

plan de area de media técnica integración de contenidos digitales

**Versión 1 - 2025**

INSTITUCIÓN EDUCATIVA MANUELA BELTRÁN



**PLAN DE ÁREA:**

**MEDIA TECNICA: INTEGRACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES**

**Identificación del plantel**

***Institución Educativa Manuela Beltrán***

Carácter: Oficial

Jornadas: Diurna

Población atendida: Niños/as, jóvenes y adultos.

Grados que ofrece: De preescolar a Once y Media técnica.

Establecimientos que la conforman:

* Manuela Beltrán (Sede central)
* San José (Sección)

Núcleo educativo al que pertenece: 916

Propiedad de los inmuebles: Municipio de Medellín

Dirección sede central: Carrera 37 No.71-47 Manrique Oriental – Medellín.

Dirección sede San José: Calle 71 No.33-18

Resolución de aprobación: No 16188 de noviembre 27 de 2002*.*

Identificación del DANE: No.105001001473

NIT: No.811016950-4

1. **PRESENTACIÓN - INTRODUCCIÓN.**

**CONTEXTO:** Nos encontramos inmersos en una comunidad en el cual se encuentra arraigada la violencia, el maltrato intrafamiliar, la descomposición familiar, entre otras, lo que hace que los estudiantes se vean afectados en sus comportamientos y actitudes.

Son estudiantes con carencias económicas, y se puede hablar de un 50% de estudiantes con facilidad de tener acceso a un computador, o a un dispositivo móvil con acceso a internet.

El nivel de seguridad en el barrio y en el colegio es precario, por lo que muchos optan por no arriesgarse a traer estos tipos de dispositivos por lo tanto la institución debe proveer las herramientas para trabajo.

* 1. **PRESENTACIÓN DEL ÁREA.**

La educación media técnica, busca la preparación de los estudiantes para el desempeño laboral con el fin de que se facilite su transición y posterior vinculación al sector productivo o a la educación superior. Al respecto el Ministerio de Educación Nacional expresa: La educación media técnica prepara a los estudiantes para el desempeño laboral en uno de los sectores de la producción y de los servicios, y para la continuación en la educación superior. Está dirigida a la formación calificada en especialidades tales como: agropecuaria, comercio, finanzas, administración, ecología, medio ambiente, industria, informática, minería, salud, recreación, turismo, deporte y las demás que requiera el sector productivo y de servicios. Debe incorporar, en su formación teórica y práctica, lo más avanzado de la ciencia y de la técnica, para que el estudiante esté en capacidad de adaptarse a las nuevas tecnologías y al avance de la ciencia. (Ley 115. Art. 32). (MEN, 1994) Durante los grados décimo y undécimo los jóvenes reciben una capacitación básica que les dé un panorama general alrededor del mundo del trabajo y en éste sentido dicha formación va dirigida al mercado laboral más cercano a su contexto, para los estudiantes del área urbana y de las ciudades se constituiría apropiada una capacitación orientada a las nuevas tecnologías, comercio, a las finanzas y al desenvolvimiento en actividades de oficina, no así para el área rural, de los que se esperaría una preparación en actividades agropecuarias, ambientales y ganaderas.

El programa Técnico en Integración de Contenidos Digitales se creó para brindar al sector productivo nacional relacionado con la industria de la comunicación y afines, la posibilidad de incorporar personal con altas calidades laborales y profesionales que contribuyan al desarrollo económico, social y tecnológico de su entorno y del país, así mismo ofrecer a los aprendices formación en tecnologías y metodologías para el diseño gráfico y el diseño de contenidos digitales , factores muy importantes para una utilización efectiva de éstas tecnologías por parte del Sector Productivo, incrementando su nivel de competitividad y productividad requerido en el entorno globalizado actual.

En todo el país se cuenta con potencial productivo para el desarrollo de proyectos digitales debido a que se trata de proyectos que pueden ser aplicables a cualquier sector y cuya implementación es relativamente sencilla al requerir una infraestructura tecnológica mínima conformada por un Equipo de Cómputo y Software. Su fortalecimiento y crecimiento socioeconómico tanto a nivel regional como nacional, dependen en gran medida de un recurso humano cualificado y calificado, capaz de responder integralmente a la dinámica del sector.

* 1. **Objetivos**
     1. **Objetivos Generales**

Formar estudiantes en el desarrollo de la creación de contenidos digitales, con el fin de construir técnicos y futuros profesionales competentes tanto en lo laboral como ser humano que contribuya al sector productivo tanto local, regional, nacional o internacional en la sostenibilidad económica, social y ambiental de nuestro país mediante el trabajo cooperativo, la autogestión, la autonomía, la gestión y la proyección social, en el marco de una educación para la diversidad.

