

PROCESO DIRECCIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación:
GESTIÓN DE LA ESTRATEGIA DE COMPETICIONES EN LA FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
- Código del Programa de Formación:
41311367
- Competencia:
ENCAMINAR LA IMPLEMENTACIÓN DEL MARCO ESTRATÉGICO ACORDE CON CRITERIOS TÉCNICOS
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar:
Contextualizar el desarrollo de competencias en habilidades técnicas como estrategia para fortalecer la calidad de la formación profesional integral a partir de estándares nacionales o internacionales. Planear el desarrollo de competencias en habilidades técnicas en el contexto de la formación profesional integral teniendo en cuenta referentes nacionales o internacionales
- Duración de la Guía: **44 horas (10 desescolarizadas y 34 presenciales)**

2. PRESENTACIÓN

En el SENA se viene estructurando la mejora continua y la retroalimentación del aprendizaje, con propósito multiplicador y como herramienta didáctica de los procesos de la formación profesional integral, se hace uso de las competencias, siendo elemento de diagnóstico, nivelación y evidencia del estado formativo de los aprendices, e identifica qué aspectos se deben mejorar para alcanzar niveles de alta calidad en los programas. En esta guía, a partir de un proyecto prueba, se aplicará los roles, tiempos, planeación, ejecución y evaluación de un proyecto básico con poca duración, pero alta exigencia en los estándares de calidad, se hará uso de los formatos, conceptos, terminología y aspectos de alta relevancia que se debe tener en cuenta en este tipo de competencias nacionales e internacionales.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Momento 1 - Actividades de Reflexión inicial.

¿Alguna vez ha participado en una competición deportiva, ha interactuado en juegos de mesa o videojuegos compitiendo contra alguien?, seguramente ¡sí!, de igual manera, a continuación, tendrá la posibilidad de hacerlo.

En los grupos asignados por su instructor, recree los siguientes escenarios:

Escenario 1: De manera individual, cuente los números del 1 al 50 en voz alta.

Escenario 2: Asigne los siguientes roles a los integrantes de su equipo: Competidor 1, Competidor 2, Competidor 3, Evaluador 1, Evaluador 2, Evaluador 3.

Cada competidor tendrá una oportunidad para contar la mayor cantidad de números en orden ascendente y sin respirar.

La competencia la ganará el competidor que llegue hasta el número mayor, respetando las reglas de juego y los evaluadores anotarán los resultados y determinarán el ganador de la primera fase de la competición.

Posteriormente, los dos primeros lugares se enfrentarán entre sí para determinar el ganador del grupo.

Como grupo aplique las siguientes preguntas con el fin de comparar la experiencia individual de ambos escenarios:

Aspecto	Trabajo individual (escenario 1)	En competición (Escenario 2)
¿La concentración fue mejor en?		
¿El esfuerzo personal fue mayor en?		
¿La motivación para realizar la actividad fue mayor en?		
¿El deseo de volverlo a realizar de una mejor manera fue mayor en?		
¿La necesidad de tener reglas claras o específicas?		
¿La frustración, al sentir que perdía o que alguien sacaba ventaja de la situación fue mayor en?		

Tomando como punto de partida el consolidado de información al responder las preguntas, como equipo realice una infografía donde se evidencie las percepciones del grupo en cada uno de los escenarios, teniendo en cuenta los parámetros entregados.

Para realizar la infografía podrá implementar cualquiera de los siguientes programas PowerPoint, Info.gram, Piktochart, Easel.ly, Canva o cualquier otra plataforma para diagramar o plantillar apoyos visuales digitales.

Entregable GA2 – EV1: Participación en Debate Temático "Reflexión - Socialización de experiencia y resultados de la valoración escenario 1 - escenario 2" Por favor haga su participación en el Debate de reflexión que se llevara a cabo durante su encuentro presencial o en un **encuentro sincrónico** a través de la herramienta de videoconferencia que su instructor le indique, de acuerdo al cronograma de entregables concertado con su instructor.

En el debate temático cada grupo debe subir la infografía solicitada en el espacio asignado por el instructor.

Momento 2 - Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje.

