PROCESO					
GESTIÓN CONTRACTUAL					
NOMBRE DEL FORMATO					
INFORME MENSUAL DE EJECUCIÓN CONTRACTUAL					
CLASIFICACIÓN DE LA INFORMACIÓN					
Pública		Pública Clasificada		Pública Reservada	

Marzo de 2026

Sistema Integrado de Gestión y Autocontrol

Generalidades:

1) Este formato tiene por objeto dar cuenta de la ejecución mensual que un contratista desarrolla con ocasión de un contrato de prestación de servicios profesionales y de apoyo a la gestión.
2) La acreditación del documento por el contratista brinda al supervisor las herramientas que le permiten verificar la ejecución del contrato para efectos de pago.
3) El formato está asociado al Manual de Contratación (GCCON-M-001) y al Manual Supervisión e Interventoría (GCCON-M-002), así como a los procedimientos que rigen la gestión contractual de la entidad.
4) Este formato es diligenciado por el contratista y es revisado y aprobado por el supervisor del contrato. De igual forma, también podrá ser suscrito por el ordenador del gasto.
5) Su diligenciamiento se debe dar cada vez que se realice un reporte mensual de actividades.
6) **El formato no requiere ser impreso.** Sin embargo, debe ser cargado en las plataformas administradas por Colombia Compra Eficiente.
7) Este formato, una vez diligenciado, deberá archivarse de conformidad con lo establecido en las tablas de retención documental de la entidad.
8) El contenido que se encuentra en color diferente a negro, entre paréntesis o con el signo "[]" son orientaciones para el diligenciamiento del formato.
9) El formato puede ser modificado en aquellos apartados en que así se indique.
10) Las notas internas son situaciones o recomendaciones que se deben tener en cuenta al momento de elaborar el formato. No obstante, las mismas deben ser eliminadas previa impresión o suscripción del mismo.
11) Todas las recomendaciones o sugerencias que busquen mejorar el presente documento pueden ser remitidas al correo de la Dirección jurídica del SENA.

CLASIFICACIÓN DE LA INFORMACIÓN					
Pública		Pública Clasificada		Pública Reservada	

INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUAL

Barranquilla, abril 12 de 2026

Señor(a)
JOSE ANTONIO SIERRA SALAZAR
SUPERVISOR(A) CONTRATO No. 9073411
Coordinador Académico CNCA
Metalmecánica
Subsede Malambo

Asunto: Informe mensual de ejecución contractual Mes Abril del año 2026

Referencia: No **9073411** del año 2026

BELKIS MILENA GUELL MUÑOZ , identificado con la cédula de ciudadanía nro.22591655, en mi calidad de contratista del SENA, en cumplimiento del Contrato de Prestación de Servicios de la referencia, a continuación, presento el Informe de actividades realizadas en el mes objeto de cobro.

Valor y forma de Pago: un pago correspondiente al mes de marzo de 2026 por valor de (4.737.497). Los honorarios serán pagados por el SENA al contratista de acuerdo al cronograma definido por la Dirección Administrativa y Financiera de la Dirección General, en la cuenta de Ahorros No. 027270045126 Davivienda, cuyo titular es el Contratista.

Plazo: Será hasta el (30) de (noviembre) de 2026.

Objeto: Prestar los servicios profesionales como instructor para orientar formación titulada y complementaria en el área de análisis y desarrollo de software de acuerdo con la programación establecida por la coordinación académica de automatización del centro nacional Colombo Alemán, cumpliendo con lo establecido en la guía de orientaciones para la formación en ambientes virtuales de aprendizaje AVA.

