Hora	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
6:00 am							
7:00 am							
8:00 am						8:00 am – 1:00 pm Presencial Ficha: 3176508	
9:00 am							
10:00 am							
11:00 am							
12:00 pm							
1:00 pm							
2:00 pm							
3:00 pm							
4:00 pm							
5:00 pm							
6:00 pm			6:00 pm – 10:00 pm Presencial Ficha: 3176508				
7:00 pm							
8:00 pm							
9:00 pm							

FICHA:	NIVEL:	PROGRAMA DE FORMACIÓN:			CÓDIGO:	VERSIÓN:
2977323	Tecnólogo	Tecnólogo Desarrollo de Video Juegos y Entornos Interactivos			228108	1
AMBIENTE:		**GESTOR DE PROYECTO:**			**INICIO FICHA:**	**FIN FICHA:**
Virtual		Oscar Ivan Jimenez			14/05/2024	13/08/2026
CÓDIGO PROYECTO:		**PROYECTO FORMATIVO:**				
228108		Desarrollo de experiencias y entornos interactivos para el sector productivo.				
HORA		LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
2:00:00	3:00:00	IDALY PEREZ				
3:00:00	4:00:00	OSCAR IVAN JIMENEZ				
14:00:00	15:00:00	MIGUEL ANDRÉS AREVALO				
15:00:00	16:00:00					

Tecnólogo Desarrollo de Video Juegos y Entornos Interactivos
Ficha: 2977323
Instructor Vocero: Oscar Iván Jimenez
Inicio Etapa Lectiva: 14 de Mayo de 2024
Fin Etapa Lectiva: 13 de Febrero de 2026

ACTIVIDAD DEL PROYECTO	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS	PERFIL DE LOS INSTRUCTORES	PERIODO
AP9. Realizar, documentar y aplicar ajustes según pruebas del videojuego.	GA9-220501090-AA1-Definir indicadores y técnicas de testeo.	220501090-01-Planear el proceso de prueba del videojuego de acuerdo al diseño	Evidencia de producto: Informe. Diseño del plan de pruebas de la funcionalidad del videojuego. GA9- 220501090-AA1-EV01. *Calificable.*	**Oscar Ivan Jimenez**	**Inicio: 02 de Febrero de 2026 Finaliza: 13 de Febrero de 2026**
	GA9-220501090-AA4-Realizar acciones de iteración y regresión para la corrección del videojuego.	220501090-04 - Corregir el videojuego de acuerdo con el proceso de validación.	Evidencia de desempeño: Archivo Unity. Videojuego con ajustes de funcionalidades. GA9 - 220501090 - AA4- EV01.	**Miguel Andrés Arevalo**	
	GA9-210201501- AA4-Comprender la importancia de las acciones e instituciones encargadas de la protección de los derechos del trabajo, los pueblos y la naturaleza según el	210201501-04-Participar en acciones solidarias teniendo en cuenta el ejercicio de los derechos humanos, de los pueblos y de la naturaleza.	Evidencia de producto: Presentación. GA9 - 210201501 -AA4-EV02.	**Idaly Perez Amezquita**	

FICHA:	NIVEL:	PROGRAMA DE FORMACIÓN:			CÓDIGO:	VERSIÓN:
3118536	Tecnólogo	Tecnólogo Desarrollo de Video Juegos y Entornos Interactivos			228108	1
AMBIENTE:		**GESTOR DE PROYECTO:**			**INICIO FICHA:**	**FIN FICHA:**
Virtual		Oscar Iván Jimenez			18/11/2024	17/02/2027
CÓDIGO PROYECTO:		**PROYECTO FORMATIVO:**				
228108		Desarrollo de experiencias y entornos interactivos para el sector productivo.				
HORA		LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
0:00:00	1:00:00	JOHANNA AFANADOR	JOHANNA AFANADOR	JOHANNA AFANADOR	JOHANNA AFANADOR	JOHANNA AFANADOR
1:00:00	2:00:00					
2:00:00	3:00:00	OSCAR IVÁN JIMENEZ	OSCAR IVÁN JIMENEZ	OSCAR IVÁN JIMENEZ	OSCAR IVÁN JIMENEZ	OSCAR IVÁN JIMENEZ
3:00:00	4:00:00					
4:00:00	5:00:00	MIGUEL ANDRÉS AREVALO	MIGUEL ANDRÉS AREVALO	MIGUEL ANDRÉS AREVALO	MIGUEL ANDRÉS AREVALO	MIGUEL ANDRÉS AREVALO
5:00:00	6:00:00					
7:00:00	8:00:00					
12:00:00	13:00:00	RUBEN D. GUTIERREZ	RUBEN D. GUTIERREZ	RUBEN D. GUTIERREZ	RUBEN D. GUTIERREZ	RUBEN D. GUTIERREZ

