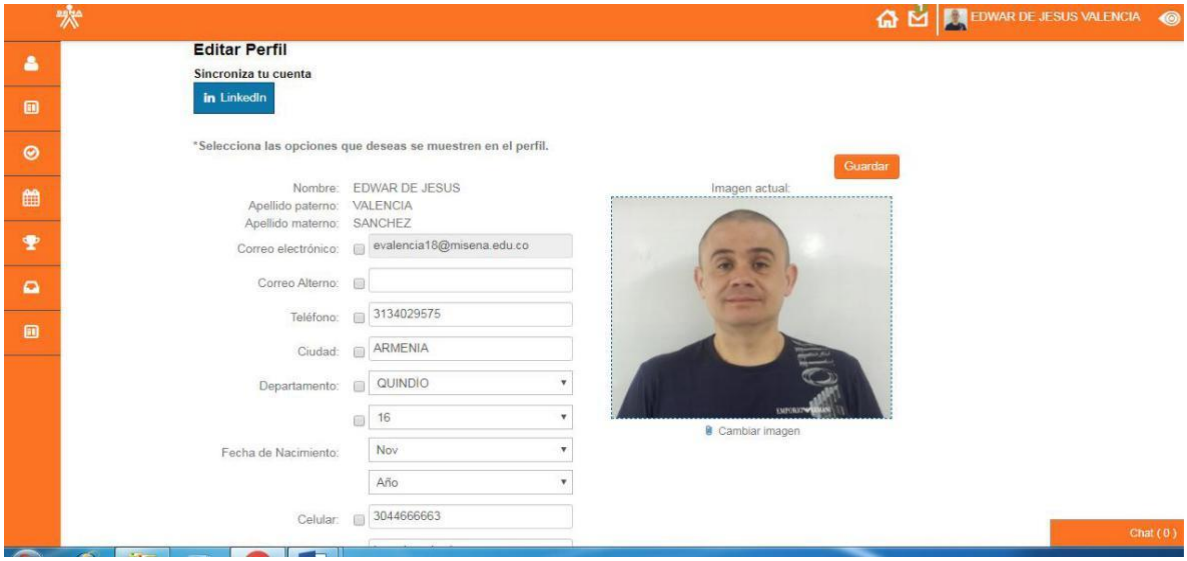
EVIDENCIAS 2

A continuación, se relacionan las evidencias que dan complemento al informe de ejecución mensual de (Edward Valencia Sánchez), correspondiente 11 al 31 del mes de Octubre 2020

Obligación No. 1:
Participar en la planeación de los procesos formativos en modalidad virtual y a distancia, de acuerdo con los lineamientos institucionales, para las áreas relacionadas con su perfil, correspondiente a la "Convocatoria de la APE para la conformación del Banco de Instructores del SENA 2020".

Actividad desarrollada.

Planeación y orientación de las Actividades de Enseñanza - Aprendizaje- Evaluación para los programas virtuales Análisis para el desarrollo móvil con App Inventor **Fichas 2201819, 2201820, 2201821, 2201829**



