PROCESO					
OC1 (Participar en la planeación de los procesos formativos de acuerdo con los lineamientos institucionales, para las áreas relacionadas con su perfil, correspondiente a la "Convocatoria de la APE para la conformación del Banco de Instructores del SENA 2025)					
CIUDAD Y FECHA: Armenia, Quindio. Septiembre 2026					
CLASIFICACIÓN DE LA INFORMACIÓN					
Pública	X	Pública Clasificada		Pública Reservada	

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD Implementación del material de formación del ambiente virtual de aprendizaje, guías e instrumentos de evaluación para el área de bilingüismo correspondientes a los programas de formación y fichas asignadas para el presente trimestre del mes de Septiembre.

Guía Programa Desarrollo de Videojuegos y entornos interactivos

PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE

- ● **Denominación del programa de formación:** Desarrollo de videojuegos y entornos interactivos.
- ● **Código del programa de formación:** 228108.
- ● **Nombre del proyecto:** Desarrollo de experiencias y entornos interactivos para el sector productivo.
- ● **Fase:** Planeación.
- ● **Actividad de proyecto:** AP1. Conceptualizar y estructurar el arte para el videojuego.
- ● **Competencias**:

Técnica:

- - 220501089 - Implementar componentes de arte y audio de acuerdo con el diseño del videojuego y herramientas de desarrollo.

Claves:

- - 220501046 - Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información.
- - 240201524 - Desarrollar procesos de comunicación eficaces y efectivos, teniendo en cuenta situaciones de orden social, personal y productivo.

- - 240202501 - Interactuar en lengua inglesa de forma oral y escrita dentro de contextos sociales y laborales según los criterios establecidos por el marco común europeo de referencia para las lenguas.

- ● **Resultados de aprendizaje a alcanzar: Técnica:**
  - - 220501089-01 - Preparar los recursos gráficos y sonoros a implementar de acuerdo con el documento de diseño del videojuego.

    Claves:

  - - 220501046-01 - Alistar herramientas de tecnologías de la información y la comunicación (TIC), de acuerdo con las necesidades de procesamiento de información y comunicación.
  - - 220501046-02 - Aplicar funcionalidades de herramientas y servicios TIC, de acuerdo con

    manuales de uso, procedimientos establecidos y buenas prácticas.

  - - 220501046-03 - Evaluar los resultados, de acuerdo con los requerimientos.
  - - 220501046-04 - Optimizar los resultados, de acuerdo con la verificación.
  - - 240201524-01 - Analizar los componentes de la comunicación según sus características, intencionalidad y contexto.
  - - 240201524-02 - Argumentar en forma oral y escrita atendiendo las exigencias y particularidades de las diversas situaciones comunicativas mediante los distintos sistemas de representación.
  - - 240201524-03 - Relacionar los procesos comunicativos teniendo en cuenta criterios de lógica y racionalidad.
  - - 240201524-04 - Establecer procesos de enriquecimiento lexical y acciones de mejoramiento en el desarrollo de procesos comunicativos según requerimientos del contexto.

- 240202501-01 - Comprender información sobre situaciones cotidianas y laborales actuales y futuras a través de interacciones sociales de forma oral y escrita.

● **Duración de la guía:** 384 horas.

- ● **Técnica:** 240 horas.
- ● **Claves:** 144 horas. **2. PRESENTACIÓN**

  Bienvenidos al desarrollo de esta primera guía, en la que se realizará una serie de actividades de aprendizaje que buscan el desarrollo de competencias para optimizar procesos y los productos de las diferentes áreas de ocupación.

Dentro de las habilidades técnicas específicas de este programa se promoverá a través de esta guía el aprendizaje y la técnica de crear historias autóctonas, orientar e incentivar la creación y el diseño de gráficos 3D y sonidos para la producción de videojuegos, así como inspirar y promover la creatividad para aplicar los conocimientos adquiridos en dar vida a los personajes del juego, partiendo del modelado 3D, texturizado, *rigging* y animación con programas como *Blender y Unity*.