Ejecución mensual de actividades

Nro.	Obligaciones	Acciones realizadas	Evidencias
1	Formular proyecto formativo, planeación pedagógica del proyecto y recursos didácticos (Guías de aprendizaje, instrumentos de evaluación y material de apoyo) para el desarrollo de las competencias del programa de formación según lineamientos del procedimiento y guía de desarrollo curricular	Desarrollo de videojuegos y entornos interactivos (3070196)	Imágenes de anuncio de la plataforma 3070196
2	Realizar el alistamiento de las actividades de aprendizaje a orientar teniendo en cuenta: ambientes, número de aprendices, disponibilidad de equipos, modalidad de formación, y duraciones establecidas en las guías de aprendizaje para el logro de los resultados de aprendizaje del programa.	Configuración de actividades en la plataforma Zajuna ficha videojuegos 3199615	Imágenes de configuraciones realizadas en la fecha de la evidencia
3	Orientar el desarrollo de las actividades de Aprendizaje promoviendo el aprendizaje significativo, la solución creativa de problemas, el desarrollo de estrategias para el aprendizaje autónomo, el uso de las Tic, el trabajo colaborativo, planteando acciones de refuerzo, mejoramiento y apoyo que motiven y fundamenten al aprendiz para el desarrollo de sus competencias según lo establecido en el procedimiento de ejecución de la formación profesional integral	Realización de sesión en linea semanal en las diferentes fichas	Conferencia web
4	Atender con oportunidad y eficiencia las sugerencias indicadas por el Supervisor del Contrato para el cabal cumplimiento de sus obligaciones contractuales	Clase presencial Centro Nacional Colombo Aleman	Imagen de formación presencial

A continuación, relaciono los desplazamientos que realicé previo a la presentación de este informe. Una vez finalizado cada desplazamiento presenté al ordenador del gasto el informe en el Formato para legalización del desplazamiento, en el que se describieron las actividades desarrolladas y los resultados. Cada informe de legalización cuenta con el visto bueno del supervisor.

Se lista a continuación el soporte de la legalización de los desplazamientos realizados, los cuales forman parte integral del presente informe de ejecución contractual.

ÍTEM	NRO. DE LA ORDEN DE VIAJE	LUGAR DE DESPLAZAMIENTO	FECHA DE DESPLAZAMIENTO INICIAL	FECHA DE DESPLAZAMIENTO FINAL
1				
2				

Para el trámite de la cuenta me permito adjuntar: (i) Documentos electrónicos enunciados como evidencias del cumplimiento de las obligaciones contractuales, (ii) los desplazamientos realizados y (iii) el pago de la planilla de seguridad social y parafiscal nro. 9503006901 aportes en linea referente al poeriodoo 03 26

Cordialmente,

Belkis Guell Muñoz

BELKIS MILENA GUELL

Contratista

C.C. No. 22.591.655

Recibí a satisfacción:

JOSE ANTONIO SIERRA SALAZAR
Supervisor(a) Contrato **9073411** del año 2026
Coordinador Titulada Virtual

Control de Cambios

VERSIÓN	FECHA DE ENTRADA EN VIGENCIA	NATURALEZA DEL CAMBIO
1	Marzo 2026	Creación del formato. El presente formato sustituye el formato GTH-F-062, en virtud de su migración del proceso de Gestión del Talento Humano al proceso de Gestión Contractual, conforme a la actualización documental correspondiente.

TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

INSTRUCTOR: BELKIS MILENA GUELL MUÑOZ

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO NACIONAL COLOMBO ALEMAN

FECHA INICIAL: 01/04/2026 00:00:00

FECHA FINAL: 30/04/2026 23:59:59

ACTIVIDADES ACADÉMICAS

FICHA DE APRENDIZAJE: 3465967 - ANALISIS Y DESARROLLO DE SOFTWARE.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Controlar la calidad del servicio de software de acuerdo con los estándares técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Diseñar la solución de software de acuerdo con procedimientos y requisitos técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Establecer requisitos de la solución de software de acuerdo con estándares y procedimiento técnico

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

01 CARACTERIZAR LOS PROCESOS DE LA ORGANIZACIÓN DE ACUERDO CON EL SOFTWARE A CONSTRUIR.

02 RECOLECTAR INFORMACIÓN DEL SOFTWARE A CONSTRUIR DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.

03 ESTABLECER LOS REQUISITOS DEL SOFTWARE DE ACUERDO CON LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.

04 VALIDAR EL INFORME DE REQUISITOS DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES DEL CLIENTE.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Estructurar propuesta técnica de servicio de tecnología de la información según requisitos técnicos y normativa
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Evaluar requisitos de la solución de software de acuerdo con metodologías de análisis y estándares
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Implementar la solución de software de acuerdo con los requisitos de operación y modelos de referencia
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Orientar investigación formativa según referentes técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	18,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3388569 - GESTION DE REDES DE DATOS

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	ADMINISTRAR HARDWARE Y SOFTWARE DE SEGURIDAD EN LA RED A PARTIR DE NORMAS INTERNACIONALES.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

IMPLEMENTAR EL PLAN DE SEGURIDAD EN LA ORGANIZACIÓN APLICANDO ESTÁNDARES Y NORMAS INTERNACIONALES DE SEGURIDAD VIGENTES.