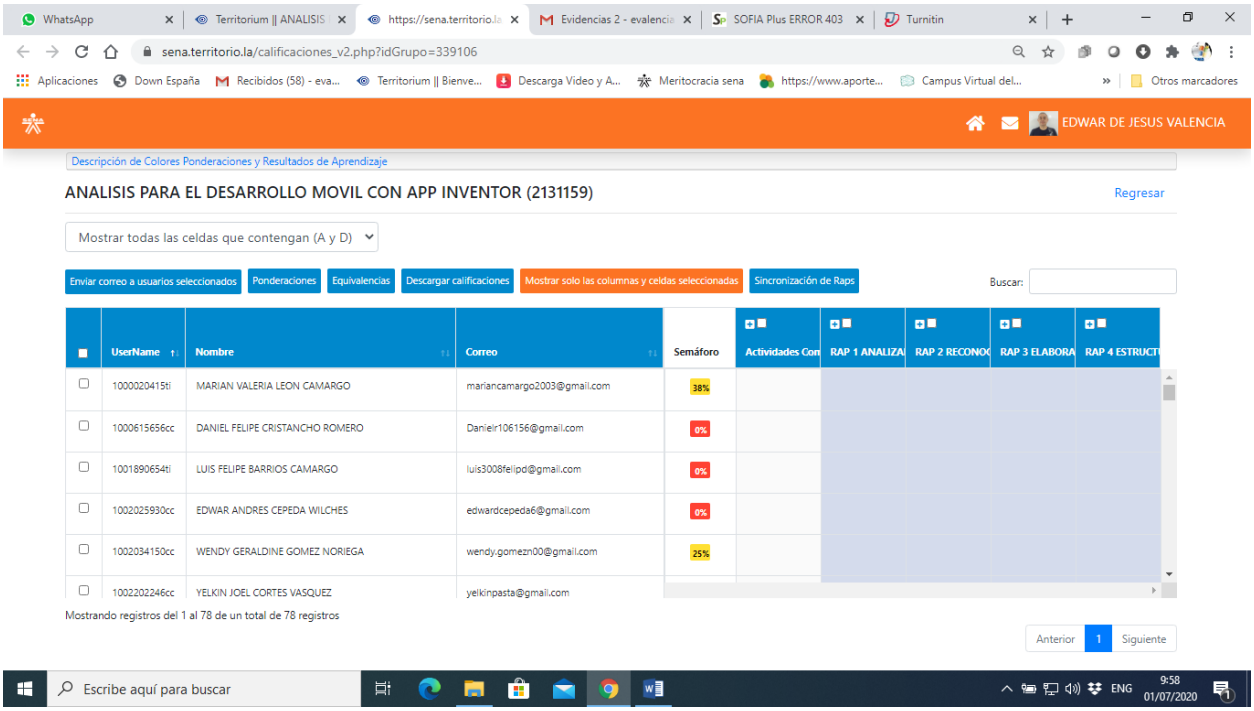
Gráfica 1Diagramación de perfil del instructor

Obligación No. 3

Evaluar los aprendizajes previos correspondientes a las fichas asignadas, de acuerdo con los procedimientos, plazos y herramientas tecnológicas que la entidad defina.

Actividad desarrollada.

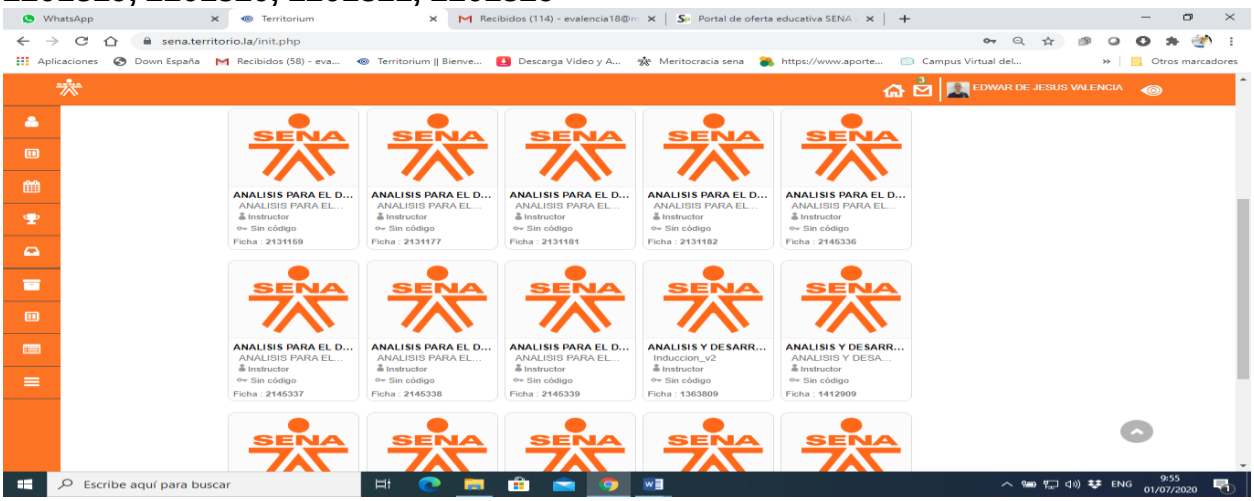
Planeación y orientación de las Actividades de Enseñanza - Aprendizaje- Evaluación para los programas virtuales Análisis para el desarrollo móvil con App Inventor **Fichas 2201819, 2201820, 2201821, 2201829**



Gráfica 2 Diagramación centro de calificaciones plataforma LMS

Obligación No. 4
Ejecutar la formación profesional integral de acuerdo con el diseño curricular y proyecto formativo de los programas relacionados con su perfil.
Actividad desarrollada.

