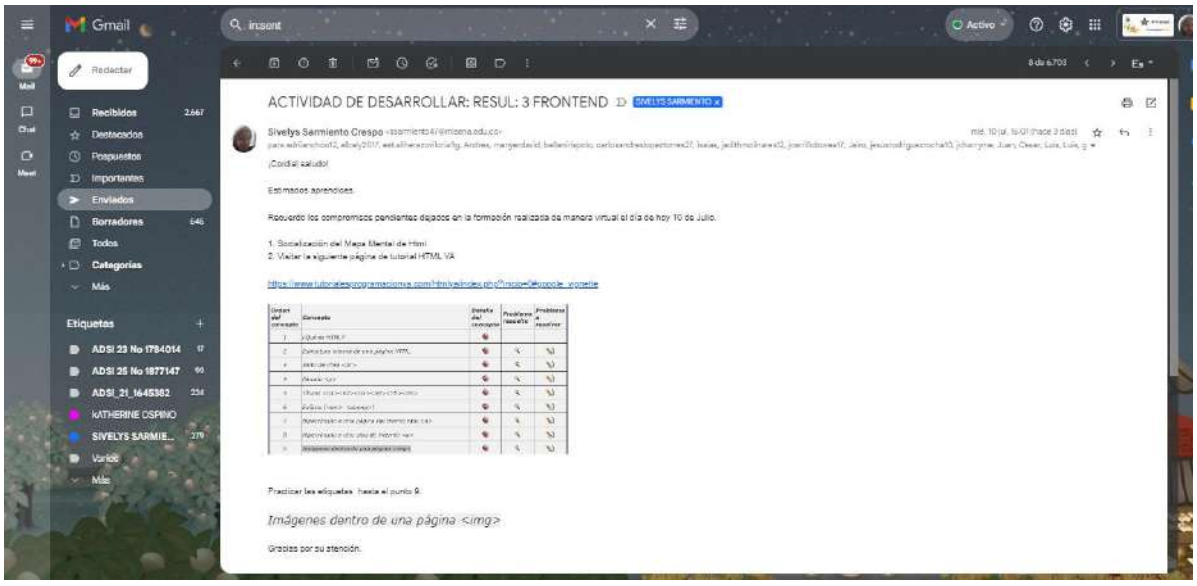
BIENVENIDOS ADSO 8 AL DESARROLLO WEB

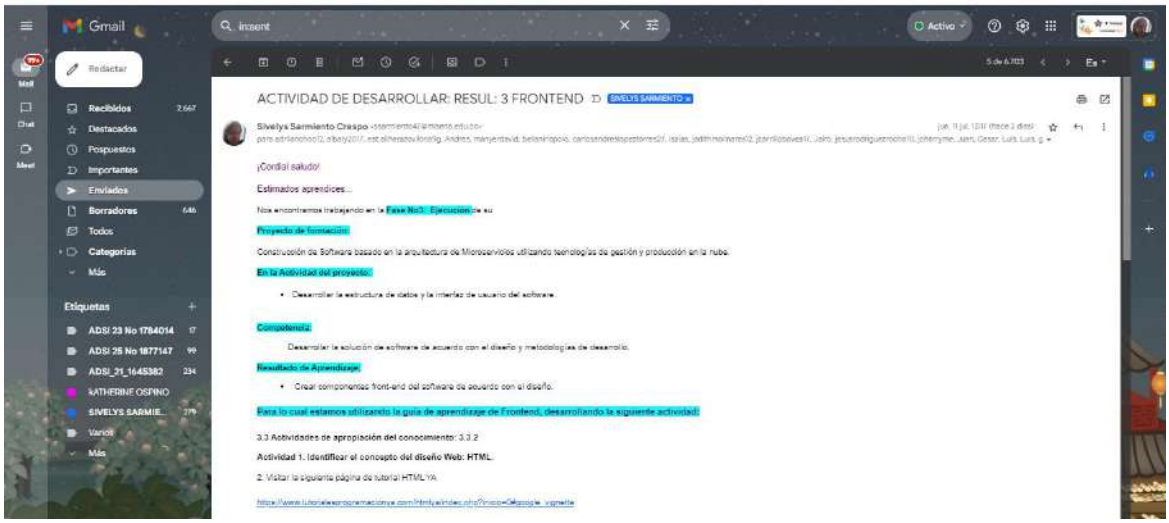
BIENVENIDOS ADSO 8 AL DESARROLLO WEB



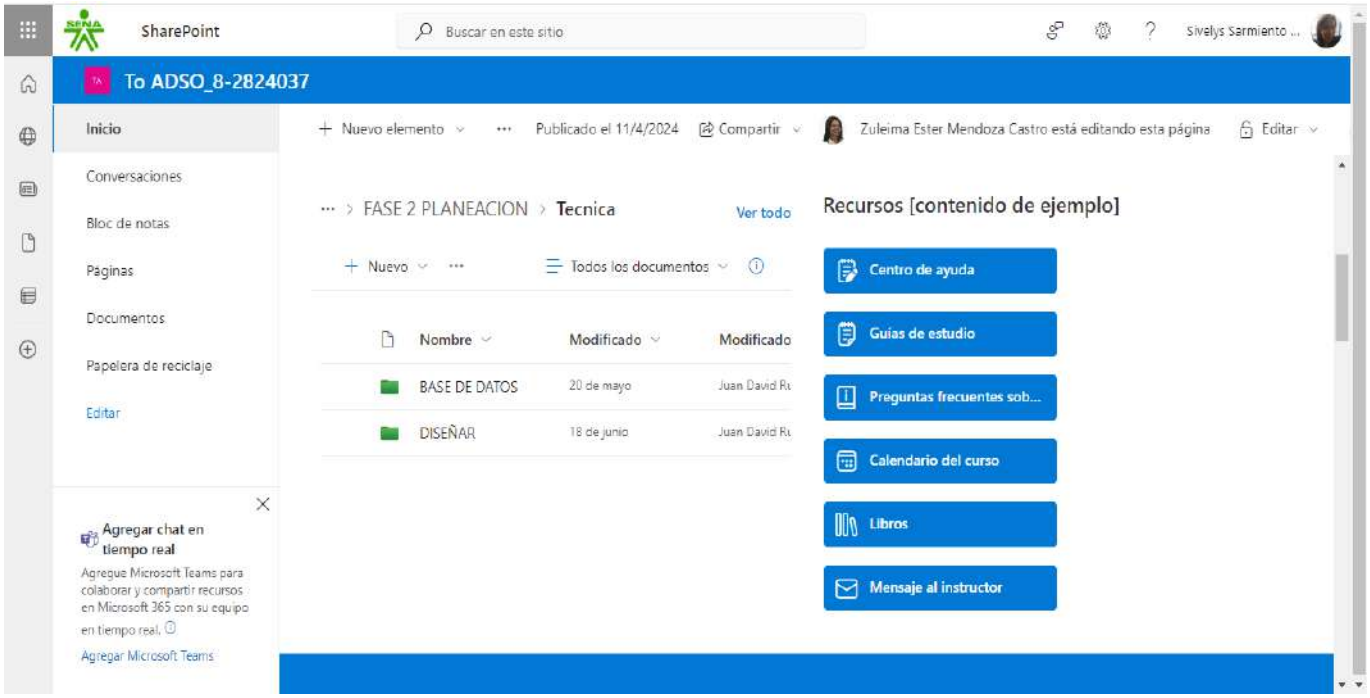


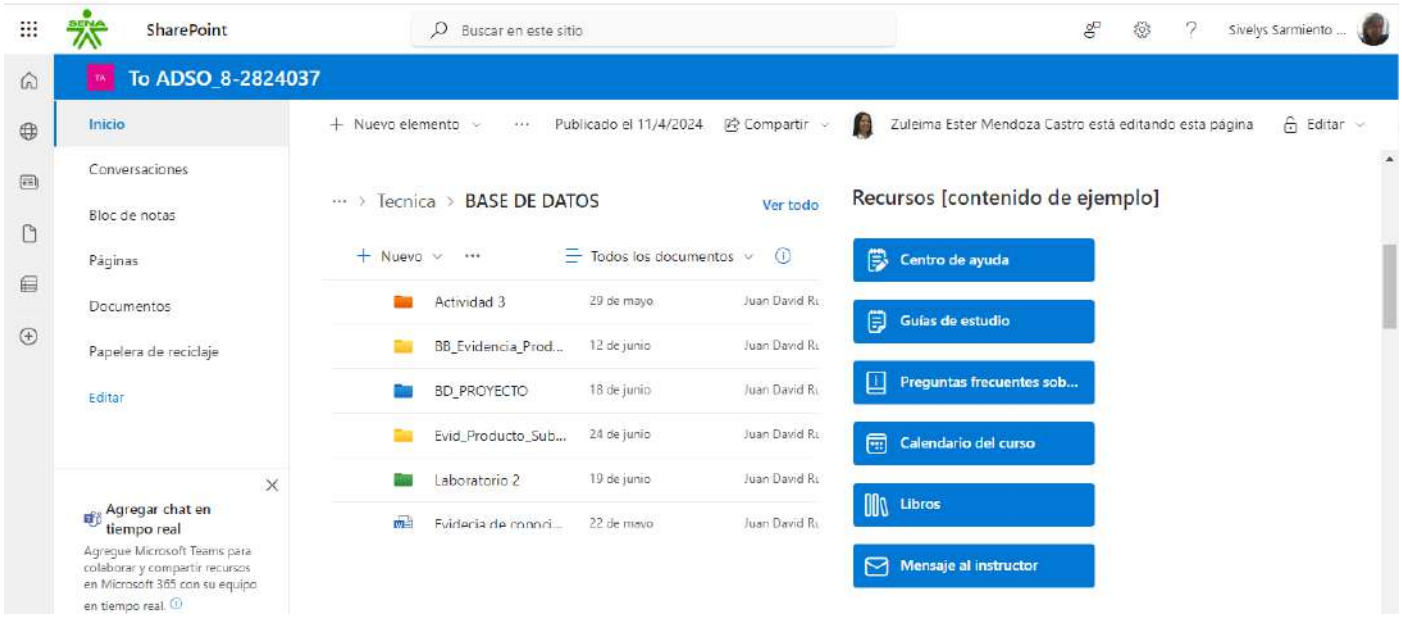
9. Desarrollo de la actividad Guía de aprendizaje de Frontend
   3.3 Actividades de apropiación del conocimiento: 3.3.2

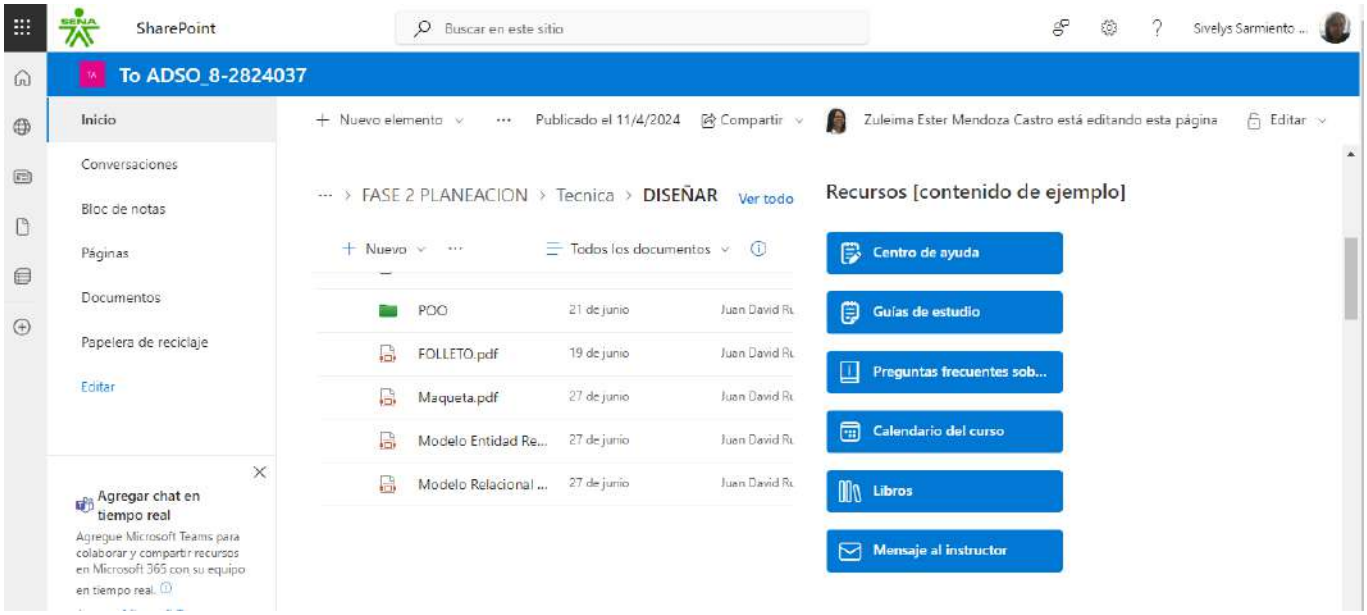




EVIDENCIAS CARGADAS EN EL PORTAFOLIO DE CADA APRENDIZ




SharePoint
Buscar en este sitio
Sivelys Sarmiento ...
To ADSO_8-2824037
Inicio
Conversaciones
Bloc de notas
Páginas
Documentos
Papelera de reciclaje
Editar
Nuevo elemento
Publicado el 11/4/2024
Compartir
Zuleima Ester Mendoza Castro está editando esta página
Editar
Tecnica > BASE DE DATOS
Ver todo
Nuevo
Todos los documentos
Actividad 3 29 de mayo Juan David Ru
BB_Evidencia_Prod... 12 de junio Juan David Ru
BD_PROYECTO 18 de junio Juan David Ru
Evid_Producto_Sub... 24 de junio Juan David Ru
Laboratorio 2 19 de junio Juan David Ru
Evidecia de conoci... 22 de mayo Juan David Ru
Recursos [contenido de ejemplo]
Centro de ayuda
Guías de estudio
Preguntas frecuentes sob...
Calendario del curso
Libros
Mensaje al instructor
Agregar chat en tiempo real
Agregue Microsoft Teams para colaborar y compartir recursos en Microsoft 365 con su equipo en tiempo real.


SharePoint
Buscar en este sitio
Sivelys Sarmiento ...
To ADSO_8-2824037
Inicio
Conversaciones
Bloc de notas
Páginas
Documentos
Papelera de reciclaje
Editar
Nuevo elemento
Publicado el 11/4/2024
Compartir
Zuleima Ester Mendoza Castro está editando esta página
Editar
FASE 2 PLANEACION > Tecnica > DISEÑAR
Ver todo
Nuevo
Todos los documentos
POO 21 de junio Juan David Ru
FOLLETO.pdf 19 de junio Juan David Ru
Maqueta.pdf 27 de junio Juan David Ru
Modelo Entidad Re... 27 de junio Juan David Ru
Modelo Relacional ... 27 de junio Juan David Ru
Recursos [contenido de ejemplo]
Centro de ayuda
Guías de estudio
Preguntas frecuentes sob...
Calendario del curso
Libros
Mensaje al instructor
Agregar chat en tiempo real
Agregue Microsoft Teams para colaborar y compartir recursos en Microsoft 365 con su equipo en tiempo real.

2. Ejecución de la formación ADSO_9 ficha: 2960323

GRUPO: ADSO_9
FICHA: 2960323
INSTRUCTOR: Sivelys Sarmiento Crespo.

COMPETENCIAS:

- Elaboración de la propuesta técnica del software
- Diseñar la solución de software de acuerdo con procedimientos y requisitos técnicos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJES:

- Elaborar propuesta técnica del software de acuerdo con las especificaciones técnicas definidas.
- Validar las condiciones de la propuesta técnica del software de acuerdo con los intereses de las partes.
- Elaborar los artefactos de diseño del software siguiendo las prácticas de la metodología seleccionada.