Tecnólogo Desarrollo de Video Juegos y Entornos Interactivos
Ficha: 3118536
Instructora Vocero: Oscar Iván Jimenez
Inicio Etapa Lectiva: 18 de Noviembre de 2024
Fin Etapa Lectiva: 17 de Agosto de 2026

Actividad de Proyecto	Actividad de aprendizaje	Resultados de Apredizaje	Evidencias	Nombre / Perfil Instructor	Periodo Inicio	Periodo Fin
AP6. Diseñar la lógica y algoritmos de programación del videojuego.	**GA6-220501088- AA1-** Planear la metodología de desarrollo	**220501088-01-** Definir la estructura del código del videojuego de acuerdo con el	**Evidencia de producto:** Informe. Requisitos y metodología de desarrollo	**MIGUEL ANDRÉS ARÉVALO**	**Inicio: 02 de Febrero de 2026**	**Finaliza: 14 de Abril de 2026**
	GA6-220501088- AA2- Plantear el sistema de algoritmia del	**220501088-01-** Definir la estructura del código del videojuego de acuerdo con el	**Evidencia de desempeño:** Diagrama. Diseño de Algoritmos de			
	GA6-220501088- AA3- Implementar técnicas de	**220501088-01-** Definir la estructura del código del videojuego de acuerdo con el	**Evidencia de producto:** Informe. Técnicas de diseño y			
	GA6-240201064- AA1- Identificar las características socioeconómicas, tecnológicas, políticas y culturales del contexto	**240201064-01-** Analizar el contexto productivo según sus características y necesidades	**Evidencia de producto:** Mapa mental. **GA6-240201064-AA1-EV01.**	**RUBEN DARIO GUTIERREZ**		
	GA6-240201064- AA2 - Elaborar la propuesta de investigación formativa teniendo en cuenta las situaciones de orden social y productivo.	**240201064-02-**Estructurar el proyecto de acuerdo a criterios de la investigación.	**Evidencia de desempeño, conocimiento y producto:** Propuestade investigación. **GA6-240201064-AA2-EV01.**			
		240201064-03- Argumentar aspectos teóricos del proyecto según referentes				
		240201064-04 - Proponer soluciones a las necesidades del contexto según resultados de la investigación.				
	GA6-240202501- AA1 - Presentar funciones de su ocupación laboral.	**240202501-06** Explicar las funciones de su ocupación laboral usando expresiones de acuerdo al nivel requerido por el programa de formación.	**Evidenciade conocimiento**: Documento escrito. GA6-240202501-AA1-EV01.	**JOHANNA AFANADOR**		
			Evidencia de producto: Video. GA6-240202501-AA1-EV02.			
AP7. Construir el prototipo del videojuego.	**GA7-220501088- AA1-** Diseñar estructura del prototipo digital.	**220501088-02 -** Construir el prototipo funcional del videojuego siguiendo la	**Evidencia de producto:** Archivo *Unity*. Prototipo de la	**OSCAR IVÁN JIMENEZ**		
	GA7-220501088-A2- Codificar comportamientos de personajes.	**220501088-02 -** Construir el prototipo funcional del videojuego siguiendo la estructura de código	**Evidencia de desempeño:** Archivo *Visual Studio. Script* de la programación del comportamiento de	**MIGUEL ANDRES AREVALO**		

FICHA:	NIVEL:	PROGRAMA DE FORMACIÓN:	CÓDIGO:	VERSIÓN:
3388791	Tecnólogo	Tecnólogo Desarrollo de Video Juegos y Entornos Interactivos	228108	1

AMBIENTE:	GESTOR DE PROYECTO:	INICIO FICHA:	FIN FICHA:
Virtual	Lina Marcela Garcia Lopez	9/12/2025	8/03/2027

CÓDIGO PROYECTO:	PROYECTO FORMATIVO:
228108	Desarrollo de experiencias y entornos interactivos para el sector productivo.

