PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del programa de formación:** Desarrollo de videojuegos y entornos interactivos.
- **Código del programa de formación:** 228108.
- **Nombre del proyecto:** Desarrollo de experiencias y entornos interactivos para el sector productivo.
- **Fase del proyecto:** Preproducción.
- **Actividad de proyecto:** AP5. Asegurar la calidad del videojuego.
- **Competencias:**

  Técnica:
  - 220501087 - Planear el videojuego de acuerdo con procedimientos y requisitos técnicos.

  Transversales:
  - 230101507 - Generar hábitos saludables de vida mediante la aplicación de programas de actividad física en los contextos productivos y sociales.

  - 240201526 - Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.

  Clave:
  - 240202501 - Interactuar en lengua inglesa de forma oral y escrita dentro de contextos sociales y laborales según los criterios establecidos por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas.

- **Resultados de aprendizaje a alcanzar:**

  Técnicos:
  - 220501087-03 - Validar el funcionamiento de las mecánicas del videojuego a través del prototipo físico.
  - 220501087-04 - Ajustar las mecánicas del videojuego de acuerdo con el proceso de validación.

  Transversales:
  - 230101507-01 - Desarrollar habilidades psicomotrices en el contexto productivo y social.
  - 230101507-02 - Practicar hábitos saludables mediante la aplicación de fundamentos de nutrición e higiene.
  - 230101507-03 - Ejecutar actividades de acondicionamiento físico orientadas hacia el mejoramiento de la condición física en los contextos productivo y social.
  - 230101507-04 - Implementar un plan de ergonomía y pausas activas según las características de la función productiva.

  - 240201526-01 - Promover mi dignidad y la del otro a partir de los principios y valores éticos como aporte en la instauración de una cultura de paz.
  - 240201526-02 - Establecer relaciones de crecimiento personal y comunitario a partir del bien común como aporte para el desarrollo social.

- 240201526-03 - Promover el uso racional de los recursos naturales a partir de criterios de sostenibilidad y sustentabilidad ética y normativa vigente.
- 240201526-04 - Contribuir con el fortalecimiento de la cultura de paz a partir de la dignidad humana y las estrategias para la transformación de conflictos.

Clave:
- 240202501-05 - Presentar un proceso para la realización de una actividad en su quehacer laboral de acuerdo con los procedimientos establecidos desde su programa de formación.

- **Duración de la guía:** 304 horas.
  - **Técnica:** 160 horas.
  - **Transversales:** 96 horas.
  - **Clave:** 48 horas.

2. PRESENTACIÓN

Estimado aprendiz, en la fase de preproducción de su videojuego, deberá implementar el prototipo elaborado para probar su funcionalidad y determinar si cumple con los requisitos técnicos establecidos y con las mecánicas definidas, fortaleciendo las competencias y habilidades, no solo para diseñar y desarrollar el juego, sino para concebirlo bajo los principios éticos, construcción de una cultura de paz, hábitos saludables, así como continuar con el aprendizaje de una segunda lengua, sabiendo que la evolución de su concepto se da en el entorno organizacional, productivo y social.

Para el desarrollo de las actividades propuestas, contará con el acompañamiento del instructor asignado al programa, quien lo convocará a encuentros sincrónicos para brindarle las orientaciones necesarias en el abordaje correcto de cada evidencia que se ha programado en la guía.

No olvide organizar el tiempo de acuerdo con el nivel de exigencia que demanda el programa y la presente guía de aprendizaje, repasando el material de estudio y la documentación complementaria proporcionada para el logro de los objetivos de formación.

¡Buen trabajo!

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

En este apartado, se describirán las actividades de aprendizaje para cada una de las competencias que plantea la fase de preproducción del proyecto formativo: **Desarrollo de experiencias y entornos interactivos para el sector productivo**, en las cuales se implementará el prototipo del videojuego para probar su funcionalidad, realizando los ajustes correspondientes de acuerdo con los hallazgos obtenidos.

- **Actividad de reflexión inicial.**

Estimado aprendiz, con esta guía finalizamos la segunda fase de este programa de formación y siguiendo el hilo reflexivo al inicio de cada guía, lo invitamos a que reflexione sobre lo siguiente:

- Usted es un usuario de un videojuego que desde niño ha jugado y a medida que han pasado los años las funcionalidades de este han cambiado, actualizándose cada vez, dejando a un lado esos aspectos que lo enamoraron en sus inicios.

  Con base en lo anterior, ¿considera que un juego debe evolucionar o quedarse con las funcionalidades iniciales que hacen que un usuario lo quiera jugar?

Nota: este ejercicio tiene como finalidad encaminarlo y motivarlo en la elaboración de las evidencias que se plantean para esta guía de aprendizaje, por tal razón no es calificable, pero si es el punto de inicio para lo que se le solicitará.

3.1. Actividades de aprendizaje de la competencia: Planear el videojuego de acuerdo con procedimientos y requisitos técnicos (220501087).

Dentro de las iteraciones que se deben realizar en el proceso de planeación de un videojuego, se encuentra la verificación de las funcionalidades planteadas e incorporadas en el prototipo. Esto significa que, desde la fase de diseño, el proyecto se evaluará continuamente para que al final del desarrollo se pueda obtener una versión que se ajusta a las necesidades de los usuarios.

3.1.1. Actividad de aprendizaje GA5-220501087-AA1 - Implementación del prototipo para la prueba de la funcionalidad del videojuego.

Para determinar la jugabilidad en la etapa de prototipado, es necesario aplicar uno de los métodos y técnicas de usabilidad que facilite el conocimiento de lo que piensan los usuarios respecto a la estructura y a las mecánicas que conforman la lógica de la historia, que les permita tener una buena experiencia con el juego; de tal manera que se puedan aplicar los ajustes necesarios de acuerdo con lo que ellos (los jugadores) esperan de él.

Duración: 48 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad, es importante estudiar el componente formativo **"Pruebas de funcionamiento y ajuste de mecánicas".**

Otros materiales:

- Programa *Unity*.
- *Software* gratuito para generar cuestionario.

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

- **Evidencia GA5-220501087-AA1-EV01. Cuestionario. Implementación de prototipo con prueba de funcionalidad.**

En esta evidencia, deberá implementar el prototipo elaborado en el motor de Unity, para, posteriormente, compartirlo con usuarios reales, que verificarán interfaces, conceptos gráficos y mecánicas, que lo llevarán a determinar si hay que realizar ajustes al proyecto.

El prototipo es el esquema visual del videojuego, el cual está representado por las diferentes interfaces que le indican al jugador, las rutas por las cuales desplazarse en el juego, las mecánicas en torno de las cuales gira, el alcance y objetivo que persigue y hasta dónde se puede llegar.

Partiendo de lo anterior, para llevar a cabo la evidencia, debe realizar las siguientes acciones:

- ✓ Implementar el prototipo en el programa Unity, en máximo 4 escenas con los esquemas visuales y mecánicas básicas.
- ✓ Seleccionar cinco (5) usuarios reales a los que compartirá una carpeta con los archivos Unity del videojuego para que puedan verificar sus aspectos funcionales.
- ✓ Diseñar una prueba tipo cuestionario que evalúe aspectos de:
  - Estructura del videojuego.
  - Interfaces (pantallas).
  - Interactividad con el jugador.
  - Concepto gráfico (imágenes, audios).
  - Niveles del videojuego.
  - Mecánicas del videojuego.
- ✓ Asignar un nombre a la prueba, objetivo e incluir mínimo cinco (5) preguntas y un máximo de diez (10).
- ✓ Utilizar una herramienta digital gratuita que genere la analítica de los resultados obtenidos (estadísticas y gráficos), para concluir sobre posibilidades de mejora. Puede consultar la herramienta del siguiente enlace: https://support.google.com/a/users/answer/9310255?hl=es
- ✓ Enviar el enlace de la prueba a los cinco participantes seleccionados.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto por entregar:** cuestionario con preguntas para evaluar el prototipo del videojuego.
- **Formato:** Reporte de analítica de resultados generado por la herramienta digital.
- **Extensión:** 5-10 preguntas.
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Cuestionario. Implementación de prototipo con prueba de funcionalidad. GA5-220501087-AA1-EV01.**

3.1.2. Actividad de aprendizaje GA5-220501087-AA2 - Informe de hallazgos en la funcionalidad del videojuego.

Sacar conclusiones de los hallazgos, realizando una descripción de los resultados obtenidos, permite plantear mejoras que proporcionen mayor funcionalidad al juego y una mejor experiencia de uso a los jugadores para interpretar las mecánicas y así lograr el objetivo del juego.