* + 1. **Objetivos específicos del área**

1. Implementar y desarrollar en los estudiantes de la institución la capacidad de reflexionar, analizar y realizar crítica constructiva en los avances científicos, tecnológicos e innovadores en el ámbito laboral y humano con el fin de dar posibles soluciones a las necesidades intereses, problemas y potencialidades de la comunidad, de la región y del país.
2. Integrar al estudiante en competencias laborales a través de conocimiento autónomo, técnico y habilidades, que permitan llegar a la valoración como agente activo del desarrollo individual, económico y social de su comunidad.
3. Promover acciones educativas orientadas a la construcción de un espíritu de servicio que contribuya al sector productivo, incrementando su nivel de competitividad y productividad para el mejoramiento permanente de la comunidad y la prevención integral de problemas socialmente relevante dentro de su entorno.
4. Aplicación de conocimiento y habilidades logradas en áreas básicas y optativas definidas en el plan de estudio que favorezca el desarrollo económico, social y cultural de las comunidades aledañas.
5. Impulsar la práctica del trabajo colaborativo y el aprovechamiento del tiempo libre como derechos que le permiten la significación y ennoblecer a la persona en su mejoramiento de su calidad de vida.

* 1. **Justificación**

Actualmente la cuarta revolución industrial ha venido evolucionando en los procesos de enseñanza y aprendizaje contribuyendo al desarrollo de las nuevas tecnologías de la información y comunicación; el uso de las TICS ha transformado gran parte de los espacios de enseñanza tradicional y ha propiciado el nacimiento de nuevos métodos de aprendizaje, en donde los docentes y estudiantes interactúan para así mejorar el proceso de formación.

De acuerdo con los datos arrojados por MinTIC y ProColombia, las exportaciones de las industrias 4.0 en Colombia, evidencian el crecimiento exponencial de la industria TI y de contenidos digitales donde claramente, el país cuenta con potencial productivo para el desarrollo de contenidos digitales en el marco de SENA ES ECONOMÍA NARANJA y alineados a las estrategias en torno a esta industria del gobierno nacional.

Esto, debido a que se trata de proyectos que pueden ser aplicables a cualquier sector y cuya implementación requiere de una infraestructura tecnológica específica conformada por equipos de cómputo de alta gama, accesorios para interactividad y software que permita integrar todas las herramientas en la ejecución de estos proyectos, donde todo está al alcance de los entes gubernamentales locales, regionales y nacionales. El SENA integra dentro de este programa de formación, elementos sociales, tecnológicos y culturales, a través

de la formación profesional integral, que incentivan el desarrollo de competencias y el aprendizaje por proyectos. El fortalecimiento y crecimiento socioeconómico tanto a nivel regional como nacional, dependen en gran medida del capital humano cualificado, capaz de responder integralmente a la dinámica del sector.

En la I. E. Manuela Beltrán, es consciente de la importancia de brindar una formación integral a sus educandos y teniendo en cuanta los análisis de las encuestas tanto a estudiantes como padres de familias anteriormente y ajustándonos al marco legal vigente, ha venido trabajando en una propuesta curricular para la educación media técnica en Integración de Contenidos digitales, con el fin de aportar a la comunidad educativa las oportunidades de poder satisfacer las necesidades en materia de infraestructura y servicios, mediante soluciones integrales, sostenibles y efectivas desde lo legal, lo pedagógicos, conceptuales, técnicos y tecnológicos que les permitan ser agentes de cambio en la solución de los problemas que enfrentan su comunidad.

El gran auge la ciencia, la tecnología, la técnica y la innovación exige un perfil profesional con formación integral que responda a los retos que se le plantean en cuanto a:

1. La renovación y generación permanente del conocimiento no estático, sino dinámico.
2. La aparición, adaptación y aplicación de tecnologías y técnicas en situaciones concretas y cotidianas.
3. El uso cada vez más creciente de la información en el proceso de toma de decisiones e inteligencia de negocios.
4. La convivencia en un entorno cotidiano altamente tecnificado y cambiante, de responsabilidad ambiental, ética y compromiso social.
5. La capacitación constante, es hoy un motor de crecimiento sobre el cual se fundamentan la mayoría de las actividades del hombre moderno, quien así puede participar de una forma activa en la sociedad del consumo.

El egresado de la institución podrá desempeñarse como Graficador de Imágenes Computarizadas y continuar con sus estudios para formarse como un profesional con formación integral.

1. **REFERENTE CONCEPTUAL**

**Fundamentos pedagógico-didácticos**

**¿Cómo enseñar?**

La tecnología se plantea como una dimensión transversal en el plan de estudios, lo que implica la integración constante con otras áreas del conocimiento, para este fin se utilizan talleres de integración, consultas, indagación en el entorno, observaciones directas, trabajos en grupo, socialización de experiencias, desarrollo de proyectos, aportes de los estudiantes, explicación del docente, diseño de portafolios y uso de herramientas informáticas, entre otros.