HORA		LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
22:00:00	23:00:00	OSCAR IVÁN JIMENEZ	OSCAR IVÁN JIMENEZ	OSCAR IVÁN JIMENEZ	OSCAR IVÁN JIMENEZ	OSCAR IVÁN JIMENEZ
0:00:00	1:00:00	LINA MARCELA GARCIA	LINA MARCELA GARCIA	LINA MARCELA GARCIA	LINA MARCELA GARCIA	LINA MARCELA GARCIA
1:00:00	2:00:00					
2:00:00	3:00:00	CRISTIAN CARDENAS	CRISTIAN CARDENAS	CRISTIAN CARDENAS	CRISTIAN CARDENAS	CRISTIAN CARDENAS
6:00:00	7:00:00	IDALY PÉREZ	IDALY PÉREZ	IDALY PÉREZ	IDALY PÉREZ	IDALY PÉREZ
7:00:00	8:00:00	ANGELA PATRICIA MUÑOZ	ANGELA PATRICIA MUÑOZ	ANGELA PATRICIA MUÑOZ	ANGELA PATRICIA MUÑOZ	ANGELA PATRICIA MUÑOZ
17:00:00	18:00:00	GIOVANNY IBARRA	GIOVANNY IBARRA	GIOVANNY IBARRA	GIOVANNY IBARRA	
18:00:00	19:00:00					

Tecnólogo Desarrollo de Video Juegos y Entornos Interactivos

Ficha: 3388791

Instructora Vocero: Lina Marcela García López

Inicio Etapa Lectiva: 09 de Diciembre de 2025

Fin Etapa Lectiva: 08 de Septiembre de 2027

ACTIVIDAD DEL PROYECTO	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS	PERFIL DE LOS INSTRUCTORES	Periodo Inicio	Periodo Fin
AP1. Conceptualizar y estructurar el arte para el videojuego.	**GA1-220501089-AA1**- Identificar los recursos gráficos y audiovisuales para el videojuego.	**220501089-01**-Preparar los recursos gráficos y sonoros a implementar de acuerdo con el documento de diseño del videojuego.	**Evidencia de conocimiento y desempeño:** Taller escrito. Entregar	LINA MARCELA GARCIA	Inicio: 02 de Febrero de 2026	Finaliza: 14 de Abril de 2026
			Evidencia de producto: Bocetos para el concepto de arte del			
	GA1-220501089-AA2- Construir los elementos		**Evidencia de conocimiento y desempeño:** Ficha técnica e	CRISTIAN CARDENAS		
	GA1-220501089-AA3- Adaptar los elementos construidos al videojuego de acuerdo con el documento de diseño.		**Evidencia de producto:** Taller escrito. Producir y entregar los			
			Evidencia de conocimiento y producto: Video taller. Optimización			
	GA1-220501089- AA4- Acondicionar las animaciones 2d y/o 3d para el videojuego.		**Evidencia de conocimiento y desempeño:** Ficha técnica.	OSCAR IVÁN JIMENEZ		
			Evidencia de producto: Video. Construcción de archivos 2D y/o 3D			
	GA1-220501046-AA1 - Reconocer el *software* de	**220501046-01**-Alistar herramientas de tecnologías de	**Evidencia de conocimiento:** Mapa conceptual - *Software* y servicios de	GIOVANNY IBARRA		
	GA1-220501046-AA2- Aplicar los términos y funcionalidades	**220501046-02**-Aplicar funcionalidades de herramientas	**Evidencia de conocimiento:** Taller- Utilización de las herramientas de			
	GA1-220501046-AA3-Analizar la utilidad y la pertinencia en	**22501046-03**- Evaluar los resultados, de acuerdo conlos	**Evidencia de producto:** Informe. Pertinencia y efectividad de los			
	GA1-220501046-AA4-Aplicar las mejoras de producto	**220501046-04**-Optimizar los resultados, de acuerdo con la	**Evidencia de desempeño:**Plan de mejora de productos y procesos con			
	GA1-240201524-AA1- Identificar la importancia de	**240201524-01**-Analizar los componentes de la comunicación	**Evidencia de desempeño:** Video. La comunicación como expresión humana. GA1-240201524-AA2-EV01.	IDALY PÉREZ		
	GA1-240201524-AA2-Aplicar los componentes de la	**240201524-02**-Argumentar en forma oral y escrita atendiendo				
	GA1-240201524-AA3- Interpretar asertivamente	**240201524-03**- Relacionar los procesos comunicativos teniendo	**Evidencia de producto:** Informe. Creación de contenidos comunicativos. GA1- 240201524-AA4-EV01.			
	GA1-240201524-AA4- Comunicar asertivamente, con	**240201524-04**- Establecer procesos de enriquecimiento				
	GA1-240202501-AA1- Identificar situaciones cotidianas y futuras a través de una interacción social oral y escrita.	**240202501-01**-Comprender información sobre situaciones cotidianas y laborales actuales y futuras a través de interacciones sociales de forma oral y escrita.	**Evidencia de conocimiento:** Cuestionario **GA1- 240202501-AA1-**	ANGELA PATRICIA MUÑOZ		
			Evidencia de desempeño: Video presentación. **GA1-240202501-AA1-**			
			Evidencia de producto: Folleto. **GA1-240202501-AA1-EV03.**			