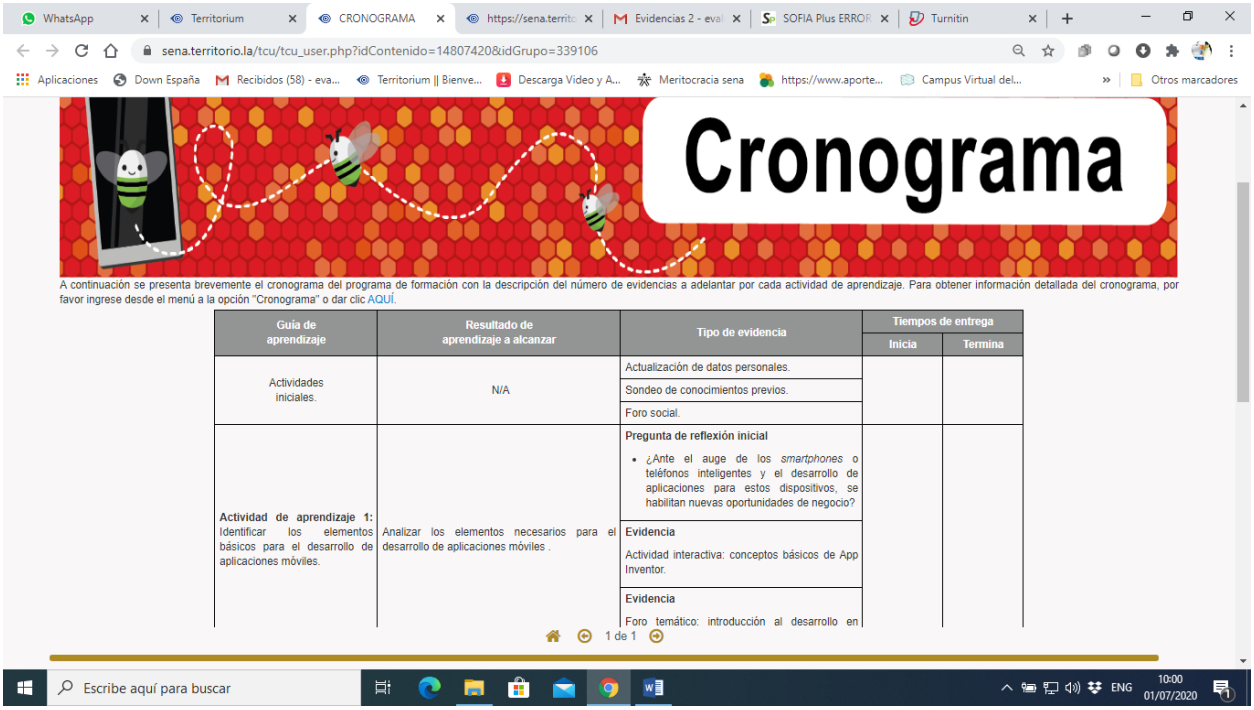
Planeación y orientación de las Actividades de Enseñanza - Aprendizaje- Evaluación para los programas virtuales Análisis para el desarrollo móvil con App Inventor **Fichas 2201819, 2201820, 2201821, 2201829**



Gráfica 3 Fichas asignadas según el perfil de la plataforma LMS

Obligación No. 5
Aplicar según la modalidad y niveles, estrategias de enseñanza, aprendizaje, seguimiento y evaluación de acuerdo a los lineamientos pedagógicos y metodológicos de la entidad.
Actividad desarrollada.

Planeación y orientación de las Actividades de Enseñanza - Aprendizaje- Evaluación para los programas virtuales Análisis para el desarrollo móvil con App Inventor **Fichas 2201819, 2201820, 2201821, 2201829**



Gráfica 4 Pantallazo Semilla del curso

Obligación No. 17
Mantener su autonomía e independencia en la ejecución del contrato, desde el punto de vista técnico y científico, sin perjuicio en la garantía del cumplimiento que deba darse a las estructuras curriculares y los contenidos mínimos incluidos en los programas de formación, el calendario académico de la vigencia contratada, la programación de las sesiones de formación, los objetivos misionales y las normas y directrices institucionales.

Actividad desarrollada.