Duración: 32 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad, es importante estudiar el componente formativo **“Pruebas de funcionamiento y ajuste de mecánicas”.**

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

- **Evidencia GA5-220501087-AA2-EV01. Informe. Hallazgos de las funcionalidades del prototipo del videojuego.**

Una vez aplicada la prueba a los usuarios acerca de las funcionalidades del juego y generados los resultados, deberá realizar las siguientes acciones:

✓ Interpretar el reporte de la analítica generada por la herramienta de cuestionario utilizada para la prueba y determinar el tipo de hallazgo en cada aspecto evaluado.

✓ Elaborar un informe en Word en el que incluya:

- Portada, tabla de contenido, cuerpo del informe, referencias bibliográficas.
- Cuerpo del informe:
  - Introducción resaltando la importancia de tener en cuenta los hallazgos para mejorar el producto.
  - Anexo de la analítica de resultados generada por la herramienta digital.
  - Análisis de los resultados por cada pregunta con la descripción de los hallazgos obtenidos en los aspectos evaluados.
  - Conclusiones sobre las posibilidades de mejora que se pueden implementar de acuerdo con los resultados y hallazgos obtenidos.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto por entregar:** informe sobre los hallazgos de las funcionalidades del prototipo del videojuego.
- **Formato:** PDF.
- **Extensión:** sin límite.
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Informe. Hallazgos de las funcionalidades del prototipo del videojuego. GA5-220501087-AA2-EV01.**

3.1.3. Actividad de aprendizaje GA5-220501087-AA3 - Ajuste y corrección de las mecánicas del videojuego.

Para mejorar la funcionalidad del videojuego, es necesario realizar los ajustes y correcciones a los aspectos estructurales, interfaces, concepto gráfico y mecánicas, de acuerdo con las conclusiones de los hallazgos obtenidos en la prueba aplicada a los participantes.

Duración: 48 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad, es importante estudiar el componente formativo **"Pruebas de funcionamiento y ajuste de mecánicas".**

Otros materiales:

- Programa *Unity.*

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

- **Evidencia GA5-220501087-AA3-EV01. Archivo *Unity*. Ajustes de las funcionalidades del prototipo del videojuego.**

Para llevar a cabo los ajustes al prototipo resultado de la aplicación de la prueba de verificación, deberá primero interpretar el informe de hallazgos de las funcionalidades del prototipo del videojuego, para realizar las siguientes acciones:

- ✓ Hacer captura del estado de las escenas antes de los ajustes.
- ✓ Realizar una lista ordenada de los cambios, de acuerdo con el nivel de importancia y afectación en las funcionalidades del videojuego.
- ✓ Implementar los ajustes en el Modo Editor, de acuerdo con la propuesta de mejora elaborada en el informe de hallazgos.
- ✓ Verificar los ajustes en el Modo *Play* del juego.
- ✓ Capturar y guardar cada escena con los ajustes efectuados.
- ✓ Crear una carpeta con los archivos Unity de las escenas ajustadas e, igualmente, con los archivos de las capturas de las escenas antes y después de los cambios, para facilitar la verificación de ajustes.
- ✓ Compartir la carpeta con las capturas y los archivos Unity ajustados.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Productos por entregar:** Archivo Unity. Ajustes de las funcionalidades del prototipo del videojuego.
- **Formato**: Unity
- **Extensión:** máximo 4 archivos.
- Para hacer el envío de la carpeta con los archivos de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Archivo *Unity*. Ajustes de las funcionalidades del prototipo del videojuego. GA5-220501087-AA3-EV01.**

3.1.4. Actividad de aprendizaje GA5-220501087-AA4 - Informe de correcciones y ajustes en la funcionalidad del videojuego.

Los ajustes realizados en cada iteración del desarrollo del juego deben ser documentados, para que no se pierda la trazabilidad de verificaciones y correcciones al producto, con lo cual se logra la depuración del producto antes de obtener la versión final de lanzamiento.

Duración: 32 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad, es importante estudiar el componente formativo **"Pruebas de funcionamiento y ajuste de mecánicas".**

Otros materiales:

- Programa *Unity.*

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

- **Evidencia GA5-220501087-AA4-EV01. Infografía comparativa. Ajustes realizados a las funcionalidades del prototipo.**

Para elaborar la infografía comparativa, es necesario contrastar el estado del juego antes de que se realizaran los cambios y su estado después de efectuados. Para ello, debe llevar a cabo las siguientes acciones:

- ✓ Capturar las imágenes de la apariencia de cada escena ajustada.
- ✓ Tener a mano la captura de imágenes del estado del prototipo antes de realizar los ajustes.
- ✓ Elaborar un documento de diseño, a manera de infografía comparativa, registrando los ajustes pertinentes al videojuego, de acuerdo con los hallazgos obtenidos y la propuesta de mejoras elaborada. La infografía comparativa debe incluir:
  - **Imágenes del estado del juego** antes de los ajustes (capturadas para realizar evidencia de ajustes) y después de los ajustes, con una breve descripción de cada imagen.
  - **Descripción de la estructura e interfaces del juego** antes y después de efectuados los cambios.
  - **Descripción del concepto gráfico** del juego antes y después de realizados los cambios.
  - **Descripción de los niveles y mecánicas** del juego antes y después de las mejoras.
- ✓ Presentar la infografía comparativa utilizando una plantilla gratuita. Puede consultar la siguiente herramienta para elaborar infografías: https://www.canva.com/es_co/educacion/
- ✓ Compartir enlace.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto por entregar:** infografía.
- **Formato:** enlace generado para compartir según la herramienta digital utilizada y PDF.
- **Extensión:** sin límite.
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y comparta enlace de la infografía en el espacio: **Infografía comparativa. Ajustes realizados a las funcionalidades del prototipo. GA5-220501087-AA4-EV01.**

3.2. Actividades de aprendizaje de la competencia: Generar hábitos saludables de vida mediante la aplicación de programas de actividad física en los contextos productivos y sociales (230101507).

Fortalecer las competencias biofísicas tiene como finalidad el mejoramiento de la calidad de vida, mediante la adopción de un estilo de vida saludable y el logro de las condiciones físicas requeridas en el desempeño laboral. Este logro supone el desarrollo de la psicomotricidad propia del área de trabajo, el manejo adecuado de la postura corporal en los ámbitos de espacio-tiempo, la prevención de enfermedades profesionales y accidentes de trabajo.

3.2.1. Actividad de aprendizaje GA5-230101507-AA1 - Aplicar los correctivos necesarios que permitan mejorar las capacidades de acuerdo con la valoración del estado general de las condiciones psicomotrices individuales.

Valorar el estado general de las condiciones psicomotrices individuales permite mejorar las capacidades al aplicar los correctivos necesarios. Mediante la estrategia didáctica activa de aprendizaje individual

podrá conocer sus actuales condiciones físicas y antropométricas, para el desarrollo de un plan de trabajo físico que permita mejorar nuestra salud y, por ende, la calidad de vida.

Duración: 12 horas.

Materiales de formación a consultar: para desarrollar esta actividad adecuadamente, se recomienda revisar los contenidos presentados en el componente formativo "**Actividad física y hábitos de vida saludable".**

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

- **Evidencia GA5-230101507-AA1-EV01. Foro temático - identificar y establecer las técnicas de coordinación motriz.**

Como preguntas de orientación para realizar la participación en el foro, se proponen las siguientes:

- ✓ ¿Cuáles músculos del cuerpo humano posibilitan la coordinación motriz de acuerdo con su área de desempeño?
- ✓ ¿Qué papel juegan los huesos del cuerpo humano en la coordinación motriz?
- ✓ Defina con sus propias palabras qué es motricidad.
- ✓ ¿A qué se refiere cuando hablamos de motricidad fina y motricidad gruesa?
- ✓ En el desempeño laboral de su área ocupacional, ¿dónde se evidencia la motricidad gruesa? Dé un ejemplo.