FICHA:	NIVEL:	PROGRAMA DE FORMACIÓN:			CÓDIGO:	VERSIÓN:
3388792	Tecnólogo	Tecnólogo Desarrollo de Video Juegos y Entornos Interactivos			228108	1
AMBIENTE:		**GESTOR DE PROYECTO:**			**INICIO FICHA:**	**FIN FICHA:**
Virtual		Lina Marcela Garcia Lopez			9/12/2025	8/03/2027
CÓDIGO PROYECTO:		**PROYECTO FORMATIVO:**				
228108		Desarrollo de experiencias y entornos interactivos para el sector productivo.				
HORA		LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
22:00:00	23:00:00	CRISTIAN CARDENAS	CRISTIAN CARDENAS	CRISTIAN CARDENAS	CRISTIAN CARDENAS	CRISTIAN CARDENAS
23:00:00	0:00:00					
5:00:00	6:00:00	OSCAR IVAN JIMENEZ	OSCAR IVAN JIMENEZ	OSCAR IVAN JIMENEZ	OSCAR IVAN JIMENEZ	OSCAR IVAN JIMENEZ
9:00:00	10:00:00	VÍCTOR HUGO MEDINA	VÍCTOR HUGO MEDINA	VÍCTOR HUGO MEDINA	VÍCTOR HUGO MEDINA	VÍCTOR HUGO MEDINA
8:00:00	9:00:00	IDALY PÉREZ	IDALY PÉREZ	IDALY PÉREZ	IDALY PÉREZ	IDALY PÉREZ
9:00:00	10:00:00	LINA MARCELA GARCIA	LINA MARCELA GARCIA	LINA MARCELA GARCIA	LINA MARCELA GARCIA	LINA MARCELA GARCIA
10:00:00	11:00:00					

