



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

INFORME MENSUAL EJECUCIÓN CONTRACTUAL

Ibagué, marzo de 2026

Señor(a)

EDNA PAOLA OSORIO MUÑOZ

Supervisor(a) contrato nro. CO1.PCCNTR.9002312 del 2026

Coordinadora Académica

Centro de Comercio y Servicios SENA Regional Tolima

Ciudad

Asunto: Informe mensual de ejecución contractual de abril de 2026

Referencia: CO1.PCCNTR.9002312 del año 2026

ALBERTO ANDRES MOSQUERA COPETE, identificado con la cédula de ciudadanía nro.16.947.515 de Buenaventura, 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: Se fija como valor total para el contrato la suma de CUARENTA Y NUEVE MILLONES QUINIENTOS OCHENTA Y CINCO MIL OCHOCIENTOS DOS PESOS M/CTE. (\$49.585.802). Esta suma será pagada por el SENA al contratista de la siguiente manera: a) Un (1) pago inicial correspondiente al mes de enero de 2026, por valor de TRESCIENTOS QUINCE MIL OCHOCIENTOS TREINTA Y TRES PESOS M/CTE. (\$315.833). b) Diez (10) pagos iguales por los meses de marzo a noviembre de 2026, por valor de CUATRO MILLONES SETECIENTOS TREINTA Y SIETE MIL CUATROCIENTOS NOVENTA Y SIETE PESOS M/CTE. (\$4.737.497) cada uno. c) Un (1) pago final correspondiente al mes de diciembre de 2026, por valor de UN



MILLON OCHOCIENTOS NOVENTA Y CUATRO MIL NOVECIENTOS NOVENTA Y NUEVE PESOS M/CTE. (\$1.894.999).

Los honorarios serán pagados por el SENA al contratista de acuerdo con el cronograma definido por la Dirección Administrativa y Financiera de la Dirección general, en la CUENTA DE AHORROS 91204519922 de BANCO BANCOLOMBIA cuyo titular es el contratista. PARÁGRAFO PRIMERO: el cambio de cuenta por parte del contratista deberá ser informada al supervisor del contrato con el fin de surtir los trámites pertinentes. PARÁGRAFO SEGUNDO: Para que el SENA pueda adelantar los trámites administrativos para la Contratista debe acreditar previamente el cumplimiento de los requisitos de pago, tales como la certificación expedida por el supervisor del contrato, en la que acredite el cumplimiento a entera satisfacción del objeto y obligaciones del contrato en el respectivo periodo y la certificación de aportes al sistema general de Salud, Pensión y Riesgos profesionales, así como los demás documentos necesarios para el pago.

Plazo: Será hasta el 12 de diciembre de 2026.

Objeto: Contratar la prestación de servicios personales como instructor de carácter temporal, para cumplir la planeación y ejecución de la formación en las diferentes áreas de conocimiento del centro de comercio y servicios en el marco de programas de formación titulada y complementaria (regular) y así cumplir las metas establecidas para el centro de comercio y servicios en la vigencia 2026 de acuerdo con lo concertado con las distintas redes de conocimiento definidas por la dirección general del SENA.

Ejecución mensual de actividades

Nro .	Obligaciones	Acciones realizadas	Evidencias
1	Durante la ejecución del objeto contractual, el contratista deberá aplicar los procedimientos relacionados con la Ejecución de la Formación Profesional Integral y demás procesos que hacen parte del Sistema de Calidad del SENA y que tengan vinculación con la	<p>Realice formación profesional integral en la titulada virtual Tecnólogo en Análisis y Desarrollo de Software. Código del Programa: 228118, Ficha No.3336160.</p> <p>Competencia Técnica: 220501093 - Evaluar requisitos de la solución de software de acuerdo con metodologías de análisis y estándares.</p> <p>Resultado Aprendizaje: 02 - Modelar las funciones del software de acuerdo con el informe de requisitos.</p> <p>Realice formación profesional integral en la titulada virtual Tecnólogo en Analisis y Desarrollo de Software. Código del Programa: 228118, Ficha No.3336161.</p>	<p>Se logra evidenciar en los formatos que se implementaron para estas formaciones. Documentos usados en el presente mes, objeto de cobro:</p> <p>Tomado de la plataforma SENA Sofia Plus / Rol Instructor/. Y de la plataforma Zajuna /Recursos /Guías</p> <p>Guía de Aprendizaje 2 “Grupo Semilla” _ Ficha No.3336160 y 3336161</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Analisis y Desarrollo de</p>



	<p>formación a impartir para la cual fue contratado.</p>	<p>Competencia Técnica: 220501093 - Evaluar requisitos de la solución de software de acuerdo con metodologías de análisis y estándares.</p> <p>Resultado Aprendizaje: 02 - Modelar las funciones del software de acuerdo con el informe de requisitos.</p> <p>Realice formación profesional integral en la titulada virtual Tecnólogo en Análisis y Desarrollo de Software. Código del Programa: 228118, Ficha No.3122315.</p> <p>Competencia Técnica: 220501098 - Controlar la calidad del servicio de software de acuerdo con los estándares técnicos.</p> <p>Resultado Aprendizaje: 01 - Incorporar actividades de aseguramiento de la calidad del software de acuerdo con estándares de la industria. 02 - Verificar la calidad del software de acuerdo con las prácticas asociadas en los procesos de desarrollo.</p> <p>Realice formación profesional integral en la titulada virtual, Animación 3D. Código del Programa: 524703, Ficha No.3466062.</p> <p>Competencia de Inducción: 240201530. Resultado de aprendizaje de la inducción.</p> <p>Resultado Aprendizaje: 01. Apropiar características de la gestión organizacional del SENA en el contexto de la misión institucional de acuerdo con su rol proyecto de vida y desarrollo profesional.</p> <p>Realice formación profesional integral en la titulada virtual, Animación 3D. Código del Programa: 524703, Ficha No.3466062.</p> <p>Competencia Clave: 240201528 - Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.</p>	<p>Software (3336160) / PROYECTO/Fase 1 Analisis/ Actividad de proyecto 2/ Guía de aprendizaje 01. Y Grabaciones Sesiones en línea LMS - Zajuna / PROYECTO/ Sesiones en Línea/ Fase 1 Analisis/ Técnica 2026/ abril/.</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Analisis y Desarrollo de Software (3336161) / PROYECTO/Fase 1 Analisis/ Actividad de proyecto 2/ Guía de aprendizaje 01. Y Grabaciones Sesiones en línea LMS - Zajuna / PROYECTO/ Sesiones en Línea/ Fase 1 Analisis/ Técnica 2026/ Abril/.</p> <p>Guía de Aprendizaje 11 “Grupo Semilla” _ Ficha No. 3122315</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Analisis y Desarrollo de Software (3122315) / PROYECTO/Fase 1 Analisis/ Actividad de proyecto 11/ Guía de aprendizaje 1. Y Grabaciones Sesiones en línea LMS - Zajuna / PROYECTO/ Sesiones en Línea/ Fase 4 Analisis/ Técnica 2026/ Abril/.</p> <p>Guía de aprendizaje 01 “Grupo Semilla” _ Ficha No. 3375986</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Preselección De Talento Humano Mediado Por Herramientas TIC (3375986) / PROYECTO/ Fase 1 Análisis/ Actividad de proyecto 2/ Guía de aprendizaje 02. Y Grabaciones de las Sesiones en línea LMS - Zajuna / PROYECTO/ Sesiones en Línea/ Fase 1 Análisis/ abril 2026/ TICs/.</p>
--	--	---	---



		<p>Resultado Aprendizaje: 01 - Identificar modelos matemáticos de acuerdo con los requerimientos del problema planteado en contextos sociales y productivos. 02 - Plantear problemas matemáticos a partir de situaciones generadas en el contexto social y productivo.</p> <p>Realice formación profesional integral en la titulada virtual Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos. Código del Programa: 228108, Ficha No.3466174.</p> <p>Competencia Técnica: 220501087 - Planear el videojuego de acuerdo con procedimientos y requisitos técnicos.</p> <p>Resultado Aprendizaje: 01 - Establecer los requerimientos del videojuego de acuerdo al concepto planteado. 02 - Esquematizar el prototipo físico de las mecánicas del videojuego de acuerdo al concepto.</p> <p>Realice formación profesional integral en la titulada virtual Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos. Código del Programa: 228108, Ficha No.3466175.</p> <p>Competencia Técnica: 220501046 - Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información.</p> <p>Resultado Aprendizaje: 01 - Alistar herramientas de tecnologías de la información y la comunicación (TIC), de acuerdo con las necesidades de procesamiento de información y comunicación. 02 - Aplicar funcionalidades de herramientas y servicios TIC, de acuerdo con manuales de uso, procedimientos establecidos y buenas prácticas.</p> <p>Realice formación profesional integral en la titulada virtual Preselección De Talento Humano Mediado Por Herramientas TIC. Código del Programa: 522309, Ficha No.3375986.</p>	<p>Guía de Aprendizaje Inducción y Guía de Aprendizaje 02 “Grupo Semilla” _ Ficha No. 3466062</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Animación 3D (3466062) / PROYECTO/Fase 1 Analisis/ Actividad de proyecto 1/ Guía de aprendizaje 02 y Grabaciones Sesiones en línea LMS - Zajuna / PROYECTO/ Sesiones en Línea/ Fase 1 Análisis/ Transversal Razonar Cuantitativamente 2026/ Abril/.</p> <p>Guía de Aprendizaje 01 “Grupo Semilla” _ Ficha No.</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos (3466174) / Proyecto/Fase 1 Analisis/ Actividad de proyecto 1/ Guía de aprendizaje 01 y Grabaciones Sesiones en línea LMS - Zajuna / Proyecto/ Sesiones en Línea/ Fase 1 Análisis/ Componente Técnico/ 2026/ Abril/.</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos (3466175) / Proyecto/Fase 1 Analisis/ Actividad de proyecto 1/ Guía de aprendizaje 01 y Grabaciones Sesiones en línea LMS - Zajuna / Proyecto/ Sesiones en Línea/ Fase 1 Análisis/ Componente Técnico/ 2026/ Abril/.</p> <p>Reporte de tiempo de actividades del instructor y Diagrama Horario del instructor en la plataforma SENA Sofía Plus.</p>
--	--	---	---