INTERPRETAR EL PLAN DE SEGURIDAD PARA LA RED DE DATOS DEFINIDOS EN LA SOLUCIÓN, SEGÚN ESTÁNDARES Y NORMAS INTERNACIONALES.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Administrar infraestructura tecnológica de red según modelos de referencia y procedimiento técnico
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Configurar dispositivos activos de interconexión según especificaciones del diseño y protocolos técnicos

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONFIGURAR LOS EQUIPOS ACTIVOS DE INTERCONEXIÓN, DE ACUERDO CON LA ARQUITECTURA ESTABLECIDA.

PLANIFICAR LA IMPLEMENTACIÓN DE LA ARQUITECTURA DE LA RED SEGÚN EL DISEÑO ESTABLECIDO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	CONFIGURAR DISPOSITIVOS DE CÓMPUTO DE ACUERDO CON ESPECIFICACIONES DEL DISEÑO Y PROTOCOLOS TÉCNICOS
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Implementar red inalámbrica local según especificaciones del diseño y estándares técnicos

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONFIGURAR LOS COMPONENTES INALÁMBRICOS, ACORDE CON LA ARQUITECTURA ESTABLECIDA, TÉCNICAS Y BUENAS

VALIDAR QUE LOS PARÁMETROS DE CERTIFICACIÓN CUMPLAN CON ESTÁNDARES Y NORMATIVIDAD VIGENTE.

VERIFICAR LA TRANSMISIÓN DE DATOS EN LA INFRAESTRUCTURA INALÁMBRICA BAJO CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS TÉCNICOS ESTABLECIDOS.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Implementar tecnologías de voz sobre IP de acuerdo con el diseño y normas técnicas
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Orientar investigación formativa según referentes técnicos

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA : 37,80

FICHA DE APRENDIZAJE: 2977315 - DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	IMPLEMENTAR COMPONENTES DE ARTE Y AUDIO DE ACUERDO CON EL DISEÑO DEL VIDEOJUEGO Y HERRAMIENTAS DE DESARROLLO
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Orientar investigación formativa según referentes técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Planear el videojuego de acuerdo con procedimientos y requisitos técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Probar el videojuego de acuerdo con el procedimiento técnico y herramientas de desarrollo

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CORREGIR EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL PROCESO DE VALIDACIÓN

PLANEAR EL PROCESO DE PRUEBA DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO AL DISEÑO

PROBAR EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO A LA PLANEACIÓN

VALIDAR EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL PROCESO DE PRUEBA

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Producir la lógica del videojuego de acuerdo con el diseño y técnicas de desarrollo

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

AJUSTAR EL PROTOTIPO FUNCIONAL DE ACUERDO CON LA VERIFICACIÓN.

VERIFICAR EL PROTOTIPO FUNCIONAL DE ACUERDO CON EL DOCUMENTO DE DISEÑO DEL VIDEOJUEGO.

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

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

- COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

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

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	20,00

FICHA DE APRENDIZAJE:	3070196 - DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	IMPLEMENTAR COMPONENTES DE ARTE Y AUDIO DE ACUERDO CON EL DISEÑO DEL VIDEOJUEGO Y HERRAMIENTAS DE DESARROLLO
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Orientar investigación formativa según referentes técnicos

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Planear el videojuego de acuerdo con procedimientos y requisitos técnicos

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Probar el videojuego de acuerdo con el procedimiento técnico y herramientas de desarrollo

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CORREGIR EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL PROCESO DE VALIDACIÓN

PLANEAR EL PROCESO DE PRUEBA DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO AL DISEÑO

PROBAR EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO A LA PLANEACIÓN

VALIDAR EL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL PROCESO DE PRUEBA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Producir la lógica del videojuego de acuerdo con el diseño y técnicas de desarrollo

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

AJUSTAR EL PROTOTIPO FUNCIONAL DE ACUERDO CON LA VERIFICACIÓN.

