

INFORMACION GENERAL DEL PROGRAMA DE FORMACION TITULADA		
CÓDIGO	VERSION	DENOMINACIÓN DEL PROGRAMA:
228101	101	PRODUCCIÓN DE MULTIMEDIA
DURACION MAXIMA ESTIMADA DEL APRENDIZAJE	Lectiva	Total
	18 meses	24 meses
	Práctica	
	6 meses	
NIVEL DE FORMACIÓN	TECNÓLOGO	
JUSTIFICACION	<p>El programa Tecnólogo en Producción de Multimedia 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, desarrollo e implementación de proyectos multimediales, 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.</p> <p>En todo el país se cuenta con potencial productivo para el desarrollo de proyectos multimediales 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 socio-económico 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.</p> <p>El SENA ofrece este programa con todos los elementos de formación profesional, sociales, tecnológicos y culturales, aportando como elementos diferenciadores de valor agregado metodologías de aprendizaje innovadoras, el acceso a tecnologías de última generación y una estructuración sobre métodos más que contenidos, lo que potencia la formación de ciudadanos librepensadores, con capacidad crítica, solidaria y emprendedora, factores que lo acreditan y lo hacen pertinente y coherente con su misión, innovando permanentemente de acuerdo con las tendencias y cambios tecnológicos y las necesidades del sector empresarial y de los trabajadores, impactando positivamente la productividad, la competitividad, la</p>	

	<p>equidad y el desarrollo del país.</p> <p>La formación de Tecnólogo en multimedia está dirigida a personas en general, que estén interesadas en fortalecer su desempeño en el sector, consolidando competencias previas y adquiriendo nuevas, que han de constituir base y sustento para un proceso de mejoramiento continuo. Igualmente se tiene como referente importante de la oferta, al nuevo talento humano, que aspira a formarse como tal; surtiendo al sector de la información y el diseño con el necesario recurso, en condiciones de calidad y excelencia; requisito indispensable para brindar respuesta idónea a tan competitivo sector.</p>
REQUISITOS DE INGRESO	<ul style="list-style-type: none"> • Académicos: Grado Once • Superar prueba de aptitud, motivación, interés y competencias mínimas de ingreso
COMPETENCIAS A DESARROLLAR	
CÓDIGO	DENOMINACIÓN
220501028	Analizar la información recolectada para definir la tipología del proyecto multimedia.
220501029	Diseñar la solución multimedia de acuerdo con el análisis de la información recolectada.
220501030	Integrar los elementos de la multimedia de acuerdo con un diseño establecido.
220501039	Realizar la post-producción para generar la imagen o animación final de acuerdo con las especificaciones del proyecto.
260101021	Realizar negociación con los proveedores y clientes, según los objetivos y estrategias establecidas por la organización.
220501031	Entregar la aplicación multimedia para evaluar la satisfacción del cliente
240201500	Promover la interacción idónea consigo mismo, con los demás y con la naturaleza en los contextos laboral y social
240201501	Comprender textos en inglés en forma escrita y auditiva
240201502	Producir textos en inglés en forma escrita y oral
RESULTADO DE APRENDIZAJE ETAPA PRÁCTICA	Aplicar en la resolución de problemas reales del sector productivo, los conocimientos, habilidades y destrezas pertinentes a las competencias del programa de formación, asumiendo estrategias y metodologías de autogestión.
OCUPACIONES QUE PODRÁ DESEMPEÑAR	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollador de multimedia (offline y online) - 2281 • Diseñador gráfico digital – 5241 • Animador 2d – 5223