Realice seguimiento al foro y responda a un comentario de manera crítico-reflexiva, de acuerdo con la intervención que hayan realizado sus compañeros, demostrando construcción de conocimiento frente a los planteamientos que cada uno proponga.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** participación en el foro temático.
- Para participar en el foro, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Foro temático - identificar y establecer las técnicas de coordinación motriz. GA5-230101507-AA1-EV01.**

3.2.2. Actividad de aprendizaje GA5-230101507-AA2 - Establecer hábitos de vida saludable, mediante la aplicación de fundamentos de nutrición e higiene.

Mantener buenos hábitos alimenticios nos puede ayudar a evitar diferentes tipos de enfermedades, además de proporcionar la energía suficiente que el cuerpo necesita para el desarrollo de las actividades cotidianas, por esto, es fundamental mantener una alimentación balanceada y equilibrada en los requerimientos energéticos, de acuerdo con las actividades que realizamos a diario. Para establecer un estilo de vida saludable, se deben interpretar los fundamentos de higiene y nutrición en los contextos productivo y social; a través de la siguiente evidencia, podrá desarrollar un plan que aporte a este objetivo.

Duración: 12 horas.

Materiales de formación a consultar: para desarrollar esta actividad adecuadamente, se recomienda revisar los contenidos presentados en el componente formativo "**Actividad física y hábitos de vida saludable".**

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

- **Evidencia GA5-230101507-AA2-EV01. Infografía – Estilos de vida saludable.**

La evidencia consiste en plasmar, a través de un gráfico (infografía), los elementos que le permitan establecer hábitos para lograr un estilo de vida saludable. Para lograr esto, se propone que el recurso construido pueda dar respuesta a las siguientes preguntas:

- ✓ ¿Qué elementos deben tenerse en cuenta para interpretar las necesidades energéticas diarias de una persona?
- ✓ ¿Cuántas calorías necesita el cuerpo diariamente y de qué forma recibe estos aportes con el consumo de carbohidratos, proteínas, grasas, bebidas u otros elementos? ¿De cuáles variables pueden depender estos aportes?
- ✓ ¿Cómo sería un puesto de trabajo ergonómico y adecuado para la contextura corporal de la persona?
- ✓ ¿Qué otros factores inciden en el logro de un estilo de vida saludable?

Se recomienda el uso de la siguiente caja de herramientas para la elaboración de la infografía:

Herramienta	**Enlace**
infogram	https://infogram.com/es/
Canva	https://www.canva.com/
Piktochart	https://piktochart.com/

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** Infografía - plan de higiene.
- **Formato:** PDF.
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: I**nfografía - Estilos de vida saludable. GA5-230101507-AA2-EV01.**

3.2.3. Actividad de aprendizaje GA5-230101507-AA3 - Implementar acciones de la cultura física en el mejoramiento de la calidad de vida en el contexto individual, laboral y social, a partir de prácticas básicas de nutrición.

Para poder implementar acciones de una buena cultura física en el mejoramiento de la calidad de vida en el contexto individual, laboral y social, es importante construir conocimientos y prácticas básicas de nutrición en los aprendices.

Duración: 12 horas.

Materiales de formación a consultar: para desarrollar esta actividad adecuadamente, se recomienda revisar los contenidos presentados en el componente formativo "**Actividad física y hábitos de vida saludable".**

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

- **Evidencia GA5-230101507-AA3-EV01. Ficha antropométrica de valoración de la condición física.**

De acuerdo con los datos obtenidos después de realizar las pruebas físicas y antropométricas, y elaborar el plan de acción a seguir, y las recomendaciones dadas por el instructor, con el fin de mejorar la calidad de vida, debe tener en cuenta:

✓ Diligenciar la ficha antropométrica que contenga la siguiente información: datos personales, peso, edad, género, talla, IMC, resultados de los diferentes *tests* de resistencia (*burpee*), test de fuerza abdominal, piernas y brazos por 1 minuto y frecuencia cardiaca antes y después de los *tests*.

FICHA ANTROPOMÉTRICA			
NOMBRE			
DOCUMENTO IDENTIDAD			
PESO			
ALTURA			
ENVERGADURA			
PESO IDEAL			
FCM			
% DE GRASA			
IMC			
	RESULTADO 1	**RESULTADO 2**	**BAREMOS**
FUERZA EN PIERNAS 1´			
FUERZA DE BRAZOS 1´			
FUERZA ABDOMINAL 1´			
FUERZA LUMBAR 1´			
BURPEE TEST 1´			
TEST DE COOPER 12´			
ANÁLISIS PERSONAL			
1. ¿Cuáles considera que son sus capacidades físicas? **2. ¿Qué acciones considera pertinentes para mejorar su condición?** **3. De acuerdo con la actividad física realizada a diario, ¿cuál es el tiempo que requiere para una recuperación adecuada?**			

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** ficha antropométrica de valoración de la condición física.
- **Formato:** PDF.
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Ficha antropométrica de valoración de la condición física. GA5-230101507-AA3-EV01.**

3.2.4. Actividad de aprendizaje GA5-230101507-AA4 - Identificar la higiene postural y pausas activas correctas en el desempeño del área ocupacional, de acuerdo con la naturaleza de la función productiva.

Para un buen desempeño en el puesto de trabajo, es muy importante identificar los elementos que se utilizan en el entorno para el desempeño del área ocupacional y verificar que cumplan con los estándares de calidad y ergonomía requeridos para dicha operación, ya que esto puede hacer que disminuya o aumente mi rendimiento o productividad, además de evitar enfermedades profesionales producidas por el trabajo repetitivo.

Duración: 12 horas.

Materiales de formación a consultar: para desarrollar esta actividad adecuadamente, se recomienda revisar los contenidos presentados en el componente formativo "**Actividad física y hábitos de vida saludable".**

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

- **Evidencia GA5-230101507-AA4-EV01. Folleto de lesiones más comunes en el trabajo o vida cotidiana, y la importancia de las pausas activas.**

  ✓ Elaborar un folleto en el que se evidencien cuáles son esas lesiones más comunes que se van presentando por el trabajo repetitivo o en la vida cotidiana por posturas inadecuadas, y cuál será la importancia de implementar las pausas activas en el puesto de trabajo o lugar de estudio como método preventivo.

  ✓ Para dicha actividad, elabore el diseño en la herramienta de su preferencia. Un ejemplo de herramientas digitales que puede utilizar lo encuentra en https://www.canva.com/es_co/educacion/

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** folleto.
- **Formato:** PDF.
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Folleto de lesiones más comunes en el trabajo o vida cotidiana, y la importancia de las pausas activas. GA5-230101507-AA4-EV01.**

3.3. Actividades de aprendizaje de la competencia: Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz (240201526).

Esta competencia versa sobre aspectos que son transversales, como la dignidad humana, la familia como base fundamental de la sociedad y en la construcción de valores y principios, la relación que tengo con el medio ambiente, la sostenibilidad y sustentabilidad ética; para terminar con un tema que es el reconocimiento de los hitos históricos de violencia y paz, así como de estrategias de reconciliación como aporte a la construcción de una cultura de paz.

3.3.1. Actividad de aprendizaje GA5-240201526-AA1 - Diseñar su proyecto de vida, de acuerdo con el reconocimiento de principios y valores éticos.

La siguiente actividad le permitirá reconocer la importancia que tienen las acciones humanas en la construcción de una cultura de paz a través del diseño de su propio proyecto de vida.

Duración: 12 horas.

Materiales de formación a consultar: para desarrollar esta actividad adecuadamente se recomienda revisar los contenidos presentados en el componente formativo "**Ser individuo".**

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

- **Evidencia GA5-240201526-AA1-EV01. Presentación del proyecto de vida.**

Esta evidencia consiste en realizar una reflexión personal, sobre la lectura de un texto que describe extractos de la historia de una joven que lucha por los derechos de la educación en su país de origen y cómo a partir de lo anterior ha construido su proyecto de vida descrita a continuación:

La Historia de Malala, en su libro "Yo soy Malala" (Yousafzai, M., Lamb, C. 2013), nos permite hacer una reflexión sobre el tema que nos atañe "ética y cultura de paz" desde las acciones que ha logrado esta joven para cambiar e identificar una problemática que afecta a las mujeres en toda la región, a lograr reflexionar desde nuestro entorno, desde los actos que cada uno pueda hacer el reconocimiento del valor del otro y de uno mismo.