Antes de ejecutar una competición, es necesario realizar una correcta planeación con el objetivo de tener en cuenta todos los recursos físicos, humanos, financieros, de tiempo, logísticos y técnicos que permitan llevar a cabo una competición de calidad y lograr desarrollar o mejorar las habilidades técnicas, habilidades blandas y habilidades para la vida de los competidores.

Elementos a tener en cuenta para la planeación de una Competición:

1. **La caracterización de la habilidad:** Hace referencia al conjunto de conocimientos y destrezas susceptibles a ser evaluadas durante la competición, ofreciendo un punto de referencia para que los competidores puedan conocer el alcance que tiene la competición y puedan identificar los aspectos que necesitan fortalecer para tener buenos resultados. Esta caracterización debe ajustarse a una o varias funciones propias de una ocupación u oficio y preferiblemente estar validadas por el sector productivo.

La caracterización de una habilidad debe presentar un **conjunto de secciones** donde cada una representa una destreza o conocimiento general con un determinado porcentaje de relevancia o importancia dentro de la habilidad. Cada sección a su vez se encuentra detallada en su interior con conocimientos y destrezas más precisas.

A continuación, se presenta el ejemplo de la caracterización de una habilidad.

Habilidad: *Preparación de Fiestas*

N°	SECCIÓN	% RELEVANCIA
1	Diseño y Decoración.	30
	Usa programa ofimático para diseñar tarjetas de invitación.	
	Sigue estándares para la decoración del lugar de la fiesta.	
2	Logística.	40
	Realiza cronogramas de trabajo.	
	Resuelve problemas presentados durante la preparación y ejecución de la fiesta.	
	Conoce los diferentes menús a contratar de acuerdo con el horario y tipo de fiesta.	
3	Organización y gestión del trabajo en equipo.	20
	Identifica los roles y las funciones en los equipos de trabajo para la realización de fiestas.	
	Establece responsabilidades usando matrices de responsabilidad.	
4	Comunicación y habilidades interpersonales.	10
	Comunicarse de manera efectiva con clientes tanto internos como externos y mostrar un buen entendimiento de términos específicos de la técnica y la industria.	
	TOTAL	100

En los grupos de trabajo y habilidades asignados por el instructor, realizar la caracterización correspondiente.

En la carpeta **GUÍA 2, momento 2** encontrará el archivo **Entregable GA2 - EV2 - Caracterización de una habilidad**, el cual podrá tomar de apoyo para hacer la consolidación de la caracterización, de igual manera en grupo deberán hacer una presentación como apoyo visual, donde expliquen cada una de las secciones

que se plantean en la caracterización, para esto podrá implementar cualquiera de los siguientes programas PowerPoint, Prezi, Canva, Google Slides, Haiku Deck, Slidebean.

Entregable GA2 - EV2: Participación en Debate Temático "Caracterización de una habilidad" Por favor haga su participación por grupo en el debate temático que se llevará a cabo durante su encuentro presencial o en un **encuentro sincrónico** a través de la herramienta de videoconferencia que su instructor le indique, de acuerdo al cronograma de entregables concertado con su instructor.

En el debate temático cada grupo debe:

- Subir la presentación con el material de apoyo y hacer una breve explicación sobre la habilidad asignada.
- Plantear 3 preguntas que le hayan surgido como grupo haciendo la caracterización.
- Comentar o hacer 3 preguntas a otro grupo sobre el planteamiento en la caracterización de esa habilidad.

Momento 3 - Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización).

Culminada la actividad de contextualización e identificación, daremos inicio a la apropiación e interpretación de los elementos fundamentales de una competición de acuerdo con los parámetros establecidos. Para esto es necesario que tome como referencia, la información entregada en la Guía 1 - Momento 4 ***"Reglamento y lineamientos de competencia WSC 2018", "Reglamento y lineamientos de competencia WSC 2019 - 2021"***

Subactividades: Por medio de las siguientes subactividades, usted podrá asociar, contextualizar y aplicar esta información a la ejecución de una estrategia de competencia:

3A. Tomando como referencia los documentos anteriores y teniendo en cuenta que cada ciclo de competencia es diferente se hace necesario revisar la trazabilidad de cada ciclo antes de participar en la competencia, con lo anterior usted debe realizar un análisis donde:

- Identifique cada uno de los roles que se asignan en los dos reglamentos.
 - Identifique las funciones asignadas a cada rol.
 - Asocie cada rol a un rol de la institución, es decir el paralelo académico del rol en competencia.
 - Identifique cada rol de competencia con la persona asignada en su regional (nombre y cargo).
 - Compare los ciclos de competencia.
 - Revise en que ciclo participado y que resultado ha obtenido su regional (WSC 2018 – WCS 2019 – 2021)
1. Teniendo en cuenta el análisis anterior realice un cuadro comparativo donde presente las características mas importantes que tuvieron cambios de un reglamento a otro.
 2. Diseñe un crucigrama o una sopa de letras dónde especifique cada uno de los roles en competencia. Para esto podrá implementar cualquiera de los siguientes programas CrossWord Forge, CrossWord Puzzle Games, Word Search Maker, Word Search Generator, Excel.

Entregable GA2 – EV3-A: Participación en Debate Temático "Lineamientos y reglamento de competencia WorldSkills Colombia" A través de un encuentro sincrónico o presencial haga entrega del cuadro comparativo y cucigrama o sopa de letras en el espacio asignado según las indicaciones de su instructor.

Solucione el crucigrama o sopa de letras asignada por su instructor y suba su repuesta en el espacio asignado.

3B. Tomando como material de apoyo la presentación sobre la estrategia WorldSkills Colombia, utilizada en el momento 3 de la guía 1 “**carpeta guía 1, momento 3B - INFORMACIÓN GENERAL ESTRATEGIA WORLD SKILLS COLOMBIA 2020**” Visualicé y asocie su programa de formación a una de las 37 habilidades que allí se encuentran.

Con el fin de conocer y contextualizarse con la habilidad afin, ingrese a los siguientes LINKS y descargue información y material de apoyo:

Descriptivos técnicos actuales:

<https://drive.google.com/drive/folders/13MgAAsRDwuplEZ2aRyfquS8epXAJ-YaE>

Proyectos prueba y documentación general.

<https://drive.google.com/drive/folders/1UsU143GPXlq1zlkCRUE49a3trYrB5oM5>

Por habilidad debe descargar los siguientes documentos:

- Documentos de la estrategia:
 - Descriptivo técnico.
 - Proyecto prueba.
 - Listado de infraestructura.
 - Reglamento específico de la habilidad.
 - Documentos de gestión de la habilidad.
- Procedimiento de evaluación.

Realicé una presentación como apoyo visual, donde explique cada una de los documentos de la habilidad, como mínimo debe hacer énfasis en:

- Nombre de la Habilidad
- Descripción asociada al perfil de trabajo u ocupación
- Especificaciones estándar worldskills colombia
- Criterios de evaluación
- El uso de la medición y el juzgamiento
- Procedimiento y características de evaluación de la habilidad
- Proyecto prueba
- Foro de discusión
- Caja de herramientas del competidor
- Reglas específicas de la habilidad

Para el desarrollo de la presentación podrá implementar cualquiera de los siguientes programas PowerPoint, Prezi, Canva, Google Slides, Haiku Deck, Slidebean.

Si en la ficha se encuentra coincidencia de personas por habilidad, el trabajo se puede realizar en grupo.

Entregable GA2 – EV3-B: Participación en **Debate Temático "Documentos por habilidad"** Por favor haga su participación por habilidad en el debate temático que se llevará a cabo durante su encuentro **encuentro presencial o sincrónico** a través de la herramienta de videoconferencia que su instructor le indique, de acuerdo al cronograma de entregables concertado con su instructor.

En el debate temático cada habilidad debe:

- Subir la presentación con el material de apoyo.
- Hacer una breve sustentación dónde explique cada uno de los aspectos mencionados.
- Hacer una breve discusión sobre el manejo de cada habilidad, diferencias y similitudes.