En cuanto al desarrollo de las competencias básicas, en esta guía se encuentran las relacionadas con la informática, que se encarga del estudio del *hardware*, las redes de datos y el *software* necesario para tratar la información de manera automática; por lo tanto, se convierte en factor primordial a la hora de gestionar la información para la administración de métodos, técnicas y procesos en todas las áreas de ocupación. También se fortalecerán las habilidades comunicativas que no solo se establecen desde lo verbal o digital, sino también, desde lo no verbal o analógico. Por ello, el llamado es a repensar la escritura y la oratoria como procesos de crecimiento personal y profesional, con miras a desarrollar procesos de comunicación eficaces y efectivos, teniendo en cuenta situaciones de orden social, personal y productivo. Además, se trabajará el inglés como una de las habilidades contemporáneas más importantes y de mayor impacto en el mundo laboral, teniendo en cuenta el aprendizaje articulado de las 4 habilidades de la lengua (leer, escribir, hablar y escuchar) alineado al MCERL (Marco Común Europeo de Referencia para Lenguas).

Para el desarrollo de las actividades planteadas se contará con el acompañamiento del instructor calificado asignado al programa, que de forma continua y permanente lo orientará con las pautas necesarias para el logro de las actividades de aprendizaje, brindando herramientas básicas de tipo conceptual y metodológico.

De igual manera, el instructor programará encuentros sincrónicos para brindar orientaciones específicas relacionadas con las temáticas a desarrollar en las actividades y ofrecer apoyo en caso de dudas o inconvenientes.

Es importante organizar el tiempo de acuerdo con los requerimientos del programa, dada la exigencia que demanda la realización de las actividades mencionadas en esta guía de aprendizaje y la consecución de los niveles de habilidad esperados. No se debe pasar por alto revisar, explorar y apropiar el material de estudio, así como ahondar en el material complementario.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

En este apartado se describirán las actividades de aprendizaje para cada una de las competencias que plantea la fase de planeación del proyecto formativo Desarrollo de experiencias y entornos interactivos para el sector productivo, en la cual se conceptualizará, estructurará e integrará el arte para el videojuego, además de asegurar la calidad de los recursos.

Se invita al aprendiz a realizar las siguientes acciones:

-

  - ✓ Actualización de los datos personales.
  - ✓ Lea el documento “Información del programa”, le permitirá reconocer los objetivos, las actividades y la metodología que se llevará a cabo en el curso
  - ✓ Lea el documento “Cronograma”, le permitirá comprender la planeación diseñada para lograr de manera secuencial los objetivos del curso. Tenga en cuenta que entender los pasos y reconocer las actividades a realizar le permitirá tener un estimado del tiempo de dedicación y, así, planear el cumplimiento de los requisitos de acuerdo con su tiempo disponible.
  - ✓ Lea el presente documento “Guía de aprendizaje”, le orientará en el desarrollo de las actividades.
  - ✓ Adicionalmente, realice la presentación en el foro social de acuerdo con las indicaciones de su

    instructor.

Gia de Aprendizaje Coordinación de Procesos Logisticos

PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del programa de formación:** Coordinación de procesos logísticos.
- **Código del programa de formación:** 121523.
- **Nombre del proyecto:** Propuesta de un plan operativo de los procesos logísticos en una empresa

  colombiana.

- **Fase del proyecto:** Análisis.
- **Actividad de proyecto:** AP2 - Contextualizar el flujo logístico.
- **Competencias:**

Técnicas:

- - 210101075
- - 210101051 pronóstico.
- - 210101071

Transversal:

- 240201064 **Clave:**

- Interactuar en lengua inglesa de forma oral y escrita dentro de contextos sociales y laborales según los criterios establecidos por el Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas.

• **Resultados de aprendizaje a alcanzar: Técnicos:**

- - 210101075-01 - Identificar los recursos del flujo de la operación logística teniendo en cuenta aspectos técnicos y legales de la distribución.
- - 210101051-01 - Identificar el comportamiento de la demanda de acuerdo con datos históricos del mercado.
- - 210101071-01 - Analizar requerimientos de compras de acuerdo con las políticas de la empresa, del mercado y normas nacionales e internacionales.