Respondiendo a la pregunta ¿cómo enseñar? se sugieren algunas estrategias que pueden ayudar a la construcción de conocimientos, a generar nuevos ambientes de aprendizaje que transformen las aulas tradicionales, que integren recursos y herramientas propias de la era digital, que potencien la innovación y la investigación y que permitan una visión práctica e integradora de los mismos.

**Trabajo por proyectos**

A través de esta metodología los estudiantes responden a interrogantes que le dan sentido a su aprendizaje, les permite re-significar su contexto y enfrentarse a situaciones reales. Los proyectos colaborativos, proyectos cooperativos y aprendizaje basados en problemas (ABP) son una muestra de ello. En este sentido las TIC apoyan la comunicación con otros (conferencias, correos) y facilitan software para el trabajo en equipo.

El trabajo por proyectos permite la experimentación, contribuye a la construcción de conocimientos integrados, motiva la creatividad y crea condiciones de aprendizaje significativo con capacidad para resolver problemas.

**Lúdico-pedagógico**

A través de la lúdica se desarrollan habilidades y destrezas que permiten a niños y jóvenes ser innovadores, creativos, soñadores, reflexivos y con autonomía escolar. El proceso lúdico se enriquece con las TIC y estas a su vez fortalecen en el estudiante la ciudadanía digital, al reconocer que el uso de internet y de las herramientas tecnológicas e informáticas ofrecen muchas alternativas pedagógicas y requieren de un uso ético, legal y responsable.

**Trabajo de campo**

Los estudiantes llevan a cabo tareas o proyectos que tienen que ver con su contexto, o donde este es simulado mediante actividades enfocadas a la solución de problemas. Esta metodología permite reconstruir escenarios que pueden ser analizados por los estudiantes.

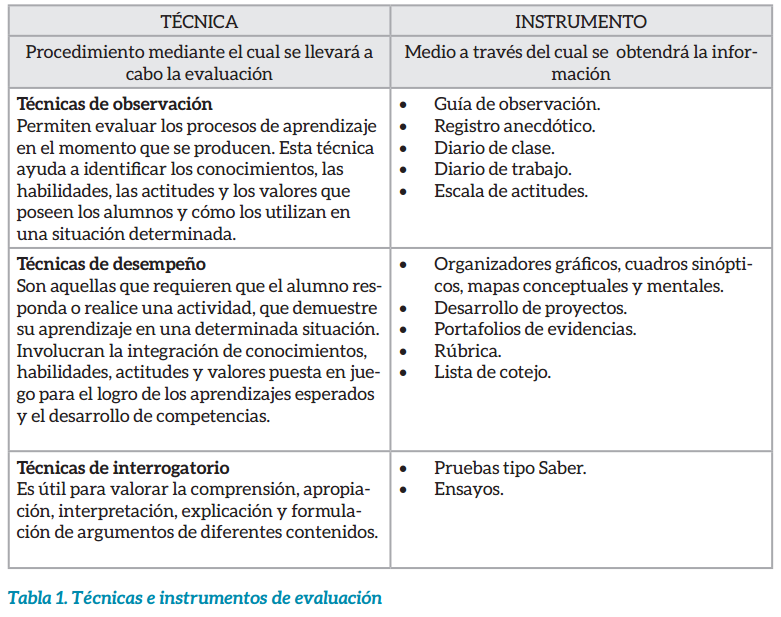
Las situaciones del entorno relacionadas con la tecnología son fuentes de reflexión y aprendizaje muy valiosas para identificar sus efectos en el mejoramiento o el deterioro de la calidad de vida de los miembros de la comunidad.

**Ambientes de aprendizaje basados en TIC**

Aunque los ambientes de aprendizaje tradicionales no sean sustituidos, ahora son complementados, diversificados y enriquecidos con nuevas propuestas que permiten la adaptación a la sociedad de la información. Por ello se habla tanto de nuevos ambientes educativos como del impacto que tienen las TIC en los escenarios tradicionales. Entre los unos y los otros existe todo un abanico de posibilidades de recursos de aprendizaje, comunicación educativa, organización de espacios y accesibilidad que deben ser considerados, sobre todo en una proyección de futuro (Salinas, 2004).