"Apoyemos a Malala – la educación de las niñas es un derecho" es el lema de un acto que tuvo lugar el 10 de diciembre de 2012 en la Sede de la Unesco, coincidiendo con el Día de los Derechos Humanos. Organizado por la Unesco y el gobierno de Pakistán. Su objetivo era impulsar políticas para garantizar el derecho de todas las niñas a acudir a la escuela. El acto rendía homenaje a Malala Yusafazi, la adolescente de 15 años que sobrevivió a un intento de asesinato por haber defendido el derecho a la educación de las niñas pakistaníes, a quienes el régimen talibán prohíbe ir a clase en el valle del Swat. Esa prohibición viola el derecho humano a la educación y a la igualdad entre los sexos.

La historia de Malala muestra valentía, perseverancia y resiliencia. No solo refleja cómo se intenta despojar a las niñas del derecho a la educación, sino cómo se vulneran muchos otros derechos humanos de las mujeres y también de los hombres (aunque en menor medida) en su país.

Antes de que aprendiera a hablar, Malala iba a gatas a las aulas vacías y hacía como si enseñara.

Cuando se enteró de que los talibanes iban a cerrar los colegios, comenzó a dar discursos en canales de televisión, emisoras locales y nacionales y adquirió la costumbre de practicar frente al espejo. El día que cumplió 16 años recibió el regalo más extraordinario que podía imaginar: fue invitada a hablar en las Naciones Unidas y pronunció un discurso que llegó a todo el mundo. Malala, en una de las páginas de su libro, dice: “Los micrófonos me hacían sentir como si llegara a todo el mundo”.

Si te dieran la palabra, ¿Qué le dirías al mundo? ¿Qué harías para hacer del mundo un lugar mejor?

Luego, identifique y reflexione sobre su entorno familiar y realidad social. Reconozca sus necesidades en relación con las acciones que debe realizar en su futuro, en lo que tiene que ver con sus estudios profesionales y laborales; reconocer cuáles son sus valores y cuáles sus sentimientos en comparación con esos valores que orientarán sus acciones con un proyecto a nivel individual, familiar, comunitario y ambiental.

A partir de allí, realice un video de presentación en el que expone su proyecto de vida. Tome como lineamientos de orientación el anexo “**Proyecto_de_vida**”.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Productos para entregar:** video
- **Extensión:** 6 minutos máximo.
- **Formato:** enlace de YouTube.
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Presentación del proyecto de vida. GA5-240201526-AA1-EV01.**

3.3.2. Actividad de aprendizaje GA5-240201526-AA2 - Reconocer los conceptos sobre la vida en comunidad teniendo como base las relaciones con el contexto social y el sector productivo de su programa.

La siguiente actividad le permitirá comprender la importancia de las relaciones sociales en el crecimiento personal y comunitario.

Duración: 12 horas.

Materiales de formación a consultar: para desarrollar esta actividad adecuadamente se recomienda revisar los contenidos presentados en el componente formativo “**Soy un ser social”.**

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

- **Evidencia GA5-240201526-AA2-EV01. Diagrama de sistemas.**

Esta actividad consiste en realizar un análisis e interpretación de la relación del individuo con el entorno. El objetivo es establecer relaciones de crecimiento personal y comunitario a partir del bien común como aporte para el desarrollo social.

A continuación, se describe la secuencia de acciones y la correspondiente evidencia que conforman la actividad de aprendizaje a partir de la lectura del anexo “**Diagrama_de_sistemas**”, que presenta una

guía para la elaboración de este esquema en donde se representa la relación del individuo con el entorno.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Productos para entregar:** documento con el diagrama y la resolución de las preguntas propuestas en el anexo.
- **Extensión:** 6 páginas máximo.
- **Formato:** PDF.
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Diagrama de sistemas. GA5-240201526-AA2-EV01.**

3.3.3. Actividad de aprendizaje GA5-240201526-AA3 - Proponer estrategias para promover el uso racional de los recursos de acuerdo con criterios de sustentabilidad ética que contribuyan a una cultura de paz.

La siguiente actividad le permitirá analizar el consumo de los recursos naturales y el impacto que esto trae consigo en la sociedad, a través de un contexto empresarial.

Duración: 12 horas.

Materiales de formación a consultar: para desarrollar esta actividad adecuadamente se recomienda revisar los contenidos presentados en el componente formativo "**Entendiendo mi mundo".**

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

- **Evidencia GA5-240201526-AA3-EV01. Estrategia para el uso racional de los recursos naturales.**

Esta actividad inicia reflexionando con la realización de un breve ejercicio en donde usted pueda conocer su huella de carbono, ingresando a través de este enlace: http://caem.org.co/ConveniosCARCAEM/huellacarbono/

Una vez haya revisado los resultados del impacto ambiental, le invitamos a analizar de qué forma puede mejorar en el uso de los recursos naturales. Luego, traslade este escenario al sector productivo, principalmente en la creación de empresas sostenibles, basándose en tres elementos principales: social, ambiental y económico.

A continuación, se describe la secuencia de acciones y la correspondiente evidencia que conforman la actividad de aprendizaje a partir de indagar y exponer una marca sostenible que cumpla Con Triple Bottom Line.

Recuerde los temas del componente formativo "**Entendiendo mi mundo"**, el cual establece un marco para crear empresas sostenibles, basándose en tres elementos principales: social, ambiental y económico. Busque y elija un ejemplo de una marca sostenible que cumpla con Triple Bottom Line. Para escoger el ejemplo, siga las siguientes claves:

- ✓ El ejemplo debe cumplir con los tres elementos que caracterizan el Triple Bottom Line.

- ✓ Debe ser relevante en el sentido que deben tener en cuenta las necesidades de los grupos de interés priorizado con anterioridad. Es importante señalar que las marcas se crean para ser útiles y satisfacer necesidades o deseos.
- ✓ El ejemplo debe ser creíble, es decir, que la marca escogida debe tener credibilidad funcional y emocional para los grupos interesados.
- ✓ Debe ser alcanzable, es decir, que la marca debe estar segura de poder cumplir la promesa de valor.
- ✓ El ejemplo debe tener características de sostenibilidad y sustentabilidad.
- ✓ El posicionamiento debe diferenciar realmente a la marca de los competidores. Debe ser lo más único y genuino posible.
- ✓ El posicionamiento debe centrarse en una promesa clara de beneficios, valores y diferenciadores.
- ✓ Coherencia entre el pensar, querer, decir, demostrar y posicionar.

Explique su ejemplo y las razones por las cuales se ajusta a Triple Bottom Line, de manera clara, coherente, buena organización, ortografía, puntuación, gramática, respetando calidad de la información y resaltando los aprendizajes obtenidos.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Productos para entregar:** documento de la marca sostenible y la justificación por la que cumple con el Triple *Bottom Line.*
- **Extensión:** 4 páginas máximo.
- **Formato:** PDF.
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Estrategia para el uso racional de los recursos naturales. GA5-240201526-AA3-EV01.**

3.3.4. Actividad de aprendizaje GA5-240201526-AA4 - Reflexionar sobre los acuerdos de paz considerando el contexto social y la dignidad humana.

La siguiente actividad le permitirá fortalecer el pensamiento y la promoción de una cultura de paz a través del reconocimiento de los hitos históricos de su contexto social.

Duración: 12 horas.

Materiales de formación a consultar: para desarrollar esta actividad adecuadamente se recomienda revisar los contenidos presentados en el componente formativo "**Ser agente de cambio"**

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

- **Evidencia GA5-240201526-AA4-EV01. Solución del caso.**

Para el desarrollo de esta evidencia es necesario iniciar reconociendo los principales hitos del conflicto armado en Colombia, pues esta reconstrucción del pasado es considerada la base para la construcción de la memoria colectiva de un país, una sociedad, o un grupo social. Se sugiere realizar la lectura del componente formativo, para así poder introducirnos en el tema de cultura y acuerdos de paz.

Esta evidencia, entonces, consiste en una reflexión y elaboración de un documento, el cual surge de la solución del siguiente caso:

Colombia no es el único país que ha vivido y vive en conflicto armado interno. Existen sociedades que han logrado superar sus conflictos y han llevado a cabo procesos de transición exitosos, como la mayoría de las dictaduras de América Latina, especialmente, Argentina y Chile, o países con conflictos internos muy fuertes como Sudáfrica o Alemania, de quienes se pueden adquirir las buenas experiencias de los procesos transicionales y evitar al máximo los errores cometidos en ellas.

