

---

# TIEMPO ACT. APOYO A LA FORMACION

---

**INSTRUCTOR:** DAVID BENAVIDES JIMENEZ

**CENTRO DE FORMACIÓN:** CENTRO DE COMERCIO Y SERVICIOS

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

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

---

## ACTIVIDADES ACADÉMICAS

---

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 3466175 - DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS INTERACTIVOS

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.

• **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.

• **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.

• **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** IMPLEMENTAR COMPONENTES DE ARTE Y AUDIO DE ACUERDO CON EL DISEÑO DEL VIDEOJUEGO Y HERRAMIENTAS DE DESARROLLO

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DOCUMENTAR EL PROCESO DE INTEGRACIÓN DEL VIDEOJUEGO CON BASE EN LA VERIFICACIÓN REALIZADA.

INTEGRAR RECURSOS GRÁFICOS Y SONOROS AL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL DISEÑO.

PREPARAR LOS RECURSOS GRÁFICOS Y SONOROS A IMPLEMENTAR DE ACUERDO CON EL DOCUMENTO DE DISEÑO DEL

VERIFICAR LA INTEGRACIÓN DE LOS RECURSOS AL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL DOCUMENTO DE DISEÑO.

• **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR

• **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Orientar investigación formativa según referentes técnicos

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

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

AJUSTAR LAS MECÁNICAS DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL PROCESO DE VALIDACIÓN.

ESQUEMATIZAR EL PROTOTIPO FÍSICO DE LAS MECÁNICAS DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO AL CONCEPTO.

ESTABLECER LOS REQUERIMIENTOS DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO AL CONCEPTO PLANTEADO.

VALIDAR EL FUNCIONAMIENTO DE LAS MECÁNICAS DEL VIDEOJUEGO A TRAVÉS DEL PROTOTIPO FÍSICO.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Probar el videojuego de acuerdo con el procedimiento técnico y herramientas de desarrollo
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Producir la lógica del videojuego de acuerdo con el diseño y técnicas de desarrollo
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Resultado de Aprendizaje de la Inducción.

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

IDENTIFICAR LA DINÁMICA ORGANIZACIONAL DEL SENA Y EL ROL DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL DE ACUERDO CON SU PROYECTO DE VIDA Y EL DESARROLLO PROFESIONAL.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

---

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 71,80

---

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 3468183 - DESARROLLO DE HABILIDADES DIGITALES PARA EXPERIENCIAS SEGURAS EN LINEA

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** IMPLEMENTAR EL SISTEMA DE SEGURIDAD DE LA INFORMACIÓN SEGÚN MODELO Y ESTÁNDARES TÉCNICOS

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

220501110 - 01 PREPARAR LAS ESTRATEGIAS DE CIBERSEGURIDAD DE ACUERDO A LOS RECURSOS INFORMÁTICOS UTILIZADOS

220501110 - 02 APLICAR LAS ESTRATEGIAS DE CIBERSEGURIDAD CONFORME A LOS RECURSOS Y SERVICIOS DIGITALES

220501110 - 03 REALIZAR UN USO ADECUADO Y RESPONSABLE DE LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS PARA GARANTIZAR LA INTEGRIDAD DE LA PERSONA

---

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 23,90

---

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 3463858 - DESARROLLO DE HABILIDADES DIGITALES PARA EXPERIENCIAS SEGURAS EN LINEA

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** IMPLEMENTAR EL SISTEMA DE SEGURIDAD DE LA INFORMACIÓN SEGÚN MODELO Y ESTÁNDARES TÉCNICOS

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

220501110 - 01 PREPARAR LAS ESTRATEGIAS DE CIBERSEGURIDAD DE ACUERDO A LOS RECURSOS INFORMÁTICOS UTILIZADOS

220501110 - 02 APLICAR LAS ESTRATEGIAS DE CIBERSEGURIDAD CONFORME A LOS RECURSOS Y SERVICIOS DIGITALES

220501110 - 03 REALIZAR UN USO ADECUADO Y RESPONSABLE DE LOS RECURSOS TECNOLÓGICOS PARA GARANTIZAR LA INTEGRIDAD DE LA PERSONA

---

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 12,00

---

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 3464752 - DESARROLLO DE HABILIDADES DIGITALES PARA EXPERIENCIAS SEGURAS EN LINEA

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** IMPLEMENTAR EL SISTEMA DE SEGURIDAD DE LA INFORMACIÓN SEGÚN MODELO Y ESTÁNDARES TÉCNICOS

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

220501110 - 01 PREPARAR LAS ESTRATEGIAS DE CIBERSEGURIDAD DE ACUERDO A LOS RECURSOS INFORMÁTICOS UTILIZADOS

220501110 - 02 APLICAR LAS ESTRATEGIAS DE CIBERSEGURIDAD CONFORME A LOS RECURSOS Y SERVICIOS DIGITALES

---

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 17,90

---

**FICHA DE APRENDIZAJE:** 3375092 - PRESELECCION DE TALENTO HUMANO MEDIADO POR HERRAMIENTAS TIC

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Atender clientes de acuerdo con procedimiento de servicio y normativa
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** DOCUMENTAR PROCESOS DE ACUERDO CON NORMATIVA Y PROCEDIMIENTOS TÉCNICOS
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Estructurar perfiles de cargos según metodologías y normativa
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Fomentar cultura emprendedora según habilidades y competencias personales

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Operar herramientas informáticas y digitales de acuerdo con protocolos y manuales técnicos

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RA1. DEFINIR HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS Y DIGITALES, UTILIZADAS EN PROCESOS DE TALENTO HUMANO, SEGÚN PROCEDIMIENTO TÉCNICO Y NECESIDADES DE LA ORGANIZACIÓN.