Planeación y orientación de las Actividades de Enseñanza - Aprendizaje- Evaluación para los programas virtuales Análisis para el desarrollo móvil con App Inventor **Fichas 2201819, 2201820, 2201821, 2201829**

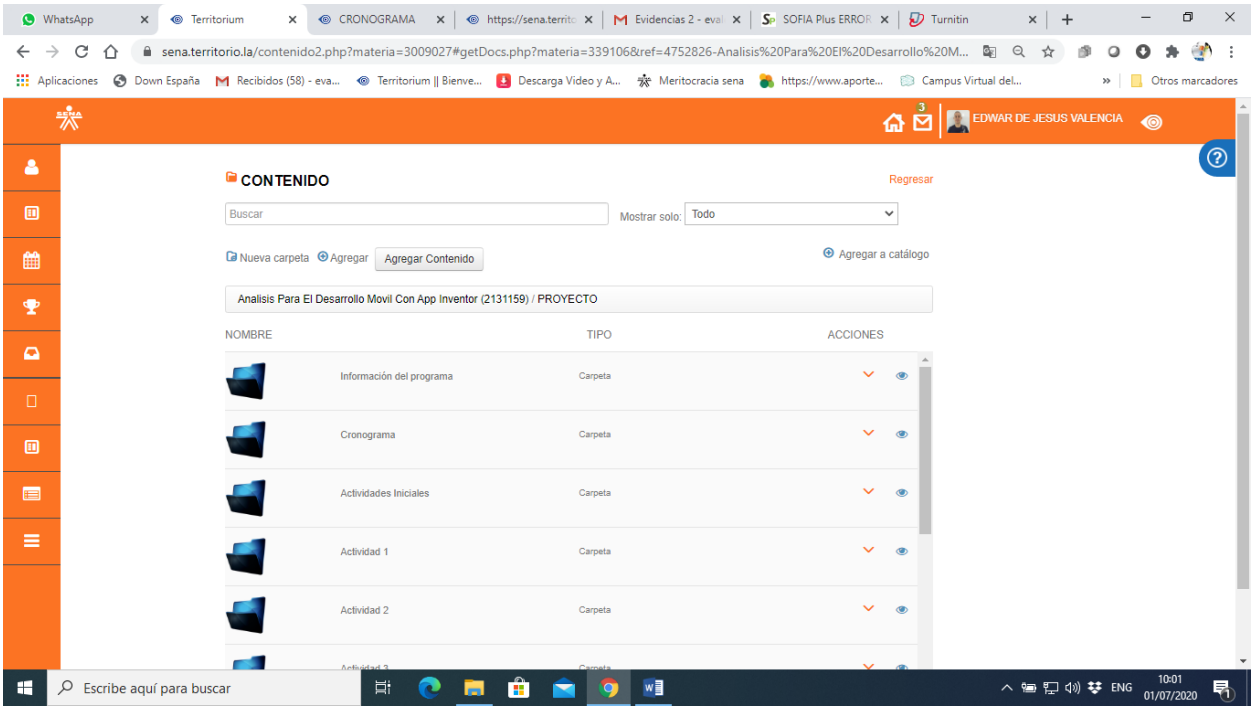


Gráfica 6 Guías de los instrumentos de evaluación

Obligación No. 20
Participar en las actividades de transferencia tecnológica técnica y/o institucional que el SENA y/o el centro de formación desarrolle para el fortalecimiento de habilidades pedagógicas, metodológicas y transversales, así como las acciones de certificación de competencias genéricas y/o técnicas que validen el desempeño como instructor.

Actividad desarrollada.

Transferencias de parte de la Plataforma terrotorium para el manejo adecuado de la formación