- 240202501

- Coordinar el flujo de mercancía según el plan de operación y procedimientos. - Proyectar los requerimientos de los clientes según métodos de compras y

- Elaborar el plan de compras según métodos de programación y presupuesto.

- Orientar investigación formativa según referentes técnicos.

GFPI-F-135 V02

Transversales:

- - 240201064-01 - Analizar el contexto productivo según sus características y necesidades.
- - 240201064-02 - Estructurar el proyecto de acuerdo a criterios de la investigación.
- - 240201064-03 - Argumentar aspectos teóricos del proyecto según referentes nacionales

  e internacionales.

- - 240201064-04 - Proponer soluciones a las necesidades del contexto según resultados de la

investigación.

Claves:

- 240202501-02 - Intercambiar opiniones sobre situaciones cotidianas y laborales actuales, pasadas y futuras en contextos sociales orales y escritos.

• **Duración de la guía:** 326 horas. **Técnicas:** 182 horas. **Transversales:** 48 horas. **Claves:** 96 horas.

2. PRESENTACIÓN

El flujo logístico es como los ríos limpios, es una vertiente de productos que poco a poco va ganando caudal en su camino; cada una de las acciones que se presentan en este proceso aumentan la necesidad de un buen proceso de desempeño transversal de la logística y otras áreas operativas, como transporte, clientes, proveedores y actores en general de la cadena de procesos. Por tal motivo, esta guía de aprendizaje tiene como objetivo presentar esa realidad caudalosa e introducirla en el flujo de mercancía que poco a poco ha tomado un espacio increíble en las empresas de cualquier tamaño.

En esta guía de aprendizaje también encontrará los recursos necesarios para desarrollar investigaciones de nivel, conforme lo exige el mercado y la academia nacional, junto con un desarrollo interesante en segunda lengua con ciertas actividades de inglés. Recuerde que el inglés o cualquier lengua secundaria que usted como aprendiz maneje, le abre las posibilidades en un mundo globalizado como el actual. Esperamos que disfrute de esta parte del proceso de formación y genere conocimiento a través de la presentación de las actividades propuestas.

GFPI-F-135 V02

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

En este apartado, se describirán las actividades de aprendizaje para cada una de las competencias que plantea la fase de análisis del proyecto formativo: Propuesta de un plan operativo de los procesos logísticos en una empresa colombiana.

• **Actividad de reflexión inicial.**

Para esta segunda guía de aprendizaje, como actividad de reflexión inicial y para que continúe su proceso formativo, lo invitamos a analizar los siguientes interrogantes:

- ✓ Al momento de proyectar los requerimientos de los clientes, ¿qué aspectos considera son lo más relevantes para realizar este proceso?
- ✓ ¿Un plan de compras requiere programación y presupuestos?
- ✓ Como futuro tecnólogo en procesos logísticos, ¿qué tan importante considera el idioma inglés en

  dichos procedimientos?

  Con esas respuestas ya pensadas o escritas en sus apuntes permítase voluntariamente compartirlas con su grupo de estudio o instructor, el objetivo de esta actividad es reconocer los procesos y abrir la mente al trabajo en ellos.

  Nota: este ejercicio tiene como finalidad encaminarlo y motivarlo en la elaboración de las evidencias que se plantean para esta guía de aprendizaje, por tal razón no es calificable, pero si es el punto de inicio para lo que se le solicitará.

Guia de Aprendizaje ADSO

PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE

Denominación del programa de formación: Análisis y desarrollo de *software*
Código del programa de formación: 228118
Nombre del proyecto: Construcción de *software* integrador de tecnologías orientadas a servicios.
Fase del proyecto: Planeación.
Actividad de proyecto: AP5 - Construir el prototipo del *software*, de acuerdo con el análisis de las características funcionales y de calidad.
Competencia(s):
Técnica:
- 220501095 - Diseñar la solución de *software* de acuerdo con procedimientos y requisitos

técnicos.

Transversal:

- 240201064 - Orientar investigación formativa según referentes técnicos.