3C. Su instructor asignará grupos de trabajo y través de un encuentro sincrónico realizara un taller de aplicación sobre los procedimientos de evaluación implementados en competencia:

- Fundamentos de funcionamiento CIS
- Elaboración de criterios de evaluación
- Evaluación por medición
- Evaluación por juzgamiento y estandar de evaluación
- Grupos de evaluación para medición
- Grupos de evaluación para juzgamiento
- Ejercicio practico de evaluación por medición y juzgamiento
- Registro en el CIS

3D. Participe en la competición asignada por el instructor asumiendo los roles de acuerdo con las orientaciones de su instructor.

Ejecutar las funciones asignadas durante el desarrollo de la competición de acuerdo con los roles establecidos.

- Planeación de la habilidad. (Revisión agenda)
- Reglamento y lineamientos de competencia WSC 2019 - 2021 (Lectura de documento)
- Asignación de Roles. (Distribución y asignación de equipos de trabajo)
- Descriptivo técnico. (Lectura y validación del documento)
- Proyecto prueba. (Lectura y validación del documento)
- Lista de Infraestructura. (Lectura del documento)
- Criterios de evaluación. (Lectura y validación del documento - ajustes del 30%)
- Montaje (Validación del espacio y lista de infraestructura)
- Registro de competidores. (Revisión en el aplicativo)
- Firma de documentos. (Lectura y familiarización con documentos de inicio)
- Saludo de bienvenida. (Jefe de expertos)
- Instrucciones de salud y seguridad en el trabajo.
- Revisión de Caja de herramientas.
- Familiarización.
- Competencia.
- Evaluación.
- Entrega de resultados.
- Desmontaje de la habilidad.

Entregable GA2 – EV3-D: Participar Activamente en la ejecución de la competencia, según el rol asignado de manera proactiva, dinámica y lúdica.

Momento 4 - Actividades de transferencia del conocimiento

Culminada la actividad de apropiación, daremos inicio a la transferencia del conocimiento teórico y práctico adquirido. Para esto es necesario que continúen en los equipos asignados en el momento 3B.

Subactividades: Por medio de las siguientes subactividades, usted podrá Transferir la experiencia en la ejecución de una estrategia de competición.

4A Junto a su equipo realice una presentación audiovisual donde respondan las siguientes preguntas:

- Análisis:
 - ¿Cuál fue la experiencia de cada uno de los roles?
 - ¿Cómo se siente la experiencia desde el rol de competidor en la competencia?
 - ¿Cómo se siente la experiencia del experto en la evaluación?
 - ¿Cómo equipo que considera usted que hizo falta frente al análisis de resultados?

Para el desarrollo de el material audiovisual podrá implementar cualquiera de los siguientes programas:

Videos Interactivos – Vizia, Adventr **Animaciones** – GoAnimate, Powtoon **Screencasts**
- Loom, Screen-o-matic son **Cómics** - Pixton, StripGenerator

Entregable GA2 - EV4-A: Participación en **Debate Temático "Análisis – ejecución de la competencia"**

Por favor haga su participación por equipos en el debate temático que se llevará a cabo durante su **encuentro presencial o sincrónico** a través de la herramienta de videoconferencia que su instructor le indique, de acuerdo al cronograma de entregables concertado con su instructor.

En el debate temático cada equipo debe:

- Subir el material audiovisual.
- Intercambiar experiencias con otros equipos.
- Hacer una breve discusión sobre las diferentes experiencias en cada uno de los roles.
- Junto a su instructor se debe socializar el consolidado de la retroalimentación de la experiencia en la participación de la competencia.

4B Tomando como referente la reflexión final del momento 4A, en los equipos de trabajo asignados realice un benchmarking donde plantea diferentes estrategias de implementación en el que hacer formativo.

Articulación de los procesos de la estrategia WSC y sus aportes con las áreas misionales y diferentes dependencias del SENA (Redes de conocimiento, Mesas sectoriales, Relaciones corporativas, Etc.)

Para la consolidación del benchmarking realice un documento donde se evidencie el paralelo en el planteamiento de las diferentes estrategias de implementación.

Puede tomar referencia la planeación pedagógica y las orientaciones para elaborar guías de aprendizaje citado en la guía de desarrollo curricular.