VERIFICAR EL PROTOTIPO FUNCIONAL DE ACUERDO CON EL DOCUMENTO DE DISEÑO DEL VIDEOJUEGO.

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

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

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA

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

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	38,00

FICHA DE APRENDIZAJE: 3199615 - GESTION DE REDES DE DATOS

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: ADMINISTRAR HARDWARE Y SOFTWARE DE SEGURIDAD EN LA RED A PARTIR DE NORMAS INTERNACIONALES.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

IMPLEMENTAR EL PLAN DE SEGURIDAD EN LA ORGANIZACIÓN APLICANDO ESTÁNDARES Y NORMAS INTERNACIONALES DE SEGURIDAD VIGENTES.

INTERPRETAR EL PLAN DE SEGURIDAD PARA LA RED DE DATOS DEFINIDOS EN LA SOLUCIÓN, SEGÚN ESTÁNDARES Y NORMAS INTERNACIONALES.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: Administrar infraestructura tecnológica de red según modelos de referencia y procedimiento técnico

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE: APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Configurar dispositivos activos de interconexión según especificaciones del diseño y protocolos técnicos

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONFIGURAR LOS EQUIPOS ACTIVOS DE INTERCONEXIÓN, DE ACUERDO CON LA ARQUITECTURA ESTABLECIDA.

PLANIFICAR LA IMPLEMENTACIÓN DE LA ARQUITECTURA DE LA RED SEGÚN EL DISEÑO ESTABLECIDO.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	CONFIGURAR DISPOSITIVOS DE CÓMPUTO DE ACUERDO CON ESPECIFICACIONES DEL DISEÑO Y PROTOCOLOS TÉCNICOS
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Implementar red inalámbrica local según especificaciones del diseño y estándares técnicos

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONFIGURAR LOS COMPONENTES INALÁMBRICOS, ACORDE CON LA ARQUITECTURA ESTABLECIDA, TÉCNICAS Y BUENAS

VALIDAR QUE LOS PARÁMETROS DE CERTIFICACIÓN CUMPLAN CON ESTÁNDARES Y NORMATIVIDAD VIGENTE.

VERIFICAR LA TRANSMISIÓN DE DATOS EN LA INFRAESTRUCTURA INALÁMBRICA BAJO CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS TÉCNICOS ESTABLECIDOS.

• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Implementar tecnologías de voz sobre IP de acuerdo con el diseño y normas técnicas
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Orientar investigación formativa según referentes técnicos
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Resultado de Aprendizaje de la Inducción.
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
• COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:	Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :	37,70

TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS:	151,50

EVENTOS DE DIVULGACIÓN TECNOLÓGICA - EDT´s

FICHA	FECHA INICIO	FECHA FINAL	EVENTO	HORAS

TOTAL TIEMPO EDT´s:	0,00

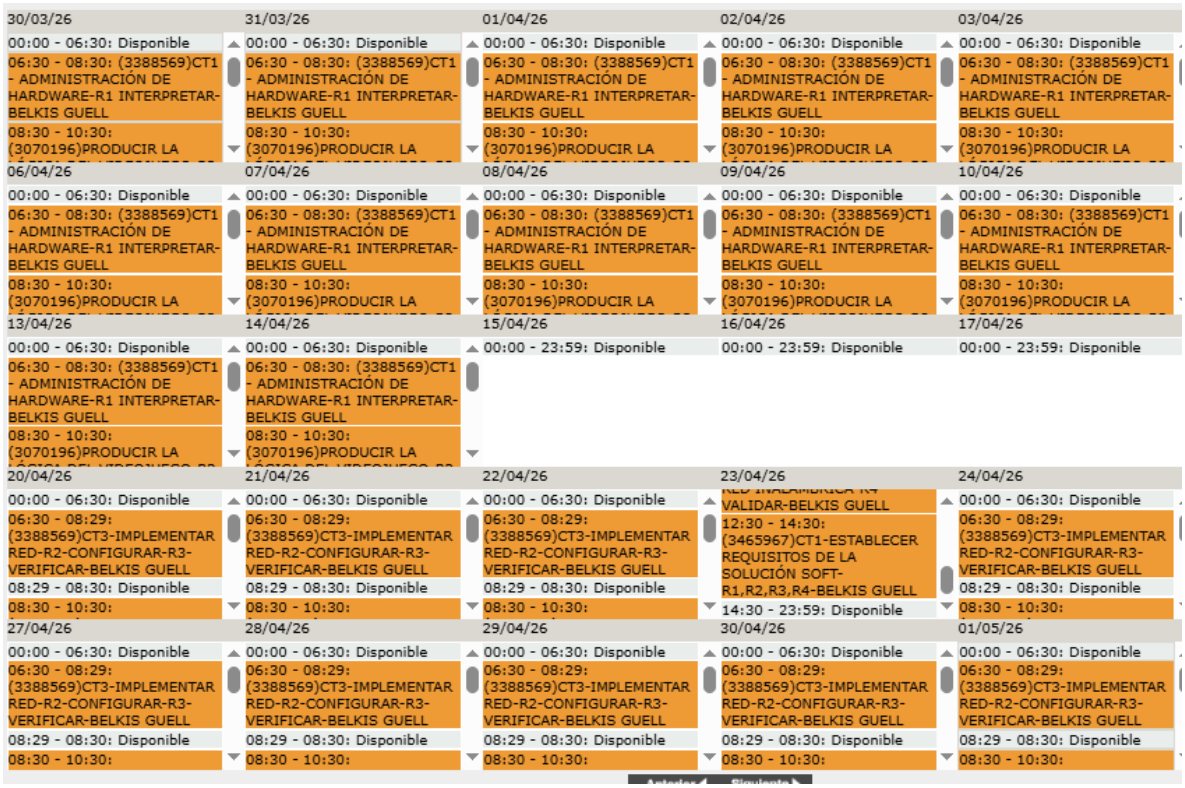
ACTIVIDADES ADICIONALES

FECHA INICIAL	FECHA FINAL	ACTIVIDAD	HORAS

TOTAL ACTIVIDADES ADICIONALES:	0,00

INSTRUCTOR: BELKIS MILENA GUELL MUÑOZ

CENTRO DE FORMACIÓN: CENTRO NACIONAL COLOMBO ALEMAN


30/03/26
00:00 - 06:30: Disponible
06:30 - 08:30: (3388569)CT1 - ADMINISTRACIÓN DE HARDWARE-R1 INTERPRETAR-BELKIS GUELL
08:30 - 10:30: (3070196)PRODUCIR LA
31/03/26
00:00 - 06:30: Disponible
06:30 - 08:30: (3388569)CT1 - ADMINISTRACIÓN DE HARDWARE-R1 INTERPRETAR-BELKIS GUELL
08:30 - 10:30: (3070196)PRODUCIR LA
01/04/26
00:00 - 06:30: Disponible
06:30 - 08:30: (3388569)CT1 - ADMINISTRACIÓN DE HARDWARE-R1 INTERPRETAR-BELKIS GUELL
08:30 - 10:30: (3070196)PRODUCIR LA
02/04/26
00:00 - 06:30: Disponible
06:30 - 08:30: (3388569)CT1 - ADMINISTRACIÓN DE HARDWARE-R1 INTERPRETAR-BELKIS GUELL
08:30 - 10:30: (3070196)PRODUCIR LA
03/04/26
00:00 - 06:30: Disponible
06:30 - 08:30: (3388569)CT1 - ADMINISTRACIÓN DE HARDWARE-R1 INTERPRETAR-BELKIS GUELL
08:30 - 10:30: (3070196)PRODUCIR LA
06/04/26
00:00 - 06:30: Disponible
06:30 - 08:30: (3388569)CT1 - ADMINISTRACIÓN DE HARDWARE-R1 INTERPRETAR-BELKIS GUELL
08:30 - 10:30: (3070196)PRODUCIR LA
07/04/26
00:00 - 06:30: Disponible
06:30 - 08:30: (3388569)CT1 - ADMINISTRACIÓN DE HARDWARE-R1 INTERPRETAR-BELKIS GUELL
08:30 - 10:30: (3070196)PRODUCIR LA
08/04/26
00:00 - 06:30: Disponible
06:30 - 08:30: (3388569)CT1 - ADMINISTRACIÓN DE HARDWARE-R1 INTERPRETAR-BELKIS GUELL
08:30 - 10:30: (3070196)PRODUCIR LA
09/04/26
00:00 - 06:30: Disponible
06:30 - 08:30: (3388569)CT1 - ADMINISTRACIÓN DE HARDWARE-R1 INTERPRETAR-BELKIS GUELL
08:30 - 10:30: (3070196)PRODUCIR LA
10/04/26
00:00 - 06:30: Disponible
06:30 - 08:30: (3388569)CT1 - ADMINISTRACIÓN DE HARDWARE-R1 INTERPRETAR-BELKIS GUELL
08:30 - 10:30: (3070196)PRODUCIR LA
13/04/26