		<p>Competencia Técnica: 220501121 - Operar herramientas informáticas y digitales de acuerdo con protocolos y manuales técnicos.</p> <p>Resultado Aprendizaje: 02 - Aplicar herramientas informáticas y digitales, de acuerdo con protocolos, manuales técnicos y necesidades de la organización.</p> <p>La formación se impartió, haciendo uso de las herramientas tecnológicas: Videoconferencia por Teams, Plataforma LMS Zajuna, Acompañamiento a través del chat de WhatsApp.</p>	<p>en el archivo: GC_16947515_11226_ABR_2026, la cual se adjunta a esta cuenta.</p>
2	<p>Dar cumplimiento a lo establecido en la Guía Orientación Formación ambientes virtuales de aprendizaje – GFPI-G-014 publicada en la plataforma Compromiso, cuando así se requiera.</p>	<p>Realice orientación profesional integral en la titulada virtual Tecnólogo en Análisis y Desarrollo de Software. Código del Programa: 228118, Ficha No.3336160.</p> <p>Competencia Técnica: 220501093 - Evaluar requisitos de la solución de software de acuerdo con metodologías de análisis y estándares.</p> <p>Resultado Aprendizaje: 02 - Modelar las funciones del software de acuerdo con el informe de requisitos.</p> <p>Realice orientación profesional integral en la titulada virtual Tecnólogo en Análisis y Desarrollo de Software. Código del Programa: 228118, Ficha No.3336161.</p> <p>Competencia Técnica: 220501093 - Evaluar requisitos de la solución de software de acuerdo con metodologías de análisis y estándares.</p> <p>Resultado Aprendizaje: 02 - Modelar las funciones del software de acuerdo con el informe de requisitos.</p> <p>Realice orientación profesional integral en la titulada virtual Tecnólogo en Análisis y Desarrollo de Software. Código del Programa: 228118, Ficha No.3122315.</p> <p>Competencia Técnica: 220501098 - Controlar la calidad del servicio de software de acuerdo con los estándares</p>	<p>Se logra evidenciar en los formatos que se implementaron para estas formaciones. Documentos usados en el presente mes, objeto de cobro:</p> <p>Tomado de la plataforma SENA Sofia Plus / Rol Instructor/. Y de la plataforma Zajuna /Recursos /Guías</p> <p>Guía de Aprendizaje 2 “Grupo Semilla” _ Ficha No.3336160 y 3336161</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Análisis y Desarrollo de Software (3336160) / PROYECTO/Fase 1 Análisis/ Actividad de proyecto 2/ Guía de aprendizaje 01. Y Grabaciones Sesiones en línea LMS - Zajuna / PROYECTO/ Sesiones en Línea/ Fase 1 Análisis/ Técnica 2026/ abril/.</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Análisis y Desarrollo de Software (3336161) / PROYECTO/Fase 1 Análisis/ Actividad de proyecto 2/ Guía de aprendizaje 01. Y Grabaciones Sesiones en línea LMS - Zajuna / PROYECTO/</p>



		<p>técnicos.</p> <p>Resultado Aprendizaje: 01 - Incorporar actividades de aseguramiento de la calidad del software de acuerdo con estándares de la industria. 02 - Verificar la calidad del software de acuerdo con las prácticas asociadas en los procesos de desarrollo.</p> <p>Realice orientación profesional integral en la titulada virtual, Animación 3D. Código del Programa: 524703, Ficha No.3466062.</p> <p>Competencia de Inducción: 240201530. Resultado de aprendizaje de la inducción.</p> <p>Resultado Aprendizaje: 01. Apropiar características de la gestión organizacional del SENA en el contexto de la misión institucional de acuerdo con su rol proyecto de vida y desarrollo profesional.</p> <p>Realice orientación profesional integral en la titulada virtual, Animación 3D. Código del Programa: 524703, Ficha No.3466062.</p> <p>Competencia Clave: 240201528 - Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.</p> <p>Resultado Aprendizaje: 01 - Identificar modelos matemáticos de acuerdo con los requerimientos del problema planteado en contextos sociales y productivos. 02 - Plantear problemas matemáticos a partir de situaciones generadas en el contexto social y productivo.</p> <p>Realice orientación profesional integral en la titulada virtual Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos. Código del Programa: 228108, Ficha No.3466174.</p> <p>Competencia Técnica: 220501087 - Planear el videojuego de acuerdo con procedimientos y requisitos técnicos.</p>	<p>Sesiones en Línea/ Fase 1 Análisis/ Técnica 2026/ Abril/.</p> <p>Guía de Aprendizaje 11 “Grupo Semilla” _ Ficha No. 3122315</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Análisis y Desarrollo de Software (3122315) / PROYECTO/Fase 1 Analisis/ Actividad de proyecto 11/ Guía de aprendizaje 1. Y Grabaciones Sesiones en línea LMS - Zajuna / PROYECTO/ Sesiones en Línea/ Fase 4 Análisis/ Técnica 2026/ Abril/.</p> <p>Guía de aprendizaje 01 “Grupo Semilla” _ Ficha No. 3375986</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Preselección De Talento Humano Mediado Por Herramientas TIC (3375986) / PROYECTO/ Fase 1 Análisis/ Actividad de proyecto 2/ Guía de aprendizaje 02. Y Grabaciones de las Sesiones en línea LMS - Zajuna / PROYECTO/ Sesiones en Línea/ Fase 1 Análisis/ abril 2026/ TICs/.</p> <p>Guía de Aprendizaje Inducción y Guía de Aprendizaje 02 “Grupo Semilla” _ Ficha No. 3466062</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Animación 3D (3466062) / PROYECTO/Fase 1 Analisis/ Actividad de proyecto 1/ Guía de aprendizaje 02 y Grabaciones Sesiones en línea LMS - Zajuna / PROYECTO/ Sesiones en Línea/ Fase 1 Análisis/ Transversal Razonar Cuantitativamente 2026/ Abril/.</p>
--	--	--	--



		<p>Resultado Aprendizaje: 01 - Establecer los requerimientos del videojuego de acuerdo al concepto planteado. 02 - Esquematizar el prototipo físico de las mecánicas del videojuego de acuerdo al concepto.</p> <p>Realice orientación profesional integral en la titulada virtual Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos. Código del Programa: 228108, Ficha No.3466175.</p> <p>Competencia Técnica: 220501046 - Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información.</p> <p>Resultado Aprendizaje: 01 - Alistar herramientas de tecnologías de la información y la comunicación (TIC), de acuerdo con las necesidades de procesamiento de información y comunicación. 02 - Aplicar funcionalidades de herramientas y servicios TIC, de acuerdo con manuales de uso, procedimientos establecidos y buenas prácticas.</p> <p>Realice orientación profesional integral en la titulada virtual Preselección De Talento Humano Mediado Por Herramientas TIC. Código del Programa: 522309, Ficha No.3375986.</p> <p>Competencia Técnica: 220501121 - Operar herramientas informáticas y digitales de acuerdo con protocolos y manuales técnicos.</p> <p>Resultado Aprendizaje: 02 - Aplicar herramientas informáticas y digitales, de acuerdo con protocolos, manuales técnicos y necesidades de la organización.</p> <p>La formación se impartió, haciendo uso de las herramientas tecnológicas: Videoconferencia por Teams, Plataforma LMS Zajuna, Acompañamiento a través del chat de WhatsApp.</p>	<p>Guía de Aprendizaje 01 “Grupo Semilla” _ Ficha No.</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos (3466174) / Proyecto/Fase 1 Analisis/ Actividad de proyecto 1/ Guía de aprendizaje 01 y Grabaciones Sesiones en línea LMS - Zajuna / Proyecto/ Sesiones en Línea/ Fase 1 Análisis/ Componente Técnico/ 2026/ Abril/.</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos (3466175) / Proyecto/Fase 1 Analisis/ Actividad de proyecto 1/ Guía de aprendizaje 01 y Grabaciones Sesiones en línea LMS - Zajuna / Proyecto/ Sesiones en Línea/ Fase 1 Análisis/ Componente Técnico/ 2026/ Abril/.</p> <p>Reporte de tiempo de actividades del instructor y Diagrama Horario del instructor en la plataforma SENA Sofía Plus.</p> <p>en el archivo: GC_16947515_11226_ABR_2026, la cual se adjunta a esta cuenta.</p>
3	Aplicar durante el periodo de duración del contrato al proceso de certificación de	Me encuentro certificado en las Normas de Competencia Laboral en:	El proceso de la certificación de las competencias laborales se puede evidenciar en la plataforma Sena Sofia Plum sesión certificados.



	<p>competencias según normas de competencias que apliquen a su ocupación de instructor, así como a los procesos que el SENA adelante para certificar habilidades pedagógicas.</p>	<p>Norma_240201056 - ORIENTAR FORMACIÓN PRESENCIAL DE ACUERDO CON PROCEDIMIENTOS TÉCNICOS Y NORMATIVA _ Estado: Certificado</p> <p>Norma_240201081 - ORIENTAR FORMACIÓN E-LEARNING DE ACUERDO CON PROCEDIMIENTOS TÉCNICOS Y NORMATIVA _ Estado: Certificado</p> <p>Norma_220501121 - OPERAR HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS Y DIGITALES DE ACUERDO CON PROTOCOLOS Y MANUALES TÉCNICOS _ Estado: Certificado</p> <p>igualmente me encuentro certificado en los cursos de pedagogía que relaciono a continuación:</p> <p>2735175 - Complementaria Virtual En Formación En Ambientes Virtuales De Aprendizaje - LMS. 02 de junio de 2023 _ 40 Horas _ Servicio Nacional de Aprendizaje SENA</p>	<p>Se puede verificar las certificaciones de competencias laborales de acuerdo con la norma y los cursos complementarios en Formación en Ambientes Virtuales de Aprendizaje, en la plataforma Sena Sofia Plum sesión certificados.</p> <p>También se puede visualizar en: GC_16947515_11226_ABR_2026, la cual se adjunta a esta cuenta /informe de evidencia/.</p> <p>En la hoja de vida de la agencia pública de empleo SENA, se puede visualizar cada uno de los soportes, entre otros.</p>
4	<p>Apoyar e impulsar, la selección de estrategias de enseñanza – aprendizaje – evaluación según el programa de Formación Profesional y el enfoque metodológico adoptado.</p>	<p>Seleccioné las estrategias de enseñanza –aprendizaje y evaluación:</p> <p>Estrategias de aprendizaje: Talleres, Socialización de resultados, intervención activa de los aprendices.</p> <p>Estrategias de enseñanza: Aprendizaje basado en la evidencia de proyecto, Guías de aprendizaje, Material de apoyo.</p> <p>Estrategias de evaluación: Métodos didácticos de enseñanza, Presentación de temas y Videos. Las anteriores estrategias fueron aplicadas como apoyo al proceso de formación de los aprendices con las fichas:</p> <p>Tecnólogo Analisis y Desarrollo de Softwar Ficha No. 3336160, Tecnólogo en Analisis y Desarrollo de Software, Ficha No. 3336161, Tecnólogo en Analisis y Desarrollo de Software, Ficha No. 3122315, la Titutlada Virtual Preselección De Talento Humano Mediado Por Herramientas TIC, Ficha No. 3375986, Tecnólogo en Animación 3D, Ficha No. 3466062, Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos, Ficha No. 3466174 y Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos, Ficha No. 3466175,</p>	<p>Se logra evidenciar en los formatos que se implementaron para estas formaciones. Documentos usados en el presente mes, objeto de cobro:</p> <p>Tomado de la plataforma SENA Sofia Plus / Rol Instructor/. Y de la plataforma Zajuna /Recursos /Guías</p> <p>Guía de Aprendizaje 2 “Grupo Semilla” _ Ficha No.3336160 y 3336161</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Analisis y Desarrollo de Software (3336160) / PROYECTO/Fase 1 Analisis/ Actividad de proyecto 2/ Guía de aprendizaje 01.</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Analisis y Desarrollo de Software (3336161) / PROYECTO/Fase 1 Analisis/</p>