**¿Cómo evaluar?**

La evaluación busca hacer seguimiento al proceso de aprendizaje del estudiante con todos los elementos que participan en él y a verificar el nivel de desempeño en las competencias. Por ello el docente debe seleccionar las técnicas y los instrumentos que garanticen su eficacia y objetividad (Tabla 1). Se sugieren:



**CONSIDERACIONES:** Se rige por los reglamentos establecidos con la entidad articuladora.

* La inasistencia debe estar justificada siempre.
* La promoción anticipada no aplica.
* Las áreas transversales de la modalidad Media técnica para ser aprobadas deben tener una valoración de básico, ellas son:

|  |  |
| --- | --- |
| **Componente** | **Área Transversal** |
| Idóneo | Educación Física |
| Ciencias Naturales |
| Ética y valores |
| Emprendimiento |
| Lengua Castellana |
|  | Ciencias sociales |
|  | Emprendimiento |
| Directo | Ingles |
| Técnico | Tecnología |
|  | Matemáticas |

Las valoraciones de los estudiantes de media técnica se harán de manera concertada entre el docente articulador y el tutor de la entidad de enlace. En la planilla del quinto informe en observaciones se coloca la palabra aprobó o no aprobó como requerimiento de la entidad articuladora, para el grado once. En el caso se once se envía a la entidad articuladora un informe en el que se especifica la valoración de las notas transversales que debe ser aprobada para poder acceder al título. La comisión de evaluación y promoción final del grado once siempre debe realizarse 20 días antes de finalizar al calendario académico.

* El título que expide la institución educativa es de bachiller con énfasis en Integración de contenidos digitales, la Institución articuladora expide la certificación de las competencias laborales del educando, que lo acredita como bachiller técnico.
* Los estudiantes que obtengan el título de bachiller técnico pueden continuar su formación tecnológica con la entidad articuladora.

1. **MALLA CURRICULAR**

Se conectan los elementos antes expuestos para tener claros los lineamientos curriculares que se aplican en cada grado con el fin de potenciar el proceso enseñanza-aprendizaje y la evaluación de desempeños. La malla curricular para cada grado, se divide en cuatro períodos

El currículo del programa está fundamentado en las normas de competencia laboral establecidas por el Servicios Nacional de Aprendizaje SENA.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Programa** | **INTEGRACION DE CONTENIDOS DIGITALES.** | |
| **GRADO** | **Competencia** | **Resultado de Aprendizaje** |
| **GRADO 10°** | 38389 - Integrar elementos multimedia de acuerdo con técnicas y herramientas de producción digital | **584305** - ELABORAR EL STORYBOARD TENIENDO EN CUENTA LAS CARACTERÍSTICAS DEL GUION DE LA ESTRATEGIA DIGITAL. |
| **584307** - REALIZAR LOS CONTENIDOS DIGITALES DE ACUERDO CON LOS FUNDAMENTOS DE DISEÑO Y EL LENGUAJE AUDIOVISUAL. |
| **GRADO 11°** | 38389 - Integrar elementos multimedia de acuerdo con técnicas y herramientas de producción digital | **584306** - EDITAR LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES DE ACUERDO CON LAS CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DEL MEDIO DE DIFUSIÓN. |
| **584308** - CONSTRUIR LA INTERFAZ GRÁFICA DEL PROYECTO SIGUIENDO LAS PAUTAS ESTABLECIDAS EN EL STORYBOARD Y EL GUIÓN DE LA ESTRATEGIA DIGITAL. |
| **584309** - COMPONER EL REFINE DE LOS MOVIMIENTOS DE ACUERDO CON LOS PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN. |
| **584310** - CREAR LA SECUENCIA DE LA ANIMACIÓN DE ACUERDO CON EL STORYBOARD DE LA ESTRATEGIA DIGITAL. |
| **584311** - INTEGRAR EL BLOCKING CON BASE EN LOS LINEAMIENTOS DE LA SECUENCIA DE LA ESTRATEGIA DIGITAL. |
| **584312** - VERIFICAR LA ESTRATEGIA DIGITAL DE ACUERDO CON EL GUION. |