	<ul style="list-style-type: none"> • Ilustrador- 5241 • Diseñador de página - 5241 • Webmaster - 2172 • Editor de audio y video – 5225 • Asesor de sistemas multimediales • Director de proyectos multimediales
PERFIL TECNICO DEL INSTRUCTOR	
<p>Requisitos Académicos mínimos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • El programa requiere de un equipo de instructores con Título de Tecnólogo o Cuatro (4) años de Estudios Universitarios, relacionados con la especialidad objeto de formación, preferiblemente con Certificación Internacional en Desarrollo de Productos de Multimedia sobre Plataformas Adobe, Microsoft o Corel.
<p>Experiencia laboral y/o especialización en multimedia o afines</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Veinticuatro (24) meses de Experiencia: de los cuales Dieciocho (18) meses estarán relacionados con el ejercicio de la profesión u oficio objeto de la formación profesional y Seis (6) meses en labores de docencia.
<p>Competencias Mínimas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buen nivel de lectura y escucha del idioma inglés, y un nivel medio de habla de este idioma. • Formular, ejecutar y evaluar proyectos. • Trabajar en equipo • Establecer procesos comunicativos asertivos • Manejar herramientas informáticas asociadas al área objeto de la formación.
<p>ESTRATEGIA METODOLOGICA</p>	<p>Centrada en la construcción de autonomía para garantizar la calidad de la formación en el marco de la formación por competencias, el aprendizaje por proyectos y el uso de técnicas didácticas activas que estimulan el pensamiento para la resolución de problemas simulados y reales; soportadas en el utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, integradas, en ambientes abiertos y pluritecnológicos, que en todo caso recrean el contexto productivo y vinculan al aprendiz con la realidad cotidiana y el desarrollo de las competencias.</p> <p>Igualmente, debe estimular de manera permanente la autocrítica y la reflexión del aprendiz sobre el que hacer y los resultados de aprendizaje que logra a través de la vinculación activa de las cuatro fuentes de información para la construcción de conocimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El instructor - Tutor • El entorno • Las TIC • El trabajo colaborativo

CONTENIDOS CURRICULARES DE LA COMPETENCIA		
CODIGO	VERSION	DENOMINACION
220501028	1	Analizar la información recolectada para definir la tipología de proyecto multimedia.
DURACIÓN ESTIMADA PARA EL LOGRO DEL APRENDIZAJE		400 horas
2. RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
22050102801	Identificar las tipologías multimedia a realizar según el requerimiento del público destino y del medio.	
22050102802	Determinar la plataforma del proyecto a partir de las necesidades del cliente aplicando las técnicas de recolección y procesamiento de la información	
22050102803	Reconocer el lenguaje cinematográfico para la planeación de la multimedia	
22050102804	Confrontar la información recolectada con las necesidades presentadas por el público destino.	
22050102805	Elaborar el cronograma de trabajo con base en los acuerdos de tiempo y presupuesto pactados con el cliente	
22050102806	Escribir actas e informes de procesos de acuerdo con el cronograma de actividades y siguiendo las normas y protocolos establecidos	
3. CONOCIMIENTOS		
3.1 CONOCIMIENTOS DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS		
<ul style="list-style-type: none"> • Multimedia: tipologías y plataformas • Requerimientos: Técnicas de recolección de información, identidad e imagen corporativa. • Diseño gráfico: Conceptualización de ideas, teoría del color, composición de la imagen, teoría de la imagen, resolución, formatos. • Lenguaje cinematográfico: conceptos, significados, planos, ley de tercios, puntos áureos, ángulos, perspectiva • Creatividad: Definición, tipos, técnicas, características • Plataformas: Medios de difusión Web, móvil, widgets, television, escritorio, Dvd, Cd-rom. • Cronograma: Plan de trabajo, asignación de roles, diagrama de gantt • Actas e informes: Normas para la elaboración de actas e informes, redacción y ortografía 		
3.2 CONOCIMIENTOS DE PROCESO		
<ul style="list-style-type: none"> • Determinar la tipología de la multimedia • Identificar la plataforma tecnológica • Elaborar instrumentos de recolección de información • Validar instrumentos de recolección de información • Aplicar instrumentos de recolección de información • Tabular resultados de la recolección de información 		