Entregable GA2 – EV4-B: En el espacio generado por su instructor y con las indicaciones del mismo para la entrega de esta actividad, usted debe adjuntar la consolidación del benchmarking en el documento solicitado como evidencia. Debe concertar un espacio para la retroalimentación de su actividad con su instructor.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Tome como referencia la técnica e instrumentos de evaluación citados en la guía de Desarrollo Curricular

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
<p>Evidencias de Conocimiento:</p> <p>Respuestas a preguntas sobre el lineamientos y reglamento, así como su experiencia en las actividades y reflexión final</p> <p>Evidencias de Desempeño:</p> <p>Proceso de ejecución del proyecto prueba y cumplimiento de las funciones del rol asignado.</p> <p>Evidencias de Producto:</p> <p>entrega del producto final del proyecto prueba y formato de evaluación</p>	<p>Determina requerimientos de la competición de acuerdo con la caracterización de las habilidades y referentes internacionales.</p> <p>Clasifica las fases de una competición a partir de los referentes técnicos Nacionales e internacionales.</p> <p>Plantea el desarrollo de una competición de acuerdo con los referentes técnicos propios un área del conocimiento y referentes nacionales e internacionales</p>	<p>Infografías</p> <p>Presentaciones</p> <p>Didáctica de competencias</p> <p>Juegos de Rol</p> <p>Lista de chequeo de Evaluación del producto</p> <p>Observación directa</p> <p>Respuestas a preguntas</p> <p>Benchmarking</p>

5. GLOSARIO DE TERMINOS

Worldskills Internacional: Es el centro mundial de desarrollo de habilidades y la excelencia. A través de la cooperación y el desarrollo entre la industria, el gobierno, organizaciones, e instituciones internacionales, se promueve los beneficios y la necesidad de los profesionales cualificados a través de proyectos pruebas, las habilidades e intercambio de conocimientos.

Lista de infraestructura: Detalla todos los materiales y equipos que serán proporcionados por el organizador de la competición para una competición de una habilidad. Está elaborado por los expertos y revisado en cada uno.

Comité Técnico: Compuesto por los delegados técnicos de cada miembro. Presidido por el vicepresidente asuntos técnicos, reunidos por su invitación, se ocupa de todas las cuestiones técnicas y de organización de

nivel superior relacionadas con las competencias de habilidad. El Comité Técnico informa al Consejo de Administración y la Asamblea General a través de su Presidente.

Reglas de competición: Regulan la organización y ejecución de la Competencia de Worldskills para todas las competencias de habilidad. Se actualizan por el Comité Técnico y ratificado por la Asamblea General.

Descriptivo Técnico: Cada competencia de habilidades tiene una descripción técnica que define todos los aspectos específicos de calificación de la competencia que incluye: Nombre de la habilidad, especificaciones estándar y alcance del trabajo: es decir, los requisitos de cualificación para los competidores y cuáles son las habilidades que se requieren para la competencia. El desarrollo, selección, validación, el 30% de cambio y la circulación del proyecto prueba. Las especificaciones de evaluación y los procedimientos y requisitos para el puntaje. Desarrollo de la competición. Condiciones específicas de seguridad que requiera la habilidad. Materiales y equipos a ser suministrados por los competidores y los expertos, cuales son prohibidos en el taller. La comercialización de la habilidad y los medios de comunicación. La sostenibilidad de la habilidad.

Proyecto Prueba: Es el trabajo que tiene que ser llevado a cabo por los competidores para demostrar dominio de sus habilidades. El descriptivo técnico especifica los estándares, el alcance del trabajo, el formato y su estructura, validación, desarrollo, selección, circulación y el cambio (si es apropiado) del proyecto prueba. Cada proyecto prueba está diseñada para tomar entre 15 y 22 horas de tiempo de trabajo, dentro de los cuatro días de competición. El proyecto prueba está diseñado para permitir a los competidores demostrar especificaciones estándar contenidos en el descriptivo técnico. Debe tener grado de dificultad para que los competidores sean clasificados por su capacidad para realizarlos. Al mismo tiempo, los expertos deben minimizar el espacio, infraestructura y los recursos requeridos.

Criterios de Evaluación: El proyecto prueba completo, se evalúa de acuerdo con los procedimientos de evaluación internacional Worldskills sobre la base de las especificaciones estándares definidos en la descripción técnica y las normas de competencia.