RA2. APLICAR HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS Y DIGITALES, DE ACUERDO CON PROTOCOLOS, MANUALES TÉCNICOS Y NECESIDADES DE LA ORGANIZACIÓN.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Procesar datos de acuerdo con procedimiento técnico y metodología estadística
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Resultado de Aprendizaje de la Inducción.

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

IDENTIFICAR LA DINÁMICA ORGANIZACIONAL DEL SENA Y EL ROL DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL DE ACUERDO CON SU PROYECTO DE VIDA Y EL DESARROLLO PROFESIONAL.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** SELECCIONAR CANDIDATOS DE ACUERDO CON PROCEDIMIENTO TÉCNICO Y NORMATIVA

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

---

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 16,00

---

**FICHA** 3336517 - DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS Y ENTORNOS  
**DE APRENDIZAJE:** INTERACTIVOS

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** APLICACIÓN DE CONOCIMIENTOS DE LAS CIENCIAS NATURALES DE ACUERDO CON SITUACIONES DEL CONTEXTO PRODUCTIVO Y SOCIAL.
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** APLICAR PRÁCTICAS DE PROTECCIÓN AMBIENTAL, SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO DE ACUERDO CON LAS POLÍTICAS ORGANIZACIONALES Y LA
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO.
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales.
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Enrique Low Murtra-Interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz.
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** GENERAR HÁBITOS SALUDABLES DE VIDA MEDIANTE LA APLICACIÓN DE PROGRAMAS DE ACTIVIDAD FÍSICA EN LOS CONTEXTOS PRODUCTIVOS Y SOCIALES.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** IMPLEMENTAR COMPONENTES DE ARTE Y AUDIO DE ACUERDO CON EL DISEÑO DEL VIDEOJUEGO Y HERRAMIENTAS DE DESARROLLO

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

DOCUMENTAR EL PROCESO DE INTEGRACIÓN DEL VIDEOJUEGO CON BASE EN LA VERIFICACIÓN REALIZADA.

INTEGRAR RECURSOS GRÁFICOS Y SONOROS AL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL DISEÑO.

PREPARAR LOS RECURSOS GRÁFICOS Y SONOROS A IMPLEMENTAR DE ACUERDO CON EL DOCUMENTO DE DISEÑO DEL

VERIFICAR LA INTEGRACIÓN DE LOS RECURSOS AL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL DOCUMENTO DE DISEÑO.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Orientar investigación formativa según referentes técnicos

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

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

AJUSTAR LAS MECÁNICAS DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO CON EL PROCESO DE VALIDACIÓN.

ESQUEMATIZAR EL PROTOTIPO FÍSICO DE LAS MECÁNICAS DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO AL CONCEPTO.

ESTABLECER LOS REQUERIMIENTOS DEL VIDEOJUEGO DE ACUERDO AL CONCEPTO PLANTEADO.

VALIDAR EL FUNCIONAMIENTO DE LAS MECÁNICAS DEL VIDEOJUEGO A TRAVÉS DEL PROTOTIPO FÍSICO.

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

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Producir la lógica del videojuego de acuerdo con el diseño y técnicas de desarrollo
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Resultado de Aprendizaje de la Inducción.

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

IDENTIFICAR LA DINÁMICA ORGANIZACIONAL DEL SENA Y EL ROL DE LA FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL DE ACUERDO CON SU PROYECTO DE VIDA Y EL DESARROLLO PROFESIONAL.

- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** RESULTADOS DE APRENDIZAJE ETAPA PRACTICA
- **COMPETENCIA DE APRENDIZAJE:** Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información

---

**HORAS DEDICADAS EN LA FICHA :** 87,80

---



---

**TOTAL HORAS ACTIVIDADES ACADÉMICAS:** 229,40

---

### EVENTOS DE DIVULGACIÓN TECNOLÓGICA - EDT's

FICHA	FECHA INICIO	FECHA FINAL	EVENTO	HORAS
<b>TOTAL TIEMPO EDT's:</b>				0,00

### ACTIVIDADES ADICIONALES

FECHA INICIAL	FECHA FINAL	ACTIVIDAD	HORAS
---------------	-------------	-----------	-------

---

**TOTAL ACTIVIDADES ADICIONALES:** 0,00

---

**INSTRUCTOR:** DAVID BENAVIDES JIMENEZ

**CENTRO DE FORMACIÓN:** CENTRO DE COMERCIO Y SERVICIOS