|  |  |
| --- | --- |
| **INDICADORES COMPENTENCIAS TRANSVERSALES** | |
| **INDICADORES** | **ÁREA TRANSVERSALIZADA** |
| Utilización con criterio técnico de las tecnologías de la información y la comunicación de acuerdo con las actividades a desarrollar. | **Tecnología e informática (TIC)** |
| Contribución en el cuidado y uso de los Recursos naturales que integran su entorno formativo y laboral. | **Educación Ambiental (Medio ambiente)** |
| Comprensión del valor del lenguaje en la construcción del conocimiento y el papel que cumplen los medios de comunicación masiva en los contextos económicos, políticos y culturales, para dar cuenta de usos diversos del lenguaje verbal y no verbal en las manifestaciones humanas | **Lengua Castellana (Comunicaciones)** |
| Aplicación los test de condición física según estándares. | **Educación Física (Cultura física- Salud ocupacional)** |
| Establecimiento de relaciones interpersonales de acuerdo con los criterios del trabajo en equipo. | **Emprendimiento** |
| Empleo de instrumentos y estrategias para formular propuesta de proyecto de vida teniendo en cuenta aspectos personales y laborales. | **Ética (Formación Humana)** |
| Interpretación de un texto sencillo y construcción de un mapa conceptual basado en el mismo. | **Inglés (Inglés)** |
| Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales. | **Matemáticas** |
| Ejercer derechos fundamentales del trabajo en el marco de la constitución política y los convenios internacionales. | **Ciencias sociales** |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **FASE DE PROYECTO** | **ACTIVIDAD DE PROYECTO** | **COMPETENCIA** | **RESULTADOS DE APRENDIZAJE** | **ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE A DESARROLLAR** | **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ACTIVAS** | **CRITERIOS DE EVALUACIÓN** |
|
| **Análisis** | Identificar las necesidades de las MyPimes para el desarrollo de estrategias digitales | INTEGRAR LOS COMPONENTES GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES ESTABLECIDOS EN LA ESTRATEGIA DIGITAL. | ELABORAR EL STORYBOARD TENIENDO EN CUENTA LAS CARACTERÍSTICAS DEL GUION DE LA ESTRATEGIA DIGITAL. | -Elaborar guion literario y técnico según técnicas de recolección de información y las necesidades de la empresa.  -Elaborar el storyboard de acuerdo al guion propuesto. | -Realizar foros (para discutir sobre la información recolectada).   -Lluvia de ideas para crear la historia del guion.   -Taller guiado para la elaboración del guion y del storyboard | Define el formato y los elementos que conforman la imagen con base en el storyboard. |
| DESARROLLAR PROCESOS DE COMUNICACIÓN EFICACES Y EFECTIVOS, TENIENDO EN CUENTA SITUACIONES DE ORDEN SOCIAL, PERSONAL Y PRODUCTIVO. | Interpretar el sentido de la comunicación como medio de expresión social, cultural, laboral y artística. | Aplicar los componentes de la comunicación y argumentar sus procesos, de acuerdo a las diferentes situaciones comunicativas. | Simulación | "Reconoce la importancia, naturaleza y características de la comunicación humana, según el contexto en el que se desarrolla.  Escucha con atención y concentración, asiente y pregunta al hablante-­oyente para retroalimentar el proceso.  Establece acuerdos a partir de la diversidad de conceptos y opiniones.   Interpreta mensajes y reconstruye el discurso con sus propias palabras manteniendo el sentido.  Utiliza el lenguaje según el destinatario, el propósito, el contexto y el contenido.  Utiliza íconos, símbolos, señales, planos, esquemas y flujogramas según requerimiento.  Apropia un método para leer comprensiva e interpretativamente. Utiliza el lenguaje según el destinatario, el propósito, el contexto y el contenido.   Aplica las técnicas para la comunicación verbal y no verbal según requerimientos establecidos.   Produce textos explicativos, instructivos, descriptivos según especificaciones.  Selecciona el tipo de texto de acuerdo con sus intereses y necesidades de conocimiento." |
| Decodificar mensajes comunicativos en situaciones de la vida social y laboral, teniendo en cuenta el contexto de la comunicación. |
| Aplicar acciones de mejoramiento en el desarrollo de procesos comunicativos según requerimientos del contexto. | Comunicar asertivamente, con cohesión y coherencia lexical, basado en los procesos comunicativos que se dan en el contexto del desempeño laboral. | Aprendizaje basado en proyectos | Interpreta señales, signos, símbolos e íconos propios de su actividad laboral.  Gráfica la información con contenidos semánticos.  Redacta textos con cohesión y coherencia siguiendo pautas de progresión temática.  Codifica y decodifica mensajes utilizando procesos comunicativos orales y escritos.  Establece acuerdos a partir de la diversidad de conceptos y opiniones.  Usa el léxico con precisión y propiedad en los procesos de comunicación relacionados con el área de desempeño laboral.  Utiliza la información según el propósito establecido.  Emplea en la elaboración de textos estructuras textuales básicas.  Emplea para la producción de textos normatividad vigente. |
| Validar la importancia de los procesos comunicativos teniendo en cuenta criterios de lógica y racionalidad. |
| **Planeación** | Diseñar la estructura y los elementos gráficos y audiovisuales de la estrategia. | ELABORAR LAS ANIMACIONES PARA LA ESTRATEGIA DIGITAL. | CREAR LA SECUENCIA DE LA ANIMACIÓN DE ACUERDO CON EL STORYBOARD DE LA ESTRATEGIA DIGITAL. | -Desarrollar personajes y escenarios según el guion propuesto.  -Elaborar el animatic según el storyboard | -Taller práctico de estudio de personaje, anatomía de personajes y desarrollo del animatic | -realiza el animatic- aplicando lenguaje cinematográfico.  -utiliza herramientas tecnológicas para la realización de las animaciones  -construye la animación según los conceptos de composición audiovisual.  -utiliza las plataformas de feedback de acuerdo con la animación.  -aplica los principios de animación de acuerdo con las técnicas establecidas. |