Es de gran utilidad la experiencia vivida en otros países como un proceso de construcción de memoria, experiencia y acciones que pueden ser aplicadas en Colombia. Para resolver esta evidencia, consulta información sobre el proceso de paz adelantado en otra nación y luego responda las preguntas de reflexión haciendo un cuadro comparativo entre los acuerdos que se han llevado a cabo en Colombia y los procesos desarrollados por la nación escogida de tu parte:

- ✓ ¿Quiénes intervinieron?
- ✓ ¿Cuál fue su manera de actuar y de gestionar el conflicto?
- ✓ ¿Cuáles eran sus intenciones e intereses?
- ✓ ¿Cuáles eran los condicionantes o circunstancias políticas, económicas, sociales y culturales de la situación?
- ✓ ¿Cómo se resolvió el conflicto?

Finalmente, responde las siguientes preguntas como conclusiones del proceso de análisis anterior:

- ✓ ¿Cómo construimos paz?
- ✓ ¿Cuál es nuestra responsabilidad frente a esto?
- ✓ ¿Nos corresponde a nosotros hacerlo?
- ✓ ¿Quiénes son los agentes involucrados para hacerlo? Explique su respuesta.
- ✓ ¿Cuál es su compromiso frente a la realidad de Colombia?

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Productos para entregar:** documento con la solución del caso (portada, introducción, cuadro comparativo, conclusiones y bibliografía).
- **Extensión:** 8 páginas máximo.
- **Formato:** PDF.
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Solución del caso. GA5-240201526-AA4-EV01.**

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

Durante el desarrollo de las actividades, se debe comprender vocabulario y expresiones en inglés en contextos personales acordes con el nivel pre-intermedio B1.2 del MCERL (La construcción de los diferentes programas de la formación en inglés emplea el MCERL como instrumento de referencia para proveer los conocimientos requeridos para alcanzar el nivel).

Adicionalmente, se combinan elementos lingüísticos y comunicativos de acuerdo con experiencias relacionadas con el contexto laboral y académico. Estos elementos lingüísticos permiten contextualizar al

aprendiz para que proponga un uso real del idioma inglés y mejore su formación integral, por medio del uso de diferentes usos y formas verbales e implementos para evidenciar de una mejor forma la adquisición y correcta asimilación de los contenidos lingüísticos.

3.4.1. Actividad de aprendizaje GA5-240202501-AA1 - Simular un proceso para la realización de una actividad en su quehacer laboral.

Dentro de los contextos laborales, es necesario tener en cuenta las diferentes situaciones en las que se pueden poner en práctica los conocimientos adquiridos; dentro de estas, destacan el indicar los procedimientos a seguir o dar recomendaciones, sugerencias e indicaciones en caso de emergencia, ya que es importante comprenderlas y ponerlas en práctica, así como poder emitirlas, dando soluciones a diferentes situaciones problemáticas que puedan darse, empleando la descripción del contexto inmediato en el que se encuentra el usuario del idioma. En idiomas, es bastante útil este conocimiento, ya que permite ese intercambio conversacional con otros hablantes, estableciendo actos comunicativos eficientes y provechosos dentro de contextos laborales y personales.

Duración: 48 horas

Material de formación: para desarrollar esta actividad adecuadamente, se recomienda revisar los contenidos presentados en el componente formativo **"English Level 7 MCER B1.2".**

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

- **Evidencia GA5-240202501-AA1-EV01. Diagrama de flujo.**

Es importante tener en cuenta que un diagrama de flujo de procesos es una de las herramientas gráficas tradicionales utilizadas y se desarrolla con el debido cuidado, por lo que se deberá crear un diagrama que trace un proceso del quehacer laboral del aprendiz o afín al programa de formación, en el que se pueda identificar y analizar un proceso administrativo, de producto o académico.

Para dibujar el diagrama de flujo, identifique las tareas y decisiones durante el proceso y escríbalas en orden; luego, organice estos pasos a través de un diagrama de flujo, usando los símbolos apropiados y de acuerdo con el documento anexo "**Guia_para_elaborar_diagrama_de flujo**".

Finalmente, verifique su diagrama de flujo para asegurarse que representa con precisión el proceso y que muestra la forma más eficiente de hacer el trabajo.

A continuación, puede ver algunos ejemplos de algunos diagramas de flujo que pueden guiar para la construcción propia:

Descripción	Fuente
Diagrama de flujo que describe las formas de identificar los diferentes componentes de una muestra de material para guiar la creación de componentes moleculares.	ISA-TAB-Nano flowchart.jpg - Wikimedia Commons. (2021, Apr. 27). https://commons.wikimedia.org/wiki/File:ISA-TAB-Nano_flowchart.jpg

Diagrama de flujo que muestra el proceso de nombramiento de los magistrados de la Corte Suprema de los Estados Unidos.	SCOTUS appointment flowchart.svg - Wikimedia Commons. (2021, Apr. 7). https://commons.wikimedia.org/wiki/File:SCOTUS_appointment_flowchart.svg
Este diagrama de flujo representa el proceso de desarrollo e implementación en uso por Wikimedia.	Wikimedia development and deployment flowchart.png - Wikimedia Commons. (2014, Mar. 04). https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Wikimedia_development_and_deployment_flowchart.png

Recuerde que puede utilizar algunas herramientas digitales como Canva, Draw.io, LucidChart e, incluso, Word o Excel, que permiten crear el esquema y organizarlo de acuerdo con cada necesidad.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** diagrama de flujo que representa las instrucciones de un proceso relacionado con su quehacer laboral o programa de formación.
- **Formato:** exportar a PDF el diagrama de flujo desde la herramienta digital utilizada.
- **Extensión:** se deben definir todas las entradas y salidas del proceso, así como las actividades que se desarrollan en el mismo.
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Diagrama de flujo. GA5-240202501-AA1-EV01.**

- **Evidencia GA5-240202501-AA1-EV02. Ensayo.**

El contexto laboral o académico genera diferentes puntos de vista y es parte de la condición humana, y, a medida que la vida se vuelve más disputable y compleja, la gestión de conflictos de interés sigue creciendo.

De acuerdo con lo anterior, elabore un ensayo en el que se expongan situaciones generales cuando ocurre una situación de conflicto en un contexto laboral o académico y reporte (*reporting instructions and requests, adverbial clauses, conditional clauses*) una situación de conflicto de interés en alguna de las etapas de su proceso laboral o académico, donde se exponga de forma argumentativa la situación (*adjectives with –ed and –ing*) y los procesos que pudieron involucrarse, exponiendo las afectaciones que se generan en el campo laboral o académico debido a los conflictos de interés.

La estructura general del ensayo debe ser la siguiente:

- ✓ Título: encuadrar la idea general del ensayo y describir brevemente la temática del mismo. No limitarse a una sola palabra.
- ✓ Conceptos y palabras clave: este apartado debe contener algunas palabras o conceptos claves, que denotan importancia y que pueden incluir y resaltar en la tesis.
- ✓ Tesis: esta sección debe contar con las ideas que, usted considere, enmarcan su postura frente al tema de conflicto de interés (un ejemplo claro se presenta en el documento de Beyond denominado “microeconomics: Conflict among interests in a multiple self as a

determinant of value. The multiple self, 133-175", accesible desde https://www.suz.uzh.ch/dam/jcr:ffffffff-f952-f950-ffff-ffff869f7f5a/05.13_ainslie_86.pdf). Si lo requiere, estas ideas pueden estar sustentadas en posturas teóricas. De ser así, por favor cítelas dentro del texto haciendo uso correcto de las normas APA.