Clave:

- 240202501 - Interactuar en lengua inglesa de forma oral y escrita dentro de contextos sociales y

laborales según los criterios establecidos por el Marco Común Europeo de Referencia para las

Lenguas.

Resultados de aprendizaje a alcanzar:

Técnica:

- 220501095-03 - Determinar las características técnicas de la interfaz gráfica del *software*

adoptando estándares.

Transversales:

- 240201064-01 - Analizar el contexto productivo según sus características y necesidades.
- 240201064-02 - Estructurar el proyecto de acuerdo a criterios de la investigación.
- 240201064-03 - Argumentar aspectos teóricos del proyecto según referentes nacionales e

internacionales.

•

GFPI-F-135 V02

2.

•

- 240201064-04 - Proponer soluciones a las necesidades del contexto según resultados de la investigación.

Clave:

- 240202501-05 - Presentar un proceso para la realización de una actividad en su quehacer laboral de acuerdo con los procedimientos establecidos desde su programa de formación.

Duración de la guía: 232 horas **Técnica:** 136 horas **Transversal:** 48 horas
Clave: 48 horas

PRESENTACIÓN

Estimado aprendiz, el SENA le extiende una cordial bienvenida a la quinta guía de aprendizaje que comprende la competencia técnica diseñar la solución de *software* de acuerdo con procedimientos y requisitos técnicos. Es importante recordar, tal como lo afirma Giraldo (2011), que las fases de diseño de *software* son parte del ciclo de vida del *software*, y en cada una de ellas se valida el desarrollo de una aplicación permitiéndole al desarrollador detectar errores lo antes posible y, por lo tanto, concentrarse en la calidad del *software*.

Por otra parte, es importante indicar que la investigación, el desarrollo tecnológico y la innovación son la base del crecimiento económico y social en las empresas a nivel mundial. El gran avance técnico y tecnológico requiere de personas curiosas, visionarias, motivadas a descubrir, experimentar y vivir experiencias de aprendizaje que mejoren la calidad de vida a nivel personal y de su entorno.

Finalmente, encontrarán la competencia clave de inglés como una de las habilidades contemporáneas más importantes y de mayor impacto en el mundo laboral y social, teniendo en cuenta el aprendizaje articulado de las cuatro habilidades de la lengua (leer, escribir, hablar y escuchar) alineado al MCERL (Marco Común Europeo de Referencia para Lenguas) como estándar del nivel de conocimiento de lengua y categorización de los conocimientos en niveles de competencia en un idioma.

Para el desarrollo de las actividades planteadas en esta guía, contará con el acompañamiento de los instructores asignados al programa, los cuales de forma continua y permanente lo orientarán con las pautas necesarias para el logro de las actividades de aprendizaje, brindando herramientas básicas de tipo conceptual y metodológico. Los instructores programarán encuentros de asesoría virtual, para brindar

orientaciones específicas relacionadas con las temáticas a desarrollar en las actividades. Es importante que organice su tiempo, dada la exigencia que demanda la realización de esta guía de aprendizaje. No olvide revisar y explorar los materiales de estudio del programa.
Por consiguiente, se presentan cada una de las acciones de aprendizaje que le permitirán desarrollar lo anteriormente mencionado.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

En este apartado se describirán las actividades de aprendizaje para cada una de las competencias planteadas en la fase de planeación del proyecto formativo: Construcción de *software* integrador de tecnologías orientadas a servicios.

Guia de Aprendizaje Animación Digital

PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. Identificación de la guía de aprendizaje

- ● **Denominación del programa de formación**: Tecnólogo en animación digital.
- ● **Código del programa de formación**: 513601
- ● **Nombre del proyecto**: Desarrollo de un portafolio web como estrategia de monetización para un

  animador digital.

- ● **Fase del proyecto:** Ejecución.
- ● **Actividad de proyecto**: **AP6.** Diseñar el *rig* de los elementos de acuerdo a las necesidades del

  proyecto.