| INTEGRAR LOS COMPONENTES GRÁFICOS Y AUDIOVISUALES ESTABLECIDOS EN LA ESTRATEGIA DIGITAL. | REALIZAR LOS CONTENIDOS DIGITALES DE ACUERDO CON LOS FUNDAMENTOS DE DISEÑO Y EL LENGUAJE AUDIOVISUAL. | - Realizar un book fotográfico teniendo en cuenta la intencionalidad, el valor de planos y la iluminación.  - crear un manual de imagen corporativa según el instrumento de recolección de información.  - Definir una línea gráfica teniendo en cuenta la estrategia digital | -Taller práctico de fotografía, revelado y ajustes de color a través del software.  -Exposición teórica del instructor y acompañamiento para el desarrollo del manual de imagen corporativa.  -Diseñar un boceto de poster teniendo en cuenta la línea gráfica de la estrategia | -produce componentes gráficos y audiovisuales aplicando el lenguaje y técnicas de composición, edición y montaje siguiendo las especificaciones técnicas de la estrategia digital.  -optimiza los elementos gráficos y audiovisuales conforme a las especificaciones técnicas de la estrategia digital.  -importa y exporta los elementos audiovisuales siguiendo las especificaciones técnicas de la estrategia digital. |
| 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. | Comprender información básica oral y escrita en inglés acerca de sí mismo, de las personas y de su contexto inmediato en realidades presentes e historias de vida. | -GA1-240202501-AA1. Identificar situaciones cotidianas y futuras a través de una interacción social oral.  -GA1-240202501-AA2. Reconocer información básica sobre situaciones actuales a través de situaciones escritas. | Aprendizaje autónomo (Reading and listening).  -Exposición digital (Oral).  -Producción de textos (Writting) | Comprende información básica en textos en inglés acorde con nivel principiante.  Comprende vocabulario y expresiones en inglés en contextos personales acorde con nivel principiante.  Comprende palabras y frases muy sencillas en letreros, catálogos o similares de uso laboral cotidiano. |
| Describir a nivel básico, de forma oral y escrita en inglés personas, situaciones y lugares de acuerdo con sus costumbres y experiencias de vida. |  |  |  |
| UTILIZAR HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS DE ACUERDO CON NECESIDADES DE MANEJO DE INFORMACIÓN | SELECCIONAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES IDENTIFICADAS. | **GA1-220501046-AA1.** Reconocer software de sistemas, software de programación y software de aplicaciones. | Lluvia de ideas | Reconoce características de equipos TIC, tipos de software y servicios de internet, de acuerdo con la tecnología a utilizar.  Elige herramientas TIC, de acuerdo con las necesidades de información y comunicación. |
| USAR HERRAMIENTAS TIC, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS, MANUALES DE FUNCIONAMIENTO, PROCEDIMIENTOS Y ESTÁNDARES | **GA1-220501046-AA2**. Desarrollar un taller práctico sobre los términos y funcionalidades de la ofimática. | Simulación | Maneja computadores, periféricos, tabletas y equipos celulares, de acuerdo con las funcionalidades y manuales de uso.  Aplica funcionalidades de sistema operativo, de acuerdo con las necesidades de administración de los recursos del equipo.  Maneja procesador de texto, hoja de cálculo, software para presentaciones y software específico, de acuerdo con las funcionalidades de los programas.  Utiliza motores de búsqueda, programas de navegación, correo electrónico, transferencia de archivos, chat, programas de E-Learning y computación en la nube, de acuerdo con las necesidades de información y comunicación.  Participa en redes sociales, de acuerdo con las necesidades de comunicación. |
| VERIFICAR LOS RESULTADOS OBTENIDOS, DE ACUERDO CON LOS REQUERIMIENTOS |  |
| IMPLEMENTAR BUENAS PRÁCTICAS DE USO, DE ACUERDO CON LA TECNOLOGÍA EMPLEADA | **GA1-220501046-AA3.** Elaborar un informe con las mejoras de producto orientado desde las TIC. | Simulación | Prueba el funcionamiento de los equipos, productos o servicios obtenidos con el uso de herramientas TIC, de acuerdo con los requerimientos realizados.  Aplica buenas prácticas de uso de la tecnología TIC, de acuerdo con los estándares y recomendaciones. |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Fases del proyecto** | **Actividades del proyecto** | **Resultados de aprendizaje componente técnico (a partir del programa de formación)** | | **Resultados de aprendizaje componente social** | |
| **Código** | **Denominación** | **Código** | **Denominación** |
| **Inducción** | Facilitar el aprendizaje del manejo de las plataformas virtuales del SENA, conocimientos institucionales, formación profesional integral, etapa productiva, reglamento y normatividad. |  | | 240201530 | 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. |
| **Análisis** |  | 220501102-2 | Elaborar el storyboard teniendo en cuenta las características del guión de la estrategia digital. | 240201524-3 | Validar la importancia de los procesos comunicativos teniendo en cuenta criterios de lógica y racionalidad. |
|  |  | 240201524-2 | Decodificar mensajes comunicativos en situaciones de la vida social y laboral, teniendo en cuenta el contexto de la comunicación. |
|  |  | 240201524-1 | Interpretar el sentido de la comunicación como medio de expresión social, cultural, laboral y artística. |
|  |  | 240201524-4 | Aplicar acciones de mejoramiento en el desarrollo de procesos comunicativos según requerimientos del contexto. |
| **Planeación** | Diseñar la estructura y los elementos gráficos y audiovisuales de la estrategia. | 220501102-1 | Realizar los contenidos digitales de acuerdo con los fundamentos de diseño y el lenguaje audiovisual. | 220501046-2 | Usar herramientas TIC, de acuerdo con los requerimientos, manuales de funcionamiento, procedimientos y estándares. |
| 250201026-1 | Crear la secuencia de la animación de acuerdo con el storyboard de la estrategia digital. | 240202501-2 | Describir a nivel básico, de forma oral y escrita en inglés personas, situaciones y lugares de acuerdo con sus costumbres y experiencias de vida. |
|  | | 220501046-3 | Verificar los resultados obtenidos, de acuerdo con los requerimientos. |