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE:

Organizar el plan de trabajo para el grupo Tecnólogo en Análisis y Desarrollo de software (Adso 9):

1. Desarrollo de la actividad Guía de Aprendizaje de propuesta
   3.4 Actividades de transferencia del conocimiento: 3.4.1
2. Socialización del Desarrollo de la actividad Guía de Aprendizaje de propuesta
   3.3 Actividades de apropiación del conocimiento: 3.3.3
3. Desarrollo de la actividad Guía de Aprendizaje de propuesta
   3.4 Actividades de transferencia del conocimiento: 3.4.2
4. Actividad de Mejoramiento de Algoritmos Selectivos No1
5. Actividad de Mejoramiento de Algoritmos Selectivos No2

6. Encuentro asincrónico donde se socialización las diferentes actividades realizadas y por realizar
7. Desarrollo de la Guía de aprendizaje de Diseño.
   3.1 Actividades de Reflexión inicial
   3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje: 3.2.1
   3.3 Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización): 3.3.1
8. Encuentro asincrónico donde se socialización las diferentes actividades realizadas y por
9. Desarrollo de la Guía de aprendizaje Algoritmos repetitivos
   3.1 Actividades de Reflexión inicial
   3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje
   3.3 Actividades de apropiación del conocimiento.
   3.4 Actividades de transferencia del conocimiento: 3.4.2 Los primeros 10 ejercicios, por lo menos 5.
10. Desarrollo de la Guía de aprendizaje Algoritmos repetitivos
    3.4 Actividades de transferencia del conocimiento: 3.4.2 Los primeros 10 ejercicios en python

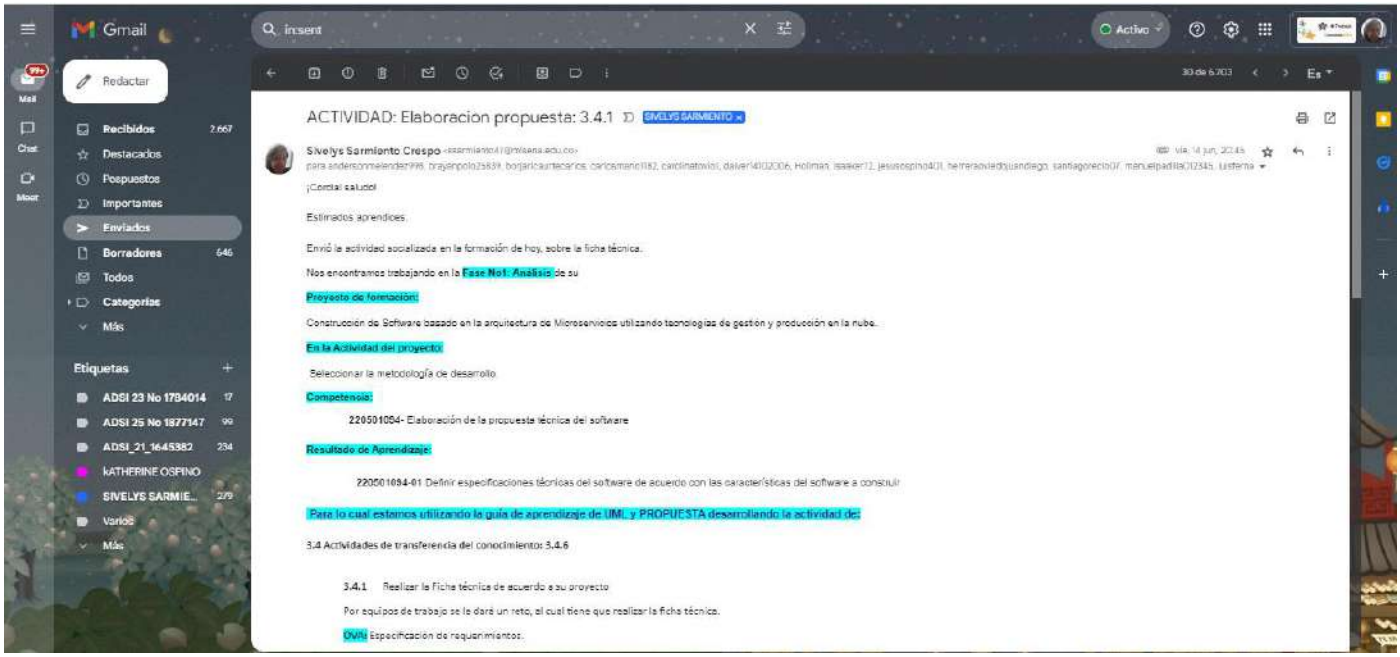
MEDIOS A UTILIZAR

Acceso a herramientas Ofimáticas y de trabajo colaborativo:
Correos electrónicos mi Sena, Microsoft Office, llamadas, WhatsApp, Video llamadas, google Meet, pseint, Python, Canvas, etc

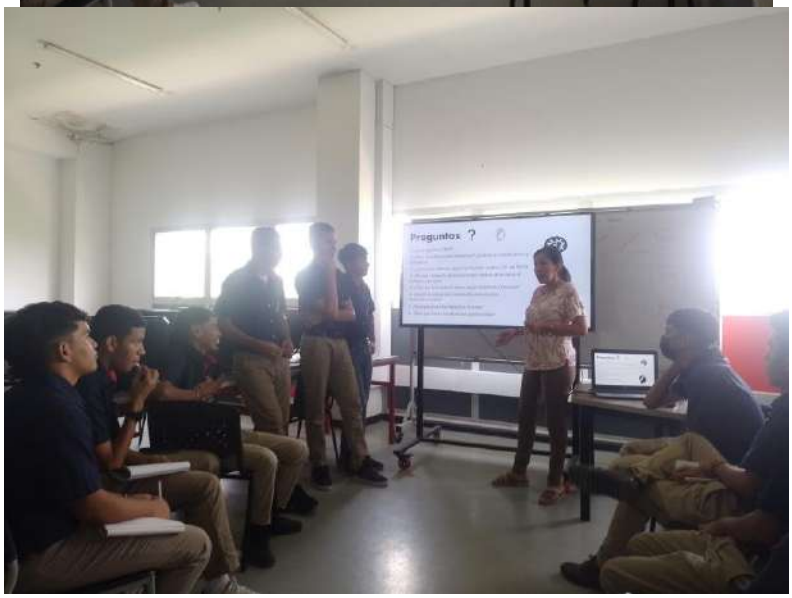
Acceso a herramientas de
almacenamiento: Google Drive, Plataforma
Territorium.

DESCRIPCION DE LAS ACTIVIDADES

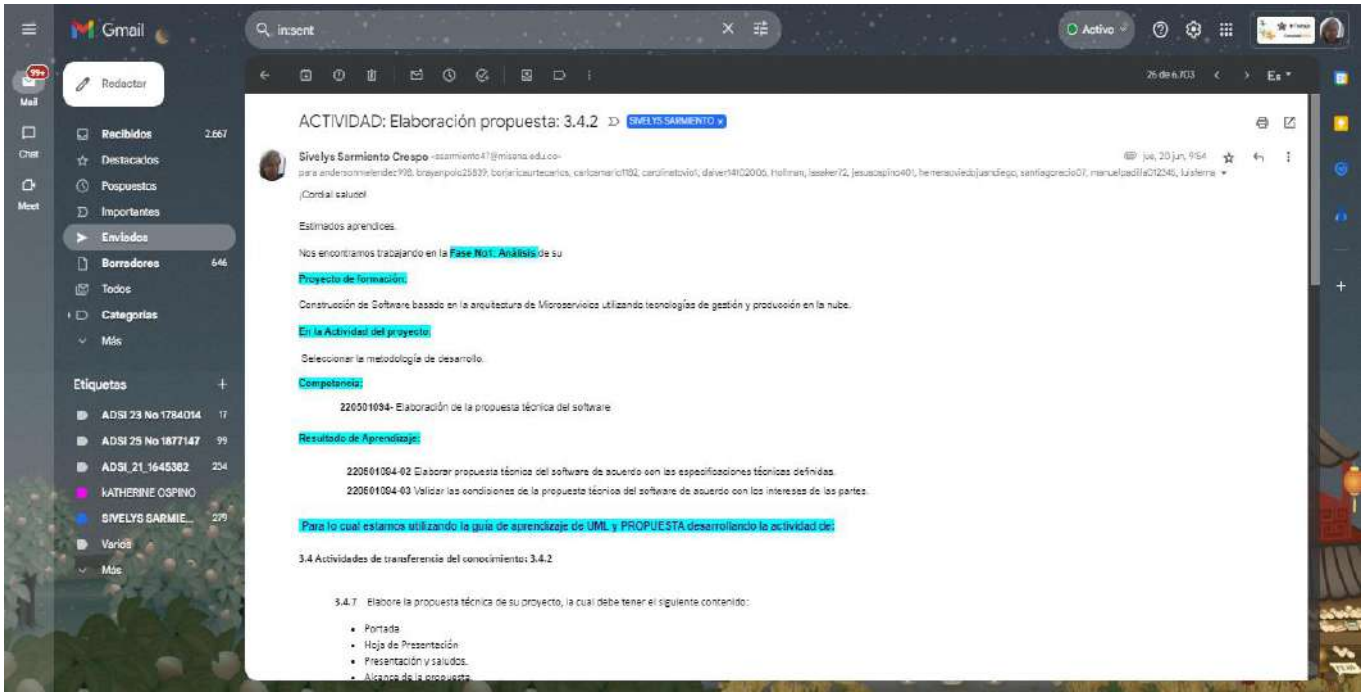
1. Desarrollo de la actividad Guía de Aprendizaje de propuesta 3.5 Actividades de transferencia del conocimiento: 3.4.1

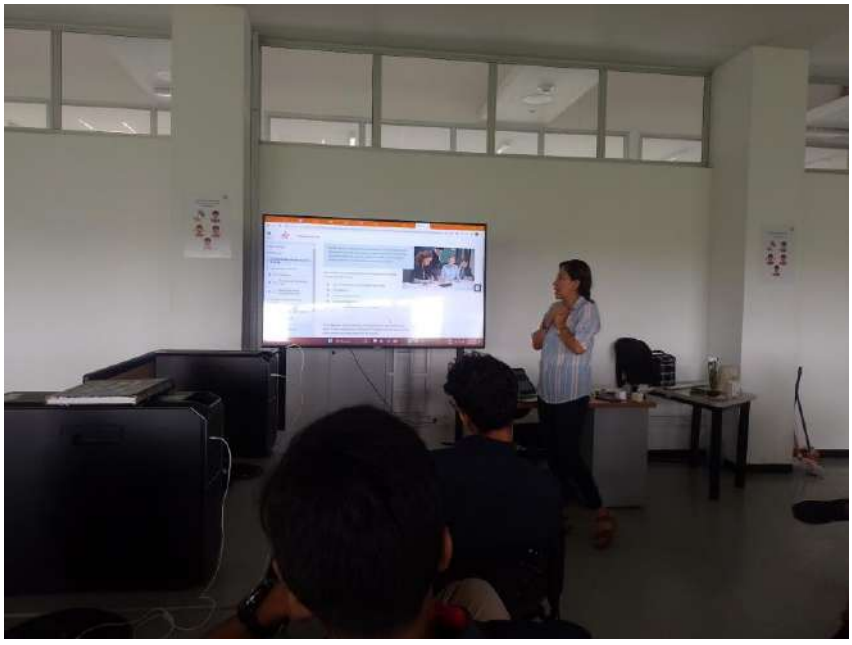


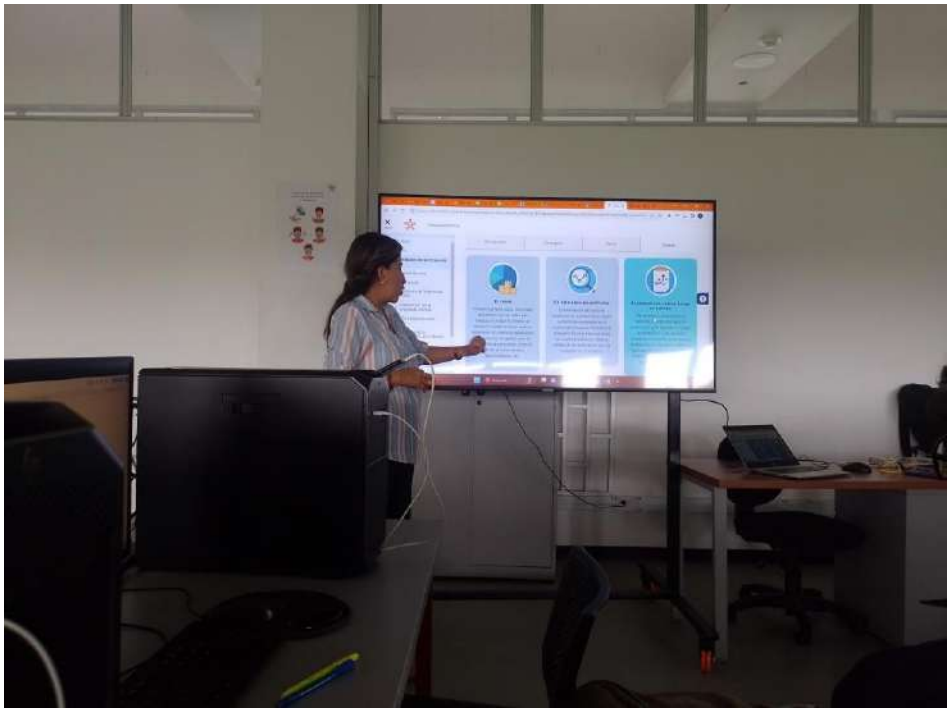
2. Socialización del Desarrollo de la actividad Guía de Aprendizaje de propuesta 3.5 Actividades de apropiación del conocimiento: 3.3.3


Preguntas ?

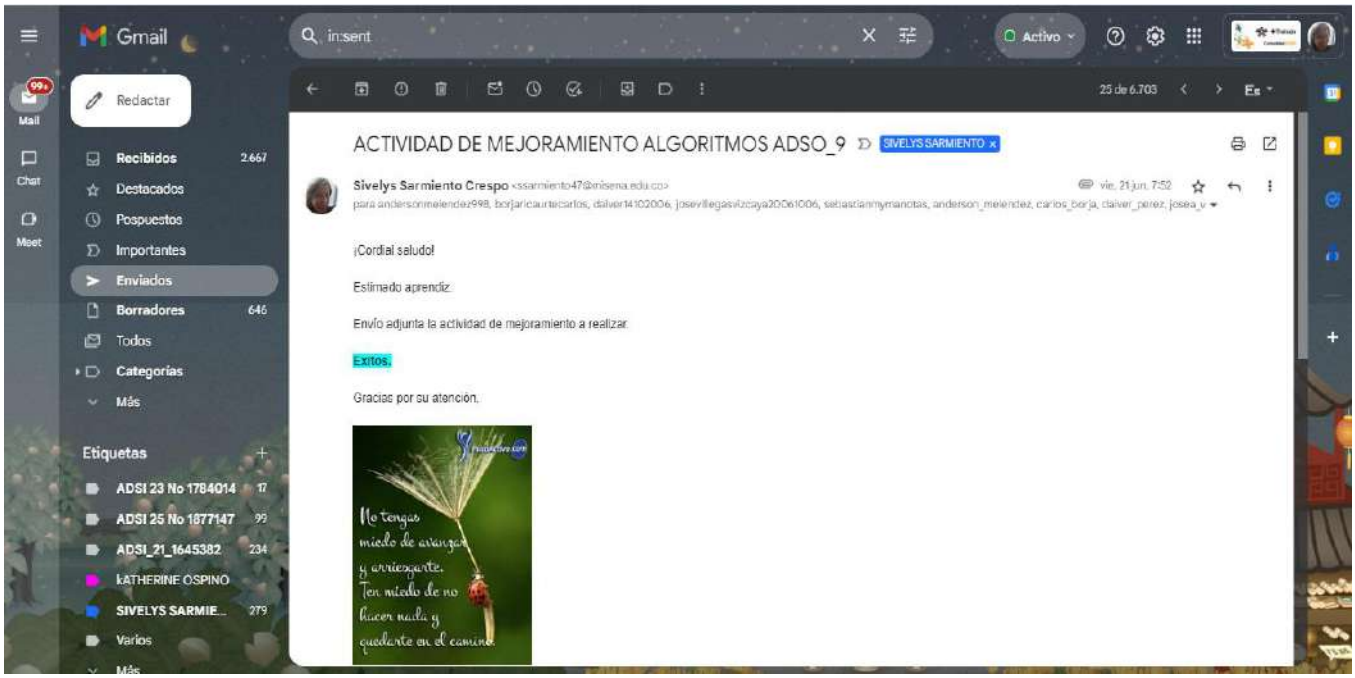
3. Desarrollo de la actividad Guía de Aprendizaje de propuesta
   1.4 Actividades de transferencia del conocimiento: 3.4.2