00:00 - 06:30: Disponible
06:30 - 08:30: (3388569)CT1 - ADMINISTRACIÓN DE HARDWARE-R1 INTERPRETAR-BELKIS GUELL
08:30 - 10:30: (3070196)PRODUCIR LA
14/04/26
00:00 - 06:30: Disponible
06:30 - 08:30: (3388569)CT1 - ADMINISTRACIÓN DE HARDWARE-R1 INTERPRETAR-BELKIS GUELL
08:30 - 10:30: (3070196)PRODUCIR LA
15/04/26
00:00 - 23:59: Disponible
16/04/26
00:00 - 23:59: Disponible
17/04/26
00:00 - 23:59: Disponible
20/04/26
00:00 - 06:30: Disponible
06:30 - 08:29: (3388569)CT3-IMPLEMENTAR RED-R2-CONFIGURAR-R3-VERIFICAR-BELKIS GUELL
08:29 - 08:30: Disponible
08:30 - 10:30:
21/04/26
00:00 - 06:30: Disponible
06:30 - 08:29: (3388569)CT3-IMPLEMENTAR RED-R2-CONFIGURAR-R3-VERIFICAR-BELKIS GUELL
08:29 - 08:30: Disponible
08:30 - 10:30:
22/04/26
00:00 - 06:30: Disponible
06:30 - 08:29: (3388569)CT3-IMPLEMENTAR RED-R2-CONFIGURAR-R3-VERIFICAR-BELKIS GUELL
08:29 - 08:30: Disponible
08:30 - 10:30:
23/04/26
VALIDAR-BELKIS GUELL
12:30 - 14:30: (3465967)CT1-ESTABLECER REQUISITOS DE LA SOLUCIÓN SOFT-R1,R2,R3,R4-BELKIS GUELL
14:30 - 23:59: Disponible
24/04/26
00:00 - 06:30: Disponible
06:30 - 08:29: (3388569)CT3-IMPLEMENTAR RED-R2-CONFIGURAR-R3-VERIFICAR-BELKIS GUELL
08:29 - 08:30: Disponible
08:30 - 10:30:
27/04/26
00:00 - 06:30: Disponible
06:30 - 08:29: (3388569)CT3-IMPLEMENTAR RED-R2-CONFIGURAR-R3-VERIFICAR-BELKIS GUELL
08:29 - 08:30: Disponible
08:30 - 10:30:
28/04/26
00:00 - 06:30: Disponible
06:30 - 08:29: (3388569)CT3-IMPLEMENTAR RED-R2-CONFIGURAR-R3-VERIFICAR-BELKIS GUELL
08:29 - 08:30: Disponible
08:30 - 10:30:
29/04/26
00:00 - 06:30: Disponible
06:30 - 08:29: (3388569)CT3-IMPLEMENTAR RED-R2-CONFIGURAR-R3-VERIFICAR-BELKIS GUELL
08:29 - 08:30: Disponible
08:30 - 10:30:
30/04/26
00:00 - 06:30: Disponible
06:30 - 08:29: (3388569)CT3-IMPLEMENTAR RED-R2-CONFIGURAR-R3-VERIFICAR-BELKIS GUELL
08:29 - 08:30: Disponible
08:30 - 10:30:
01/05/26
00:00 - 06:30: Disponible
06:30 - 08:29: (3388569)CT3-IMPLEMENTAR RED-R2-CONFIGURAR-R3-VERIFICAR-BELKIS GUELL
08:29 - 08:30: Disponible
08:30 - 10:30:

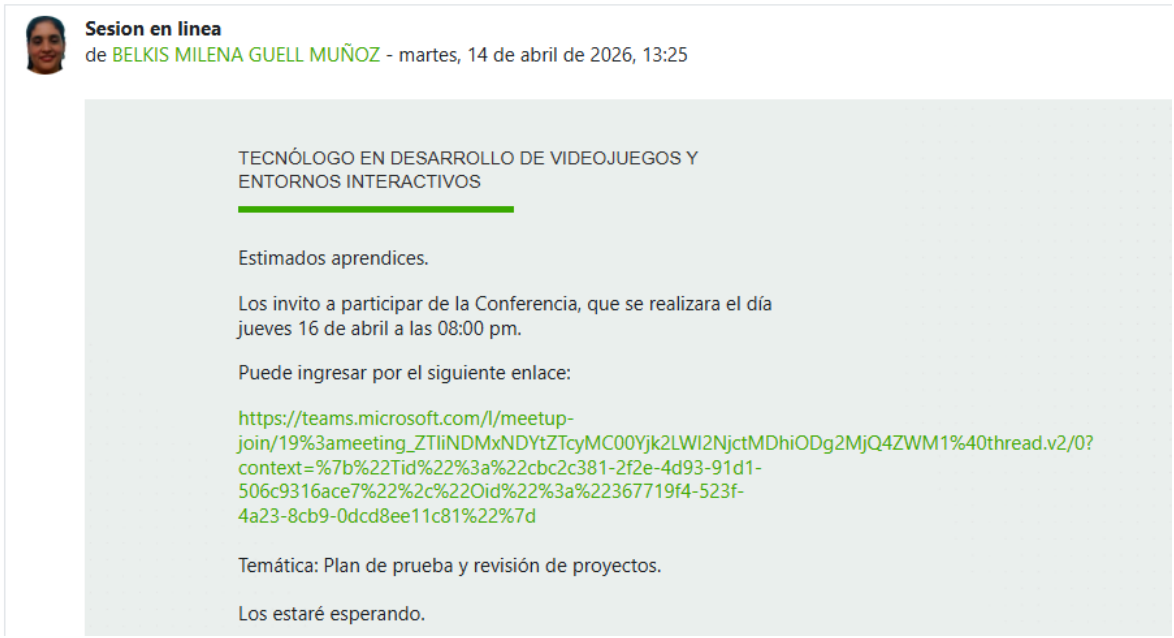
EVIDENCIAS

Periodo: 1 al 30 abril

Programas: Desarrollo de videojuegos y entornos interactivos 2977315 – 3070196

Gestión de redes de Datos – 3199615 - 3388569

Anuncios en la plataforma 3070196



Sesion en linea
de BELKIS MILENA GUELL MUÑOZ - martes, 14 de abril de 2026, 13:25

TECNÓLOGO EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS

Estimados aprendices.

Los invito a participar de la Conferencia, que se realizara el día jueves 16 de abril a las 08:00 pm.

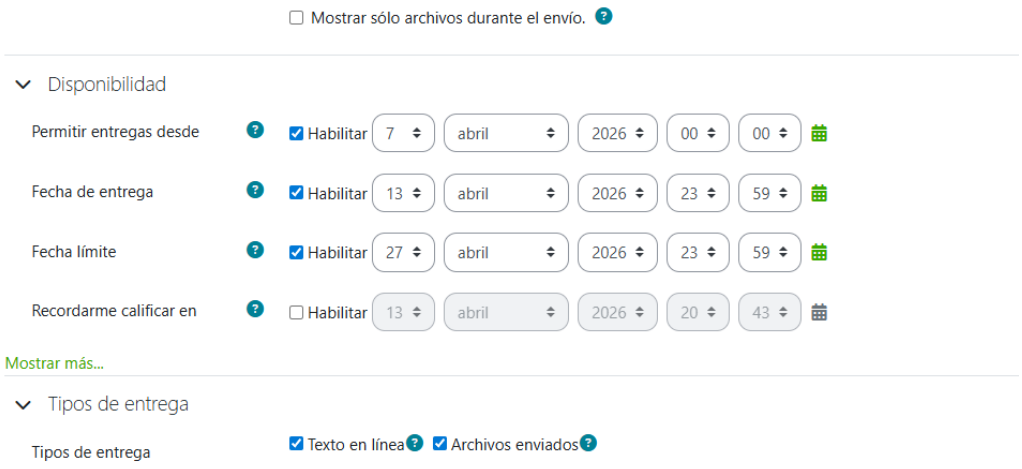
Puede ingresar por el siguiente enlace:

https://teams.microsoft.com/l/meetup-join/19%3ameeting_ZTIiNDMxNDYtZTcyMC00Yjk2LWI2NjctMDhiODg2MjQ4ZWM1%40thread.v2/0?context=%7b%22Tid%22%3a%22cbc2c381-2f2e-4d93-91d1-506c9316ace7%22%2c%22Oid%22%3a%22367719f4-523f-4a23-8cb9-0dcd8ee11c81%22%7d

Temática: Plan de prueba y revisión de proyectos.

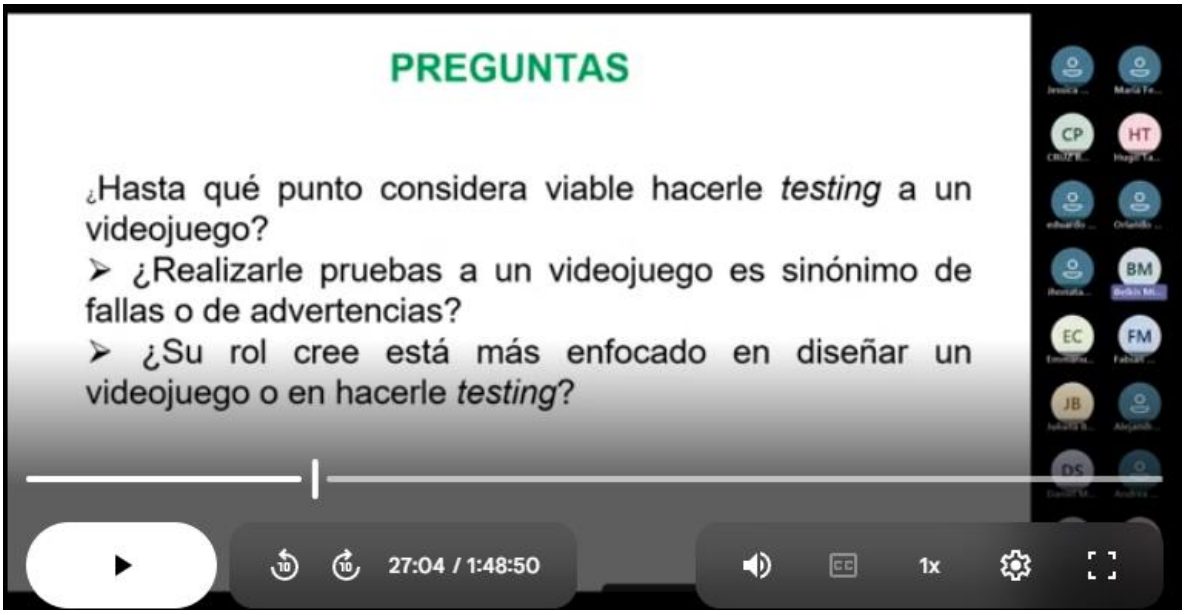
Los estaré esperando.

Configuración de actividades en la plataforma Zajuna ficha 3199615 Gestión de redes de datos



Realización de sesiones en línea semanales en las diferentes fichas

https://drive.google.com/file/d/1_jlxIYboZnYNW_WbWmguD7f9EFq_daXL/view?usp=sharing



Atender con oportunidad y eficiencia las sugerencias indicadas por el Supervisor del Contrato para el cabal cumplimiento de sus obligaciones contractuales