| 220501046-1 | SELECCIONAR HERRAMIENTAS DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC), DE ACUERDO CON LAS NECESIDADES IDENTIFICADAS. |
| 220501046-4 | Implementar buenas prácticas de uso, de acuerdo con la tecnología empleada. |
| 240202501-1 | Comprender información básica oral y escrita en inglés acerca de sí mismo, de las personas y de su contexto inmediato en realidades presentes e historias de vida. |
| 220201501-1 | Aplicar fundamentos de la física en la resolución de problemas de acuerdo con los requerimientos del contexto productivo. |
| 220201501-2 | Interpretar los cambios que se presentan en los cuerpos según los principios y leyes físicas. |
| 220201501-3 | Organizar proceso productivo de forma ordenada y sistemática según los cambios físicos que ocurren en el contexto |
| 220201501-4 | Proponer acciones de mejora en su contexto de acuerdo con principios físicos. |
| **Producción** | Elaborar los elementos gráficos y audiovisuales establecidos para la estrategia digital | 250201026-2 | Integrar el blocking con base en los lineamientos de la secuencia de la estrategia digital. | 230101507-1 | Desarrollar habilidades psicomotrices en el contexto productivo y social. |
| 220501102-4 | Editar los elementos gráficos y audiovisuales de acuerdo con las características técnicas del medio de difusión. | 230101507-2 | Practicar hábitos saludables mediante la aplicación de fundamentos de nutrición e higiene. |
| 250201026-3 | Componer el refine de los movimientos de acuerdo con los principios de animación. | 240202501-4 | Llevar a cabo acciones de mejora relacionadas con el intercambio de información básica en inglés, sobre sí mismo, otras personas, su contexto inmediato así como de experiencias pasadas. |
|  | | 240202501-3 | Participar en intercambios conversacionales básicos en forma oral y escrita en inglés en diferentes situaciones sociales tanto en la cotidianidad como en experiencias pasadas. |
| 230101507-3 | Ejecutar actividades de acondicionamiento físico orientadas hacia el mejoramiento de la condición física en los contextos productivo y social. |
| 230101507-1 | Desarrollar habilidades psicomotrices en el contexto productivo y social. |
| 230101507-4 | Implementar un plan de Ergonomía y Pausas Activas según las características de la función productiva. |
| 240201526-1 | Promover mi dignidad y la del otro a partir de los principios y valores éticos como aporte en la instauración de una cultura de paz. |
| 240201526-2 | Establecer relaciones de crecimiento personal y comunitario a partir del bien común como aporte para el desarrollo social. |
| 240201526-3 | Promover el uso racional de los recursos naturales a partir de criterios de sostenibilidad y sustentabilidad ética y normativa vigente. |
| 240201526-4 | Contribuir con el fortalecimiento de la cultura de paz a partir de la dignidad humana y las estrategias para la transformación de conflictos. |
| 210201501-1 | Reconocer el trabajo como factor de movilidad social y transformación vital con referencia a la fenomenología y a los derechos fundamentales en el trabajo. |
| 210201501-4 | Participar en acciones solidarias teniendo en cuenta el ejercicio de los derechos humanos, de los pueblos y de la naturaleza. |
| 210201501-3 | Practicar los derechos fundamentales del trabajo de acuerdo con la Constitución Política y los Convenios Internacionales. |
| 210201501-2 | Valorar la importancia de la ciudadanía laboral con base en el estudio de los derechos humanos y fundamentales del trabajo. |
| 240202501-4 | Poner en práctica vocabulario básico y expresiones comunes de su área ocupacional en contextos específicos de su trabajo por medio del uso de frases sencillas en forma oral y escrita. |
| **Validación** | Implementar la estrategia digital. | 220501102-3 | Construir la interfaz gráfica del proyecto siguiendo las pautas establecidas en el storyboard y el guión de la estrategia digital. | 240201529-1 | Integrar elementos de la cultura emprendedora teniendo en cuenta el perfil personal y el contexto de desarrollo social. |
| 250201026-4 | Verificar la estrategia digital de acuerdo con el guión. | 240201529-2 | Caracterizar la idea de negocio teniendo en cuenta las oportunidades y necesidades del sector productivo y social. |
|  | | 240201529-3 | Estructurar el plan de negocio de acuerdo con las características empresariales y tendencias de mercado. |
| 240201529-4 | Valorar la propuesta de negocio conforme con su estructura y necesidades del sector productivo y social. |
| 240201528-1 | Identificar situaciones problemáticas asociadas a sus necesidades de contexto aplicando procedimientos matemáticos. |
| 240201528-2 | Plantear problemas aritméticos, geométricos y métricos de acuerdo con los contextos productivo y social. |
| 240201528-3 | Solucionar problemas del entorno productivo y social aplicando principios matemáticos |
| 240201528-4 | Verificar los resultados de los procedimientos matemáticos conforme con los requerimientos de los diferentes contextos. |
| 220601501-1 | Interpretar los problemas ambientales y de SST teniendo en cuenta los planes y programas establecidos por la organización y el entorno social. |
| 220601501-2 | Efectuar las acciones para la prevención y control de la problemática ambiental y de SST, teniendo en cuenta los procedimientos establecidos por la organización. |
| 220601501-3 | Verificar las condiciones ambientales y de SST acorde con los lineamientos establecidos para el área de desempeño laboral. |
| 220601501-4 | Reportar las condiciones y actos que afecten la protección del medio ambiente y la SST, de acuerdo con los lineamientos establecidos en el contexto organizacional y social. |
| 240202501-5 | Comunicarse de manera sencilla en inglés en forma oral y escrita con un visitante o colega en un contexto laboral cotidiano. |
| 240202501-6 | Poner en práctica vocabulario básico y expresiones comunes de su área ocupacional en contextos específicos de su trabajo por medio del uso de frases sencillas en forma oral y escrita. |