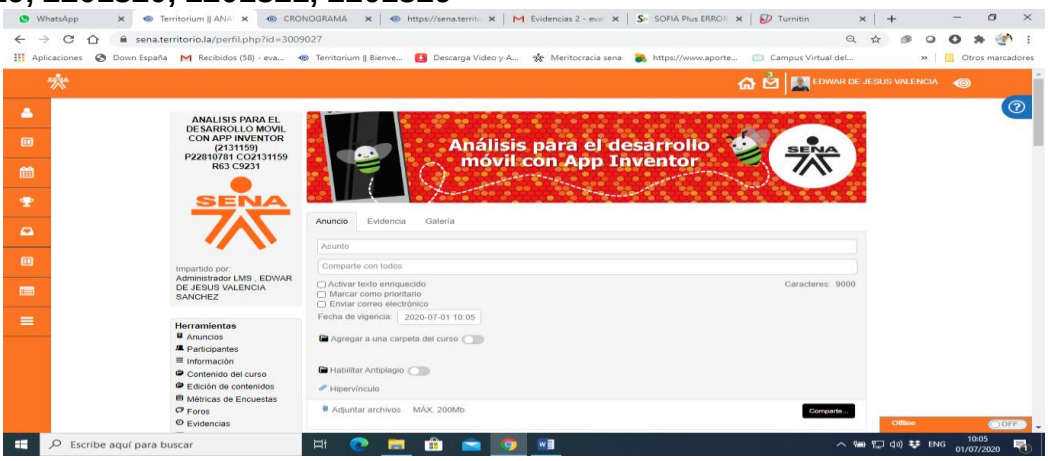


Gráfica 7Pantallazo sesión de la plataforma LMS

Obligación No. 22
Cumplir con los lineamientos de orientación de desempeño del instructor en ambientes virtuales de aprendizaje, las cuales se encuentran en el aplicativo CompromISO –Guía Orientación Formación Ambientes Virtuales de Aprendizaje GFPI-G-014.

Actividad desarrollada.

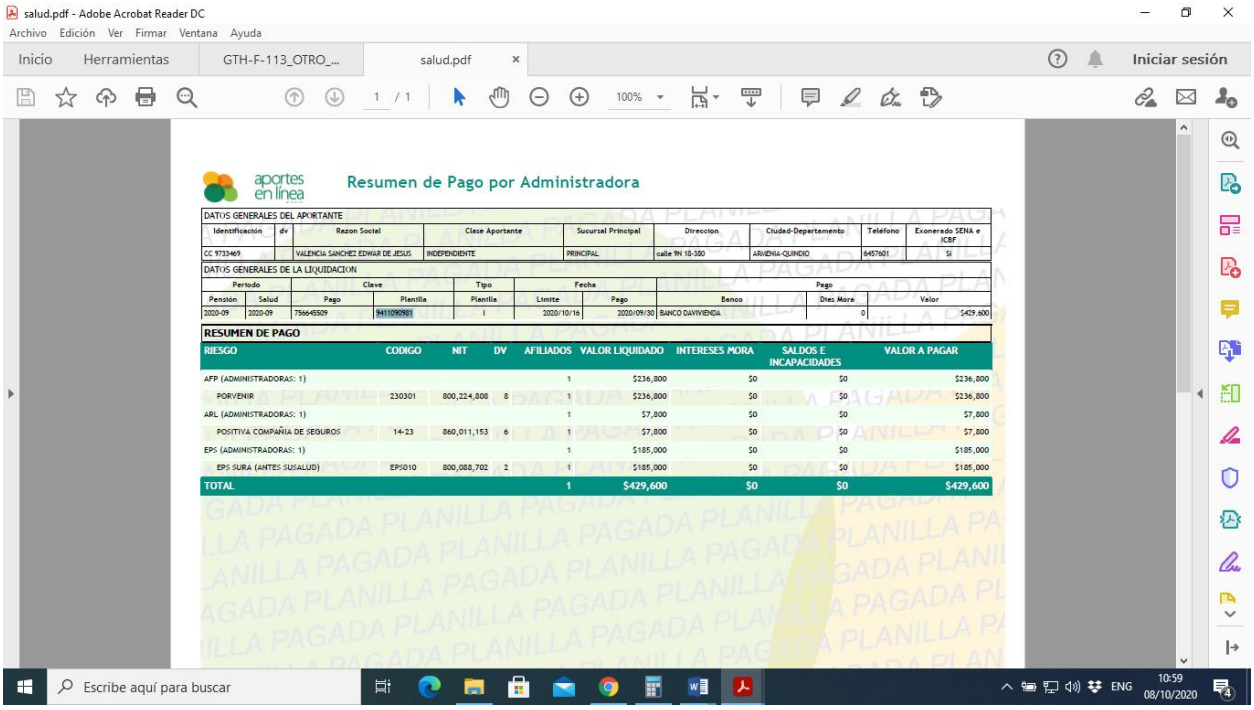
Planeación y orientación de las Actividades de Enseñanza - Aprendizaje- Evaluación para los programas virtuales Análisis para el desarrollo móvil con App Inventor **Fichas 2201819, 2201820, 2201821, 2201829**



Gráfica 9 Pantallazo Menú de la plataforma

Obligación Generales No 14
Realizar los pagos al Sistema de Seguridad Social Integral (salud, pensión y riesgos laborales) de acuerdo con la normatividad vigente, aportando los soportes de pago los cuales deben ser validados para constatar que en efecto el pago de la planilla haya sido recibido por la entidad correspondiente y en caso de incumplimiento total o parcial, responder por las consecuencias y sanciones que disponga la ley.