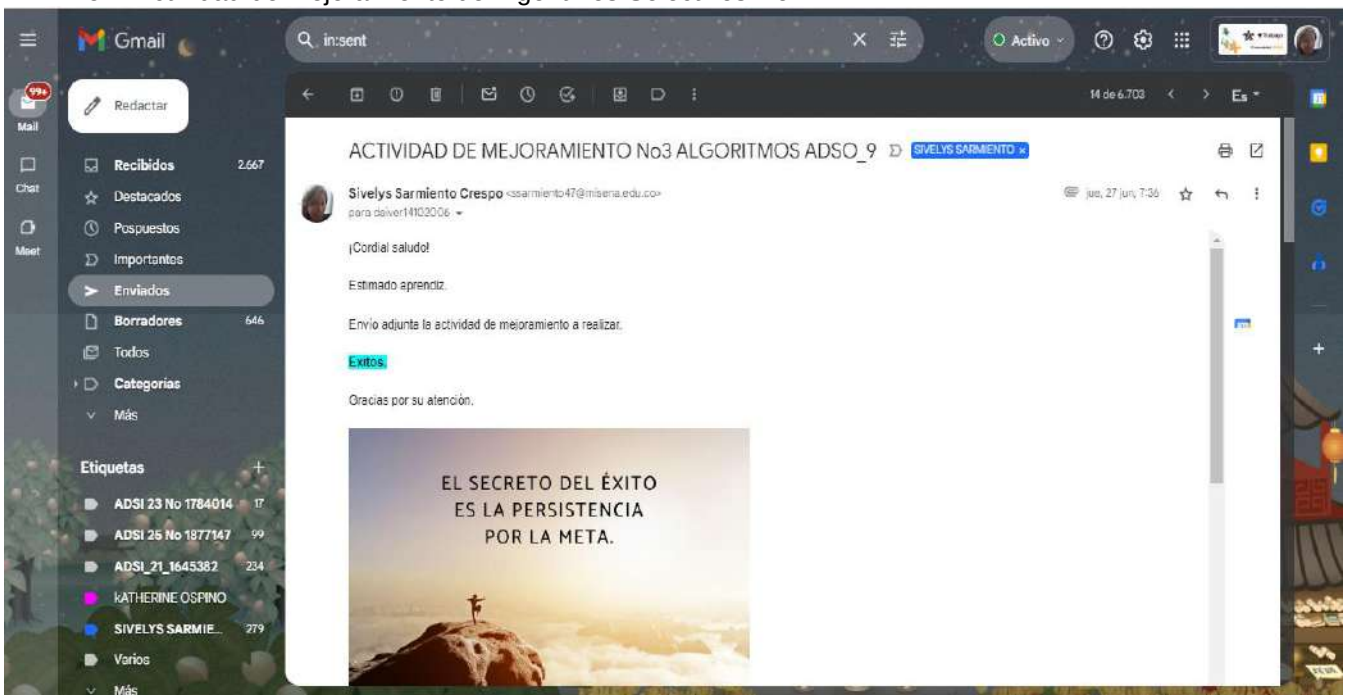




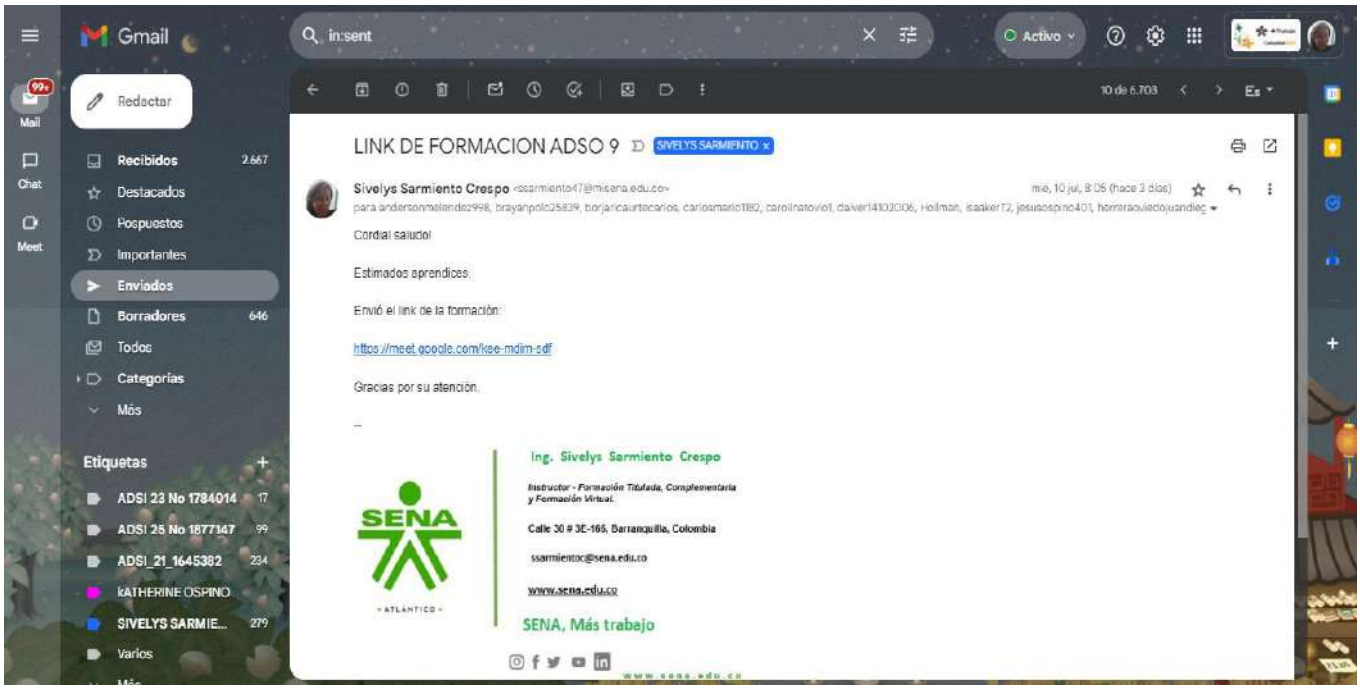
4. Actividad de Mejoramiento de Algoritmos Selectivos No1

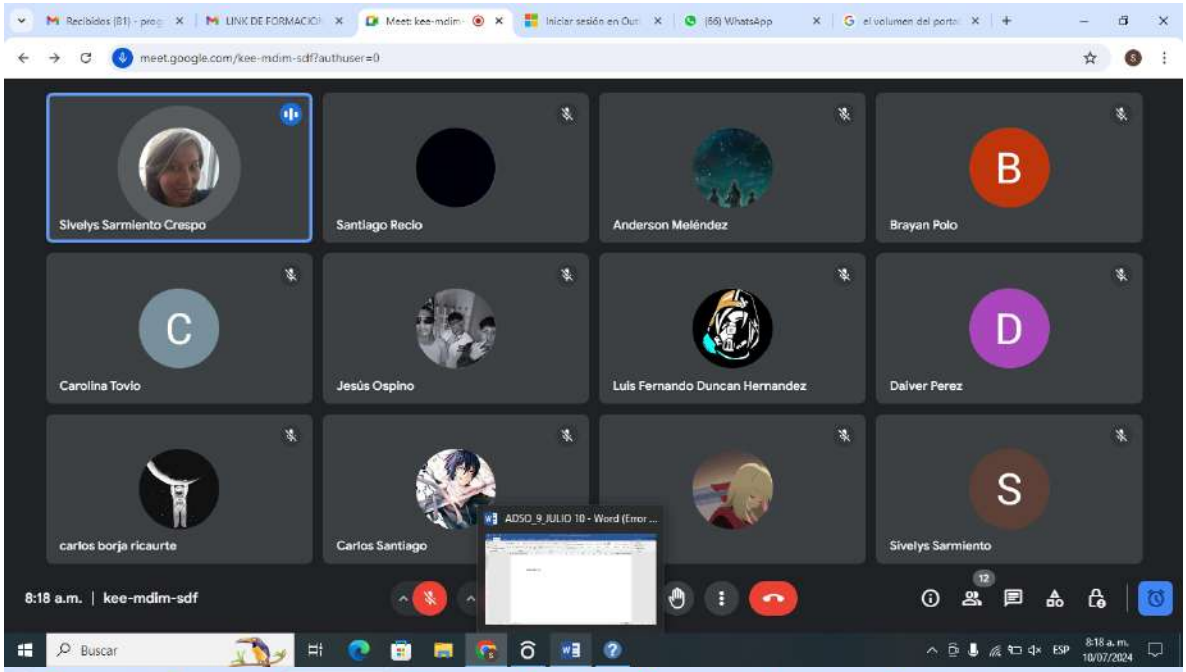


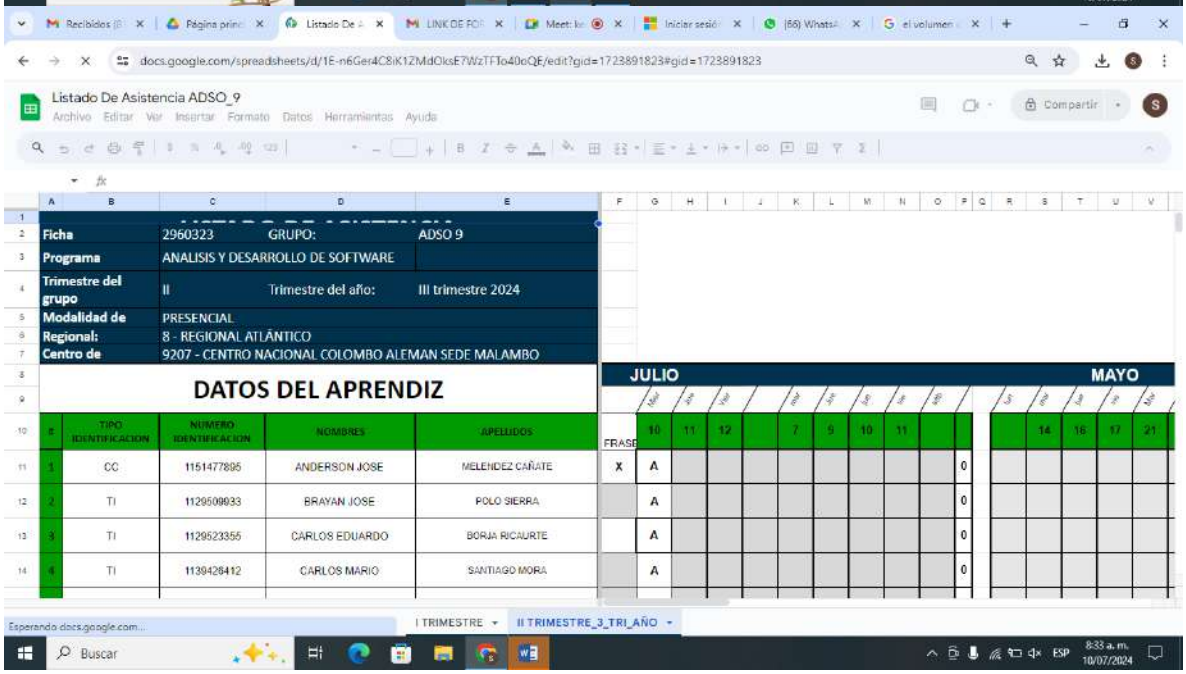
5. Actividad de Mejoramiento de Algoritmos Selectivos No2



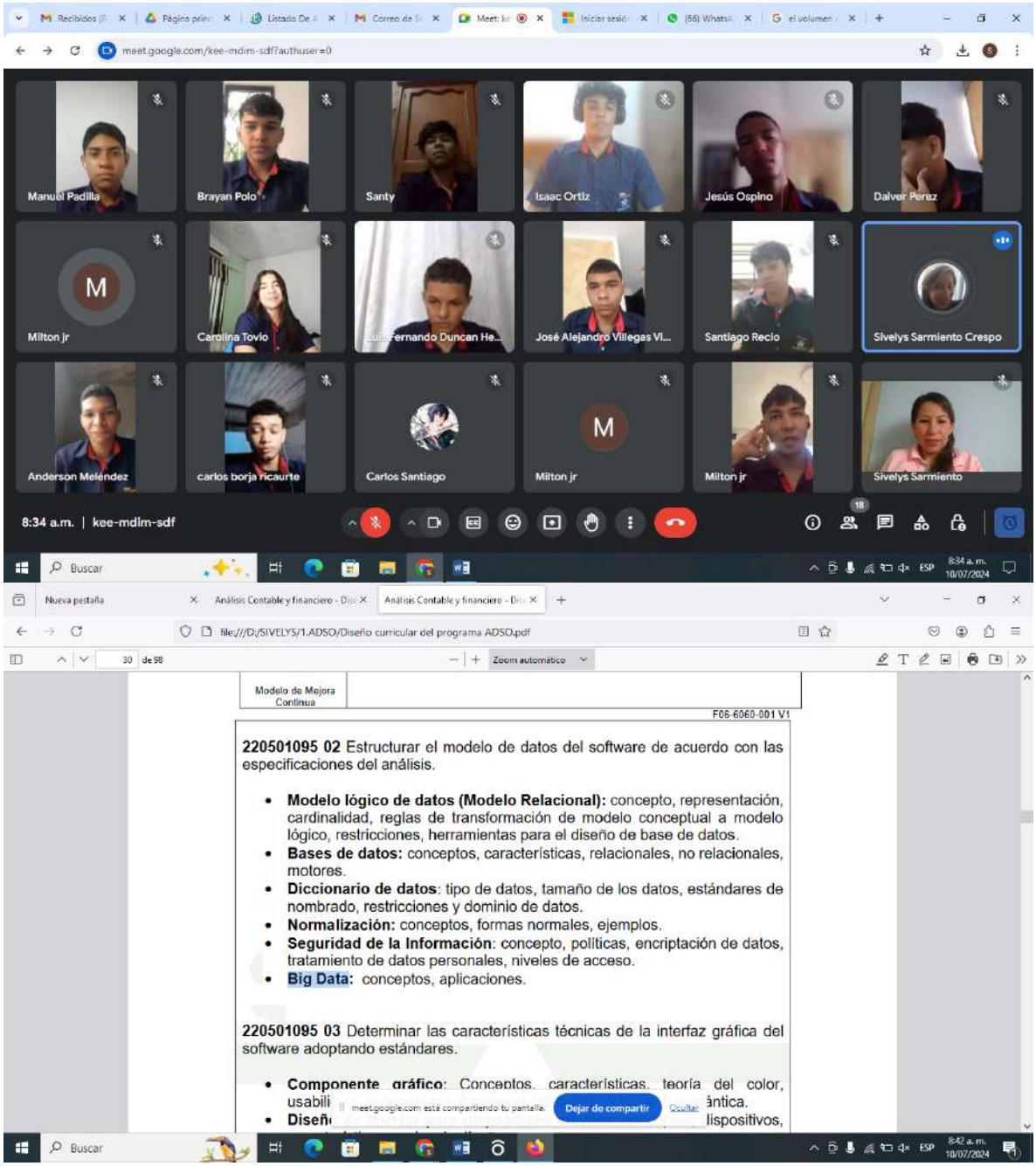
6. Encuentro asincrónico donde se socialización las diferentes actividades realizadas y por realizar