- Definir cronograma de trabajo
- Elaborar actas e informes
- Verificar el informe escrito
- Interpretar el lenguaje cinematográfico
- Reconocer los elementos del diseño gráfico
- Aplicar técnicas de creatividad

4. CRITERIOS DE EVALUACION


- Selecciona la tipología multimedia requerida por el público destino y del medio de acuerdo con el proyecto a desarrollar.
- Define la plataforma y recursos necesarios según la tipología.
- Selecciona la técnica de recolección de información de manera pertinente y responsable.
- Construye los instrumentos de recolección de información de acuerdo con las normas técnicas
- Aplica los instrumentos de recolección de información para definir los requerimientos del usuario siguiendo la metodología establecida
- Identifica los conceptos y componentes del lenguaje cinematográfico en las imágenes
- Elabora informe de resultados de la tabulación de datos recolectados
- Realiza el cronograma de trabajo del proyecto estableciendo los roles y tiempos de ejecución de procesos
- Valida los resultados del análisis con el cliente para determinar el alcance del proyecto
- Realiza el boceto de la interfaz gráfica del proyecto aplicando técnicas creativas y elementos del diseño gráfico

CONTENIDOS CURRICULARES DE LA COMPETENCIA		
CODIGO	VERSION	DENOMINACION
220501029	1	Diseñar la solución multimedia de acuerdo con el análisis de la información recolectada.
DURACIÓN ESTIMADA PARA EL LOGRO DEL APRENDIZAJE		600 horas
2. RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
22050102901	Elaborar el guión multimedia (literario y técnico) aplicando técnicas de composición literaria y lenguaje cinematográfico conforme a la tipología definida y al público destino	
22050102902	Definir la estructura del mapa de navegación según la necesidad del cliente	
22050102903	Construir el storyboard aplicando técnicas de creatividad de acuerdo con la estructura del guión técnico y el mapa de navegación	
22050102904	Diseñar la interfaz gráfica con base en el mapa de navegación	
22050102905	Modelar los elementos de la imagen con base en los objetos o personajes establecidos en el guión	
22050102906	Crear el prototipo de la multimedia siguiendo el patrón establecido en el guión, el mapa de navegación y el storyboard	
22050102907	Validar el storyboard con el cliente de acuerdo con las especificaciones del guión técnico para su aprobación dejando constancia en un acta	
3. CONOCIMIENTOS		
3.1 CONOCIMIENTOS DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS		
<ul style="list-style-type: none"> • Guión literario: Principios básicos (Necesidad, atención cognitiva/afectiva, economía, múltiple entrada). Elementos (Discursos, Dramatización, coherencia argumental, mensaje) • Guión técnico: Concepto, características, elementos, lenguaje cinematográfico • Mapa de navegación: Concepto, clases (lineal, jerárquico, libre, híbrido), criterios. • Story board: Diseño, estructura, formatos • Arte: Escenografía, ambientes, fondos, personajes y objetos • Modelado: Objetos, personajes, productos, texturas, software especializado • Estándares de usabilidad: Conceptos, características, aplicaciones. 		
3.2 CONOCIMIENTOS DE PROCESO		
<ul style="list-style-type: none"> • Redactar el guión literario. • Construir el guión técnico. • Aplicar elementos del lenguaje cinematográfico en la construcción del guión • Diseñar el storyboard. • Validar el storyboard con el cliente • Elaborar escenarios y ambientes con software especializado • Modelar elementos y personajes con software especializado • Establecer estándares de usabilidad de acuerdo a la tipología de la multimedia 		
4. CRITERIOS DE EVALUACION		
<ul style="list-style-type: none"> • Escribe el guión literario utilizando las técnicas de composición y comunicación 		

según la idea creativa, la tipología definida y la necesidad cliente usuario.