		<p>Se orientó en Ibagué haciendo uso de herramientas tecnológicas tales como, Videoconferencia por Teams, Plataforma LMS Zajuna, Conformación de Equipos de Trabajo, como ambiente de formación y otros recursos TICs.</p>	<p>Actividad de proyecto 2/ Guía de aprendizaje 01.</p> <p>Guía de Aprendizaje 11 “Grupo Semilla” _ Ficha No. 3122315</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Analisis y Desarrollo de Software (3122315) / PROYECTO/Fase 1 Analisis/ Actividad de proyecto 11/ Guía de aprendizaje 1.</p> <p>Guía de aprendizaje 01 “Grupo Semilla” _ Ficha No. 3375986</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Preselección De Talento Humano Mediado Por Herramientas TIC (3375986) / PROYECTO/ Fase 1 Análisis/ Actividad de proyecto 2/ Guía de aprendizaje 02.</p> <p>Guía de Aprendizaje Inducción y Guía de Aprendizaje 02 “Grupo Semilla” _ Ficha No. 3466062</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Animación 3D (3466062) / PROYECTO/Fase 1 Analisis/ Actividad de proyecto 1/ Guía de aprendizaje 02.</p> <p>Guía de Aprendizaje 01 “Grupo Semilla” _ Ficha No.</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos (3466174) y (3466175) / Proyecto/Fase 1 Analisis/ Actividad de proyecto 1/ Guía de aprendizaje 01</p> <p>Reporte de tiempo de actividades del instructor y Diagrama Horario del</p>
--	--	--	--



			<p>instructor en la plataforma SENA Sofía Plus.</p> <p>en el archivo: GC_16947515_11226_ABR_2026, la cual se adjunta a esta cuenta.</p>
5	<p>Apoyar la selección de ambientes de aprendizaje con base en los resultados propuestos y en las características y requerimientos de los aprendices.</p>	<p>Se realizó control de ambiente de aprendizaje para el desarrollo de las formaciones tituladas que se describen a continuación:</p> <p>Tecnólogo Analisis y Desarrollo de Softwar Ficha No. 3336160, Tecnologo en Analisis y Desarrollo de Software, Ficha No. 3336161, Tecnologo en Analisis y Desarrollo de Software, Ficha No. 3122315, la Titutlada Virtual Preselección De Talento Humano Mediado Por Herramientas TIC, Ficha No. 3375986, Tecnólogo en Animación 3D, Ficha No. 3466062, Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos, Ficha No. 3466174 y Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos, Ficha No. 3466175,</p> <p>Se orientó en Ibagué haciendo uso de herramientas tecnológicas tales como, Videoconferencia por Teams, Plataforma LMS Zajuna, Conformación de Equipos de Trabajo, como ambiente de formación y otros recursos TICs.</p>	<p>El control de ambientes de aprendizaje se logra evidenciar a través de la plataforma Zajuna y en los siguientes recursos:</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Analisis y Desarrollo de Software (3336160) / PROYECTO/Fase 1 Analisis/ Grabaciones Sesiones en línea LMS - Zajuna / Sesiones en Línea/ Fase 1 Analisis/ Técnica 2026/ abril/.</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Analisis y Desarrollo de Software (3336161) / PROYECTO/Fase 1 Analisis/ Grabaciones Sesiones en línea LMS - Zajuna / Sesiones en Línea/ Fase 1 Análisis/ Técnica 2026/ Abril/.</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Analisis y Desarrollo de Software (3122315) / PROYECTO/Fase 1 Analisis/ Grabaciones Sesiones en línea LMS - Zajuna / Sesiones en Línea/ Fase 4 Análisis/ Técnica 2026/ Abril/.</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Preselección De Talento Humano Mediado Por Herramientas TIC (3375986) / PROYECTO/ Fase 1 Análisis/ Grabaciones de las Sesiones en línea LMS - Zajuna / Sesiones en Línea/ Fase 1 Análisis/ abril 2026/ TICs/.</p>



			<p>Plataforma LMS Zajuna / Animación 3D (3466062) / PROYECTO/Fase 1 Analisis/ Grabaciones Sesiones en línea LMS - Zajuna / Sesiones en Línea/ Fase 1 Análisis/ Transversal Razonar Cuantitativamente 2026/ Abril/.</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos (3466174) / Proyecto/Fase 1 Analisis/ Grabaciones Sesiones en línea LMS - Zajuna / Sesiones en Línea/ Fase 1 Análisis/ Componente Técnico/ 2026/ Abril/.</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos (3466175) / Proyecto/Fase 1 Analisis/ Grabaciones Sesiones en línea LMS - Zajuna / Proyecto/ Sesiones en Línea/ Fase 1 Análisis/ Componente Técnico/ 2026/ Abril/.</p> <p>Reporte de tiempo de actividades del instructor y Diagrama Horario del instructor en la plataforma SENA Sofía Plus.</p> <p>en el archivo: GC_16947515_11226_ABR_2026, la cual se adjunta a esta cuenta.</p>
6	Orientar los procesos de aprendizaje según las necesidades detectadas en los procesos de evaluación, metodologías de	<p>Oriente los procesos de aprendizaje en la titulada virtual Tecnólogo en Análisis y Desarrollo de Software. Código del Programa: 228118, Ficha No.3336160.</p> <p>Competencia Técnica: 220501093 - Evaluar requisitos de la solución de software de acuerdo con metodologías de</p>	<p>Se logra evidenciar en los formatos que se implementaron para estas formaciones. Documentos usados en el presente mes, objeto de cobro:</p>



aprendizaje y programas curriculares vigentes.	<p>análisis y estándares.</p> <p>Resultado Aprendizaje: 02 - Modelar las funciones del software de acuerdo con el informe de requisitos.</p> <p>Orienta los procesos de aprendizaje en la titulada virtual Tecnólogo en Analisis y Desarrollo de Software. Código del Programa: 228118, Ficha No.3336161.</p> <p>Competencia Técnica: 220501093 - Evaluar requisitos de la solución de software de acuerdo con metodologías de análisis y estándares.</p> <p>Resultado Aprendizaje: 02 - Modelar las funciones del software de acuerdo con el informe de requisitos.</p> <p>Orienta los procesos de aprendizaje en la titulada virtual Tecnólogo en Analisis y Desarrollo de Software. Código del Programa: 228118, Ficha No.3122315.</p> <p>Competencia Técnica: 220501098 - Controlar la calidad del servicio de software de acuerdo con los estándares técnicos.</p> <p>Resultado Aprendizaje: 01 - Incorporar actividades de aseguramiento de la calidad del software de acuerdo con estándares de la industria. 02 - Verificar la calidad del software de acuerdo con las prácticas asociadas en los procesos de desarrollo.</p> <p>Orienta los procesos de aprendizaje en la titulada virtual, Animación 3D. Código del Programa: 524703, Ficha No.3466062.</p> <p>Competencia de Inducción: 240201530. Resultado de aprendizaje de la inducción.</p> <p>Resultado Aprendizaje: 01. Apropiar características de la gestión organizacional del SENA en el contexto de la misión institucional de acuerdo con su rol proyecto de vida y desarrollo profesional.</p>	<p>Tomado de la plataforma SENA Sofia Plus / Rol Instructor/. Y de la plataforma Zajuna /Recursos /Guías</p> <p>Guía de Aprendizaje 2 “Grupo Semilla” _ Ficha No.3336160 y 3336161</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Analisis y Desarrollo de Software (3336160) / PROYECTO/Fase 1 Analisis/ Actividad de proyecto 2/ Guía de aprendizaje 01. Y Grabaciones Sesiones en línea LMS - Zajuna / PROYECTO/ Sesiones en Línea/ Fase 1 Analisis/ Técnica 2026/ abril/.</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Analisis y Desarrollo de Software (3336161) / PROYECTO/Fase 1 Analisis/ Actividad de proyecto 2/ Guía de aprendizaje 01. Y Grabaciones Sesiones en línea LMS - Zajuna / PROYECTO/ Sesiones en Línea/ Fase 1 Análisis/ Técnica 2026/ Abril/.</p> <p>Guía de Aprendizaje 11 “Grupo Semilla” _ Ficha No. 3122315</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Analisis y Desarrollo de Software (3122315) / PROYECTO/Fase 1 Analisis/ Actividad de proyecto 11/ Guía de aprendizaje 1. Y Grabaciones Sesiones en línea LMS - Zajuna / PROYECTO/ Sesiones en Línea/ Fase 4 Análisis/ Técnica 2026/ Abril/.</p> <p>Guía de aprendizaje 01 “Grupo Semilla” _ Ficha No. 3375986</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Preselección De Talento</p>
--	---	--