- ✓ Conclusiones: aquí se deben proponer por lo menos tres (3) conclusiones respecto a las implicaciones de lo propuesto en la tesis. Estas deben ser claras, concisas y coherentes.
- ✓ Referencias: en la parte final, se deben relacionar todas aquellas referencias bibliográficas que pudieron haberse utilizado durante el desarrollo del ensayo. Estas deben presentarse teniendo en cuenta el formato de las normas APA.
- ✓ Es ideal tener cuidado con la redacción, y las estructuras gramaticales utilizadas deben ser coherentes con las temáticas estudiadas en el material de estudio.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** documento tipo ensayo, en el que se exponen situaciones de conflicto de interés.
- **Extensión:** el ensayo debe contener de 2 a 3 páginas, con tipo de letra Arial, tamaño 12 e interlineado doble.
- **Formato:** documento escrito en Word y se deberá exportar a PDF.
- Para hacer el envío del documento en PDF, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Ensayo. GA5-240202501-AA1-EV02.**

- **Evidencia GA5-240202501-AA1-EV03. Vídeo.**

El bienestar en el ámbito laboral y académico se relaciona con todos los procesos de la vida, desde la calidad y seguridad del entorno físico hasta cómo se siente una persona respecto a las actividades que realiza, como su entorno, clima, estrés y salud.

De acuerdo con lo anterior y lo propuesto en el material formativo, y por medio de un corto video activando su cámara web, de forma oral, realice una presentación desde su experiencia laboral o académica sobre la gestión que se realiza en los procesos organizacionales y de bienestar relacionados con nutrición (*vocabulary about food and cooking*), actividad física y ejercicio (*sports vocabulary*), para mostrar un vínculo directo entre los niveles de productividad y la salud general y bienestar.

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

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

- Diapositiva de portada (datos básicos del aprendiz, nombre del curso, instructor y nombre de la actividad).
- Diapositivas relacionadas con los procesos organizacionales en bienestar y calidad de vida, haciendo énfasis en nutrición, actividad física y ejercicio.
- Diapositiva relacionada con los referentes bibliográficos.

Estructura del video con cámara web: cuando grabe el video, tenga en cuenta que las fotos, imágenes y textos que use en las diapositivas deben ser un apoyo visual para que, de forma oral, denote buena pronunciación y su aprendizaje sobre las temáticas estudiadas y abordadas.

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

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

Lineamientos para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** documento con los datos del aprendiz y enlace del video.
- **Formato:** Word o PDF con la URL del video.
- **Extensión:** de 2 a 5 minutos.
- Para hacer el envío del documento, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Vídeo. GA5-240202501-AA1-EV03.**

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de aprendizaje	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
Evidencia de conocimiento Cuestionario. Implementación de prototipo con prueba de funcionalidad. GA5-220501087-AA1-EV01.	Presenta el análisis de las pruebas y las conclusiones sobre posibilidades de mejora.	**Lista de verificación:** IE-GA5-220501087-AA1-EV01.
Evidencia de producto Informe. Hallazgos de las funcionalidades del prototipo del videojuego. GA5-220501087-AA2-EV01.		**Lista de Verificación:** IE-GA5-220501087-AA2-EV01.

Evidencia de desempeño Archivo *Unity*. Ajustes de las funcionalidades del prototipo del videojuego. GA5-220501087-AA3-EV01.	Ejecuta mejoras en el prototipo de acuerdo a las conclusiones de las pruebas realizadas.	**Lista de chequeo:** IE-GA5-220501087-AA3-EV01.
Evidencia de producto Infografía comparativa. Ajustes realizados a las funcionalidades del prototipo. GA5-220501087-AA4-EV01.	Presenta el documento de diseño con los ajustes pertinentes de acuerdo a las pruebas realizadas.	**Lista de verificación:** IE-GA5-220501087-AA4-EV01.
Evidencia de desempeño Foro temático - identificar y establecer las técnicas de coordinación motriz. GA5-230101507-AA1-EV01.	Identifica las técnicas de coordinación motriz relacionadas con su perfil ocupacional. Selecciona técnicas que le permiten potenciar su capacidad de reacción mental y mejorar sus destrezas motoras según la naturaleza de su entorno laboral. Identifica los conceptos básicos de anatomía y fisiología.	**Lista de chequeo:** IE-GA5-230101507-AA1-EV01.
Evidencia de producto Infografía – Estilos de vida saludable. GA5-230101507-AA2-EV01.	Interpreta los fundamentos de estilo de vida saludable, higiene y nutrición en los contextos productivo y social. Administra un plan de higiene corporal dentro del contexto productivo.	**Lista de chequeo:** IE-GA5-230101507-AA2-EV01.
Evidencia de producto Ficha antropométrica de valoración de la condición física. GA5-230101507-AA3-EV01.	Aplica los conceptos básicos de la miología humana con base en el análisis del movimiento. Ejecuta rutinas de ejercicio físico según las necesidades de los contextos laboral y social. Establece pausas de acuerdo con cargas de trabajo y tiempos de actividad física para una recuperación adecuada.	**Lista de chequeo:** IE-GA5-230101507-AA3-EV01.
Evidencia de producto Folleto de lesiones más comunes en el trabajo o vida cotidiana, y la importancia de las pausas activas. GA5-230101507-AA4-EV01.	Aplica conceptos básicos de ergonomía y pausas activas de acuerdo con la naturaleza de la función productiva. Discrimina ejercicios específicos para la prevención de riesgos ergonómicos según su actividad laboral.	**Lista de chequeo:** IE-GA5-230101507-AA4-EV01.

	Estructura un plan de ergonomía y pausas activas según contexto laboral.	
Evidencia de producto Presentación del proyecto de vida. GA5-240201526-AA1-EV01.	Reconoce su valor y el valor del otro de acuerdo a los principios de dignidad y construcción cultural y autonomía. Define su proyecto de vida con base en criterios axiológicos y culturales y hábitos de convivencia. Define su proyecto de vida de acuerdo a los criterios de dignidad, de respeto, creencias, ecología y cultura.	**Rúbrica de evaluación:** IE-GA5-240201526-AA1-EV01.
Evidencia de desempeño Diagrama de sistemas. GA5-240201526-AA2-EV01.	Aplica acciones de prevención de acciones violentas con base en estrategias de comunicación asertiva. Evidencia respeto por el bien común, la alteridad y el diálogo con el otro con base en principios axiológicos.	**Rúbrica de evaluación:** IE-GA5-240201526-AA2-EV01.
Evidencia de producto Estrategia para el uso racional de los recursos naturales. GA5-240201526-AA3-EV01.	Cambia actitudes frente a su comportamiento con base en la dignidad, aportando a la cultura de paz. Utiliza herramientas que permiten la comunicación asertiva en diferentes entornos teniendo en cuenta la pedagogía para la paz.	**Rúbrica de evaluación:** IE-GA5-240201526-AA3-EV01.
Evidencia de producto Solución del caso. GA5-240201526-AA4-EV01.	Reconoce hitos históricos de violencia y paz como aporte a la construcción de una cultura de paz. Modifica actitudes comportamentales a partir de la resolución pacífica de conflictos. Construye relaciones interpersonales a partir del enfoque diferencial y la promoción de una cultura de paz.	**Rúbrica de evaluación:** IE-GA5-240201526-AA4-EV01.
Evidencia de conocimiento Diagrama de flujo. GA5-240202501-AA1-EV01.	Hace uso de términos y expresiones relacionadas con su ámbito laboral específico.	**Lista de chequeo:** IE-GA5-240202501-AA1-EV01.

Evidencia de producto Ensayo. GA5-240202501-AA1-EV02.	Sigue instrucciones de un proceso relacionado con su quehacer laboral.	**Lista de chequeo:** IE-GA5-240202501-AA1-EV02.
Evidencia de desempeño Vídeo. GA5-240202501-AA1-EV03.	Es capaz de hacer una presentación breve y preparada sobre un tema dentro de su especialidad con la suficiente claridad como para que se pueda seguir sin dificultad la mayor parte del tiempo y cuyas ideas principales están explicadas con una razonable precisión.	**Lista de chequeo:** IE-GA5-240202501-AA1-EV03.

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Actividad física: se considera actividad física cualquier movimiento corporal producido por los músculos esqueléticos que exija gasto de energía.

Antropometría: estudio de las proporciones y las medidas del cuerpo humano.

Bienestar: el estado de sentirse cómodo, saludable o feliz.

Cláusulas adverbiales: una cláusula adverbial es un grupo de palabras que desempeña el papel de un adverbio. (Como todas las cláusulas, una cláusula adverbial contiene un sujeto y un verbo).