Tecnólogo Desarrollo de Video Juegos y Entornos Interactivos

Ficha: 3388792

Instructora Vocero: Lina Marcela García López

Inicio Etapa Lectiva: 09 de Diciembre de 2025

Fin Etapa Lectiva: 08 de Septiembre de 2027

ACTIVIDAD DEL PROYECTO	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS	PERFIL DE LOS INSTRUCTORES	Periodo Inicio	Periodo Fin
AP1. Conceptualizar y estructurar el arte para el videojuego.	**GA1-220501089-AA1-** Identificar los recursos gráficos y audiovisuales para el videojuego.	**220501089-01**-Preparar los recursos gráficos y sonoros a implementar de acuerdo con el documento de diseño del videojuego.	**Evidencia de conocimiento y desempeño:** Taller escrito.	LINA MARCELA GARCIA	Inicio: 02 de Febrero de 2026	Finaliza: 14 de Abril de 2026
			Evidencia de producto: Bocetos para el concepto de			
	GA1-220501089-AA2- Construir los elementos		**Evidencia de conocimiento y desempeño:** Ficha técnica	CRISTIAN CARDENAS		
	GA1-220501089-AA3- Adaptar los elementos construidos al videojuego de acuerdo		**Evidencia de producto:** Taller escrito. Producir y			
			Evidencia de conocimiento y producto: Video taller.			
	GA1-220501089- AA4- Acondicionar las animaciones 2d y/o 3d para el videojuego.		**Evidencia de conocimiento y desempeño:** Ficha técnica.	OSCAR IVAN JIMENEZ		
			Evidencia de producto: Video. Construcción de			
	GA1-220501046-AA1 - Reconocer el *software*	**220501046-01**-Alistar herramientas de tecnologías de	**Evidencia de conocimiento:** Mapa conceptual - *Software* y			
	GA1-220501046-AA2- Aplicar los términos y	**220501046-02**-Aplicar funcionalidades de herramientas	**Evidencia de conocimiento:** Taller- Utilización de las	CRISTIAN CARDENAS		
	GA1-220501046-AA3- Analizar la utilidad y la	**22501046-03**- Evaluar los resultados, de acuerdo conlos	**Evidencia de producto:** Informe. Pertinencia y	LINA MARCELA GARCIA		
	GA1-220501046-AA4- Aplicar las mejoras de	**220501046-04**-Optimizar los resultados, de acuerdo con la	**Evidencia de desempeño:**Plan de mejora			
	GA1-240201524-AA1-	**240201524-01**-Analizar los	**Evidencia de desempeño:** Video. La comunicación como	IDALY PÉREZ		
	GA1-240201524-AA2-	**240201524-02**-Argumentar en				
	GA1-240201524-AA3-	**240201524-03**- Relacionar los	**Evidencia de producto:** Informe. Creación de			
	GA1-240201524-AA4-	**240201524-04**- Establecer				
	GA1-240202501-AA1- Identificar situaciones cotidianas y futuras a través de una interacción social oral y escrita.	**240202501-01**-Comprender información sobre situaciones cotidianas y laborales actuales y futuras a través de interacciones sociales de forma oral y escrita.	**Evidencia de conocimiento:** Cuestionario. **GA1- 240202501-**	VÍCTOR HUGO MEDINA		
			Evidencia de desempeño: Video presentación. **GA1-**			
			Evidencia de producto: Folleto. **GA1-240202501-AA1-**			



CENTRO DE COMERCIO Y TURISMO

CRONOGRAMA DE EJECUCIÓN CONTRACTUAL

SENA

FICHA:	NIVEL:	PROGRAMA DE FORMACIÓN:			CÓDIGO:	VERSIÓN:
3388796	Tecnólogo	Tecnólogo Desarrollo de Video Juegos y Entornos Interactivos			228108	1
AMBIENTE:		**GESTOR DE PROYECTO:**			**INICIO FICHA:**	**FIN FICHA:**
Virtual		Oscar Iván Jiménez Arciniegas			9/12/2025	8/03/2027
CÓDIGO PROYECTO:		**PROYECTO FORMATIVO:**				
228108		Desarrollo de experiencias y entornos interactivos para el sector productivo.				
HORA		LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
0:00:00	1:00:00	LUISA FERNANDA GIRALDO	LUISA FERNANDA GIRALDO	LUISA FERNANDA GIRALDO	LUISA FERNANDA GIRALDO	LUISA FERNANDA GIRALDO
1:00:00	2:00:00	MANUEL ARIAS LÓPEZ	MANUEL ARIAS LÓPEZ	MANUEL ARIAS LÓPEZ	MANUEL ARIAS LÓPEZ	MANUEL ARIAS LÓPEZ
2:00:00	3:00:00					
4:00:00	5:00:00	OSCAR IVÁN JIMÉNEZ	OSCAR IVÁN JIMÉNEZ	OSCAR IVÁN JIMÉNEZ	OSCAR IVÁN JIMÉNEZ	OSCAR IVÁN JIMÉNEZ
5:00:00	6:00:00	SERGIO G. MEJÍA	SERGIO G. MEJÍA	SERGIO G. MEJÍA	SERGIO G. MEJÍA	SERGIO G. MEJÍA
6:00:00	7:00:00					
7:00:00	8:00:00	IDALY PÉREZ	IDALY PÉREZ	IDALY PÉREZ	IDALY PÉREZ	IDALY PÉREZ