Acciones realizadas
Pago de aportes mensuales a través del aplicativo Asopagos



Gráfica 10 pago seguridad social Septiembre

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: EDWAR DE JESUS VALENCIA SANCHEZ

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO PARA EL DESARROLLO TECNOLÓGICO DE LA CONSTRUCCIÓN Y LA INDUSTRIA

FECHA INICIAL: 01/10/2020 00:00:00

FECHA FINAL: 31/10/2020 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 2201820 - ANALISIS PARA EL DESARROLLO MOVIL CON APP INVENTOR

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DEFINIR PLATAFORMA DE DESARROLLO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS Y NECESIDADES DEL USUARIO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ANALIZAR LOS ELEMENTOS NECESARIOS PARA EL DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES.

ELABORAR INFORMES PROPONIENDO UNA SOLUCIÓN MÓVIL DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS AVALADOS PARA SU CONSTRUCCIÓN Y PUESTA EN MARCHA.

ESTRUCTURAR LISTAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN SEGÚN LA FUNCIONALIDAD DE LOS ELEMENTOS DE APP INVENTOR.

RECONOCER EVENTOS, MÉTODOS Y PROPIEDADES DE OBJETOS A UTILIZAR EN LA PROYECCIÓN DE LAS SOLUCIONES MÓVILES.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2221688 - VARIABLES Y ESTRUCTURAS DE CONTROL EN LA PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS: JAVA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: CONSTRUIR EL SISTEMA QUE CUMPLA CON LOS REQUISITOS DE LA SOLUCIÓN INFORMÁTICA.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPRENDER Y APLICAR EL CONCEPTO DE CICLOS DE REPETICIÓN, DE ACUERDO A LAS CARACTERÍSTICAS DE LA APLICACIÓN.

CONOCER LOS ELEMENTOS BÁSICOS DE UN LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN ORIENTADO A OBJETOS, SU ENTORNO Y LOS ELEMENTOS NECESARIOS PARA DESARROLLAR UNA SOLUCIÓN.

ENTENDER LA MANERA EN LA QUE SE ASIGNAN VALORES Y SE DESARROLLAN LOS CÁLCULOS, MANEJANDO LOS DIFERENTES TIPOS DE DATOS, LA JERARQUÍA DE OPERACIONES Y EL USO DE FUNCIONES EN JAVA.

IDENTIFICAR Y MANEJAR LOS DIFERENTES TIPOS DE DECISIONES EN EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN JAVA.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 2,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2221691 - VARIABLES Y ESTRUCTURAS DE CONTROL EN LA PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS: JAVA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: CONSTRUIR EL SISTEMA QUE CUMPLA CON LOS REQUISITOS DE LA SOLUCIÓN INFORMÁTICA.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPRENDER Y APLICAR EL CONCEPTO DE CICLOS DE REPETICIÓN, DE ACUERDO A LAS CARACTERÍSTICAS DE LA APLICACIÓN.

CONOCER LOS ELEMENTOS BÁSICOS DE UN LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN ORIENTADO A OBJETOS, SU ENTORNO Y LOS ELEMENTOS NECESARIOS PARA DESARROLLAR UNA SOLUCIÓN.

ENTENDER LA MANERA EN LA QUE SE ASIGNAN VALORES Y SE DESARROLLAN LOS CÁLCULOS, MANEJANDO LOS DIFERENTES TIPOS DE DATOS, LA JERARQUÍA DE OPERACIONES Y EL USO DE FUNCIONES EN JAVA.

IDENTIFICAR Y MANEJAR LOS DIFERENTES TIPOS DE DECISIONES EN EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN JAVA.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 2,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2221690 - VARIABLES Y ESTRUCTURAS DE CONTROL EN LA PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS: JAVA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: CONSTRUIR EL SISTEMA QUE CUMPLA CON LOS REQUISITOS DE LA SOLUCIÓN INFORMÁTICA.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPRENDER Y APLICAR EL CONCEPTO DE CICLOS DE REPETICIÓN, DE ACUERDO A LAS CARACTERÍSTICAS DE LA APLICACIÓN.