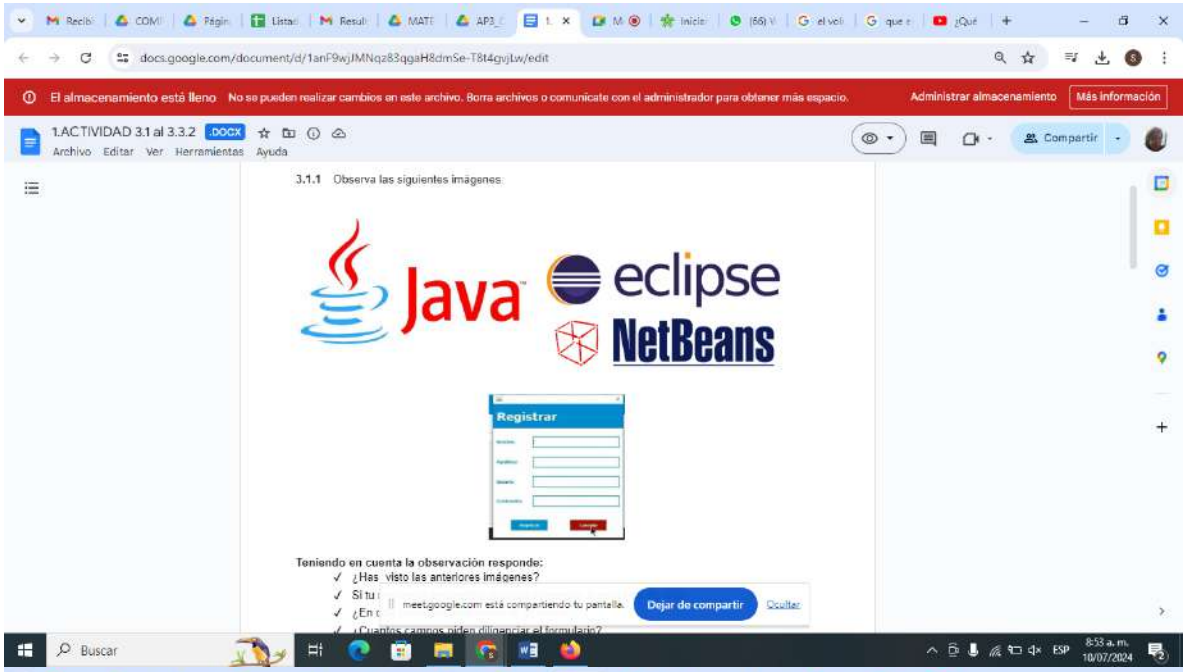


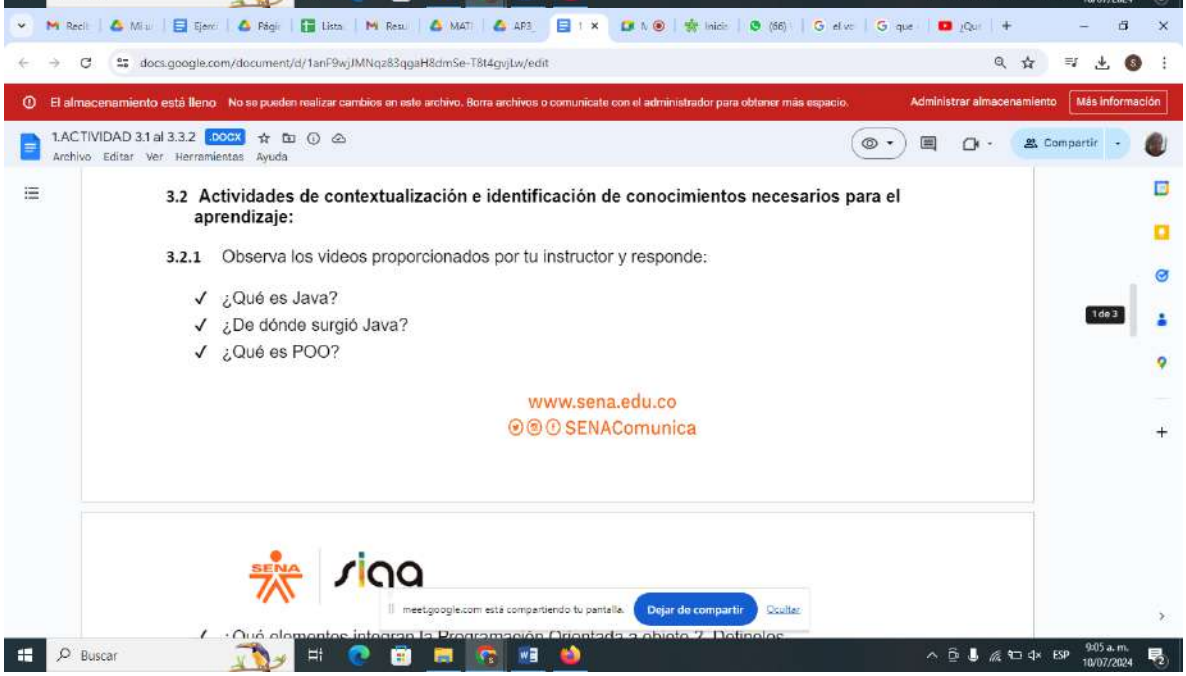


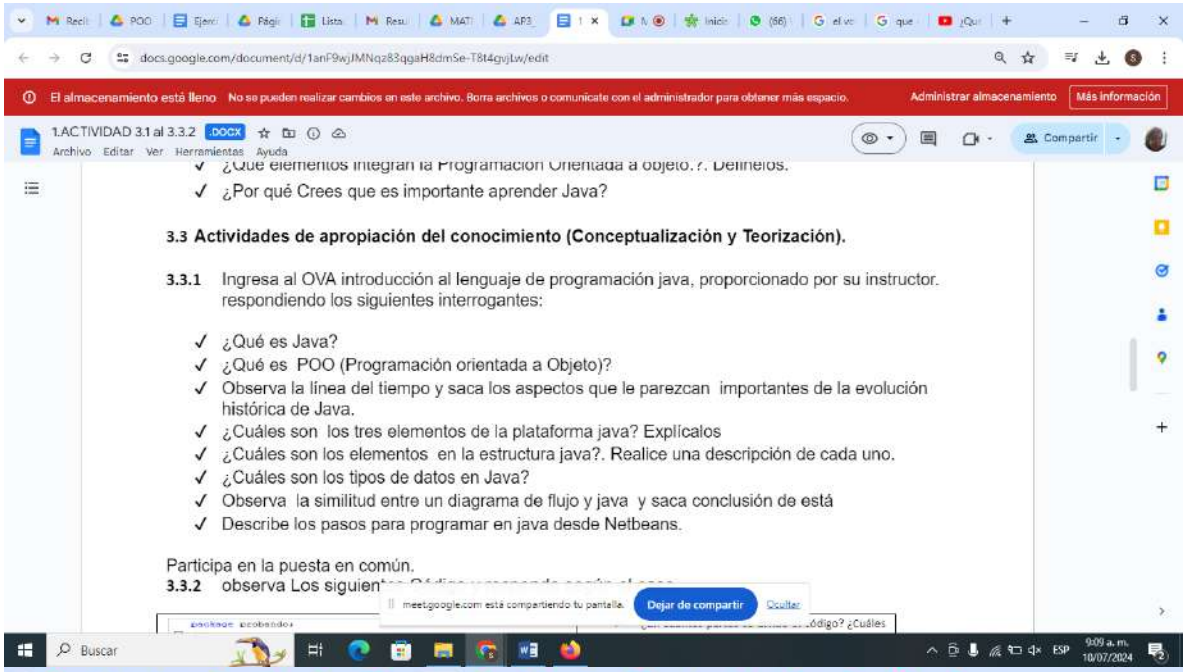


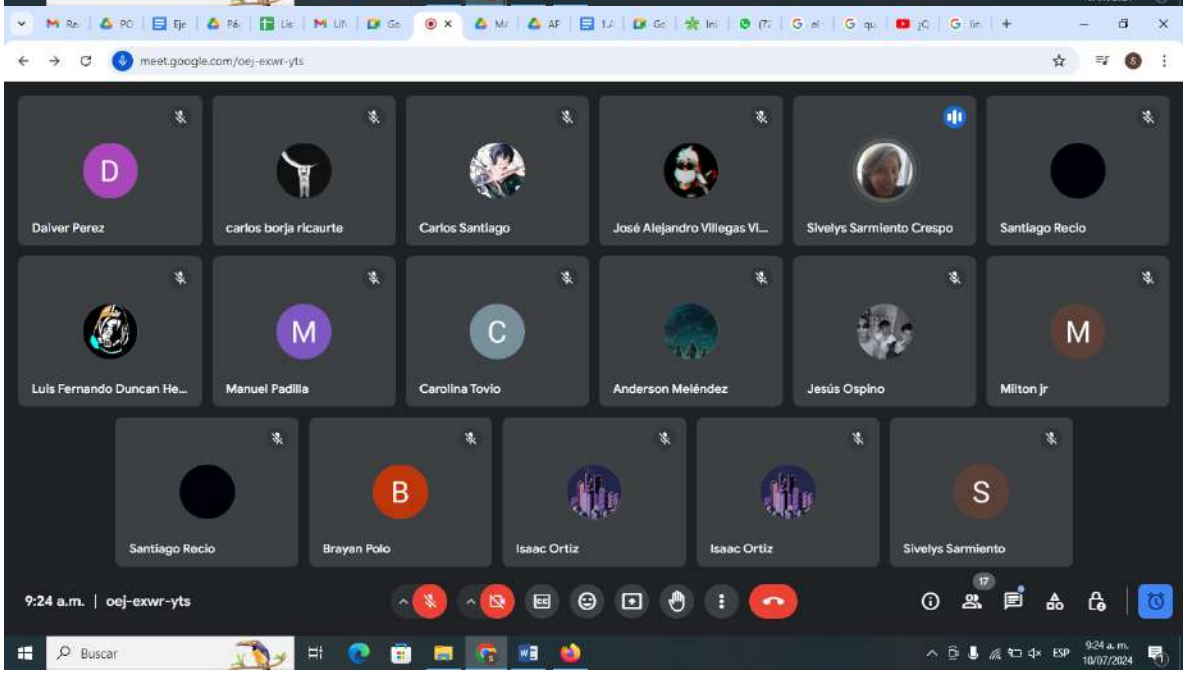
#	TIPO IDENTIFICACION	NUMERO IDENTIFICACION	NOMBRES	APELLIDOS	FRASE														
						10	11	12		7	9	10	11				14	16	17	21
1	CC	1151477895	ANDERSON JOSE	MELENDEZ CAÑATE	X	A									0					
2	TI	1129509933	BRAYAN JOSE	POLO SIERRA		A									0					
3	TI	1129523355	CARLOS EDUARDO	BORJA RICAURTE		A									0					
4	TI	1139426412	CARLOS MARIO	SANTIAGO MORA		A									0					


meet.google.com/kee-mdim-sdf?authuser=0
Manuel Padilla
Brayan Polo
Santy
Isaac Ortiz
Jesús Ospino
Dalver Perez
Milton jr
Carolina Tovio
Luis Fernando Duncan He...
José Alejandro Villegas Vi...
Santiago Recio
Sivelys Sarmiento Crespo
Anderson Meléndez
carlos borja ricaurte
Carlos Santiago
Milton jr
Milton jr
Sivelys Sarmiento
8:34 a.m. | kee-mdim-sdf
Buscar
Nueva pestaña
Análisis Contable y financiero - Dis
Análisis Contable y financiero - Dis
file:///D:/SIVELYS/1.ADSO/Diseño curricular del programa ADSO.pdf
30 de 98
Zoom automático
Modelo de Mejora Continua
F06-6060-001 V1
220501095 02 Estructurar el modelo de datos del software de acuerdo con las especificaciones del análisis.
Modelo lógico de datos (Modelo Relacional): concepto, representación, cardinalidad, reglas de transformación de modelo conceptual a modelo lógico, restricciones, herramientas para el diseño de base de datos.
Bases de datos: conceptos, características, relacionales, no relacionales, motores.
Diccionario de datos: tipo de datos, tamaño de los datos, estándares de nombrado, restricciones y dominio de datos.
Normalización: conceptos, formas normales, ejemplos.
Seguridad de la Información: concepto, políticas, encriptación de datos, tratamiento de datos personales, niveles de acceso.
Big Data: conceptos, aplicaciones.
220501095 03 Determinar las características técnicas de la interfaz gráfica del software adoptando estándares.
Componente gráfico: Conceptos, características, teoría del color, usabili
ántica.
Diseñ
lispositivos,
meet.google.com está compartiendo tu pantalla.
Dejar de compartir
Ocultar
Buscar

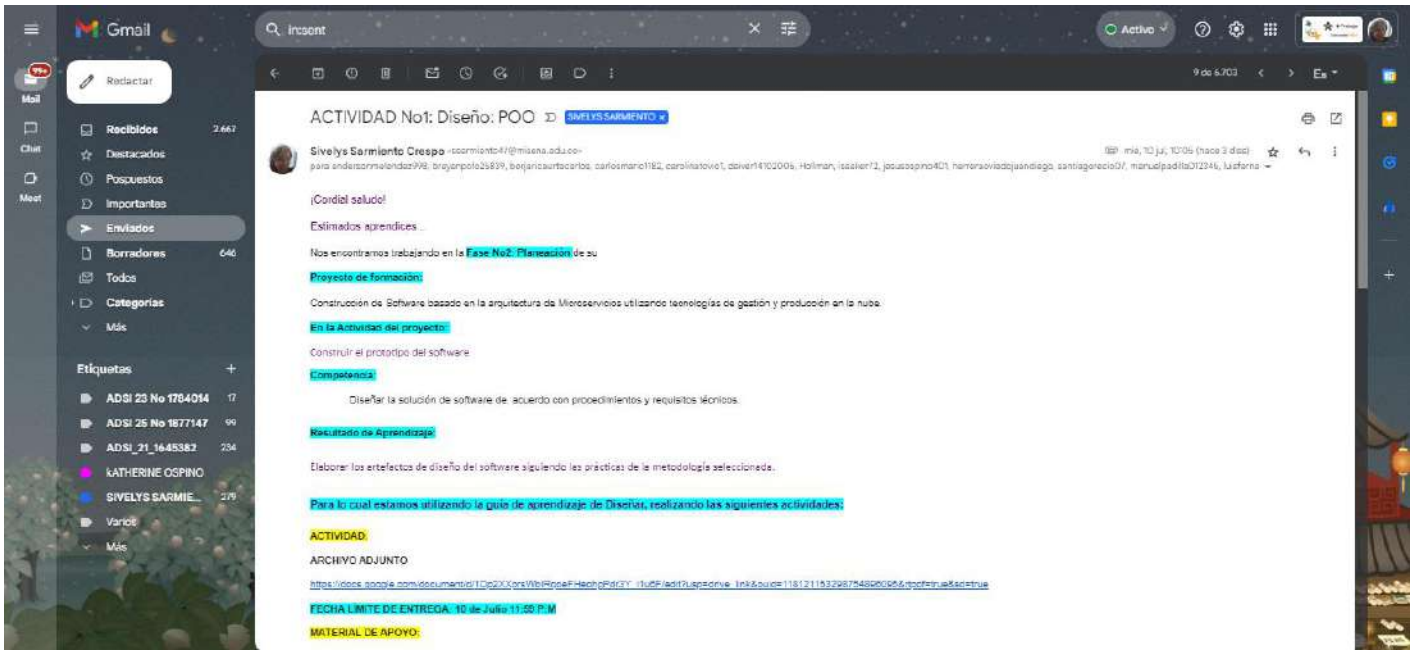

El almacenamiento está lleno. No se pueden realizar cambios en este archivo. Borra archivos o comunícate con el administrador para obtener más espacio.
Administrar almacenamiento
Más información
1.ACTIVIDAD 3.1 al 3.3.2 .DOCX
Archivo Editar Ver Herramientas Ayuda
Compartir
3.1.1 Observa las siguientes imágenes:
Java
eclipse
NetBeans
Registrar
Teniendo en cuenta la observación responde:
¿Has visto las anteriores imágenes?
meet.google.com está compartiendo tu pantalla.
Dejar de compartir
Ocultar
Buscar
ESP
8:53 a. m.
10/07/2024


El almacenamiento está lleno. No se pueden realizar cambios en este archivo. Borra archivos o comunícate con el administrador para obtener más espacio.
Administrar almacenamiento
Más información
1.ACTIVIDAD 3.1 al 3.3.2 .DOCX
Archivo Editar Ver Herramientas Ayuda
Compartir
3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje:
3.2.1 Observa los videos proporcionados por tu instructor y responde:
✓ ¿Qué es Java?
✓ ¿De dónde surgió Java?
✓ ¿Qué es POO?
1 de 3
www.sena.edu.co
SENAComunica
SENA
siga
meet.google.com está compartiendo tu pantalla.
Dejar de compartir
Ocultar
Buscar
ESP
9:05 a. m.
10/07/2024

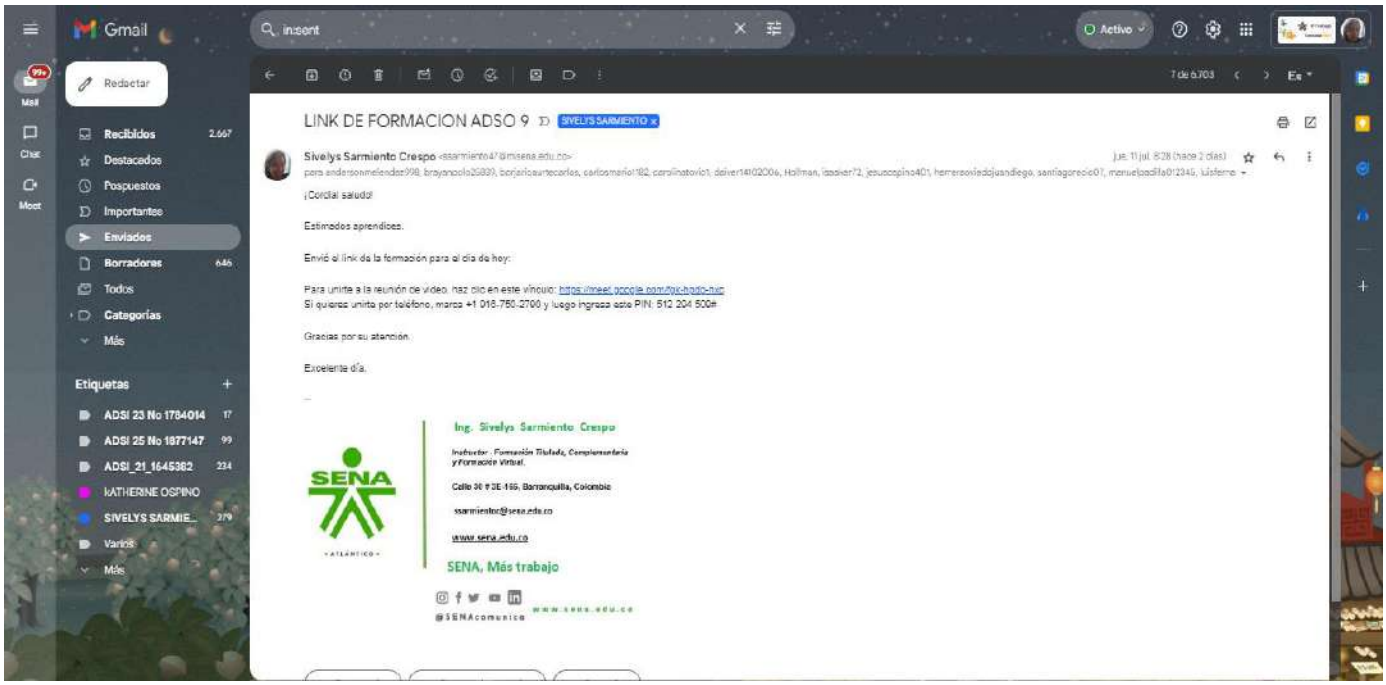

El almacenamiento está lleno. No se pueden realizar cambios en este archivo. Borra archivos o comunícate con el administrador para obtener más espacio.
Administrar almacenamiento
Más información
1.ACTIVIDAD 3.1 al 3.3.2
Compartir
✓ ¿Por qué Crees que es importante aprender Java?
3.3 Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización).
3.3.1 Ingresa al OVA introducción al lenguaje de programación java, proporcionado por su instructor. respondiendo los siguientes interrogantes:
✓ ¿Qué es Java?
✓ ¿Qué es POO (Programación orientada a Objeto)?
✓ Observa la línea del tiempo y saca los aspectos que le parezcan importantes de la evolución histórica de Java.
✓ ¿Cuáles son los tres elementos de la plataforma java? Explícalos
✓ ¿Cuáles son los elementos en la estructura java?. Realice una descripción de cada uno.
✓ ¿Cuáles son los tipos de datos en Java?
✓ Observa la similitud entre un diagrama de flujo y java y saca conclusión de está
✓ Describe los pasos para programar en java desde Netbeans.
Participa en la puesta en común.
3.3.2 observa Los siguien
meet.google.com está compartiendo tu pantalla.
Dejar de compartir
Ocultar
Buscar
ESP
9:09 a. m.
10/07/2024