Tecnólogo Desarrollo de Video Juegos y Entornos Interactivos

Ficha: 3388796

Instructora Vocero: Oscar Iván Jiménez Arciniegas

Inicio Etapa Lectiva: 09 de Diciembre de 2025

Fin Etapa Lectiva: 08 de Septiembre de 2027

ACTIVIDAD DEL PROYECTO	ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	EVIDENCIAS	PERFIL DE LOS INSTRUCTORES	Periodo Inicio	Periodo Fin
AP1. Conceptualizar y estructurar el arte para el videojuego.	**GA1-220501089-AA1-** Identificar los recursos gráficos y audiovisuales para el videojuego.	**220501089-01-**Preparar los recursos gráficos y sonoros a implementar de acuerdo con el documento de diseño del videojuego.	**Evidencia de conocimiento y desempeño:** Taller escrito. Entregar el cronograma y lista de	**OSCAR IVÁN JINEMÉZ**	**Inicio: 02 de Febrero de 2026**	**Finaliza: 14 de Abril de 2026**
			Evidencia de producto: Bocetos para el concepto de arte del videojuego. **GA1-**220501089-			
	GA1-220501089-AA2- Construir los elementos visuales 2d y/o 3d para el videojuego.		**Evidencia de conocimiento y desempeño:** Ficha técnica e ilustración para producción de los			
	GA1-220501089-AA3- Adaptar los elementos construidos al videojuego de acuerdo con el documento de diseño.		**Evidencia de producto:** Taller escrito. Producir y entregar los modelos y/o *sprites* de personajes y	**SERGIO G. MEJÍA**		
			Evidencia de conocimiento y producto: Video taller. Optimización de elementos del videojuego y			
	GA1-220501089- AA4- Acondicionar las animaciones 2d y/o 3d para el videojuego.		**Evidencia de conocimiento y desempeño:** Ficha técnica. Configuración de los *loops* de			
			Evidencia de producto: Video. Construcción de archivos 2D y/o 3D individualizados con ciclos de			
	GA1-220501046-AA1 - Reconocer el *software* de sistemas, de programación y de	**220501046-01-**Alistar herramientas de tecnologías de la información y la comunicación	**Evidencia de conocimiento:** Mapa conceptual - *Software* y servicios de internet. Relacionar	**MANUEL ARIAS LÓPEZ**		
	GA1-220501046-AA2- Aplicar los términos y funcionalidades de la ofimática de acuerdo con	**220501046-02-**Aplicar funcionalidades de herramientas y servicios TIC, de acuerdo con	**Evidencia de conocimiento:** Taller- Utilización de las herramientas de Ofimática. Realizar un			
	GA1-220501046-AA3-Analizar la utilidad y la pertinencia en términos de productividad de los	**22501046-03-** Evaluar los resultados, de acuerdo conlos requerimientos	**Evidencia de producto:** Informe. Pertinencia y efectividad de los recursos utilizados según			
	GA1-220501046-AA4-Aplicar las mejoras de producto orientado desde las TIC, de acuerdo	**220501046-04-**Optimizar los resultados, de acuerdo con la verificación	**Evidencia de desempeño:**Plan de mejora de productos y procesos con la incorporación de			
	GA1-240201524-AA1-Identificar la importancia de los componentes de la comunicación para	**240201524-01-**Analizar los componentes de la comunicación según sus características,	**Evidencia de desempeño:** Video. La comunicación como expresión humana. GA1-240201524-AA2- EV01	**IDALY PÉREZ AMÉZQUITA**		
	GA1-240201524-AA2-Aplicar los componentes de la comunicación y argumentar sus	**240201524-02-**Argumentar en forma oral y escrita atendiendo las exigencias y				
	GA1-240201524-AA3-Interpretar asertivamente situaciones del contexto, de forma lógica y	**240201524-03-** Relacionar los procesos comunicativos teniendo en cuenta criterios de	**Evidencia de producto:** Informe. Creación de contenidos comunicativos. GA1- 240201524-AA4-EV01.			
	GA1-240201524-AA4-Comunicar asertivamente, con cohesión y coherencia	**240201524-04-** Establecer procesos de enriquecimiento lexical y acciones de				
	GA1-240202501-AA1-Identificar situaciones cotidianas y futuras a través de una interacción social oral y escrita.	**240202501-01-**Comprender información sobre situaciones cotidianas y laborales actuales y futuras a través de interacciones sociales de forma oral y escrita.	**Evidencia de conocimiento:** Cuestionario. **GA1-240202501-AA1-EV01.**	**LUISA FERNANDA GIRALDO**		
			Evidencia de desempeño: Video presentación. **GA1-240202501-AA1- EV02.**			
			Evidencia de producto: Folleto. **GA1-240202501-AA1-EV03.**			