		<p>Orienta los procesos de aprendizaje en la titulada virtual, Animación 3D. Código del Programa: 524703, Ficha No.3466062.</p> <p>Competencia Clave: 240201528 - Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.</p> <p>Resultado Aprendizaje: 01 - Identificar modelos matemáticos de acuerdo con los requerimientos del problema planteado en contextos sociales y productivos. 02 - Plantear problemas matemáticos a partir de situaciones generadas en el contexto social y productivo.</p> <p>Orienta los procesos de aprendizaje en la titulada virtual Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos. Código del Programa: 228108, Ficha No.3466174.</p> <p>Competencia Técnica: 220501087 - Planear el videojuego de acuerdo con procedimientos y requisitos técnicos.</p> <p>Resultado Aprendizaje: 01 - Establecer los requerimientos del videojuego de acuerdo al concepto planteado. 02 - Esquematizar el prototipo físico de las mecánicas del videojuego de acuerdo al concepto.</p> <p>Orienta los procesos de aprendizaje en la titulada virtual Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos. Código del Programa: 228108, Ficha No.3466175.</p> <p>Competencia Técnica: 220501046 - Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información.</p> <p>Resultado Aprendizaje: 01 - Alistar herramientas de tecnologías de la información y la comunicación (TIC), de acuerdo con las necesidades de procesamiento de información y comunicación.</p>	<p>Humano Mediado Por Herramientas TIC (3375986) / PROYECTO/ Fase 1 Análisis/ Actividad de proyecto 2/ Guía de aprendizaje 02. Y Grabaciones de las Sesiones en línea LMS - Zajuna / PROYECTO/ Sesiones en Línea/ Fase 1 Análisis/ abril 2026/ TICs/.</p> <p>Guía de Aprendizaje Inducción y Guía de Aprendizaje 02 “Grupo Semilla” _ Ficha No. 3466062</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Animación 3D (3466062) / PROYECTO/Fase 1 Analisis/ Actividad de proyecto 1/ Guía de aprendizaje 02 y Grabaciones Sesiones en línea LMS - Zajuna / PROYECTO/ Sesiones en Línea/ Fase 1 Análisis/ Transversal Razonar Cuantitativamente 2026/ Abril/.</p> <p>Guía de Aprendizaje 01 “Grupo Semilla” _ Ficha No.</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos (3466174) / Proyecto/Fase 1 Analisis/ Actividad de proyecto 1/ Guía de aprendizaje 01 y Grabaciones Sesiones en línea LMS - Zajuna / Proyecto/ Sesiones en Línea/ Fase 1 Análisis/ Componente Técnico/ 2026/ Abril/.</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos (3466175) / Proyecto/Fase 1 Analisis/ Actividad de proyecto 1/ Guía de aprendizaje 01 y Grabaciones Sesiones en línea</p>
--	--	--	---



		<p>02 - Aplicar funcionalidades de herramientas y servicios TIC, de acuerdo con manuales de uso, procedimientos establecidos y buenas prácticas.</p> <p>Orienta los procesos de aprendizaje en la titulada virtual Preselección De Talento Humano Mediado Por Herramientas TIC. Código del Programa: 522309, Ficha No.3375986.</p> <p>Competencia Técnica: 220501121 - Operar herramientas informáticas y digitales de acuerdo con protocolos y manuales técnicos.</p> <p>Resultado Aprendizaje: 02 - Aplicar herramientas informáticas y digitales, de acuerdo con protocolos, manuales técnicos y necesidades de la organización.</p> <p>La formación se impartió, haciendo uso de las herramientas tecnológicas: Videoconferencia por Teams, Plataforma LMS Zajuna, Acompañamiento a través del chat de WhatsApp.</p>	<p>LMS - Zajuna / Proyecto/ Sesiones en Línea/ Fase 1 Análisis/ Componente Técnico/ 2026/ Abril/.</p> <p>Reporte de tiempo de actividades del instructor y Diagrama Horario del instructor en la plataforma SENA Sofía Plus.</p> <p>en el archivo: GC_16947515_11226_ABR_2026, la cual se adjunta a esta cuenta.</p>
7	<p>Programar las actividades de enseñanza – aprendizaje – evaluación de conformidad con los módulos de formación y el calendario institucional y el Manual de Procedimientos para la ejecución de acciones de Formación Profesional.</p>	<p>Programe las actividades de enseñanza – aprendizaje, integral en la titulada virtual Tecnólogo en Análisis y Desarrollo de Software. Código del Programa: 228118, Ficha No.3336160.</p> <p>Competencia Técnica: 220501093 - Evaluar requisitos de la solución de software de acuerdo con metodologías de análisis y estándares.</p> <p>Resultado Aprendizaje: 02 - Modelar las funciones del software de acuerdo con el informe de requisitos.</p> <p>Actividad de aprendizaje GA1-220501093-AA1</p> <ul style="list-style-type: none"> Taller. Metodologías de desarrollo de software. GA1-220501093-AA1-EV01. Infografía sobre metodologías de desarrollo de software. GA1-220501093-AA1-EV02. Foro - Especificación de la metodología a aplicar. GA1-220501093-AA1-EV03. Documento sobre la metodología para el proyecto de desarrollo de software. GA1-220501093-AA1-EV04. <p>Programe las actividades de enseñanza – aprendizaje, integral en la titulada virtual Tecnólogo</p>	<p>Se logra evidenciar en los formatos que se implementaron para estas formaciones. Documentos usados en el presente mes, objeto de cobro:</p> <p>Tomado de la plataforma SENA Sofía Plus / Rol Instructor/. Y de la plataforma Zajuna /Recursos /Guías</p> <p>Guía de Aprendizaje 2 “Grupo Semilla” _ Ficha No.3336160 y 3336161</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Analisis y Desarrollo de Software (3336160) / PROYECTO/Fase 1 Analisis/ Actividad de proyecto 2/ Guía de aprendizaje 01. Y Grabaciones Sesiones en línea LMS - Zajuna / PROYECTO/ Sesiones en Línea/ Fase 1 Analisis/ Técnica 2026/ abril/.</p>



		<p>en Analisis y Desarrollo de Software. Código del Programa: 228118, Ficha No.3336161.</p> <p>Competencia Técnica: 220501093 - Evaluar requisitos de la solución de software de acuerdo con metodologías de análisis y estándares.</p> <p>Resultado Aprendizaje: 02 - Modelar las funciones del software de acuerdo con el informe de requisitos.</p> <p>Actividad de aprendizaje GA1-220501093-AA1</p> <ul style="list-style-type: none"> Taller. Metodologías de desarrollo de software. GA1-220501093-AA1-EV01. Infografía sobre metodologías de desarrollo de software. GA1-220501093-AA1-EV02. Foro - Especificación de la metodología a aplicar. GA1-220501093-AA1-EV03. Documento sobre la metodología para el proyecto de desarrollo de software. GA1-220501093-AA1-EV04. <p>Programe las actividades de enseñanza – aprendizaje, integral en la titulada virtual Tecnólogo en Analisis y Desarrollo de Software. Código del Programa: 228118, Ficha No.3122315.</p> <p>Competencia Técnica: 220501098 - Controlar la calidad del servicio de software de acuerdo con los estándares técnicos.</p> <p>Resultado Aprendizaje: 01 - Incorporar actividades de aseguramiento de la calidad del software de acuerdo con estándares de la industria. 02 - Verificar la calidad del software de acuerdo con las prácticas asociadas en los procesos de desarrollo.</p> <p>Actividad de aprendizaje GA11-220501098-AA1</p> <ul style="list-style-type: none"> Infografía procesos de desarrollo del software. GA11-220501098-AA1-EV01. Aplicación de buenas prácticas de calidad documentadas en las disciplinas de calidad de software. GA11-220501098-AA1-EV02. 	<p>Plataforma LMS Zajuna / Analisis y Desarrollo de Software (3336161) / PROYECTO/Fase 1 Analisis/ Actividad de proyecto 2/ Guía de aprendizaje 01. Y Grabaciones Sesiones en línea LMS - Zajuna / PROYECTO/ Sesiones en Línea/ Fase 1 Análisis/ Técnica 2026/ Abril/.</p> <p>Guía de Aprendizaje 11 “Grupo Semilla” _ Ficha No. 3122315</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Analisis y Desarrollo de Software (3122315) / PROYECTO/Fase 1 Analisis/ Actividad de proyecto 11/ Guía de aprendizaje 1. Y Grabaciones Sesiones en línea LMS - Zajuna / PROYECTO/ Sesiones en Línea/ Fase 4 Análisis/ Técnica 2026/ Abril/.</p> <p>Guía de aprendizaje 01 “Grupo Semilla” _ Ficha No. 3375986</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Preselección De Talento Humano Mediado Por Herramientas TIC (3375986) / PROYECTO/ Fase 1 Análisis/ Actividad de proyecto 2/ Guía de aprendizaje 02. Y Grabaciones de las Sesiones en línea LMS - Zajuna / PROYECTO/ Sesiones en Línea/ Fase 1 Análisis/ abril 2026/ TICs/.</p> <p>Guía de Aprendizaje Inducción y Guía de Aprendizaje 02 “Grupo Semilla” _ Ficha No. 3466062</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Animación 3D (3466062) / PROYECTO/Fase 1 Analisis/ Actividad de proyecto 1/ Guía</p>
--	--	--	---