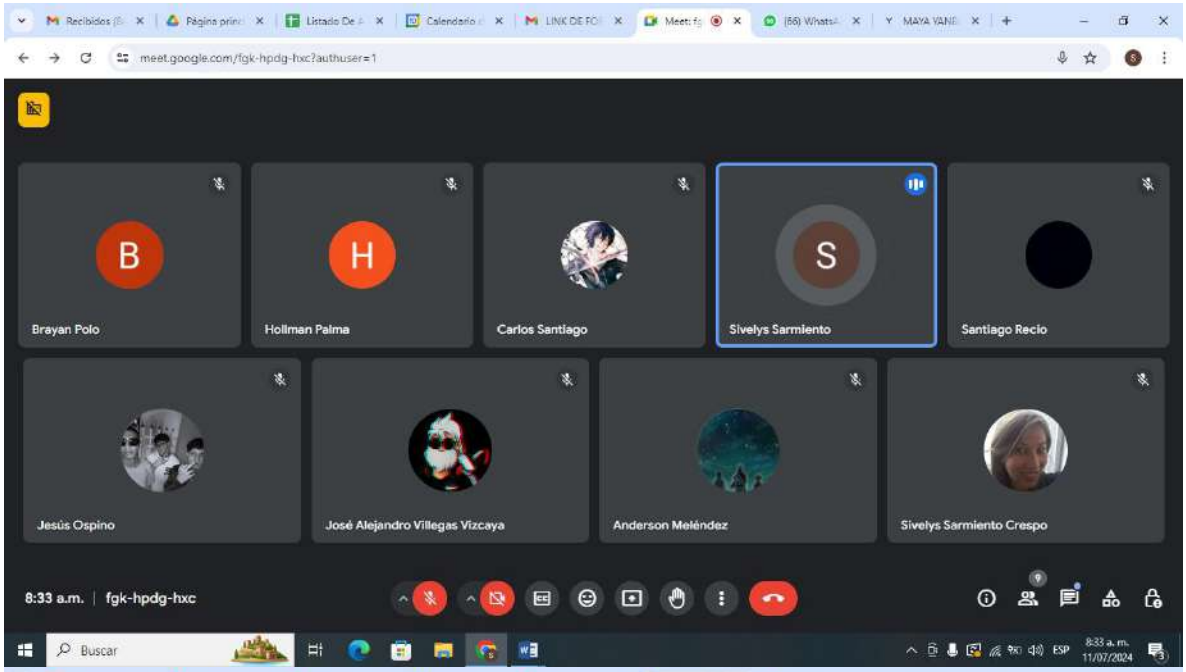

meet.google.com/oej-exwr-yts
Daiver Perez
carlos borja ricaurte
Carlos Santiago
José Alejandro Villegas Vi...
Sivelys Sarmiento Crespo
Santiago Recio
Luis Fernando Duncan He...
Manuel Padilla
Carolina Tovio
Anderson Meléndez
Jesús Ospino
Milton jr
Santiago Recio
Brayan Polo
Isaac Ortiz
Isaac Ortiz
Sivelys Sarmiento
9:24 a.m. | oej-exwr-yts
Buscar
ESP
9:24 a. m.
10/07/2024

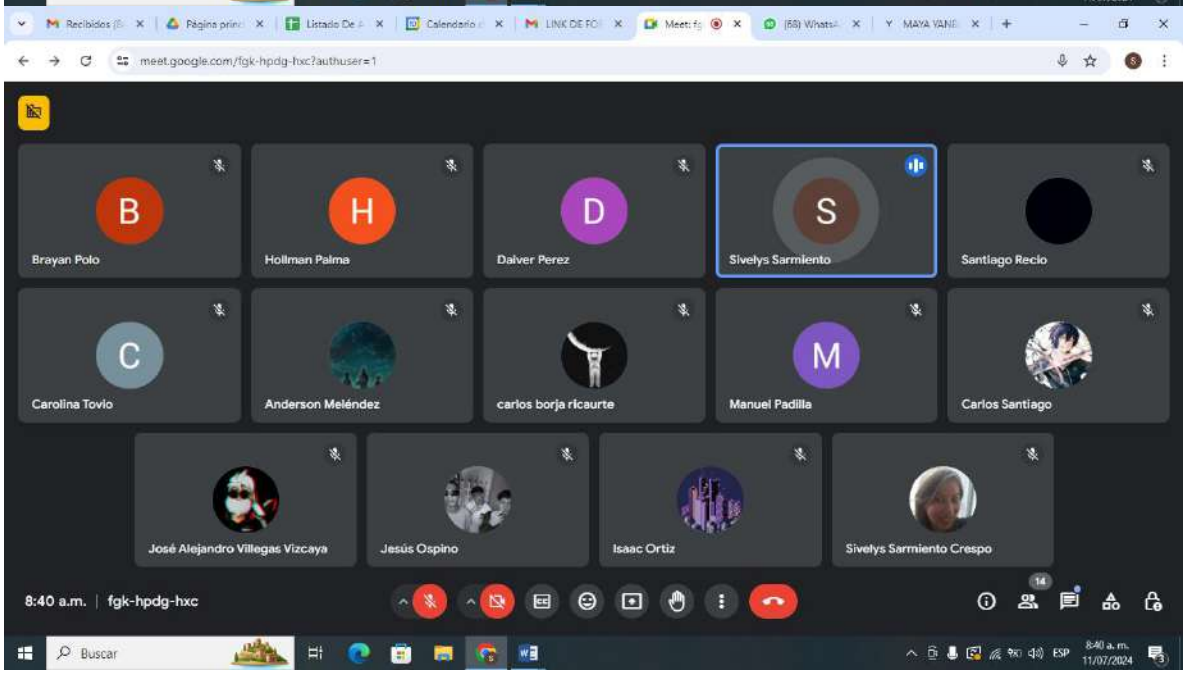
7. Desarrollo de la Guía de aprendizaje de Diseño.
   3.1 Actividades de Reflexión inicial
   3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje: 3.2.1
   3.3 Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización): 3.3.1

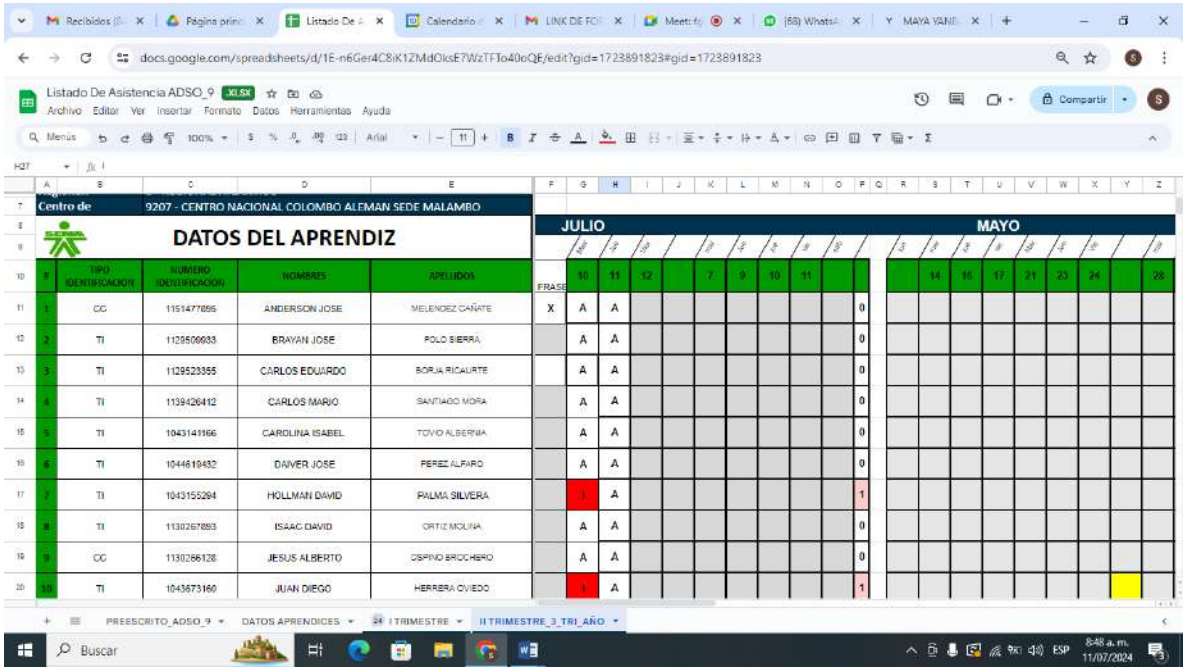


8. Encuentro asincrónico donde se socialización las diferentes actividades realizadas y por




meet.google.com/fgk-hpdg-hxc?authuser=1
Brayan Polo
Hollman Palma
Carlos Santiago
Sivelys Sarmiento
Santiago Recio
Jesús Ospino
José Alejandro Villegas Vizcaya
Anderson Meléndez
Sivelys Sarmiento Crespo
8:33 a.m. | fgk-hpdg-hxc
Buscar
ESP
8:33 a.m.
11/07/2024


meet.google.com/fgk-hpdg-hxc?authuser=1
Brayan Polo
Hollman Palma
Daiver Perez
Sivelys Sarmiento
Santiago Recio
Carolina Tovio
Anderson Meléndez
carlos borja ricaurte
Manuel Padilla
Carlos Santiago
José Alejandro Villegas Vizcaya
Jesús Ospino
Isaac Ortiz
Sivelys Sarmiento Crespo
8:40 a.m. | fgk-hpdg-hxc
Buscar
ESP
8:40 a.m.
11/07/2024



Listado De Asistencia ADSO_9 .XLSX

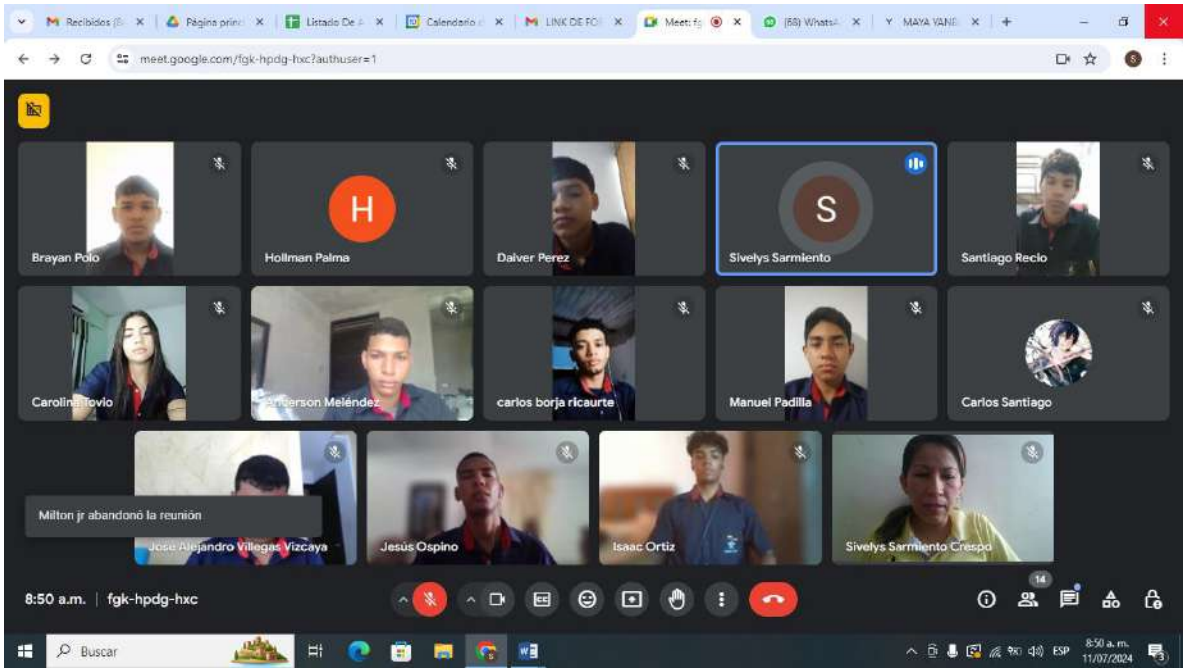
Archivo Editar Ver Insertar Formato Datos Herramientas Ayuda

Centro de: 9207 - CENTRO NACIONAL COLOMBO ALEMAN SEDE MALAMBO

DATOS DEL APRENDIZ

F	TIPO IDENTIFICACION	NUMERO IDENTIFICACION	NOMBRES	APELLIDOS	FRASE	JULIO 10	JULIO 11	JULIO 12							MAYO 14	MAYO 16	MAYO 17	MAYO 21	MAYO 23	MAYO 24		MAYO 28	
1	CC	1151477895	ANDERSON JOSE	MELENDEZ CAÑATE	X	A	A							0									
2	TI	1129509633	BRAYAN JOSE	POLO SIERRA		A	A							0									
3	TI	1129523355	CARLOS EDUARDO	BORJA RICAURTE		A	A							0									
4	TI	1139426412	CARLOS MARIO	SANTIAGO MORA		A	A							0									
5	TI	1043141166	CAROLINA ISABEL	TOVIO ALBERNIA		A	A							0									
6	TI	1044619432	DAIVER JOSE	PEREZ ALFARO		A	A							0									
7	TI	1043155294	HOLLMAN DAVID	PALMA SILVERA		I	A							1									
8	TI	1130267853	ISAAC DAVID	ORTIZ MOLINA		A	A							0									
9	CC	1130266128	JESUS ALBERTO	OSPINO BROCHERO		A	A							0									
10	TI	1043673160	JUAN DIEGO	HERRERA OVIEDO		I	A							1									

PREESCRITO_ADSO_9 | DATOS APRENDICES | I TRIMESTRE | II TRIMESTRE_3_TRI_AÑO



docs.google.com/document/d/1PentSSIYJUI4HzTt0nPOJ6tnNXQEOHMW/edit

fase 1 Guia de Aprendizaje5_Algoritmos_Repetitivos .DOCX

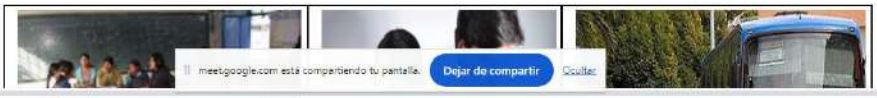
Archivo Editar Ver Insertar Formato Herramientas Ayuda

Compartir

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividades de Reflexión inicial.

3.1.1 Observa las siguientes imágenes



meet.google.com está compartiendo tu pantalla. Dejar de compartir Ocultar

Buscar ESP 9:09 a. m. 11/07/2024

drive.google.com/file/d/1M9fEF-dxoky1RR5RRZvKpErce_h4R1e0/view

TEORIA 01 Algoritmos con repetitivas.pdf Abrir... Compartir

cada vez que se repite el bucle. A cada repetición del bucle se le llama iteración.

1. Estructura Repetitiva Para o Desde (Ciclos con un Número determinado de iteraciones)

Esta estructura puede utilizarse cuando el número de iteraciones se conoce antes de ejecutarse el ciclo. Dado que el nº de iteraciones está establecido previamente, no se requiere evaluar ninguna condición para decidir si se sigue repitiendo el bucle o se interrumpen las repeticiones. El control de iteraciones se hace automáticamente mediante una variable que actúa como contador del número de repeticiones.

El conteo se inicia asignando a la variable contador un valor inicial pre-fijado; el valor de la variable contador se va aumentando o disminuyendo en cada iteración con el valor fijado como incremento, que puede ser positivo o negativo; finalmente, las repeticiones terminan cuando la variable contador toma el valor final equivalente al total de iteraciones pre-establecidas que deben hacerse. Cuando el incremento es 1 puede dejar de escribirse en la estructura. De esta manera, la ejecución de las acciones se repite a medida que la variable contador va tomando valores entre el valor inicial y el valor final pre-fijados, de acuerdo con el incremento pre-establecido.

La forma de esta estructura es la siguiente:

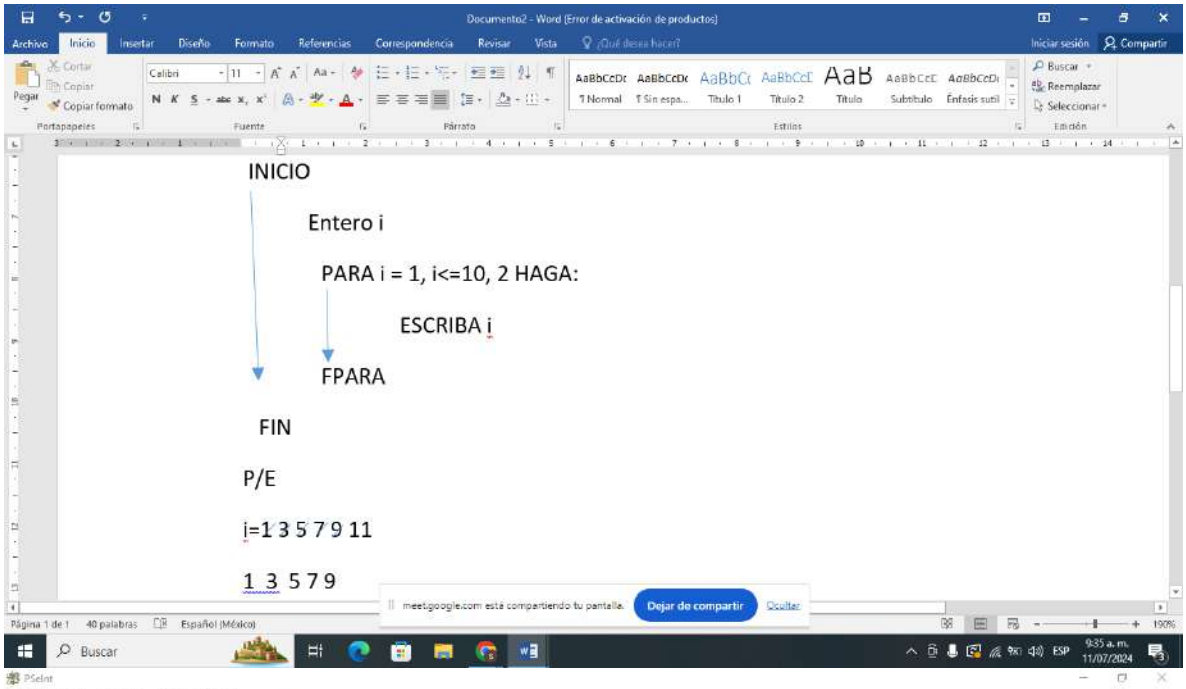
PARA vc = vi a vf, inc HAGA

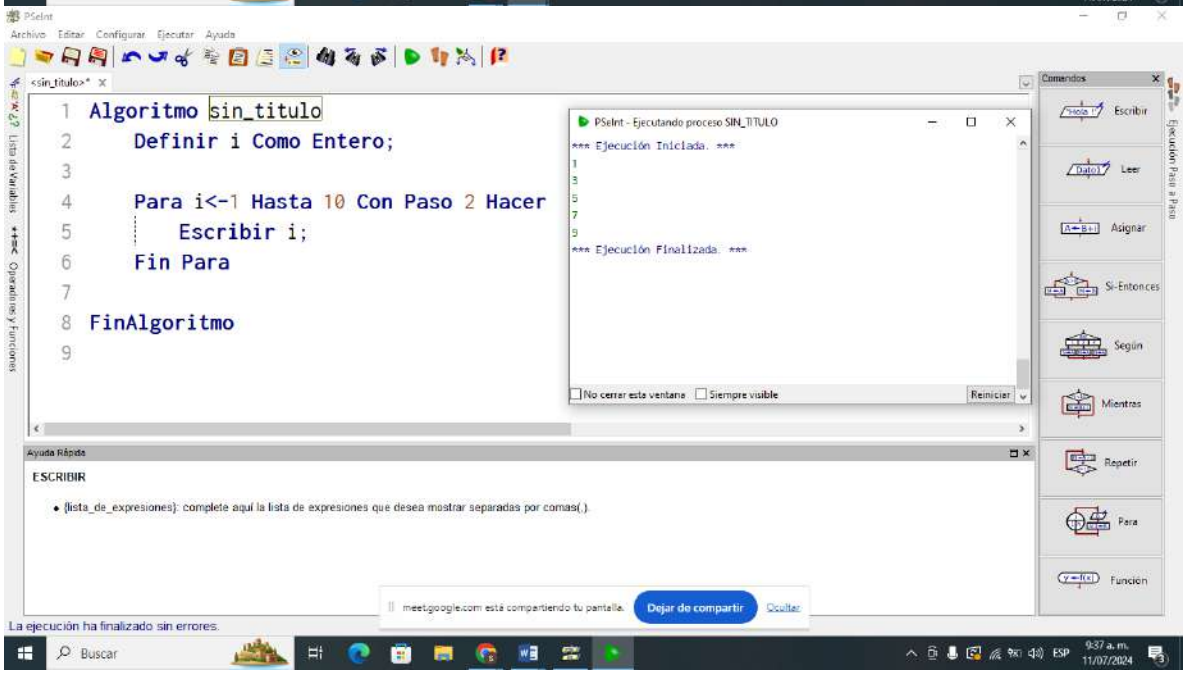
Acción1

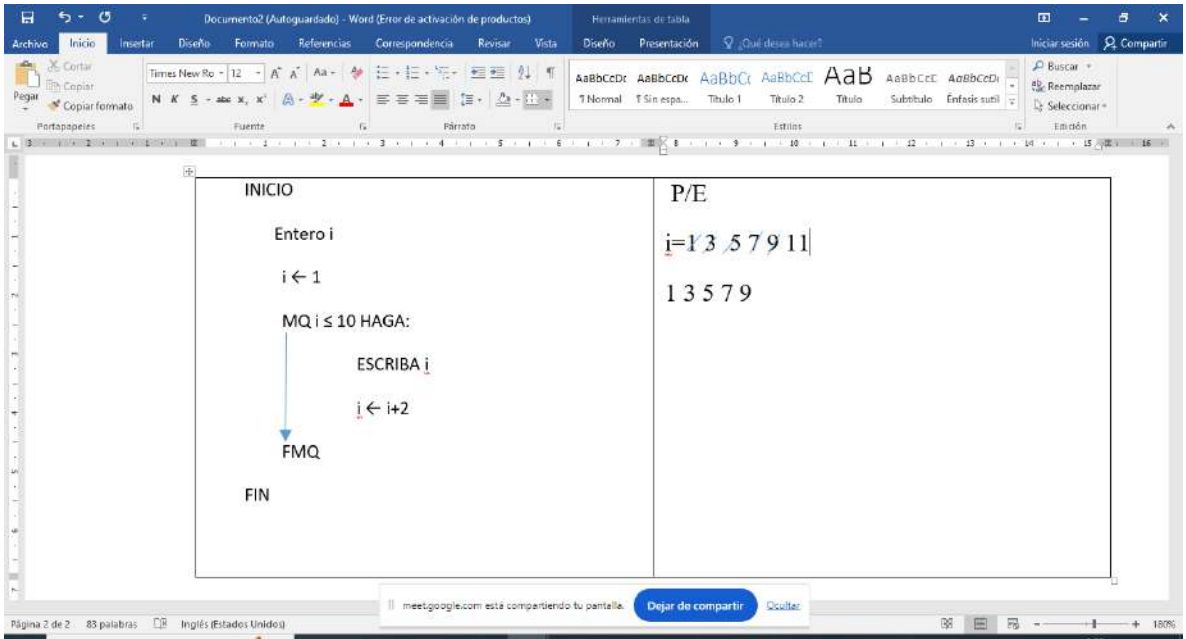
Acción2

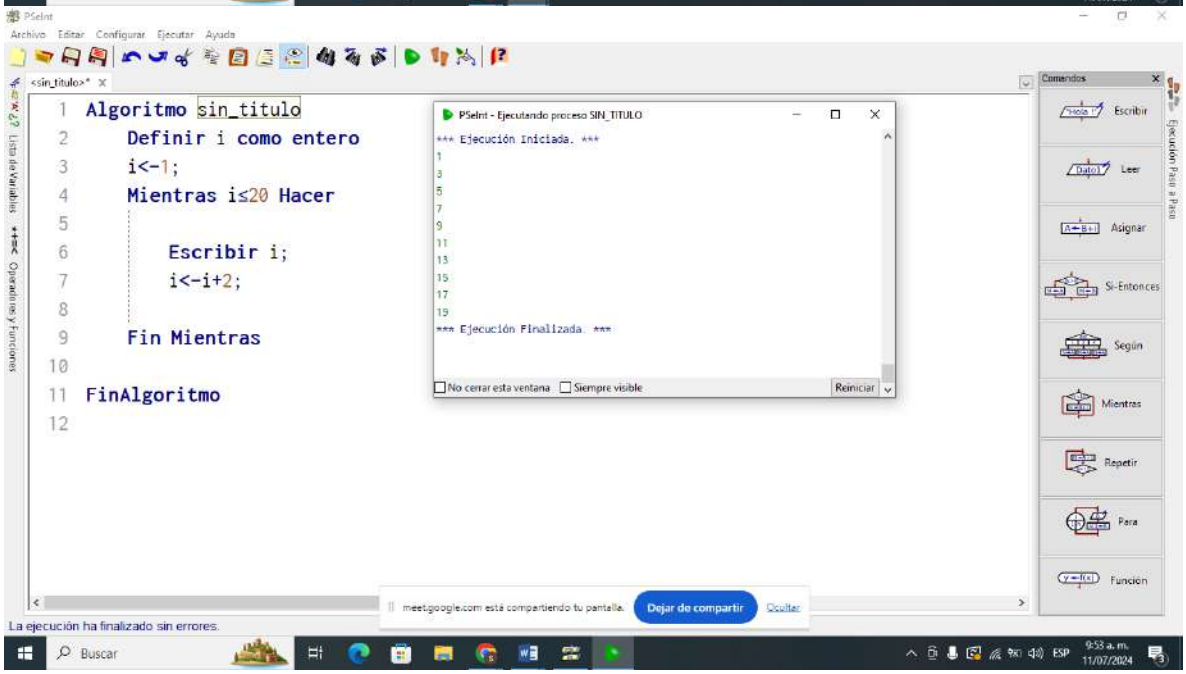
meet.google.com está compartiendo tu pantalla. Dejar de compartir Ocultar

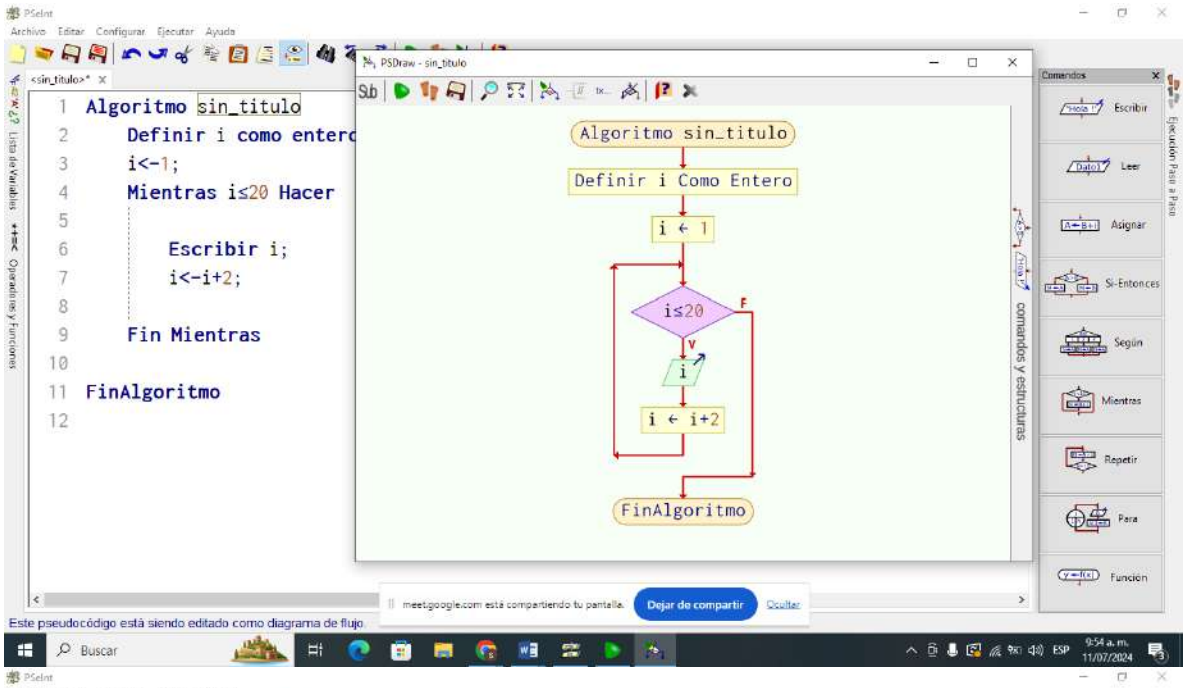
Buscar ESP 9:33 a. m. 11/07/2024

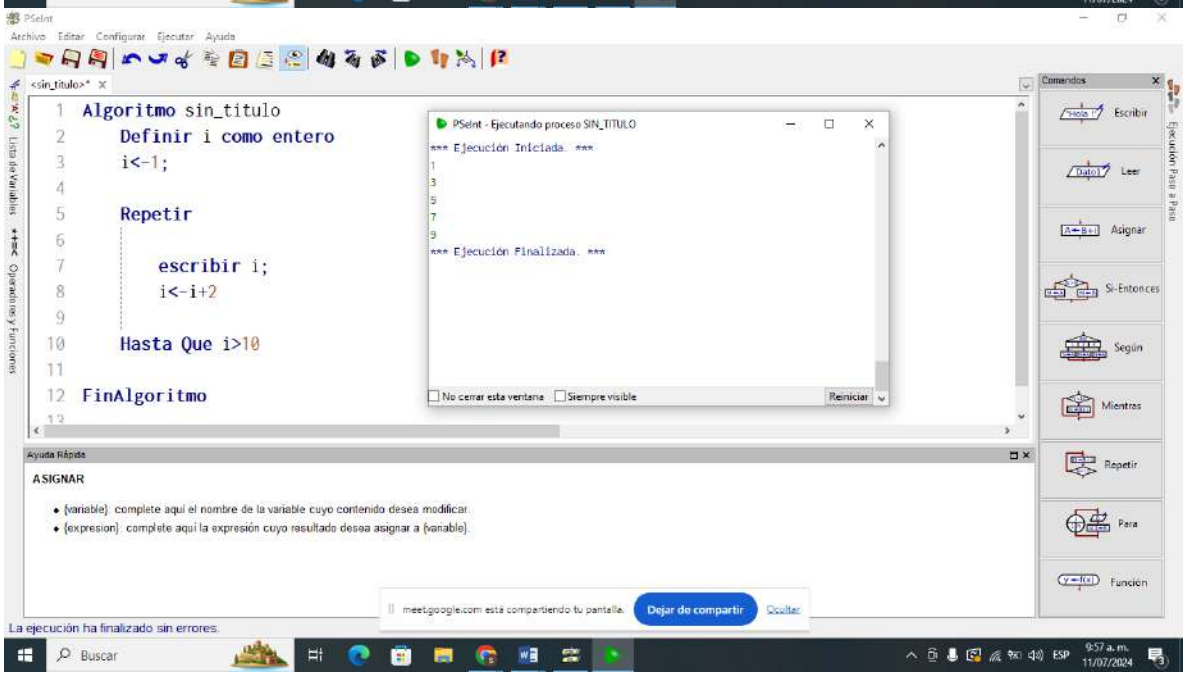

Documento2 - Word (Error de activación de productos)
INICIO
Entero i
PARA i = 1, i<=10, 2 HAGA:
ESCRIBA i
FPARA
FIN
P/E
i=1 3 5 7 9 11
1 3 5 7 9
meet.google.com está compartiendo tu pantalla.
Dejar de compartir
Ocultar

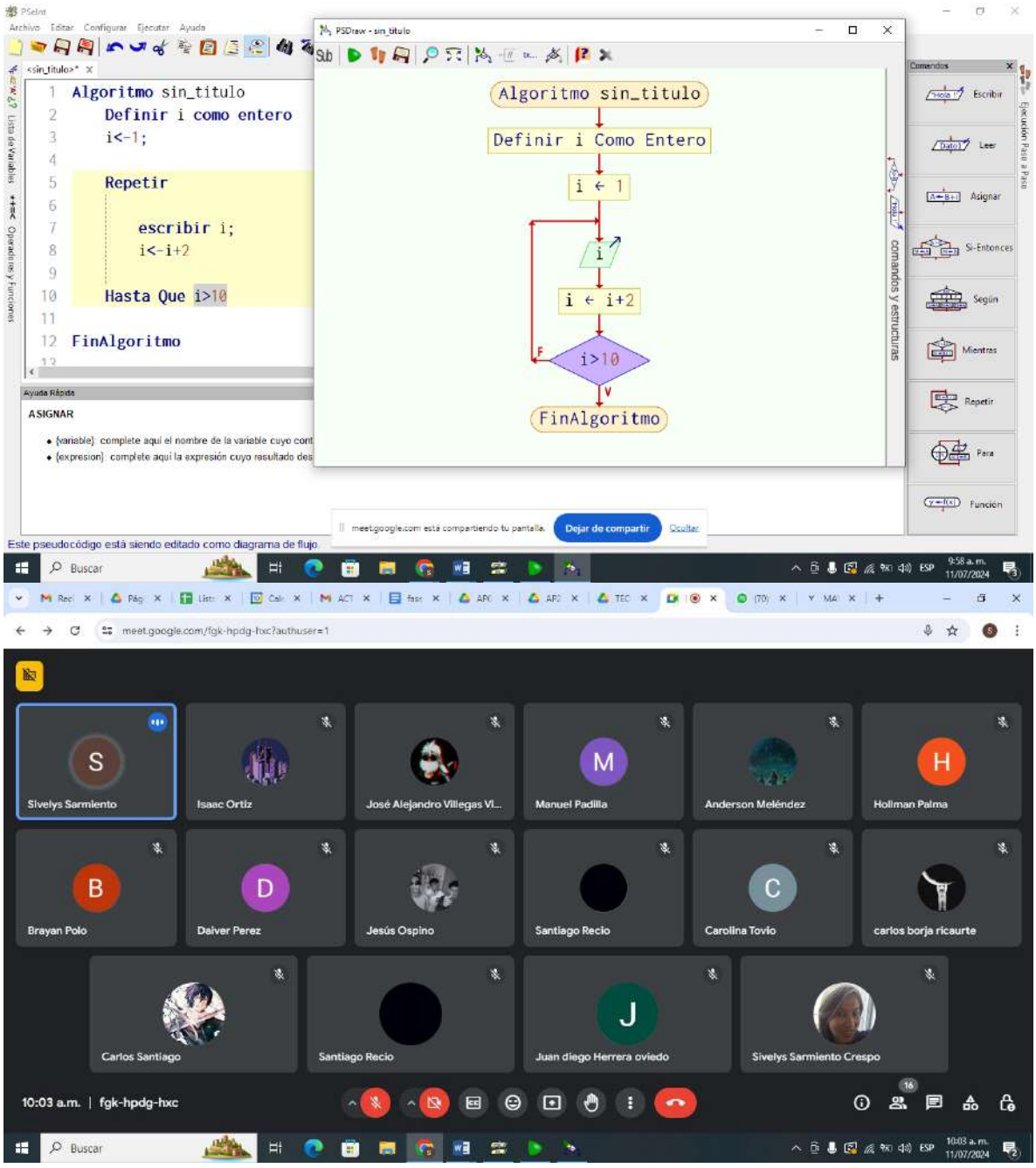

PSeInt
Algoritmo sin_titulo
Definir i Como Entero;
Para i<-1 Hasta 10 Con Paso 2 Hacer
Escribir i;
Fin Para
FinAlgoritmo
PSeInt - Ejecutando proceso SIN_TITULO
*** Ejecución Iniciada. ***
1
3
5
7
9
*** Ejecución Finalizada. ***
ESCRIBIR
• {lista_de_expresiones}: complete aquí la lista de expresiones que desea mostrar separadas por comas(,).
La ejecución ha finalizado sin errores.