Conflicto armado: el concepto de conflicto armado es muy complejo, ya que hace referencia a todos aquellos enfrentamientos en los que están involucradas las armas y su uso. Los conflictos armados son un fenómeno histórico que existe desde el comienzo de la historia y pueden darse entre distintos pueblos, así como también entre el mismo pueblo, es decir, a nivel interno. De cualquier manera, el conflicto armado es muy doloroso, ya que produce muertes y mutilaciones de todo tipo, abusos, asesinatos y violencia sin fin, que muchas veces es difícil de controlar, revertir o superar.

Conflicto de intereses: ocurre cuando una parte tiene intereses o lealtades en competencia debido a sus deberes para con más de una persona u organización. Una persona con un conflicto de intereses no puede hacer justicia a los intereses reales o potencialmente conflictivos de ambas partes.

Cultura de paz: según la definición de las Naciones Unidas (Resolución a/52/13, 1998), la cultura de paz consiste en una serie de valores, actitudes y comportamientos que rechazan la violencia y previenen los conflictos, tratando de atacar sus causas, para solucionar los problemas mediante el diálogo y la negociación entre las personas, los grupos y las naciones.

Deporte: el deporte es un juego o actividad reglamentada, normalmente de carácter competitivo, que mejora la condición física y psíquica de quien lo practica y tiene propiedades recreativas que lo diferencian del simple entretenimiento.

Derechos humanos: son derechos inherentes a todos los seres humanos, sin distinción alguna de nacionalidad, lugar de residencia, sexo, origen nacional o étnico, color, religión, lengua, o cualquier otra condición. Todos tenemos los mismos derechos humanos, sin discriminación alguna. Estos derechos son interrelacionados, interdependientes e indivisibles (un-ohchr, 1996-2015).

Diagrama de flujo: es un esquema de los pasos separados de un proceso en orden secuencial, que se puede adaptar para una amplia variedad de propósitos y se puede utilizar para describir varios procesos, como un proceso de fabricación, un proceso administrativo o de servicio o un plan de proyecto. Es una herramienta común de análisis de procesos.

Dignidad humana: la dignidad, o «cualidad de digno» (del latín, «*grandeza*»), hace referencia al valor inherente del ser humano por el simple hecho de serlo, en cuanto ser racional, dotado de libertad. No se trata de una cualidad otorgada por nadie, sino consustancial al ser humano. No depende de ningún tipo de condicionamiento ni de diferencias étnicas, de sexo, de condición social o cualquier otro tipo.

Ejercicio: se considera ejercicio físico al conjunto de acciones motoras, musculares y esqueléticas. Comúnmente, se refiere a cualquier actividad física que mejora y mantiene la aptitud física, la salud y el bienestar de la persona. Se lleva a cabo por diferentes razones como el fortalecimiento muscular, mejora del sistema cardiovascular, desarrollar habilidades atléticas, deporte, pérdida de grasa o mantenimiento, así como actividad recreativa.

Entorno social: el entorno social, también denominado contexto social o ambiente social, es el lugar donde los individuos se desarrollan en determinadas condiciones de vida, trabajo, economía, nivel de ingresos, nivel educativo, y está relacionado con los grupos a los que pertenece. El entorno social de un individuo es la cultura en la que el individuo fue educado y cómo vive, y abarca a las personas e instituciones con las que el individuo interactúa en forma regular.

Gerundio: es una forma del verbo finalizada en "-*ing*" (en inglés), que funciona como un sustantivo y tiene relación con actividades finalizadas o concretas.

Infinitivo: es una forma del verbo antecedida por "to" que funciona como un sustantivo y tiene relación con situaciones futuras o abstractas.

Marca ética: una marca que representa una empresa, organización o persona cuyos productos, servicios y actividades son: 1) moralmente correctos, 2) no dañan a las personas, los animales ni el medio ambiente, 3) contribuyen a la sociedad y al bien público, de manera responsable y positiva, y de manera sostenible.

Mecánicas del juego: es cualquier acción realizada al interactuar con el juego que modifica su estado en cuanto a la posición, características y entorno en un momento preciso de tiempo (Todas Gamers, 2017).

Modo play: estado que permite ejecutar y reproducir el juego, el cual se activa mediante un botón que se encuentra en la barra de herramientas del motor Unity, el cual permite recargar la escena (Unity Technologies, 2020).

Motricidad fina: se refiere a las acciones que implican pequeños grupos musculares de cara, manos y pies, concretamente, a las palmas de las manos, los ojos, dedos y músculos que rodean la boca. Es la coordinación entre lo que el ojo ve y las manos tocan.

Motricidad gruesa: es aquella relativa a todas las acciones que implican grandes grupos musculares; en general, se refiere a movimientos de partes grandes del cuerpo del niño o de todo el cuerpo**.**

Niveles del juego: se pueden definir como los capítulos en los que se divide un juego que tienen un objetivo definido para avanzar en la partida. También se definen como las zonas o áreas concretas con un principio y un final o una entrada y una salida (Puchades, 2019).

Pausa activa: es una actividad física realizada en un breve espacio de tiempo en la jornada laboral, orientada a que las personas recuperen energías para un desempeño eficiente en el trabajo, a través, de ejercicios que compensen las tareas desempeñadas, revirtiendo de esta manera la fatiga muscular y el cansancio generados por el trabajo.

Prototipo: método que sirve para probar el concepto y las mecánicas del juego en etapas tempranas de desarrollo, antes de invertir mucho dinero y tiempo en el proyecto (Starloop Studios, 2021).

Proyecto de vida: es un plan trazado, un esquema vital que encaja en el orden de prioridades, valores y expectativas de una persona que, como dueña de su destino, decide cómo quiere vivir.

Psicomotricidad: disciplina que, basándose en una concepción integral del sujeto, se ocupa de la interacción que se establece entre el conocimiento, la emoción, el movimiento y de su mayor validez para el desarrollo de la persona, de su corporeidad, así como de su capacidad para expresarse y relacionarse en el mundo que lo envuelve.

Reacción mental: es un concepto que se utiliza para referirse al conjunto de tensiones inducidas en una persona por las exigencias del trabajo mental que realiza (procesamiento de información del entorno a partir de los conocimientos previos, actividad de rememoración, de razonamiento y búsqueda de soluciones, etc.). Para una persona dada, la relación entre las exigencias de su trabajo y los recursos mentales de que dispone para hacer frente a tales exigencias expresa la carga de trabajo mental.

Recreación: se entiende por recreación a todas aquellas actividades y situaciones en las cuales esté puesta en marcha la diversión, como así también, a través de ella, la relajación y el entretenimiento. Son casi infinitas las posibilidades de recreación que existen hoy en día, especialmente porque cada persona puede descubrir y desarrollar intereses por distintas formas de recreación y divertimento.

Resolución de conflictos: es el conjunto de conocimientos y habilidades puestos en práctica para comprender e intervenir en la resolución pacífica y no violenta de los enfrentamientos entre dos o más personas.

Resolución de conflictos: proceso por el cual un conflicto de carácter interpersonal, intergrupal, interorganizacional o internacional, de raíces profundas, es resuelto por medios no violentos y de forma relativamente estable, a través, primero, del análisis e identificación de las causas subyacentes al conflicto, y, consiguientemente, del establecimiento de las condiciones estructurales en las que las necesidades e intereses de todas las partes enfrentadas puedan ser satisfechas simultáneamente.

Triple Bottom Line: busca definir la sostenibilidad de una empresa basándose en tres elementos principales: económico, ambiental y social.

Verbo intransitivo: es un verbo que no requiere del uso de un objeto directo.

Verbo transitivo: es un verbo que requiere del uso de un objeto directo sobre el que recae la acción.

Verbos compuestos: son verbos que contienen una o más partículas que hacen que el significado del verbo cambie ligera o totalmente.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

ABA English. (s.f.). *Cómo se pronuncia TH en inglés*. https://www.abaenglish.com/es/fonetica-inglesa/th/

Álvarez-Rodríguez, A. (2017). *Acuerdos y construcción de paz en Colombia: retos a la gobernabilidad y la cultura de paz*. *Prospectiva*, (24), p. 13-45. https://doi.org/10.25100/prts.v0i24.5872

Banz, C. (2008). *Aprender a resolver conflictos de forma colaborativa y autónoma: un objetivo educativo fundamental*. Educarchile. https://www.educarchile.cl/recursos-para-el-aula/aprender-resolver-conflictos-de-forma-colaborativa-y-autonoma-un-objetivo

Brenson, G. (s.f.). *Los Sobre comprometidos: el estrés y la gerencia de sí mismo*. Fundación Neo-humanista.