	<ul style="list-style-type: none"> Diseño y diligenciamiento de instrumentos para documentar procesos de calidad del software. GA11-220501098-AA1-EV03. <p>Programa las actividades de enseñanza – aprendizaje, integral en la titulada virtual, Animación 3D. Código del Programa: 524703, Ficha No.3466062.</p> <p>Competencia de Inducción: 240201530. Resultado de aprendizaje de la inducción.</p> <p>Resultado Aprendizaje: RAP - Apropiar la identidad - Analizar los componentes - Incorporar la formación</p> <p>Actividad de aprendizaje AA1-EV03</p> <ul style="list-style-type: none"> Crucigrama. AA3-EV01 <p>Programa las actividades de enseñanza – aprendizaje, integral en la titulada virtual, Animación 3D. Código del Programa: 524703, Ficha No.3466062.</p> <p>Competencia Clave: 240201528 - Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.</p> <p>Resultado Aprendizaje: 01 - Identificar modelos matemáticos de acuerdo con los requerimientos del problema planteado en contextos sociales y productivos. 02 - Plantear problemas matemáticos a partir de situaciones generadas en el contexto social y productivo.</p> <p>Actividad de aprendizaje GA2-240201528-AA1</p> <ul style="list-style-type: none"> Cuestionario procedimientos aritméticos. GA2-240201528-AA1-EV01. <p>Actividad de aprendizaje GA2-240201528-AA2</p> <ul style="list-style-type: none"> Planteamiento de ecuación. GA2-240201528-AA2-EV01. <p>Actividad de aprendizaje GA2-240201528-AA3</p> <ul style="list-style-type: none"> Video sustentación. GA2-240201528-AA3-EV01. <p>Actividad de aprendizaje GA2-240201528-AA4</p>	<p>de aprendizaje 02 y Grabaciones Sesiones en línea LMS - Zajuna / PROYECTO/ Sesiones en Línea/ Fase 1 Análisis/ Trasversal Razonar Cuantitativamente 2026/ Abril/.</p> <p>Guía de Aprendizaje 01 “Grupo Semilla” _ Ficha No.</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos (3466174) / Proyecto/Fase 1 Analisis/ Actividad de proyecto 1/ Guía de aprendizaje 01 y Grabaciones Sesiones en línea LMS - Zajuna / Proyecto/ Sesiones en Línea/ Fase 1 Análisis/ Componente Técnico/ 2026/ Abril/.</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos (3466175) / Proyecto/Fase 1 Analisis/ Actividad de proyecto 1/ Guía de aprendizaje 01 y Grabaciones Sesiones en línea LMS - Zajuna / Proyecto/ Sesiones en Línea/ Fase 1 Análisis/ Componente Técnico/ 2026/ Abril/.</p> <p>Reporte de tiempo de actividades del instructor y Diagrama Horario del instructor en la plataforma SENA Sofía Plus.</p> <p>en el archivo: GC_16947515_11226_ABR_2026, la cual se adjunta a esta cuenta.</p>
--	--	---



		<ul style="list-style-type: none"> • Algoritmo para el cálculo de áreas y volúmenes. GA2-240201528-AA4-EV01. <p>Programe las actividades de enseñanza – aprendizaje, integral en la titulada virtual Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos. Código del Programa: 228108, Ficha No.3466174.</p> <p>Competencia Técnica: 220501087 - Planear el videojuego de acuerdo con procedimientos y requisitos técnicos.</p> <p>Resultado Aprendizaje: 01 - Establecer los requerimientos del videojuego de acuerdo al concepto planteado. 02 - Esquematizar el prototipo físico de las mecánicas del videojuego de acuerdo al concepto.</p> <p>Actividad de aprendizaje GA1-220501089-AA1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Taller escrito. Entregar el cronograma y lista de requerimientos para el diseño de elementos gráficos y audiovisuales. GA1-220501089-AA1-EV01. • Bocetos para el concepto de arte del videojuego. GA1-220501089-AA1-EV02. <p>Actividad de aprendizaje GA1-220501089-AA1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ficha técnica e ilustración para producción de los personajes y elementos visuales 2D y/o 3D. GA1-220501089-AA2-EV01. <p>Programe las actividades de enseñanza – aprendizaje, integral en la titulada virtual Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos. Código del Programa: 228108, Ficha No.3466175.</p> <p>Competencia Técnica: 220501046 - Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información.</p> <p>Resultado Aprendizaje: 01 - Alistar herramientas de tecnologías de la información y la comunicación (TIC), de acuerdo con las necesidades de procesamiento de información y comunicación. 02 - Aplicar funcionalidades de herramientas y servicios TIC, de acuerdo con manuales de uso, procedimientos establecidos y buenas prácticas.</p> <p>Actividad de aprendizaje GA1-220501046-AA1</p>	
--	--	---	--



		<ul style="list-style-type: none"> • Mapa Conceptual - Software y servicios de internet. Relacionar correctamente los tipos de software y servicios de internet. GA1-220501046-AA1-EV01. <p>Actividad de aprendizaje GA1-220501046-AA2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Taller - Utilización de las herramientas de ofimática. Realizar un taller práctico con las herramientas ofimáticas. GA1-220501046-AA2-EV01. <p>Realice formación profesional integral en la titulada virtual Preselección De Talento Humano Mediado Por Herramientas TIC. Código del Programa: 522309, Ficha No.3375986.</p> <p>Competencia Técnica: 220501121 - Operar herramientas informáticas y digitales de acuerdo con protocolos y manuales técnicos.</p> <p>Resultado Aprendizaje: 02 - Aplicar herramientas informáticas y digitales, de acuerdo con protocolos, manuales técnicos y necesidades de la organización.</p> <p>Actividad de aprendizaje GA2-220501121-AA1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Foro - Herramientas informáticas y digitales que apoyan los procesos de talento humano. GA2-220501121-AA1-EV03 <p>La formación se impartió, haciendo uso de las herramientas tecnológicas: Videoconferencia por Teams, Plataforma LMS Zajuna, Acompañamiento a través del chat de WhatsApp.</p>	
8	Reportar información académica y administrativa según las responsabilidades institucionales asignadas.	<p>Reporte de Juicios Evaluativo del resultado de aprendizaje:</p> <p>Ficha No. 3375986 Preselección De Talento Humano Mediado Por Herramientas TIC.</p> <p>Competencia Técnica: 220501121 - Operar herramientas informáticas y digitales de acuerdo con protocolos y manuales técnicos.</p> <p>Resultado Aprendizaje: 01 - Definir herramientas informáticas y digitales, utilizadas en procesos de talento humano, según procedimiento técnico y necesidades de la organización.</p>	<p>Se puede evidenciar en:</p> <p>Informe mensual Formato GCCON-F-087 V1 Informe mensual ejecución contractual, reposa en Plataforma SECOP II/ mis contratos/ ID contrato/ CO1.PCCNTR.9002312 /detalle/ ejecución del contrato/plan de pagos.</p> <p>Archivos: GC_16947515_11226_MAR_2026</p>



		<p>02 - Aplicar herramientas informáticas y digitales, de acuerdo con protocolos, manuales técnicos y necesidades de la organización.</p> <p>Realicé Informe Mensual de Ejecución Contractual GCCON-F-087 V1 correspondiente al mes de abril 2026</p> <p>Presenté los documentos solicitados para la ejecución de la cuenta de cobro del mes de abril de 2026 con los anexos.</p> <p>Diagrama Horario Instructor – Sofia Plus en PDF, (con fecha del día de inicio del 01 al 30 de abril de 2026</p> <p>Reporte de Tiempos de Apoyo a la Formación – Sofia Plus en PDF (con fecha del 01 al 30 de abril de 2026.</p>	
9	<p>Evaluar la formación de los aprendices durante el proceso educativo de acuerdo con el Manual de Evaluación vigente.</p>	<p>Verifiqué las evidencias de aprendizaje de los aprendices en el en la Plataforma LMS Zajuna. Teniendo en cuenta la estructura curricular para establecer los criterios de evaluación contenidos en los programas:</p> <p>Tecnólogo Analisis y Desarrollo de Softwar Ficha No. 3336160, Tecnologo en Analisis y Desarrollo de Software, Ficha No. 3336161, Tecnologo en Analisis y Desarrollo de Software, Ficha No. 3122315, la Titutlada Virtual Preselección De Talento Humano Mediado Por Herramientas TIC, Ficha No. 3375986, Tecnólogo en Animación 3D, Ficha No. 3466062, Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos, Ficha No. 3466174 y Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos, Ficha No. 3466175.</p>	<p>La verificación de las evidencias de aprendizaje, reposan en la</p> <p>Plataforma LMS Zajuna/ Calificación.</p>
10	<p>Conformar los equipos de desarrollo curricular interdisciplinarios por programa o conjunto de programas por redes tecnológicas, para garantizar integralidad en la formulación de proyectos formativos, el diseño de actividades de</p>	<p>“No se requirió la actividad”</p>	<p>Sin evidencias actividad no ejecutada.</p>



	aprendizaje, el diseño de talleres e ítems que alimentarán los bancos de pruebas para la selección de aprendices, entre otras.		
11	Participar en la programación y ejecución del proceso de inducción de aprendices y el conocimiento de aprendizajes previos siempre y cuando cumpla con el objeto contractual de ejecutar acciones de formación.	<p>Realice apoyo y acompañamiento del proceso de inducción en los siguientes programas de formación:</p> <p>Titulada virtual Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos. Código del Programa: 228108, Ficha No.3466174.</p> <p>Titulada virtual Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos. Código del Programa: 228108, Ficha No.3466175.</p> <p>Titulada virtual, Animación 3D. Código del Programa: 524703, Ficha No.3466062.</p>	<p>GC_16947515_11226_ABR_2026 / informe de evidencia/. Anexado en esta cuenta</p>
12	Reportar en el sistema Sofía Plus en un plazo máximo de tres (3) días, todas las actividades que de acuerdo con los procesos que son de su responsabilidad, garantizando la calidad de la información y su coherencia con el proceso formativo, tales como: - Registro de los juicios evaluativos. - Creación de rutas y asociación de aprendices. - Registro de juicios evaluativos del reconocimiento de aprendizajes previos. - Comunicar al Coordinador Académico	<p>Apliqué prueba de conocimiento previos “Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información de las tituladas virtuales:</p> <p>Tecnólogo Análisis y Desarrollo de Software Ficha No. 3336160, Tecnólogo en Análisis y Desarrollo de Software, Ficha No. 3336161, Tecnólogo en Análisis y Desarrollo de Software, Ficha No. 3122315, la Titulada Virtual Preselección De Talento Humano Mediado Por Herramientas TIC, Ficha No. 3375986, Tecnólogo en Animación 3D, Ficha No. 3466062, Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos, Ficha No. 3466174 y Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos, Ficha No. 3466175.</p>	<p>La evidencia se puede evidenciar en:</p> <p>SENA Sofia Plus/ Reporte de Juicios Evaluativos.</p>