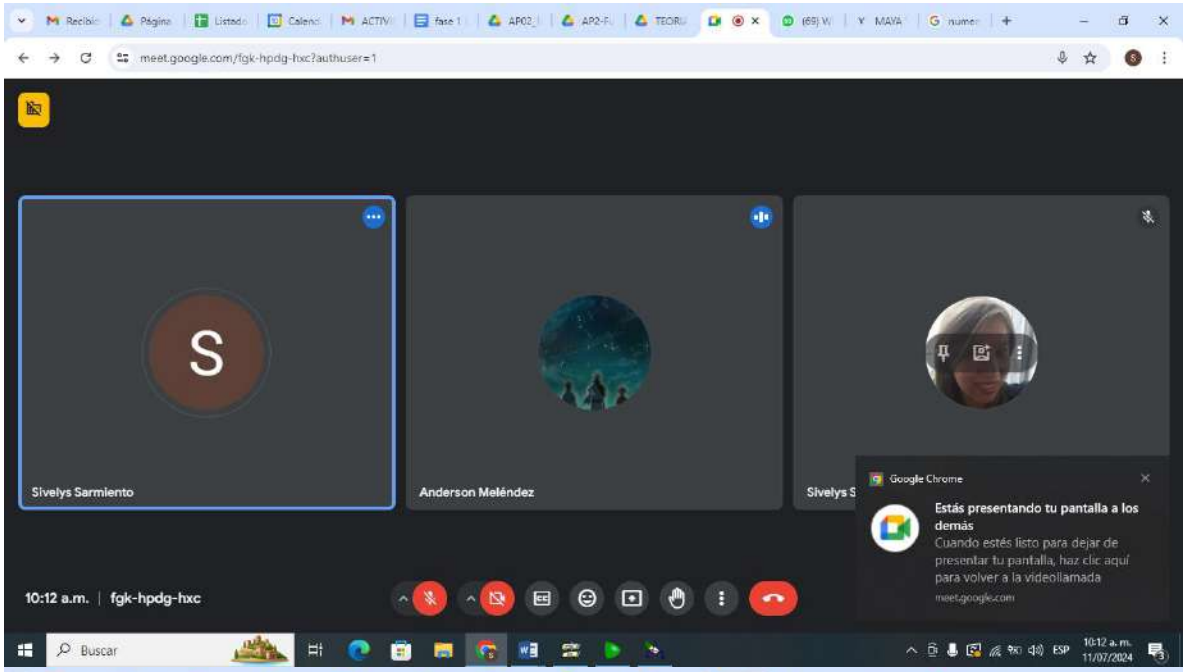

Documento2 (Autoguardado) - Word (Error de activación de productos)
INICIO
Entero i
i ← 1
MQ i ≤ 10 HAGA:
ESCRIBA i
i ← i+2
FMQ
FIN
P/E
i=1 3 5 7 9 11
1 3 5 7 9
meet.google.com está compartiendo tu pantalla.
Dejar de compartir
Ocultar

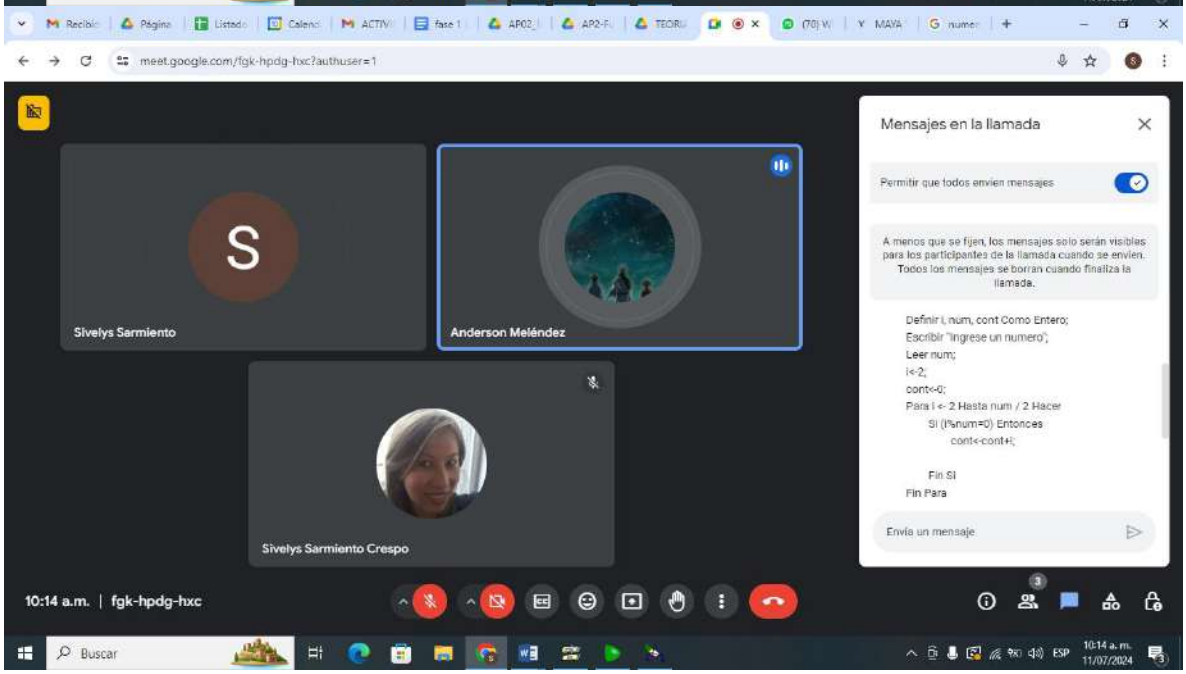

PSeInt
Archivo Editar Configurar Ejecutar Ayuda
<sin_titulo>*
1 Algoritmo sin_titulo
2 Definir i como entero
3 i<-1;
4 Mientras i≤20 Hacer
5
6 Escribir i;
7 i<-i+2;
8
9 Fin Mientras
10
11 FinAlgoritmo
12
PSeInt - Ejecutando proceso SIN_TITULO
*** Ejecución Iniciada. ***
1
3
5
7
9
11
13
15
17
19
*** Ejecución Finalizada. ***
No cerrar esta ventana
Siempre visible
Reiniciar
Comandos
Escribir
Leer
Asignar
Si-Entonces
Según
Mientras
Repetir
Para
Función
La ejecución ha finalizado sin errores.
meet.google.com está compartiendo tu pantalla.
Dejar de compartir
Ocultar


PSeInt
Archivo Editar Configurar Ejecutar Ayuda
<sin_titulo>*
1 Algoritmo sin_titulo
2 Definir i como entero
3 i<-1;
4 Mientras i≤20 Hacer
5
6 Escribir i;
7 i<-i+2;
8
9 Fin Mientras
10
11 FinAlgoritmo
12
PSDraw - sin_titulo
Algoritmo sin_titulo
Definir i Como Entero
i ← 1
i≤20
F
V
i
i ← i+2
FinAlgoritmo
Comandos
Escribir
Leer
Asignar
Si-Entonces
Según
Mientras
Repetir
Para
Función
comandos y estructuras
Ejecución Paso a Paso
Lista de Variables
Operadores y Funciones
meet.google.com está compartiendo tu pantalla.
Dejar de compartir
Ocultar
Este pseudocódigo está siendo editado como diagrama de flujo.
Buscar
ESP
9:54 a. m.
11/07/2024


PSeInt
Archivo Editar Configurar Ejecutar Ayuda
<sin_titulo>*
1 Algoritmo sin_titulo
2 Definir i como entero
3 i<-1;
4
5 Repetir
6
7 escribir i;
8 i<-i+2
9
10 Hasta Que i>10
11
12 FinAlgoritmo
PSeInt - Ejecutando proceso SIN_TITULO
*** Ejecución Iniciada. ***
1
3
5
7
9
*** Ejecución Finalizada. ***
No cerrar esta ventana
Siempre visible
Reiniciar
Ayuda Rápida
ASIGNAR
• {variable}: complete aquí el nombre de la variable cuyo contenido desea modificar.
• {expresion}: complete aquí la expresión cuyo resultado desea asignar a {variable}.
Comandos
Escribir
Leer
Asignar
Si-Entonces
Según
Mientras
Repetir
Para
Función
Ejecución Paso a Paso
Lista de Variables
Operadores y Funciones
meet.google.com está compartiendo tu pantalla.
Dejar de compartir
Ocultar
La ejecución ha finalizado sin errores.
Buscar
ESP
9:57 a. m.
11/07/2024


PSeInt
Archivo Editar Configurar Ejecutar Ayuda
<sin_titulo>*
1 Algoritmo sin_titulo
2 Definir i como entero
3 i<-1;
4
5 Repetir
6
7 escribir i;
8 i<-i+2
9
10 Hasta Que i>10
11
12 FinAlgoritmo
Ayuda Rápida
ASIGNAR
• {variable}: complete aquí el nombre de la variable cuyo cont
• {expresion}: complete aquí la expresión cuyo resultado des
Este pseudocódigo está siendo editado como diagrama de flujo
PSDraw - sin_titulo
Algoritmo sin_titulo
Definir i Como Entero
i ← 1
i
i ← i+2
i>10
F
V
FinAlgoritmo
comandos y estructuras
Comandos
Escribir
Leer
Asignar
Si-Entonces
Según
Mientras
Repetir
Para
Función
Ejecución Paso a Paso
meet.google.com está compartiendo tu pantalla.
Dejar de compartir
Ocultar
Buscar
ESP
9:58 a. m.
11/07/2024
meet.google.com/fgk-hpdg-hxc?authuser=1
Sivelys Sarmiento
Isaac Ortiz
José Alejandro Villegas Vl...
Manuel Padilla
Anderson Meléndez
Holiman Palma
Brayan Polo
Daiver Perez
Jesús Ospino
Santiago Recio
Carolina Tovio
carlos borja ricaurte
Carlos Santiago
Santiago Recio
Juan diego Herrera oviedo
Sivelys Sarmiento Crespo
10:03 a.m. | fgk-hpdg-hxc
Buscar
ESP
10:03 a. m.
11/07/2024


meet.google.com/fgk-hpdg-hxc?authuser=1
S
Sivelys Sarmiento
Anderson Meléndez
Google Chrome
Estás presentando tu pantalla a los demás
Cuando estés listo para dejar de presentar tu pantalla, haz clic aquí para volver a la videollamada
meet.google.com
10:12 a.m. | fgk-hpdg-hxc
Buscar
ESP
10:12 a. m.
11/07/2024


meet.google.com/fgk-hpdg-hxc?authuser=1
S
Sivelys Sarmiento
Anderson Meléndez
Sivelys Sarmiento Crespo
Mensajes en la llamada
Permitir que todos envíen mensajes
A menos que se fijen, los mensajes solo serán visibles para los participantes de la llamada cuando se envíen. Todos los mensajes se borran cuando finaliza la llamada.
Definir i, num, cont Como Entero;
Escribir "Ingrese un numero";
Leer num;
i<-2;
cont<-0;
Para i <- 2 Hasta num / 2 Hacer
Si (i%num=0) Entonces
cont<-cont+1;
Fin Si
Fin Para
Envía un mensaje
10:14 a.m. | fgk-hpdg-hxc
Buscar
ESP
10:14 a. m.
11/07/2024

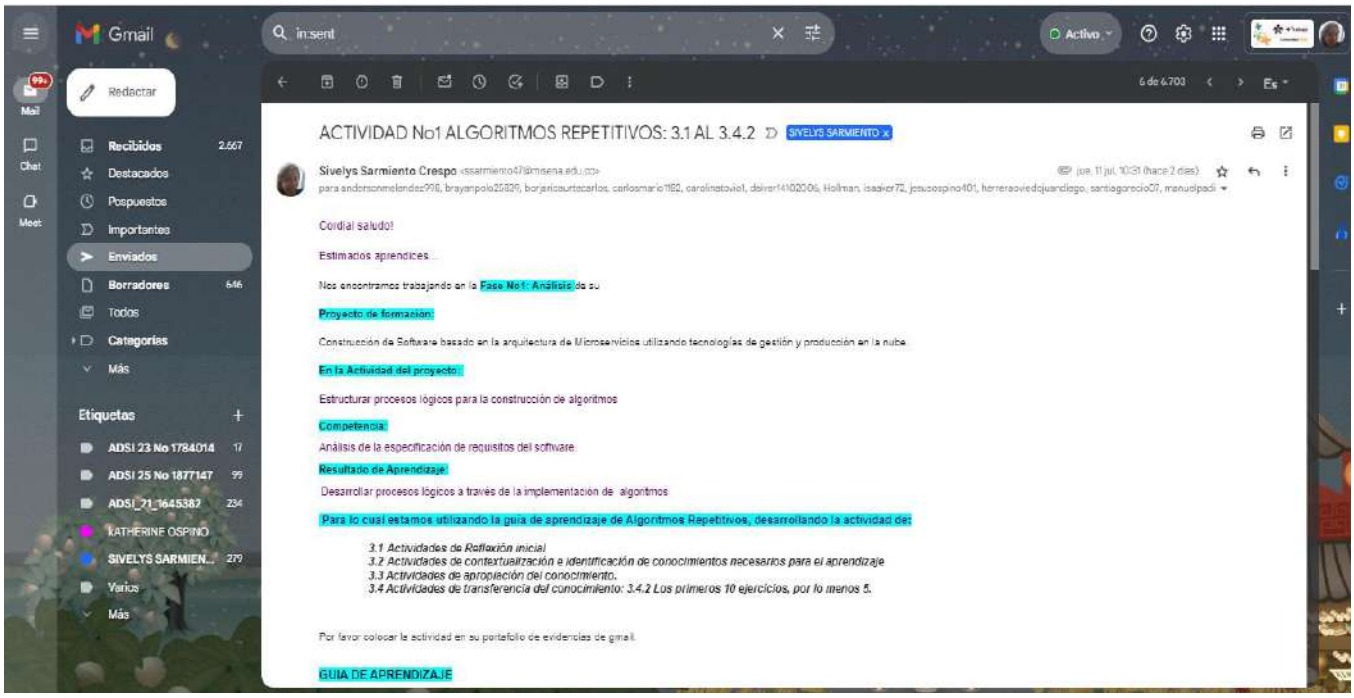
9. Desarrollo de la Guía de aprendizaje Algoritmos repetitivos

3.1 Actividades de Reflexión inicial

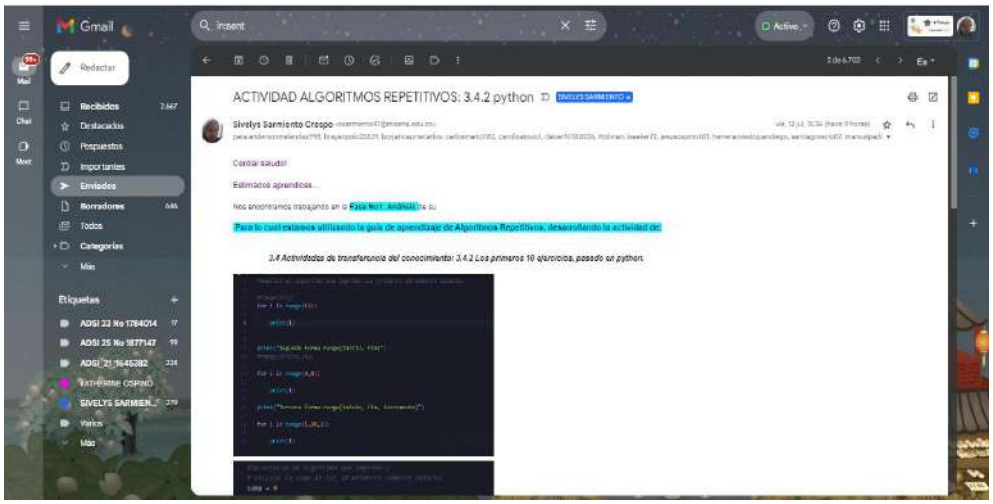
3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje

3.3 Actividades de apropiación del conocimiento.

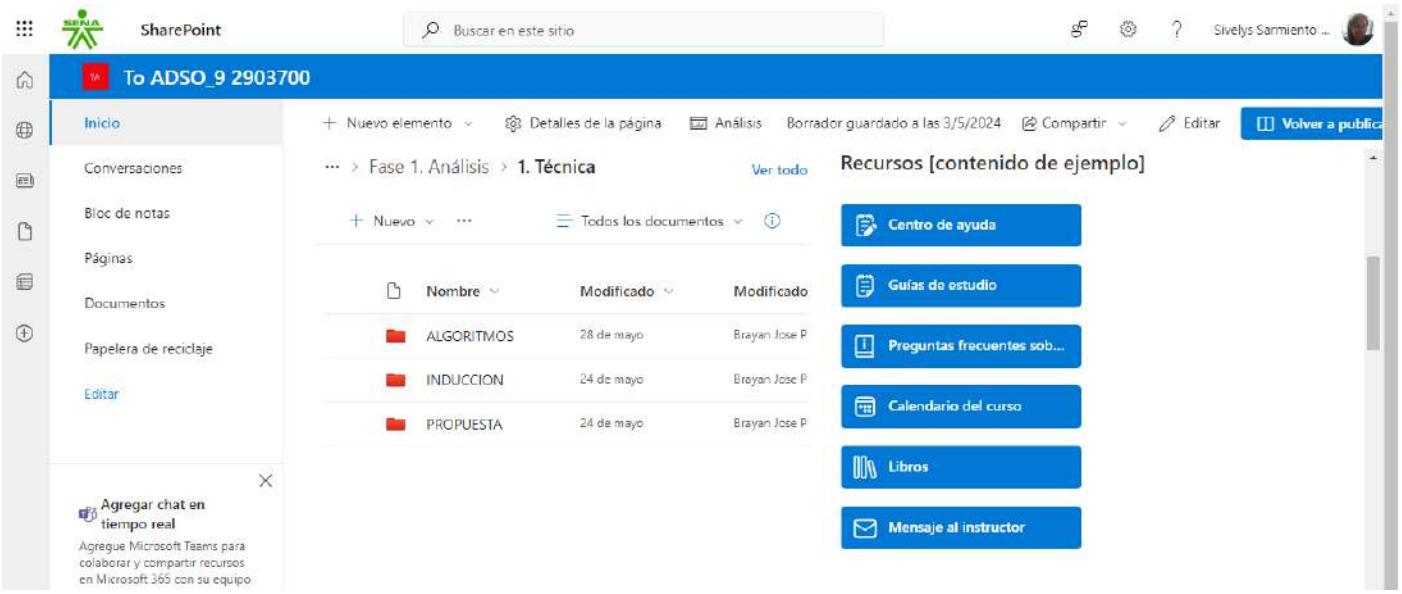
3.4 Actividades de transferencia del conocimiento: 3.4.2 Los primeros 10 ejercicios, por lo menos 5.