- ● **Competencias: Técnica:**

- - **220501084.** Animar elementos de la escena según técnicas y especificaciones del proyecto. **Claves:**
- - **220601501.** Aplicar prácticas de protección ambiental, seguridad y salud en el trabajo de acuerdo con las políticas organizacionales y la normatividad vigente.
- - **240202501.** Interactuar en lengua inglesa de forma oral y escrita dentro de contextos sociales y laborales según los criterios establecidos por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas.

● **Resultados de aprendizaje a alcanzar**: **Técnicos**:

- - **220501084-02.** Desarrollar el *rigging* según criterios técnicos y necesidades del proyecto. **Claves:**
- - **220601501-01.** Analizar las estrategias para la prevención y control de los impactos ambientales y de los accidentes y enfermedades laborales (ATEL), de acuerdo con las políticas organizacionales y el entorno social.
- - **220601501-02.** Implementar estrategias para el control de los impactos ambientales y de los accidentes y enfermedades de acuerdo con los planes y programas establecidos por la organización.
- - **220601501-03.** Realizar seguimiento y acompañamiento al desarrollo de los planes y programas ambientales y SST, según el área de desempeño.
- - **220601501-04.** Proponer acciones de mejora para el manejo ambiental y el control de la SST, de acuerdo con estrategias de trabajo colaborativo, cooperativo y coordinado en el contexto productivo y social.

- **240202501-05.** Presentar un proceso para la realización de una actividad en su quehacer laboral de acuerdo con los procedimientos establecidos desde su programa de formación.

Duración de la guía: 324 horas. ○ **Técnica: 228 horas.**
○ **Transversales: 48 horas.** ○ **Claves: 48 horas.**

2. Presentación

Bienvenidos a la quinta guía de aprendizaje correspondiente al proceso formativo, en la que se involucra una serie de actividades de aprendizaje que buscan el desarrollo de competencias y habilidades específicas de este programa, para lo cual utilizará las herramientas requeridas para crear el *rig* de los personajes, *props* y fondos; esto con la finalidad de prepararse para empezar a animar comenzando por revisar las deformaciones de tal forma que las animaciones sean creíbles.

Enseguida se aborda la competencia que posibilita aplicar prácticas de protección ambiental, seguridad y salud en el trabajo (SST) con las políticas organizacionales y la normatividad vigente. Se encuentra relacionada con los componentes formativos:

- ▪ Fundamentos de medio ambiente, seguridad y salud en el trabajo.
- ▪ Legislación en medio ambiente, seguridad y salud en el trabajo.

Adicionalmente se abordará la competencia de inglés como una de las habilidades contemporáneas más importantes y de mayor impacto en el mundo laboral y social. Se plantean actividades generales y específicas para el desarrollo de la competencia, teniendo en cuenta el aprendizaje articulado de las cuatro habilidades de la lengua (leer, escribir, hablar y escuchar), alineado al MCERL (Marco Común Europeo de Referencia

para Lenguas) como estándar del nivel de conocimiento de lengua y categorización de los conocimientos en niveles de competencia en un idioma.

Para el desarrollo de las actividades planteadas se contará con el acompañamiento del instructor calificado asignado al programa, que dé forma continua y permanente lo orientará con las pautas necesarias para el logro de las actividades de aprendizaje, brindando herramientas básicas de tipo conceptual y metodológico.

De igual manera, el instructor programará encuentros sincrónicos para brindar orientaciones específicas relacionadas con las temáticas a desarrollar en las actividades y ofrecer apoyo en caso de dudas o inconvenientes.

Es importante organizar el tiempo de acuerdo con los requerimientos del programa, dada la exigencia que demanda la realización de las actividades mencionadas en esta guía de aprendizaje y la consecución de los niveles de habilidad esperados. No se debe pasar por alto revisar, explorar y apropiar el material de estudio, así como ahondar en el material complementario.

PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE

- ● Denominación del programa de formación: Animación 3D.
- ● Código del programa de formación: 524703.
- ● Nombre del proyecto: Producción de contenidos digitales 3D para el desarrollo de productos y

  servicios en el sector productivo.

- ● Fase del proyecto: Hacer.
- ● Actividad de proyecto: AP6. Editar las propiedades de los diferentes materiales y texturas de los

  personajes, props y escenarios.