	oportunamente anomalías, inconsistencias, novedades de aprendices y hallazgos en el registro de la información.		
13	Diseñar, actualizar y fortalecimiento del banco de actividades de los programas de formación.	"No se requirió la actividad"	Sin evidencias actividad no ejecutada
14	Diseñar materiales de formación para el programa que estén orientando en el proceso de formación.	<p>Realice materiales de formación, en la titulada virtual Tecnólogo en Análisis y Desarrollo de Software. Código del Programa: 228118, Ficha No.3336160.</p> <p>Competencia Técnica: 220501093 - Evaluar requisitos de la solución de software de acuerdo con metodologías de análisis y estándares.</p> <p>Resultado Aprendizaje: 02 - Modelar las funciones del software de acuerdo con el informe de requisitos.</p> <p>Actividad de aprendizaje GA1-220501093-AA1</p> <ul style="list-style-type: none"> Taller. Metodologías de desarrollo de software. GA1-220501093-AA1-EV01. Infografía sobre metodologías de desarrollo de software. GA1-220501093-AA1-EV02. Foro - Especificación de la metodología a aplicar. GA1-220501093-AA1-EV03. Documento sobre la metodología para el proyecto de desarrollo de software. GA1-220501093-AA1-EV04. <p>Realice materiales de formación, en la titulada virtual Tecnólogo en Análisis y Desarrollo de Software. Código del Programa: 228118, Ficha No.3336161.</p> <p>Competencia Técnica: 220501093 - Evaluar requisitos de la solución de software de acuerdo con metodologías de análisis y estándares.</p> <p>Resultado Aprendizaje: 02 - Modelar las funciones del software de acuerdo con el informe de requisitos.</p>	<p>Se logra evidenciar en los formatos que se implementaron para estas formaciones. Documentos usados en el presente mes, objeto de cobro:</p> <p>Tomado de la plataforma SENA Sofia Plus / Rol Instructor/. Y de la plataforma Zajuna /Recursos /Guías</p> <p>Guía de Aprendizaje 2 "Grupo Semilla" _ Ficha No.3336160 y 3336161</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Analisis y Desarrollo de Software (3336160) / PROYECTO/Fase 1 Analisis/ Actividad de proyecto 2/ Guía de aprendizaje 01. Y Grabaciones Sesiones en línea LMS - Zajuna / PROYECTO/ Sesiones en Línea/ Fase 1 Analisis/ Técnica 2026/ abril/.</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Analisis y Desarrollo de Software (3336161) / PROYECTO/Fase 1 Analisis/ Actividad de proyecto 2/ Guía de aprendizaje 01. Y Grabaciones Sesiones en línea LMS - Zajuna / PROYECTO/</p>



		<p>Actividad de aprendizaje GA1-220501093-AA1</p> <ul style="list-style-type: none"> Taller. Metodologías de desarrollo de software. GA1-220501093-AA1-EV01. Infografía sobre metodologías de desarrollo de software. GA1-220501093-AA1-EV02. Foro - Especificación de la metodología a aplicar. GA1-220501093-AA1-EV03. Documento sobre la metodología para el proyecto de desarrollo de software. GA1-220501093-AA1-EV04. <p>Realice materiales de formación, en la titulada virtual Tecnólogo en Análisis y Desarrollo de Software. Código del Programa: 228118, Ficha No.3122315.</p> <p>Competencia Técnica: 220501098 - Controlar la calidad del servicio de software de acuerdo con los estándares técnicos.</p> <p>Resultado Aprendizaje: 01 - Incorporar actividades de aseguramiento de la calidad del software de acuerdo con estándares de la industria. 02 - Verificar la calidad del software de acuerdo con las prácticas asociadas en los procesos de desarrollo.</p> <p>Actividad de aprendizaje GA11-220501098-AA1</p> <ul style="list-style-type: none"> Infografía procesos de desarrollo del software. GA11-220501098-AA1-EV01. Aplicación de buenas prácticas de calidad documentadas en las disciplinas de calidad de software. GA11-220501098-AA1-EV02. Diseño y diligenciamiento de instrumentos para documentar procesos de calidad del software. GA11-220501098-AA1-EV03. <p>Realice materiales de formación, en la titulada virtual, Animación 3D. Código del Programa: 524703, Ficha No.3466062.</p> <p>Competencia de Inducción: 240201530. Resultado de aprendizaje de la inducción.</p> <p>Resultado Aprendizaje: RAP - Apropiar la identidad - Analizar los componentes - Incorporar la formación</p>	<p>Sesiones en Línea/ Fase 1 Análisis/ Técnica 2026/ Abril/.</p> <p>Guía de Aprendizaje 11 “Grupo Semilla” _ Ficha No. 3122315</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Análisis y Desarrollo de Software (3122315) / PROYECTO/Fase 1 Análisis/ Actividad de proyecto 11/ Guía de aprendizaje 1. Y Grabaciones Sesiones en línea LMS - Zajuna / PROYECTO/ Sesiones en Línea/ Fase 4 Análisis/ Técnica 2026/ Abril/.</p> <p>Guía de aprendizaje 01 “Grupo Semilla” _ Ficha No. 3375986</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Preselección De Talento Humano Mediado Por Herramientas TIC (3375986) / PROYECTO/ Fase 1 Análisis/ Actividad de proyecto 2/ Guía de aprendizaje 02. Y Grabaciones de las Sesiones en línea LMS - Zajuna / PROYECTO/ Sesiones en Línea/ Fase 1 Análisis/ abril 2026/ TICs/.</p> <p>Guía de Aprendizaje Inducción y Guía de Aprendizaje 02 “Grupo Semilla” _ Ficha No. 3466062</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Animación 3D (3466062) / PROYECTO/Fase 1 Análisis/ Actividad de proyecto 1/ Guía de aprendizaje 02 y Grabaciones Sesiones en línea LMS - Zajuna / PROYECTO/ Sesiones en Línea/ Fase 1 Análisis/ Transversal Razonar Cuantitativamente 2026/ Abril/.</p>
--	--	---	--



		<p>Actividad de aprendizaje AA1-EV03</p> <ul style="list-style-type: none"> Crucigrama. AA3-EV01 <p>Realice materiales de formación, en la titulada virtual, Animación 3D. Código del Programa: 524703, Ficha No.3466062.</p> <p>Competencia Clave: 240201528 - Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.</p> <p>Resultado Aprendizaje: 01 - Identificar modelos matemáticos de acuerdo con los requerimientos del problema planteado en contextos sociales y productivos. 02 - Plantear problemas matemáticos a partir de situaciones generadas en el contexto social y productivo.</p> <p>Actividad de aprendizaje GA2-240201528-AA1</p> <ul style="list-style-type: none"> Cuestionario procedimientos aritméticos. GA2-240201528-AA1-EV01. <p>Actividad de aprendizaje GA2-240201528-AA2</p> <ul style="list-style-type: none"> Planteamiento de ecuación. GA2-240201528-AA2-EV01. <p>Actividad de aprendizaje GA2-240201528-AA3</p> <ul style="list-style-type: none"> Video sustentación. GA2-240201528-AA3-EV01. <p>Actividad de aprendizaje GA2-240201528-AA4</p> <ul style="list-style-type: none"> Algoritmo para el cálculo de áreas y volúmenes. GA2-240201528-AA4-EV01. <p>Realice materiales de formación, en la titulada virtual Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos. Código del Programa: 228108, Ficha No.3466174.</p> <p>Competencia Técnica: 220501087 - Planear el videojuego de acuerdo con procedimientos y requisitos técnicos.</p> <p>Resultado Aprendizaje: 01 - Establecer los requerimientos del videojuego de acuerdo al concepto planteado. 02 - Esquematizar el prototipo físico de las mecánicas del videojuego de acuerdo al concepto.</p>	<p>Guía de Aprendizaje 01 “Grupo Semilla” _ Ficha No.</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos (3466174) / Proyecto/Fase 1 Analisis/ Actividad de proyecto 1/ Guía de aprendizaje 01 y Grabaciones Sesiones en línea LMS - Zajuna / Proyecto/ Sesiones en Línea/ Fase 1 Análisis/ Componente Técnico/ 2026/ Abril/.</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos (3466175) / Proyecto/Fase 1 Analisis/ Actividad de proyecto 1/ Guía de aprendizaje 01 y Grabaciones Sesiones en línea LMS - Zajuna / Proyecto/ Sesiones en Línea/ Fase 1 Análisis/ Componente Técnico/ 2026/ Abril/.</p> <p>Reporte de tiempo de actividades del instructor y Diagrama Horario del instructor en la plataforma SENA Sofía Plus.</p> <p>en el archivo: GC_16947515_11226_ABR_2026, la cual se adjunta a esta cuenta.</p>
--	--	--	--



		<p>Actividad de aprendizaje GA1-220501089-AA1</p> <ul style="list-style-type: none"> Taller escrito. Entregar el cronograma y lista de requerimientos para el diseño de elementos gráficos y audiovisuales. GA1-220501089-AA1-EV01. Bocetos para el concepto de arte del videojuego. GA1-220501089-AA1-EV02. <p>Actividad de aprendizaje GA1-220501089-AA1</p> <ul style="list-style-type: none"> Ficha técnica e ilustración para producción de los personajes y elementos visuales 2D y/o 3D. GA1-220501089-AA2-EV01. <p>Realice materiales de formación, en la titulada virtual Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos. Código del Programa: 228108, Ficha No.3466175.</p> <p>Competencia Técnica: 220501046 - Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información.</p> <p>Resultado Aprendizaje: 01 - Alistar herramientas de tecnologías de la información y la comunicación (TIC), de acuerdo con las necesidades de procesamiento de información y comunicación. 02 - Aplicar funcionalidades de herramientas y servicios TIC, de acuerdo con manuales de uso, procedimientos establecidos y buenas prácticas.</p> <p>Actividad de aprendizaje GA1-220501046-AA1</p> <ul style="list-style-type: none"> Mapa Conceptual - Software y servicios de internet. Relacionar correctamente los tipos de software y servicios de internet. GA1-220501046-AA1-EV01. <p>Actividad de aprendizaje GA1-220501046-AA2</p> <ul style="list-style-type: none"> Taller - Utilización de las herramientas de ofimática. Realizar un taller práctico con las herramientas ofimáticas. GA1-220501046-AA2-EV01. <p>Realice materiales de formación, en la titulada virtual Preselección De Talento Humano Mediado Por Herramientas TIC. Código del Programa: 522309, Ficha No.3375986.</p> <p>Competencia Técnica: 220501121 - Operar herramientas informáticas y digitales de acuerdo con protocolos y manuales técnicos.</p>	
--	--	---	--