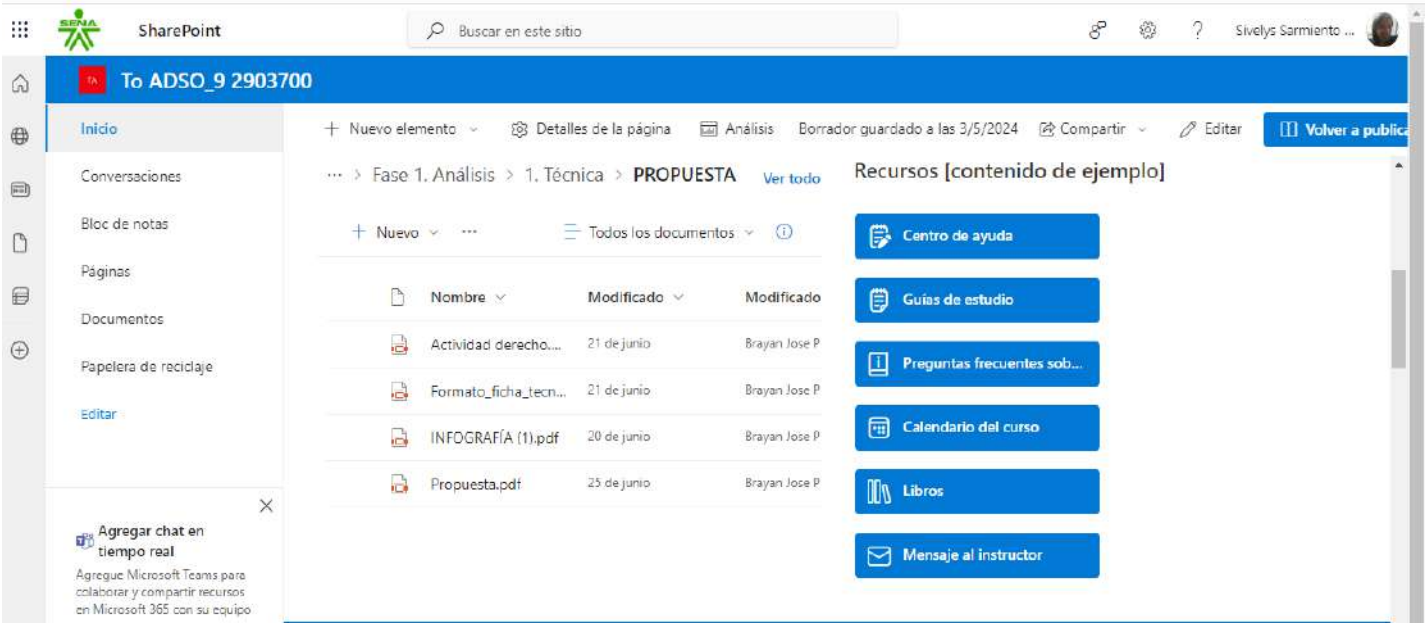


10. Desarrollo de la Guía de aprendizaje Algoritmos repetitivos
    3.4 Actividades de transferencia del conocimiento: 3.4.2 Los primeros 10 ejercicios en python



EVIDENCIAS CARGADAS EN EL PORTAFOLIO DE CADA APRENDIZ





Otras actividades

Semana de alistamiento del 2 al 5 de Julio del 2024

Agenda de Alistamiento del 2 al 5 de julio del 2024 - Sede Malambo Pública

Cesar Augusto Velez Betancourt

Responder | Responder a todos | Reenviar | ...

Para: Alexander Ortega Castro; Andres Torres Carvajal; David Enrique Camacho Ortega; **y 35 más**

Mié 26/06/2024 4:05 PM

CC: Deyanira Heilbrom Segura Oviedo; Cristina Patricia Navarro Corrales; Tania Charris Franco

Retención: Exchange Online (10 años) Expira: Sáb 24/06/2034 4:05 PM

PROGRAMA DE SEMANA DE ... 121 KB

PROGRAMACION DE SEMAN... 64 KB

2 archivos adjuntos (185 KB) Guardar todo en OneDrive - Servicio Nacional de Aprendizaje Descargar todo

Saludos Compañeros, comparto con ustedes la programación y la agenda de alistamiento para del 2 al 5 de julio del 2024,

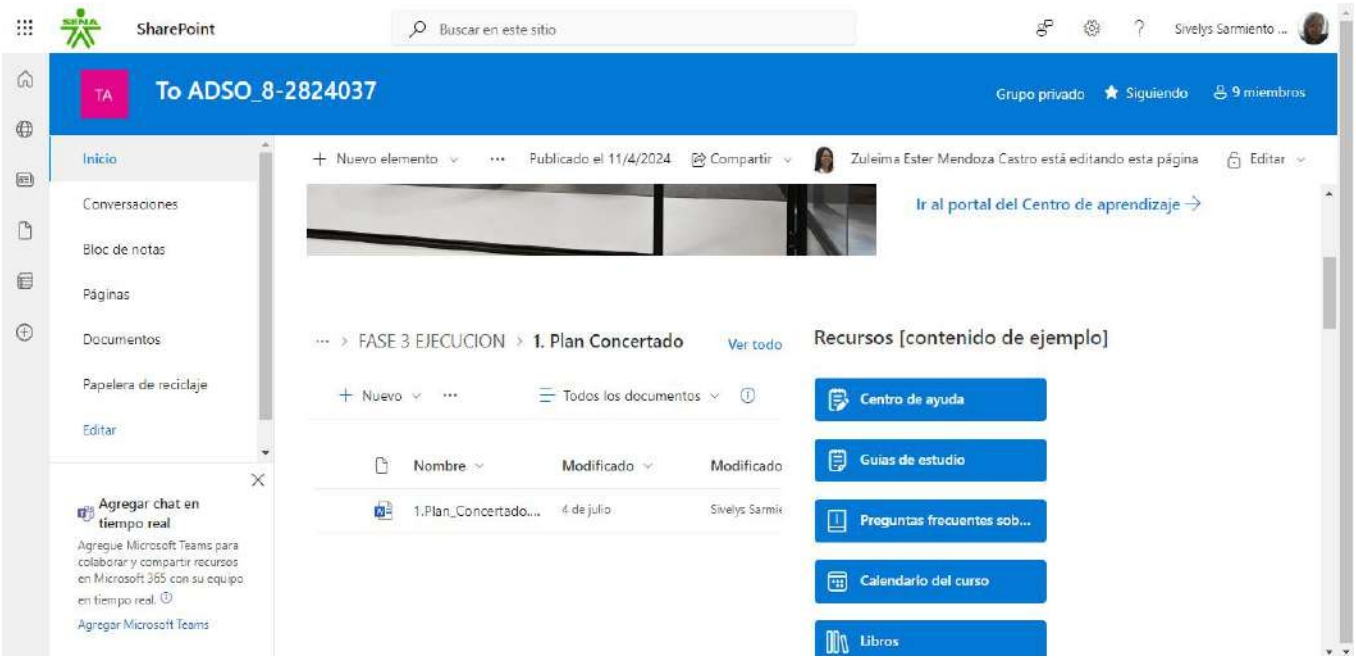
les agradezco informar a los aprendices que aún están en fase lectiva sobre la fecha y hora según la tabla adjunta, y compartir con la Inst. Tania Charris Franco los datos de aquellos que terminan su etapa productiva para poder enviarles la invitación correspondiente.

Agradezco la puntualidad y su colaboración para llevar a cabo estas actividades.

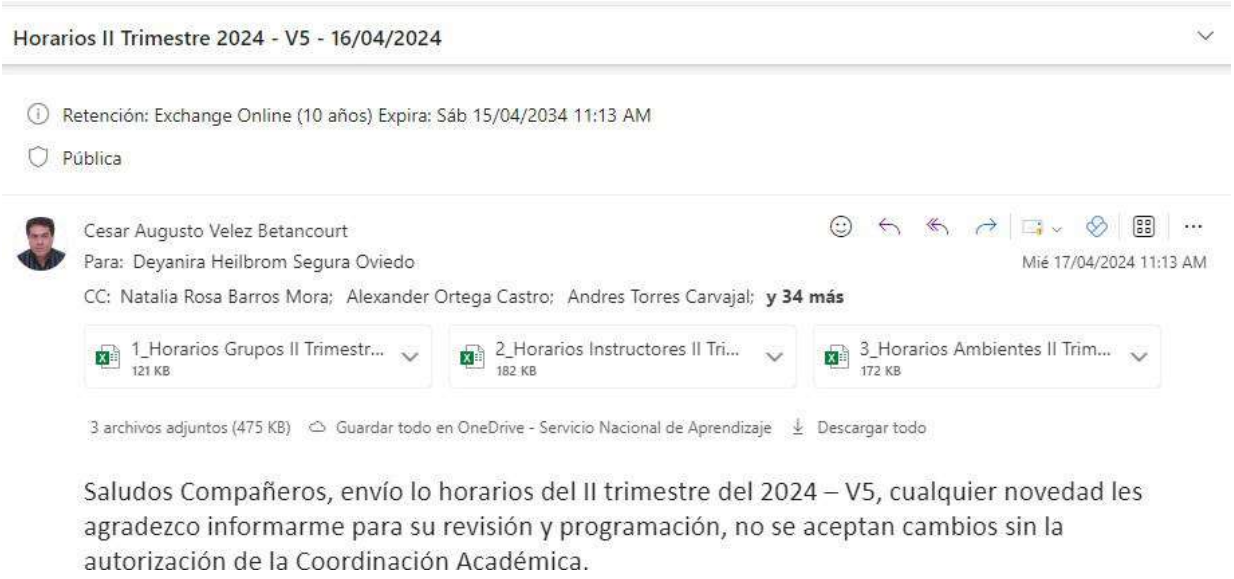
Atentamente.

César Augusto Vélez Betancourt

Centro Nacional Colombo Alemán



Formación de acuerdo al horario asignado II Y III Trimestre del 2024



Centro Nacional Colombo Alemán
Sede Malambo

INSTRUCTOR:	**SIVELYS SARMIENTO CRESPO**				
PERIODO:	**II TRIMESTRE 2024**	**INICIO:**	**15 ABRIL 2024.**	**FINAL:**	**29 JUNIO 2024.**

LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO
220501095 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON PROCEDIMIENTOS Y REQUISITOS TÉCNICOS. **MODELADO DE LOS ARTEFACTOS DEL SOFTWARE. RESULTADOS 1-2-3-4**	220501095 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON PROCEDIMIENTOS Y REQUISITOS TÉCNICOS. **MODELADO DE LOS ARTEFACTOS DEL SOFTWARE. RESULTADOS 1-2-3-4**		**220501034 - ESTRUCTURAR PROPUESTA TÉCNICA DE SERVICIO DE TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN SEGÚN REQUISITOS TÉCNICOS Y NORMATIVOS. ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA TÉCNICA DEL SOFTWARE.**	**220501034 - ESTRUCTURAR PROPUESTA TÉCNICA DE SERVICIO DE TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN SEGÚN REQUISITOS TÉCNICOS Y NORMATIVOS. ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA TÉCNICA DEL SOFTWARE.**	
ADSO-8 – 2824037	**ADSO-8 – 2824037**		**ADSO-9 - 2960323**	**ADSO-9 - 2960323**	
AMBIENTE DE SOFTWARE-1	**AMBIENTE DE SOFTWARE-1**		**SIVELYS SARMIENTO CRESPO**	**SIVELYS SARMIENTO CRESPO**	
_____	_____		**AMBIENTE DE SOFTWARE-1**	**AMBIENTE DE SOFTWARE-1**	
_____	_____		_____	_____	
	220501034 - ESTRUCTURAR PROPUESTA TÉCNICA DE SERVICIO DE TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN SEGÚN REQUISITOS TÉCNICOS Y NORMATIVOS. ELABORACIÓN DE LA PROPUESTA TÉCNICA DEL SOFTWARE.	220501095 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON PROCEDIMIENTOS Y REQUISITOS TÉCNICOS. **MODELADO DE LOS ARTEFACTOS DEL SOFTWARE. RESULTADOS 1-2-3-4**	220501095 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON PROCEDIMIENTOS Y REQUISITOS TÉCNICOS. **MODELADO DE LOS ARTEFACTOS DEL SOFTWARE. RESULTADOS 1-2-3-4**	220501096 - DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO. **CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE. RESULTADOS 2**	
	ADSO-9 - 2960323	**ADSO-8 – 2824037**	**ADSO-8 – 2824037**	**ADSO-8 – 2824037**	

... EVERLINY PADILLA | FERNEL BEDOYA | SIVELYS SARMIENTO | EDUARDO CANO | JESUS AVILES ...

Horarios III Trimestre 2024

Cesar Augusto Velez Betancourt
Para: Alexander Ortega Castro; Andres Torres Carvajal; David Enrique Camacho Ortega; **y 33 más**
Jue 16/05/2024 3:58 PM

Retención: Exchange Online (10 años) Expira: Dom 14/05/2034 3:58 PM

1_Horarios Grupos III Trimest... 116 KB | 2_Horarios Instructores III Tri... Descargado | 3_Horarios Ambientes III Tri... 173 KB

3 archivos adjuntos (469 KB) Guardar todo en OneDrive - Servicio Nacional de Aprendizaje Descargar todo

Saludos Compañeros, envío lo horarios del III trimestre del 2024 – V1, cualquier novedad (fecha limite martes 21 de mayo del 2024), les agradezco informarme para su revisión y programación, no se aceptan cambios sin la autorización de la Coordinación Académica.

Los Instructores (Edward Alvarez, Jose Cantillo, Pedro Padilla , Jorge Perez) resaltados en rojo, los espero en la C. A. para su programación.

Atentamente.

César Augusto Vélez Betancourt
Centro Nacional Colombo Alemán
Coordinador Académico Sede Metalmecánica Malambo

Centro Nacional Colombo Alemán
Sede Malambo

INSTRUCTOR:	**SIVELYS SARMIENTO CRESPO**				
PERIODO:	**III TRIMESTRE 2024**	**INICIO:**	**08 JULIO 2024.**	**FINAL:**	**20 SEPTIEMBRE 2024.**

HORA	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO
7:00 a 8:00	220501096 - DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO. CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE. RESULTADOS 3	220501096 - DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO. CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE. RESULTADOS 3	220501095 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON PROCEDIMIENTOS Y REQUISITOS TÉCNICOS. MODELADO DE LOS ARTEFACTOS DEL SOFTWARE.	220501095 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON PROCEDIMIENTOS Y REQUISITOS TÉCNICOS. MODELADO DE LOS ARTEFACTOS DEL SOFTWARE.	220501096 - DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO. CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE. RESULTADOS 3	
8:00 a 9:00	ADSO-8 – 2824037	ADSO-8 – 2824037	ADSO-9 - 2960323	ADSO-9 - 2960323	ADSO-8 – 2824037	
9:00 a 10:00	SIVELYS SARMIENTO CRESPO	SIVELYS SARMIENTO CRESPO	SIVELYS SARMIENTO CRESPO	SIVELYS SARMIENTO CRESPO	SIVELYS SARMIENTO CRESPO	
10:00 a 11:00	AMBIENTE DE SOFTWARE-1	AMBIENTE DE SOFTWARE-1	AMBIENTE DE SOFTWARE-1	AMBIENTE DE SOFTWARE-1	AMBIENTE DE SOFTWARE-1	
11:00 a 12:00	_____	_____	_____	_____	_____	
12:00 a 12:30						
12:30 a 13:30			220501096 - DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO. CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE. RESULTADOS 3	220501096 - DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO. CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE. RESULTADOS 3	220501095 - DISEÑAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON PROCEDIMIENTOS Y REQUISITOS TÉCNICOS. MODELADO DE LOS ARTEFACTOS DEL SOFTWARE.	
13:30 a 14:30			ADSO-8 – 2824037	ADSO-8 – 2824037	ADSO-9 - 2960323	
14:30 a 15:30			SIVELYS SARMIENTO CRESPO	SIVELYS SARMIENTO CRESPO	SIVELYS SARMIENTO CRESPO	
15:30 a 16:30			AMBIENTE DE SOFTWARE-1	AMBIENTE DE SOFTWARE-1	AMBIENTE DE SOFTWARE-1	
16:30 a 17:30			_____	_____	_____	
17:30 a 18:00						

Instructor-1 | EDUARDO CANO | EVERLINY PADILLA | FERNEL BEDOYA | SIVELYS SARMIENTO ...