CONOCER LOS ELEMENTOS BÁSICOS DE UN LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN ORIENTADO A OBJETOS, SU ENTORNO Y LOS ELEMENTOS NECESARIOS PARA DESARROLLAR UNA SOLUCIÓN.

ENTENDER LA MANERA EN LA QUE SE ASIGNAN VALORES Y SE DESARROLLAN LOS CÁLCULOS, MANEJANDO LOS DIFERENTES TIPOS DE DATOS, LA JERARQUÍA DE OPERACIONES Y EL USO DE FUNCIONES EN JAVA.

IDENTIFICAR Y MANEJAR LOS DIFERENTES TIPOS DE DECISIONES EN EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN JAVA.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 2,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2182381 - ANALISIS PARA EL DESARROLLO MOVIL CON APP INVENTOR

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DEFINIR PLATAFORMA DE DESARROLLO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS Y NECESIDADES DEL USUARIO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ANALIZAR LOS ELEMENTOS NECESARIOS PARA EL DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES.

ELABORAR INFORMES PROPONIENDO UNA SOLUCIÓN MÓVIL DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS AVALADOS PARA SU CONSTRUCCIÓN Y PUESTA EN MARCHA.

ESTRUCTURAR LISTAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN SEGÚN LA FUNCIONALIDAD DE LOS ELEMENTOS DE APP INVENTOR.

RECONOCER EVENTOS, MÉTODOS Y PROPIEDADES DE OBJETOS A UTILIZAR EN LA PROYECCIÓN DE LAS SOLUCIONES MÓVILES.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 2,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2182382 - ANALISIS PARA EL DESARROLLO MOVIL CON APP INVENTOR

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DEFINIR PLATAFORMA DE DESARROLLO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS Y NECESIDADES DEL USUARIO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ANALIZAR LOS ELEMENTOS NECESARIOS PARA EL DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES.

ELABORAR INFORMES PROPONIENDO UNA SOLUCIÓN MÓVIL DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS AVALADOS PARA SU CONSTRUCCIÓN Y PUESTA EN MARCHA.

ESTRUCTURAR LISTAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN SEGÚN LA FUNCIONALIDAD DE LOS ELEMENTOS DE APP INVENTOR.

RECONOCER EVENTOS, MÉTODOS Y PROPIEDADES DE OBJETOS A UTILIZAR EN LA PROYECCIÓN DE LAS SOLUCIONES MÓVILES.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 2,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2182380 - ANALISIS PARA EL DESARROLLO MOVIL CON APP INVENTOR

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DEFINIR PLATAFORMA DE DESARROLLO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS Y NECESIDADES DEL USUARIO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ANALIZAR LOS ELEMENTOS NECESARIOS PARA EL DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES.

ELABORAR INFORMES PROPONIENDO UNA SOLUCIÓN MÓVIL DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS AVALADOS PARA SU CONSTRUCCIÓN Y PUESTA EN MARCHA.

ESTRUCTURAR LISTAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN SEGÚN LA FUNCIONALIDAD DE LOS ELEMENTOS DE APP INVENTOR.

RECONOCER EVENTOS, MÉTODOS Y PROPIEDADES DE OBJETOS A UTILIZAR EN LA PROYECCIÓN DE LAS SOLUCIONES MÓVILES.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 2,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2201821 - ANALISIS PARA EL DESARROLLO MOVIL CON APP INVENTOR

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DEFINIR PLATAFORMA DE DESARROLLO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS Y NECESIDADES DEL USUARIO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ANALIZAR LOS ELEMENTOS NECESARIOS PARA EL DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES.

ELABORAR INFORMES PROPONIENDO UNA SOLUCIÓN MÓVIL DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS AVALADOS PARA SU CONSTRUCCIÓN Y PUESTA EN MARCHA.

ESTRUCTURAR LISTAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN SEGÚN LA FUNCIONALIDAD DE LOS ELEMENTOS DE APP INVENTOR.

RECONOCER EVENTOS, MÉTODOS Y PROPIEDADES DE OBJETOS A UTILIZAR EN LA PROYECCIÓN DE LAS SOLUCIONES MÓVILES.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2182383 - ANALISIS PARA EL DESARROLLO MOVIL CON APP INVENTOR

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DEFINIR PLATAFORMA DE DESARROLLO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS Y NECESIDADES DEL USUARIO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ANALIZAR LOS ELEMENTOS NECESARIOS PARA EL DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES.