		<p>Resultado Aprendizaje: 02 - Aplicar herramientas informáticas y digitales, de acuerdo con protocolos, manuales técnicos y necesidades de la organización.</p> <p>Actividad de aprendizaje GA2-220501121-AA1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Foro - Herramientas informáticas y digitales que apoyan los procesos de talento humano. GA2-220501121-AA1-EV03 <p>La formación se impartió, haciendo uso de las herramientas tecnológicas: Videoconferencia por Teams, Plataforma LMS Zajuna, Acompañamiento a través del chat de WhatsApp.</p>	
15	Apoyar el seguimiento a las acciones de formación teniendo en cuenta las directrices de la Dirección de Formación.	<p>Se realizó un seguimiento a las distintas actividades de formación en las tituladas virtual:</p> <p>Tecnólogo Análisis y Desarrollo de Software Ficha No. 3336160, Tecnólogo en Análisis y Desarrollo de Software, Ficha No. 3336161, Tecnólogo en Análisis y Desarrollo de Software, Ficha No. 3122315, la Titulada Virtual Preselección De Talento Humano Mediado Por Herramientas TIC, Ficha No. 3375986, Tecnólogo en Animación 3D, Ficha No. 3466062, Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos, Ficha No. 3466174 y Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos, Ficha No. 3466175.</p> <p>Para lo anterior se utilizaron: Presentación de Diapositivas, guías de aprendizaje tomadas desde el recurso semilla del LMS_Zajuna, video conferencias y actividades de aprendizaje para así realizar los ajustes y las mejoras, necesarias a cada una de ellas, que se llevaron a cabo a través de herramientas tecnológicas como: Plataforma LMS Zajuna, Videoconferencia por Microsoft Teams, grupo de Whatsapp.</p>	<p>Se logra evidenciar en los formatos que se implementaron para estas formaciones. Documentos usados en el presente mes, objeto de cobro:</p> <p>Tomado de la plataforma SENA Sofia Plus / Rol Instructor/. Y de la plataforma Zajuna /Recursos /Guías</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Analisis y Desarrollo de Software (3336160) / PROYECTO/Fase 1 Analisis/ Actividad de proyecto 2/ Guía de aprendizaje 01. Y Grabaciones Sesiones en línea LMS - Zajuna / PROYECTO/ Sesiones en Línea/ Fase 1 Analisis/ Técnica 2026/ abril/.</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Analisis y Desarrollo de Software (3336161) / PROYECTO/Fase 1 Analisis/ Actividad de proyecto 2/ Guía de aprendizaje 01. Y Grabaciones Sesiones en línea LMS - Zajuna / PROYECTO/ Sesiones en Línea/ Fase 1 Análisis/ Técnica 2026/ Abril/.</p>



			<p>Plataforma LMS Zajuna / Analisis y Desarrollo de Software (3122315) / PROYECTO/Fase 1 Analisis/ Actividad de proyecto 11/ Guía de aprendizaje 1. Y Grabaciones Sesiones en línea LMS - Zajuna / PROYECTO/ Sesiones en Línea/ Fase 4 Análisis/ Técnica 2026/ Abril/.</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Preselección De Talento Humano Mediado Por Herramientas TIC (3375986) / PROYECTO/ Fase 1 Análisis/ Actividad de proyecto 2/ Guía de aprendizaje 02. Y Grabaciones de las Sesiones en línea LMS - Zajuna / PROYECTO/ Sesiones en Línea/ Fase 1 Análisis/ abril 2026/ TICs/.</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Animación 3D (3466062) / PROYECTO/Fase 1 Analisis/ Actividad de proyecto 1/ Guía de aprendizaje 02 y Grabaciones Sesiones en línea LMS - Zajuna / PROYECTO/ Sesiones en Línea/ Fase 1 Análisis/ Transversal Razonar Cuantitativamente 2026/ Abril/.</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos (3466174) / Proyecto/Fase 1 Analisis/ Actividad de proyecto 1/ Guía de aprendizaje 01 y Grabaciones Sesiones en línea LMS - Zajuna / Proyecto/ Sesiones en Línea/ Fase 1 Análisis/ Componente Técnico/ 2026/ Abril/.</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Desarrollo de Videojuegos y</p>
--	--	--	--



			<p>Entornos Interactivos (3466175) / Proyecto/Fase 1 Analisis/ Actividad de proyecto 1/ Guía de aprendizaje 01 y Grabaciones Sesiones en línea LMS - Zajuna / Proyecto/ Sesiones en Línea/ Fase 1 Análisis/ Componente Técnico/ 2026/ Abril/.</p> <p>en el archivo: GC_16947515_11226_ABR_2026, la cual se adjunta a esta cuenta.</p>
16	<p>Actuar como gestor de proyectos para apoyar la programación y seguimiento de la formación por proyecto o conjunto de proyectos por redes tecnológicas que garanticen la integralidad en la ejecución del proceso de aprendizaje.</p>	<p>Proyecto Formativo: Cod. 2782790 _ Desarrollo de experiencias y entornos interactivos para el sector productivo. Titulada virtual Tecnólogo Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactiva. Código del Programa: 228108, formación titulada virtual Tecnólogo en Ficha N. 3466174</p>	<p>Se logra evidenciar en los formatos que se implementaron para estas formaciones. Documentos usados en el presente mes, objeto de cobro:</p> <p>Reporte de tiempo de actividades del instructor y Diagrama Horario del instructor en la plataforma SENA Sofía Plus.</p> <p>en el archivo: GC_16947515_11226_MAR_2026, la cual se adjunta a esta cuenta.</p>
17	<p>Aplicar en el desarrollo del proceso de formación las competencias en el manejo de Sofía Plus, TIC, plataforma virtual (Zajuna), y formación por proyectos; así mismo la implementación de las TICS en los encuentros sincrónicos y asincrónicos que lo ameriten en las</p>	<p>Apliqué proceso y desarrollo integral, en la titulada virtual Tecnólogo en Análisis y Desarrollo de Software. Código del Programa: 228118, Ficha No.3336160.</p> <p>Competencia Técnica: 220501093 - Evaluar requisitos de la solución de software de acuerdo con metodologías de análisis y estándares.</p> <p>Resultado Aprendizaje: 02 - Modelar las funciones del software de acuerdo con el informe de requisitos.</p> <p>Apliqué proceso y desarrollo integral, en la titulada virtual Tecnólogo en Análisis y Desarrollo de Software. Código del Programa: 228118, Ficha No.3336161.</p>	<p>Se logra evidenciar en los formatos que se implementaron para estas formaciones. Documentos usados en el presente mes, objeto de cobro:</p> <p>Tomado de la plataforma SENA Sofía Plus / Rol Instructor/. Y de la plataforma Zajuna /Recursos /Guías</p> <p>Guía de Aprendizaje 2 “Grupo Semilla” _ Ficha No.336160 y 3336161</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Analisis y Desarrollo de Software (3336160) /</p>



	<p>plataformas Microsoft Teams, Google Meet y demás disponibles en los procesos de formación en la web.</p>	<p>Competencia Técnica: 220501093 - Evaluar requisitos de la solución de software de acuerdo con metodologías de análisis y estándares.</p> <p>Resultado Aprendizaje: 02 - Modelar las funciones del software de acuerdo con el informe de requisitos.</p> <p>Apliqué proceso y desarrollo integral, en la titulada virtual Tecnólogo en Análisis y Desarrollo de Software. Código del Programa: 228118, Ficha No.3122315.</p> <p>Competencia Técnica: 220501098 - Controlar la calidad del servicio de software de acuerdo con los estándares técnicos.</p> <p>Resultado Aprendizaje: 01 - Incorporar actividades de aseguramiento de la calidad del software de acuerdo con estándares de la industria. 02 - Verificar la calidad del software de acuerdo con las prácticas asociadas en los procesos de desarrollo.</p> <p>Apliqué proceso y desarrollo integral, en la titulada virtual, Animación 3D. Código del Programa: 524703, Ficha No.3466062.</p> <p>Competencia de Inducción: 240201530. Resultado de aprendizaje de la inducción.</p> <p>Resultado Aprendizaje: 01. Apropiar características de la gestión organizacional del SENA en el contexto de la misión institucional de acuerdo con su rol proyecto de vida y desarrollo profesional.</p> <p>Apliqué proceso y desarrollo integral, en la titulada virtual, Animación 3D. Código del Programa: 524703, Ficha No.3466062.</p> <p>Competencia Clave: 240201528 - Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.</p>	<p>PROYECTO/Fase 1 Análisis/ Actividad de proyecto 2/ Guía de aprendizaje 01. Y Grabaciones Sesiones en línea LMS - Zajuna / PROYECTO/ Sesiones en Línea/ Fase 1 Análisis/ Técnica 2026/ abril/.</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Análisis y Desarrollo de Software (3336161) / PROYECTO/Fase 1 Análisis/ Actividad de proyecto 2/ Guía de aprendizaje 01. Y Grabaciones Sesiones en línea LMS - Zajuna / PROYECTO/ Sesiones en Línea/ Fase 1 Análisis/ Técnica 2026/ Abril/.</p> <p>Guía de Aprendizaje 11 “Grupo Semilla” _ Ficha No. 3122315</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Análisis y Desarrollo de Software (3122315) / PROYECTO/Fase 1 Análisis/ Actividad de proyecto 11/ Guía de aprendizaje 1. Y Grabaciones Sesiones en línea LMS - Zajuna / PROYECTO/ Sesiones en Línea/ Fase 4 Análisis/ Técnica 2026/ Abril/.</p> <p>Guía de aprendizaje 01 “Grupo Semilla” _ Ficha No. 3375986</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Preselección De Talento Humano Mediado Por Herramientas TIC (3375986) / PROYECTO/ Fase 1 Análisis/ Actividad de proyecto 2/ Guía de aprendizaje 02. Y Grabaciones de las Sesiones en línea LMS - Zajuna / PROYECTO/ Sesiones en Línea/ Fase 1 Análisis/ abril 2026/ TICs/.</p>
--	---	---	--