- ● Competencias:

  Técnica:
  220501083. Producir los componentes de la animación de acuerdo con técnicas de modelado y diseño.

Transversal:

220601501 - Aplicar prácticas de protección ambiental, Seguridad y Salud en el Trabajo de acuerdo con las políticas organizacionales y la normatividad vigente.

Clave:

240202501 - Interactuar en lengua inglesa de forma oral y escrita dentro de contextos sociales y laborales según los criterios establecidos por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas.

- ● Resultados de aprendizaje a alcanzar: Técnicos:
220501083-04 - Crear las texturas y los materiales de los modelos 3D de acuerdo con los

parámetros definidos.

Transversal:

220601501-01 - Analizar las estrategias para la prevención y control de los impactos ambientales y de los accidentes y enfermedades laborales (ATEL), de acuerdo con las políticas organizacionales y el entorno social.
220601501-02 - Implementar estrategias para el control de los impactos ambientales y de los accidentes y enfermedades de acuerdo con los planes y programas establecidos por la organización.

220601501-03 - Realizar seguimiento y acompañamiento al desarrollo de los planes y programas ambientales y SST, según el área de desempeño.
220601501-04 - Proponer acciones de mejora para el manejo ambiental y el control de la SST, de acuerdo con estrategias de trabajo, colaborativo, cooperativo y coordinado en el contexto productivo y social.

Clave:

240202501-06 - Explicar las funciones de su ocupación laboral usando expresiones de acuerdo al nivel requerido por el programa de formación.

● Duración de la guía: 288 horas. Técnica: 192 horas.

Transversal: 48 horas. Claves: 48 horas.

2. PRESENTACIÓN

Bienvenidos al desarrollo de esta sexta guía en la que se involucran una serie de actividades de aprendizaje, que buscan el desarrollo de competencias y que dentro de las habilidades específicas de este programa utilizará las herramientas para la generación de diferentes tipos de texturizado de los personajes, props, escenarios, realizando además el backeo y generando los diferentes tipos de shaders y exportando los mapas y modelos para darle el aspecto visual que se desea al proyecto audiovisual.

Enseguida se aborda la competencia que posibilita aplicar prácticas de protección ambiental, Seguridad y Salud en el Trabajo (SST) con las políticas organizacionales y la normatividad vigente. Adicionalmente, se abordará la competencia de inglés como una de las habilidades contemporáneas más importantes y de mayor impacto en el mundo laboral y social. Se plantean actividades generales y específicas para el desarrollo de la competencia, teniendo en cuenta el aprendizaje articulado de las cuatro habilidades de la lengua (leer, escribir, hablar y escuchar) alineado al MCERL (Marco Común Europeo de Referencia para Lenguas) como estándar del nivel de conocimiento de lengua y categorización de los conocimientos en niveles de competencia en un idioma.

Para el desarrollo de las actividades planteadas, se contará con el acompañamiento del instructor calificado asignado al programa, que de forma continua y permanente lo orientará con las pautas necesarias para el logro de las actividades de aprendizaje, brindando herramientas básicas de tipo conceptual y metodológico.

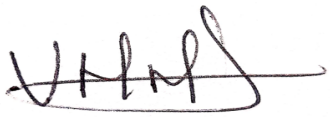
De igual manera, el instructor programará encuentros sincrónicos para brindar orientaciones específicas relacionadas con las temáticas a desarrollar en las actividades y ofrecer apoyo en caso de dudas o inconvenientes.

Es importante organizar el tiempo de acuerdo con los requerimientos del programa, dada la exigencia que demanda la realización de las actividades mencionadas en esta guía de aprendizaje y la consecución de los niveles de habilidad esperados. No se debe pasar por alto revisar, explorar y apropiar el material de estudio, así como ahondar en el material complementario.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

En este apartado se describirán las actividades de aprendizaje para cada una de las competencias que plantea la fase de hacer del proyecto formativo, en las cuales se aplican y editan las propiedades de los diferentes materiales y texturas.

Firma



NOMBRE: Victor Hugo Medina Loaiza

Contratista

C.C. 9774544