ELABORAR INFORMES PROPONIENDO UNA SOLUCIÓN MÓVIL DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS AVALADOS PARA SU CONSTRUCCIÓN Y PUESTA EN MARCHA.

ESTRUCTURAR LISTAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN SEGÚN LA FUNCIONALIDAD DE LOS ELEMENTOS DE APP INVENTOR.

RECONOCER EVENTOS, MÉTODOS Y PROPIEDADES DE OBJETOS A UTILIZAR EN LA PROYECCIÓN DE LAS SOLUCIONES MÓVILES.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 2,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2221686 - VARIABLES Y ESTRUCTURAS DE CONTROL EN LA PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS: JAVA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: CONSTRUIR EL SISTEMA QUE CUMPLA CON LOS REQUISITOS DE LA SOLUCIÓN INFORMÁTICA.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPRENDER Y APLICAR EL CONCEPTO DE CICLOS DE REPETICIÓN, DE ACUERDO A LAS CARACTERÍSTICAS DE LA APLICACIÓN.

CONOCER LOS ELEMENTOS BÁSICOS DE UN LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN ORIENTADO A OBJETOS, SU ENTORNO Y LOS ELEMENTOS NECESARIOS PARA DESARROLLAR UNA SOLUCIÓN.

ENTENDER LA MANERA EN LA QUE SE ASIGNAN VALORES Y SE DESARROLLAN LOS CÁLCULOS, MANEJANDO LOS DIFERENTES TIPOS DE DATOS, LA JERARQUÍA DE OPERACIONES Y EL USO DE FUNCIONES EN JAVA.

IDENTIFICAR Y MANEJAR LOS DIFERENTES TIPOS DE DECISIONES EN EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN JAVA.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 2,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2201829 - ANALISIS PARA EL DESARROLLO MOVIL CON APP INVENTOR

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DEFINIR PLATAFORMA DE DESARROLLO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS Y NECESIDADES DEL USUARIO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ANALIZAR LOS ELEMENTOS NECESARIOS PARA EL DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES.

ELABORAR INFORMES PROPONIENDO UNA SOLUCIÓN MÓVIL DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS AVALADOS PARA SU CONSTRUCCIÓN Y PUESTA EN MARCHA.

ESTRUCTURAR LISTAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN SEGÚN LA FUNCIONALIDAD DE LOS ELEMENTOS DE APP INVENTOR.

RECONOCER EVENTOS, MÉTODOS Y PROPIEDADES DE OBJETOS A UTILIZAR EN LA PROYECCIÓN DE LAS SOLUCIONES MÓVILES.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 2201819 - ANALISIS PARA EL DESARROLLO MOVIL CON APP INVENTOR

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: DEFINIR PLATAFORMA DE DESARROLLO PARA DISPOSITIVOS MÓVILES SEGÚN LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS Y NECESIDADES DEL USUARIO.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

ANALIZAR LOS ELEMENTOS NECESARIOS PARA EL DESARROLLO DE APLICACIONES MÓVILES.

ELABORAR INFORMES PROPONIENDO UNA SOLUCIÓN MÓVIL DE ACUERDO CON LOS PROCEDIMIENTOS AVALADOS PARA SU CONSTRUCCIÓN Y PUESTA EN MARCHA.

ESTRUCTURAR LISTAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN SEGÚN LA FUNCIONALIDAD DE LOS ELEMENTOS DE APP INVENTOR.

RECONOCER EVENTOS, MÉTODOS Y PROPIEDADES DE OBJETOS A UTILIZAR EN LA PROYECCIÓN DE LAS SOLUCIONES MÓVILES.

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 40,00

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS:	176,00

EVENTOS DE DIVULGACIÓN TECNOLÓGICA - EDT´s

FICHA	FECHA INICIO	FECHA FINAL	EVENTO	HORAS

TOTAL TIEMPO EDT´s:	0,00

ACTIVIDADES ADICIONALES

FECHA INICIAL	FECHA FINAL	ACTIVIDAD	HORAS

TOTAL ACTIVIDADES ADICIONALES:	0,00

INSTRUCTOR: EDWAR DE JESUS VALENCIA SANCHEZ

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO PARA EL DESARROLLO TECNOLÓGICO DE LA CONSTRUCCIÓN Y LA INDUSTRIA