		<p>Resultado Aprendizaje: 01 - Identificar modelos matemáticos de acuerdo con los requerimientos del problema planteado en contextos sociales y productivos. 02 - Plantear problemas matemáticos a partir de situaciones generadas en el contexto social y productivo.</p> <p>Apliqué proceso y desarrollo integral, en la titulada virtual Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos. Código del Programa: 228108, Ficha No.3466174.</p> <p>Competencia Técnica: 220501087 - Planear el videojuego de acuerdo con procedimientos y requisitos técnicos.</p> <p>Resultado Aprendizaje: 01 - Establecer los requerimientos del videojuego de acuerdo al concepto planteado. 02 - Esquematizar el prototipo físico de las mecánicas del videojuego de acuerdo al concepto.</p> <p>Apliqué proceso y desarrollo integral, en la titulada virtual Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos. Código del Programa: 228108, Ficha No.3466175.</p> <p>Competencia Técnica: 220501046 - Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información.</p> <p>Resultado Aprendizaje: 01 - Alistar herramientas de tecnologías de la información y la comunicación (TIC), de acuerdo con las necesidades de procesamiento de información y comunicación. 02 - Aplicar funcionalidades de herramientas y servicios TIC, de acuerdo con manuales de uso, procedimientos establecidos y buenas prácticas.</p> <p>Apliqué proceso y desarrollo integral, en la titulada virtual Preselección De Talento Humano Mediado Por Herramientas TIC. Código del Programa: 522309, Ficha No.3375986.</p> <p>Competencia Técnica:</p>	<p>Guía de Aprendizaje Inducción y Guía de Aprendizaje 02 “Grupo Semilla” _ Ficha No. 3466062</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Animación 3D (3466062) / PROYECTO/Fase 1 Analisis/ Actividad de proyecto 1/ Guía de aprendizaje 02 y Grabaciones Sesiones en línea LMS - Zajuna / PROYECTO/ Sesiones en Línea/ Fase 1 Análisis/ Transversal Razonar Cuantitativamente 2026/ Abril/.</p> <p>Guía de Aprendizaje 01 “Grupo Semilla” _ Ficha No.</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos (3466174) / Proyecto/Fase 1 Analisis/ Actividad de proyecto 1/ Guía de aprendizaje 01 y Grabaciones Sesiones en línea LMS - Zajuna / Proyecto/ Sesiones en Línea/ Fase 1 Análisis/ Componente Técnico/ 2026/ Abril/.</p> <p>Plataforma LMS Zajuna / Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos (3466175) / Proyecto/Fase 1 Analisis/ Actividad de proyecto 1/ Guía de aprendizaje 01 y Grabaciones Sesiones en línea LMS - Zajuna / Proyecto/ Sesiones en Línea/ Fase 1 Análisis/ Componente Técnico/ 2026/ Abril/.</p> <p>Reporte de tiempo de actividades del instructor y Diagrama Horario del instructor en la plataforma SENA Sofía Plus.</p>
--	--	--	---



		<p>220501121 - Operar herramientas informáticas y digitales de acuerdo con protocolos y manuales técnicos.</p> <p>Resultado Aprendizaje: 02 - Aplicar herramientas informáticas y digitales, de acuerdo con protocolos, manuales técnicos y necesidades de la organización.</p> <p>La formación se impartió, haciendo uso de las herramientas tecnológicas: Videoconferencia por Teams, Plataforma LMS Zajuna, Acompañamiento a través del chat de WhatsApp.</p>	<p>en el archivo: GC_16947515_11226_ABR_2026, la cual se adjunta a esta cuenta.</p>
18	Colaborar y apoyar la Conformación de equipos ejecutores para el desarrollo de la formación profesional con el fin de orientar programas afines de la misma red.	<p>Colabore y apoye la conformación de equipo ejecutor para el desarrollo integra de las formaciones:</p> <p>Tecnólogo Análisis y Desarrollo de Software Ficha No. 3336160, Tecnólogo en Análisis y Desarrollo de Software, Ficha No. 3336161, Tecnólogo en Análisis y Desarrollo de Software, Ficha No. 3122315, la Titulada Virtual Preselección De Talento Humano Mediado Por Herramientas TIC, Ficha No. 3375986, Tecnólogo en Animación 3D, Ficha No. 3466062, Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos, Ficha No. 3466174 y Tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos, Ficha No. 3466175.</p>	<p>Se logra evidenciar en los formatos que se implementaron para estas formaciones. Documentos usados en el presente mes, objeto de cobro:</p> <p>Reporte de tiempo de actividades del instructor y Diagrama Horario del instructor en la plataforma SENA Sofía Plus.</p> <p>en el archivo: GC_16947515_11226_MAR_2026, informe de evidencias, la cual se adjunta a esta cuenta.</p>
19	Atender oportunamente los requerimientos y asistir a las reuniones técnicas que realice el supervisor del contrato, así como presentar los informes mensuales de la ejecución del contrato dando estricto cumplimiento a la programación de actividades del	<p>Cumplí con los tiempos de presentación de informes pertinentes en el desarrollo de la cuenta de cobro mes actual. Participando en las reuniones técnicas realizadas por la supervisora del contrato, en Ibagué - Tolima</p> <p>Realicé el cargué en el SECOP II de la información correspondiente al mes de abril de 2026.</p> <p>Adjuntando los archivos:</p> <p>GF_16947515_11226_ABR_2026.pdf</p> <ul style="list-style-type: none"> Planilla para pago de contratos por concepto de honorarios y/o prestación de servicios, con la firma del contratista. 	<p>La presentación de informes se logra evidenciar en:</p> <p>Los documentos antes relacionados reposan en la Plataforma SECOP II/mis contratos/ ID contrato-CO1.PCCNTR.9002312/detalle/ ejecución del contrato/ plan de pagos.</p> <p>en los archivos:</p> <p>GF_16947515_11226_ABR_2026.pdf GC_16947515_11226_ABR_2026.zip</p> <p>Los cuales se adjunta a esta cuenta.</p>



	año realizada por los supervisores.	<ul style="list-style-type: none"> Planilla de pago de seguridad social correspondiente al mes de marzo del 2026. <p>GC_16947515_11226_ABR_2026.zip</p> <ul style="list-style-type: none"> Informe mensual de actividades (formato adjunto GCCON-F-087 versión 1, favor colocar fecha de elaboración del informe solo de abril de 2026 y relacionar todas las obligaciones que se encuentran en el estudio previo, el cual se encuentra cargado en el SECOP II) en formato Word. En un documento en Word consolidar demás evidencias relacionadas en su informe mensual de ejecución contractual- (fotográficas e imágenes legibles) organizadas y enunciadas de acuerdo al cumplimiento de la obligación que corresponda. Diagrama Horario Instructor – Sofia Plus - del 01 de abril al 30 de abril de 2026 en formato pdf). Reporte de Tiempos de Apoyo a la Formación – Sofia Plus de 01 de abril al 30 de abril de 2026 Guías de aprendizaje utilizadas en el periodo de abril de cada ficha impartida - en formato pdf. 	
20	Garantizar y gestionar la realización de las competencias transversales de forma oportuna para las formaciones tituladas a su cargo o de la cual es Gerente, cuando la formación así lo amerite.	<p>Conformé equipo de trabajo en el programa tecnólogo en Desarrollo de Videojuegos y Entornos Interactivos, de la ficha N.3466174. a cargo del instructor Alberto Andres Mosquera Copete. En apoyo con la instructora Paula Andrea Barrero Amaya, del área de Ingles, la instructora Maria Leyda Lozano Oyuela, a cargo de la Fase de Inducción y de la transversal de Cultura Emprendedora, con el fin de verificar las actividades del proyecto formativo, guías de aprendizaje, herramientas necesarias para la formación, de la cual se asignó la programación del tiempo para la competencia de Inducción, inglés y Emprendimiento de la Fase de Inducción y de la Fase 1_ Planeación, Actividad de Proyecto 1,</p> <p>Todo lo anterior con el fin de unificar criterios a la hora de orientar formación, teniendo en cuenta fases, tiempo de actividades, y desarrollo de las competencias.</p>	<p>Se logra evidenciar en los formatos que se implementaron para estas formaciones. Documentos usados en el presente mes, objeto de cobro:</p> <p>Reporte de tiempo de actividades del instructor y Diagrama Horario del instructor en la plataforma SENA Sofia Plus.</p> <p>en el archivo: GC_16947515_11226_ABR_2026, informe de evidencias, la cual se adjunta a esta cuenta.</p>
21	Apoyar y orientar a los aprendices en el proceso de consecución de la	“No se requirió la actividad”	Sin evidencias actividad no ejecutada



	etapa práctica, así mismo en el conocimiento y divulgación del reglamento del Aprendiz.		
22	Apoyar y gestionar el proceso de certificación de sus aprendices, así como apoyar en la organización de las ceremonias de graduación de sus aprendices.	"No se requirió la actividad"	Sin evidencias actividad no ejecutada
23	Apoyar y participar en los Comités Técnicos Asesores y Evaluadores de procesos contractuales, de acuerdo con su especialidad, cuando la entidad lo requiera	"No se requirió la actividad"	Sin evidencias actividad no ejecutada
24	Apoyar el seguimiento a las tituladas que se encuentran en etapa productiva de manera presencial, y/o herramientas de colaboración en línea de las TICS, verificando que el aprendiz este aplicando la resolución de problemas reales del sector productivo, los conocimientos, habilidades y destrezas pertinentes al programa de formación se	"No se requirió la actividad"	Sin evidencias actividad no ejecutada



	estén fortaleciendo, y este asumiendo estrategias y metodologías de autogestión.		
25	Apoyar el seguimiento a la bitácora quincenal de los aprendices en la plataforma, en la cual señalan las actividades que están adelantando en el desarrollo de la etapa práctica; verificando que cumplan con los parámetros establecidos por el reglamento del aprendiz.	"No se requirió la actividad"	Sin evidencias actividad no ejecutada
26	Revisar la evaluación que realiza trimestralmente el empresario a los aprendices en etapa productiva, identificando aspectos a mejorar y haciendo las recomendaciones pertinentes a cada aprendiz.	"No se requirió la actividad"	Sin evidencias actividad no ejecutada
27	Participar en los comités de evaluación de etapa productiva, presentado informes, actas y evaluaciones de los casos que se requieran, como evidencias para ser analizadas por el comité.	"No se requirió la actividad"	Sin evidencias actividad no ejecutada



28	Apoyar técnica y pedagógicamente al centro de formación en los procesos de documentación, autoevaluación y aseguramiento de la calidad para la obtención y renovación de los registros calificados de los programas de nivel tecnológico, siguiendo los lineamientos del Ministerio de Educación Nacional y el Sistema de Calidad.	"No se requirió la actividad"	Sin evidencias actividad no ejecutada
----	--	-------------------------------	---------------------------------------

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	XX	XX	XX	XX
2	XX	XX	XX	XX



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. 9502309071, referente al mes de marzo de 2026.

Cordialmente,

Alberto Andrés Mosquera Copete

Contratista

C.C. No. 16.947.515 de Buenaventura

Edna Paola Osorio Muñoz

Supervisora Contrato CO1.PCCNTR. 7363934



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.