CIS Sistema de Información de la Competencia: Es un software que gestiona todos los aspectos de los puntajes y los resultados de cada competición. Se utiliza para crear o importar los esquemas de puntuación, genera hojas de puntaje y registra o calcula el puntaje para cada competidor. Calcula todos los resultados para todas las competencias y enumera todos los ganadores de medallas, y también puede generar resultados globales para cada miembro.

Caja de Herramientas (Toolbox): En cada habilidad, cada día un equipo de expertos examina el contenido de cada caja de herramientas del competidor. Cualquier artículo que podría dar una ventaja injusta a un competidor no se deja utilizar en la competición.

Reglamento de Competición: Cada competición requiere definir una serie de reglas para su organización y ejecución. Entre ellas, las más relevantes son:

Requisitos del Competidor: Indica cuáles son las condiciones que una persona debe cumplir para poder competir (edad, perfil, pruebas de selección, etc).

Procedimiento de inscripción: Determina los pasos a seguir para llevar a cabo la inscripción o registro de competidores para participar de una competición.

Roles: Especifica los diferentes actores que intervienen durante la ejecución de la competición, define sus responsabilidades y los requisitos para cumplir con su rol.

Comunicación: Relaciona los canales de comunicación a emplear antes y durante la competición, así como el protocolo de comunicación a emplear.

Reglas durante la ejecución de las pruebas: Detalla todas las normas, políticas y procedimientos que sirven de apoyo para garantizar la transparencia y equidad durante la ejecución de las pruebas.

Procedimiento de evaluación: Describe con precisión cómo se llevará a cabo la evaluación de las pruebas.

Procedimiento para resolución de conflictos: Describe el paso a paso y los diferentes entes de autoridad para resolver cualquier conflicto que se presente durante la competición.

Sanciones disciplinarias: Especifica las diferentes sanciones o penalizaciones en las que podrían incurrir los diferentes actores que formen parte de una competición en caso de comprobarse alguna conducta indebida o falta al reglamento.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Para consultar las referencias utilizadas en las Actividades de Aprendizaje propuestas en la Guía 2, es necesario dirigirse al material descargable ubicado la **Carpeta Información del programa, donde reposan las carpetas, guías y sus materiales de apoyo.**

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Julian Andres Valencia	Instructor	Centro Automatización Industrial	Julio 8 de 2016
Autor (es)	Nevardo Sánchez	Instructor	Centro de Electricidad, Electrónica y Telecomunicaciones	Julio 8 de 2016
Autor (es)	Marco Tulio Ramírez	Instructor	Centro de Industria y la Construcción	Julio 8 de 2016
Autor (es)	Luz María Arango	Instructor	Centro de Atención al Sector Agropecuario	Julio 8 de 2016
Autor (es)	Daniel Espitia	Instructor	Centro Industrial de Mantenimiento y Manufactura	Julio 8 de 2016
Autor (es)	Lucy Alejandra Gutierrez	Instructor	Centro de Manufactura en Textil y Cuero	Julio 8 de 2016
Autor (es)	Marcela Jiménez	Instructor	Centro de Gestión Administrativa y Fortalecimiento Empresarial	Julio 8 de 2016

8. CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)	Daniel Espitia	Instructor	Centro Industrial de Mantenimiento y Manufactura	marzo 2018	ACTUALIZACIÓN
Autor (es)	Izeth Maritza Rodriguez	Instructor	Centro de Manufactura en Textil y Cuero	marzo 2018	ACTUALIZACIÓN
Autor (es)	Lucy Alejandra Gutierrez R	Instructor	Centro de Manufactura en Textil y Cuero	marzo 2018	ACTUALIZACIÓN
	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)	Izeth Maritza Rodriguez	Instructor	Centro de Manufactura en Textil y Cuero	Abril 2020	ACTUALIZACIÓN
Autor (es)	Lucy Alejandra Gutierrez R	Instructor	Centro de Manufactura en Textil y Cuero	Abril 2020	ACTUALIZACIÓN

Todo cambio o ajuste realizado a este documento debe ser informado al Delegado Técnico de la Estrategia Worldskills Colombia – Dirección General – yruinque@sena.edu.co