|  |  |
| --- | --- |
| **ESTRATEGÍAS DE APOYO** | |
| **PLAN DE MEJORAMIENTO PARCIAL** | **PLAN DE MEJORAMIENTO FINAL** |
| Estrategia diseñada para aquellos estudiantes que al finalizar cada periodo lectivo no cumplan con el desempeño satisfactorio en la consecución de las competencias estipuladas durante dicho periodo y que por lo tanto obtuvieron un desempeño inferior a (**Básico**) en la escala valorativa de las áreas transversales o competencias específicas.  Estrategia:   1. Informe al estudiante sobre los indicadores de desempeño no alcanzados y/o las competencias completadas. 2. Taller elaborado según las debilidades (necesidades) del estudiante y presentado por este, según la programación de la coordinación académica. 3. Sustentación del estudiante mediante una de las estrategias de evaluación diseñadas por la institución y que permitan valorar nuevamente la consecución de los indicadores de desempeño o competencias. | Estrategia diseñada para aquellos estudiantes que al finalizar el año no cumplan con un desempeño satisfactorio en la consecución de los objetivos del grado o competencias estipulados durante el año y que por lo tanto obtuvieron un desempeño inferior a (Básico) en la escala valorativa de las áreas transversales o competencias específicas.  Estrategia:   1. Informe al estudiante sobre las competencias o desempeños no alcanzados. 2. Taller elaborado según las debilidades (necesidades) del estudiante y presentado por este, según la programación de la coordinación académica. 3. Sustentación del estudiante mediante una de las estrategias de evaluación diseñadas por la institución y que permitan valorar nuevamente la consecución de las competencias o desempeños. |