Carrillo, F. y Gómez, D. (2020). *Mecanismos alternativos de solución en Colombia MASC. Tomo II Colección fortalecimiento institucional y ética*. Procuraduría General de la Nación.

Defontaine, J. (1981). *Manual de reeducación psicomotriz (Tercer año)*. Editorial Médica y Técnica.

Dirección de Formación profesional Integral. (2013). *Proyecto Educativo Institucional SENA.* SENA. https://repositorio.sena.edu.co/bitstream/handle/11404/3253/pei_sena.pdf;jsessionid=459D205B994047DA44C10B0D423CC79E?sequence=1

García, M. (2015). La cuenta del Triple resultado o Triple Bottom Line. *Revista de Contabilidad y Dirección*. *20*, p. 65-77.

Garcidueñas, P. (2015). *¿Qué es un proyecto Triple Bottom Line y cómo lograrlo?* Expok. https://www.expoknews.com/que-es-un-proyecto-triple-bottom-line-y-como-lograrlo/#:~:text=Try%20watching%20this%20video%20on,%3A%20econ%C3%B3mico%2C%20ambiental%20y%20social

González, N. (s.f.). G*uía para crear marcas éticas.* Magenta. https://magentaig.com/guia-para-crear-marcas-eticas/

Google. (2021). *Crear y calificar cuestionarios con Formularios de Google*. Centro de Aprendizaje de Google Workspace. https://support.google.com/a/users/answer/9310255?hl=es

Guilmain, E., Serrat, M. y Guilmain, G. (1981). *Evolución psicomotriz desde el nacimiento hasta los 12 años*. Editorial Médica y Técnica.

Hohnke, O. y Ramme-Wichmann, A. (1991). *Salud en la Oficina*. Integral.

Instituto Interamericano de Derechos Humanos. (2003). *Educación en Valores Éticos. Guía Metodológica para Docentes*. Ministerio de Asuntos Exteriores y Autoridad Noruega para el Desarrollo Internacional. https://dspace.iidh-jurisprudencia.ac.cr/server/api/core/bitstreams/951ba6fe-9edd-4d51-adb3-daac009010cf/content

Lozano, F., Pastor, J. y Monterde, R. (s.f.). *Impacto de los valores éticos en la toma de decisiones*. Universidad Politécnica de Valencia.

Magallón, C. (2016). La paz en Colombia: decepción, controversia y esperanza. *Cultura de Paz, 22*(70), p. 4-10.

Martínez, Y. (2014). *Habilidad para la toma de decisiones*. Escuela de Organización Industrial. https://www.eoi.es/blogs/mintecon/2014/05/18/habilidad-para-la-toma-de-decisiones/

Mercado, R. (2013). La responsabilidad ética en la toma de decisiones dentro de las organizaciones. *Sincronía*, (64), p. 1-12.

Ministerio de Educación Nacional y Defensoría del Pueblo. (s.f.). *Plan Nacional de Educación en Derechos Humanos*. https://www.ohchr.org/sites/default/files/Documents/issues/education/training/actions-plans/Colombia.pdf

Nacer con PNL. (2016). *Cómo diseñar proyecto de vida con PNL*. Gabinete de Coaching. https://nacerconpnl.wordpress.com/2016/12/28/como-disenar-proyecto-de-vida/

Naciones Unidas [ONU]. (s. f.). *Objetivos del Desarrollo Sostenible*. https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/

Ojeda, Y. y García, E. (2008). *Guía para la identificación y análisis de los procesos de la Universidad de Málaga.* Universidad de Málaga. https://www.uma.es/publicadores/gerencia_a/wwwuma/guiaprocesos.pdf

Organización Internacional Laboral. (2009*). Workplace well-being*. https://www.ilo.org/global/topics/safety-and-health-at-work/areasofwork/workplace-health-promotion-and-well-being/WCMS_118396/lang--en/index.htm

Ortega, E. y Blázquez. D. (1984). *La actividad motriz en el niño de 3 a 6 años*. Cincel.

Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (s.f.). *Los ODS en acción*. https://www.undp.org/content/undp/es/home/sustainable-development-goals.html

Puchades, D. (2019). *Nivel*. Geekno. https://www.geekno.com/glosario/nivel

Rigal, R. (1987). *Motricidad humana. Fundamentos y aplicaciones pedagógicas.* Pila Teleña.

Rojas, L., Díaz, B., Arapé, E., Romero, S., Rojas, A. y Rojas, R. (2006). *Comunicación, conflictos y cultura de paz: percepción en grupos de estudiantes universitarios. Reflexión Política, 8*(15), p. 52-63. https://www.redalyc.org/pdf/110/11001505.pdf

Secretaría de Educación Pública. (2014). *Manual para el Desarrollo de Habilidades Socioemocionales en Planteles de Educación Media Superior*.

Starloop Studios. (2021). *Rapid Game Prototyping: Why is it Important in Game Development?* Starloop. https://starloopstudios.com/es/prototipado-rapido-de-juegos-por-que-son-importantes-en-el-desarrollo-de-juegos/

Todas Gamers. (2017). *¿Qué son las mecánicas de juego? Una aproximación al concepto*. https://todasgamers.com/2017/07/09/las-mecanicas-juego-una-aproximacion-al-concepto/

Unity Technologies. (2022). *Configurable Enter Play Mode*. Unity Documentation. https://docs.unity3d.com/Manual/ConfigurableEnterPlayMode.html

Vaughan Systems. (2013). *Inglés: grado superior*. McGraw-Hill España.

Villarraga, A. (2015). *Biblioteca de la Paz. Los procesos de paz en Colombia, 1982-2014 (Documento resumen)*. Fundación Cultura Democrática.

Wickstrom, R. (1990). *Patrones motores básicos*. Alianza Deporte.

Zarco, J. (s. f.). *Desarrollo infantil y Educación Física*. Aljibe.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Cargo	Dependencia	Fecha	Nombre
Autor(es)	Cristóbal Álvaro Villegas Acevedo	Instructor Cultura Física	Regional Antioquia - Centro de Formación en Diseño, Confección y Moda	Octubre de 2020
Autor(es)	Bertha Paola Bejarano Ávila	Diseñadora Instruccional	Regional Distrito Capital – Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica	Octubre de 2020
Autor(es)	Alejandra María Dávila Muñoz	Instructora - Experta Temática	Regional Antioquia - Centro de Formación en Diseño, Confección y Moda	Noviembre de 2020
Autor(es)	Leidy Carolina Arias Aguirre	Evaluadora Instruccional	Regional Distrito Capital - Centro de Diseño y Metrología	Noviembre de 2020
Autor(es)	Elkin Rodolfo Moreno Merchán	Experto Temático	Regional Distrito Capital - Centro de Formación de Talento Humano en Salud	Febrero 2021

Autor(es)	Óscar Absalón Guevara	Diseñador Instruccional	Regional Distrito Capital - Centro de Gestión Industrial	Febrero 2021
Autor(es)	Olga Lucía Mogollón Carvajal	Experta Temática	Regional Distrito Capital - Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica – CENIGRAF	Noviembre de 2021
Autor(es)	Luz Aída Quintero Velásquez	Diseñadora Instruccional	Regional Distrito Capital - Centro de Gestión Industrial	Diciembre 2021
Autor(es)	Andrés Felipe Velandia Espitia	Revisor Metodológico y Pedagógico	Regional Distrito Capital - Centro de Diseño y Metrología	Febrero 2022
Autor(es)	Rafael Neftalí Lizcano Reyes	Responsable Equipo de Desarrollo Curricular	Regional Santander - Centro Industrial del Diseño y la Manufactura	Febrero 2022
Autor(es)	Darío González	Corrector de Estilo	Regional Distrito Capital - Centro de Diseño y Metrología	Agosto 2022

8. CONTROL DE CAMBIOS

	Nombre	**Cargo**	**Dependencia**	**Fecha**	**Razón del cambio**
Autor(es)	Andrés Felipe Velandia Espitia	Asesor Metodológico	Regional Distrito Capital - Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnológica de la información	Mayo de 2023	Actualización de contenidos
Autor(es)	Liliana Victoria Morales Gualdrón	Responsable Línea de producción Distrito Capital -2023	Regional Distrito Capital - Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnológica de la información	Mayo de 2023	