- Elabora el guión técnico en el formato apropiado de acuerdo con el análisis de la información.
- Construye el storyboard utilizando técnicas de creatividad con base en el guión literario y el guión técnico.
- Presenta actas escritas donde verifica la validación con el cliente, según la información entregada por éste.
- Crea el arte de los escenarios, fondos, elementos y personajes para la producción multimedia de acuerdo a las especificaciones del guión literario, utilizando herramientas para la edición de imagen
- Modela elementos y personajes en 3D previamente establecidos en el arte utilizando software especializado
- Identifica los medios de difusión y aplica los estándares de usabilidad apropiados para el proyecto.



 <p>Modelo de Mejora Continua</p>	<p>LÍNEA TECNOLÓGICA DEL PROGRAMA: TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN – GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN RED TECNOLÓGICA : TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE</p>
--	--

CONTENIDOS CURRICULARES DE LA COMPETENCIA		
CODIGO	VERSION	DENOMINACION
220501030	1	Integrar los elementos multimediales de acuerdo con un diseño establecido.
DURACIÓN ESTIMADA PARA EL LOGRO DEL APRENDIZAJE		600 horas
2. RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
22050103001	Incorporar los elementos de la multimedia según los criterios del storyboard.	
22050103002	Estructurar los elementos de la multimedia a través de lenguajes de maquetación web.	
22050103003	Codificar los elementos de la multimedia siguiendo las especificaciones del mapa de navegación con la plataforma seleccionada.	
22050103004	Verificar el funcionamiento de la aplicación con base en el storyboard.	
3. CONOCIMIENTOS		
3.1 CONOCIMIENTOS DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS		
<ul style="list-style-type: none"> • Integración: Tipos de archivos, material audiovisual • Maquetación: HTML, CSS. • Front-end (Cliente): Definición, Plataformas, Utilidad, configuración. • Programación: JavaScript, ActionScript, Sintaxis, Variables, Condiciones, Ciclos, funciones, programación orientada a eventos, programación orientada a objetos. • Servicios: Consumo de servicios, XML, Webservice, RSS, peticiones HTTP, rest-full. 		
3.2 CONOCIMIENTOS DE PROCESO		
<ul style="list-style-type: none"> • Interpretar el mapa navegación de la multimedia • Reconocer los elementos audiovisuales según su función, formato y programa para edición • Realizar el tratamiento integral de las imágenes. • Integrar los elementos audiovisuales(imágenes, objetos 3D, audio, vídeo) dentro de la maqueta web • Utilizar diversos tipos de programas de diseño gráfico y programación de software libre o propietario. • Codificar la multimedia dependiendo de la tecnología seleccionada. • Importar servicios web basados en plataformas de transferencia de datos (XML, Webservice, RSS, peticiones HTTP) • Validar los elementos de la multimedia, funcionalidad, coherencia y manejo de datos. 		
4. CRITERIOS DE EVALUACION		
<ul style="list-style-type: none"> • Identifica los formatos de archivo necesarios según la plataforma de integración de la multimedia • Crea y/o edita elementos gráficos en los programas para retoque de imágenes • Produce los componentes audiovisuales siguiendo el cronograma y haciendo uso 		

adecuado de las herramientas de software.

- Integra las herramientas de producción multimedia los componentes audiovisuales producidos según las especificaciones del storyboard.
- Codifica los elementos de la multimedia de acuerdo al mapa de navegación.
- Despliega y manipula datos de manera síncrona y asíncrona según las especificaciones del mapa de navegación.
- Verifica el correcto funcionamiento de la multimedia siguiendo el orden establecido por el mapa de navegación.



CONTENIDOS CURRICULARES DE LA COMPETENCIA		
CODIGO	VERSION	DENOMINACION
220501039	1	Realizar la post-producción para generar la imagen o animación final de acuerdo con las especificaciones del proyecto
DURACIÓN ESTIMADA PARA EL LOGRO DEL APRENDIZAJE		400
2. RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
22050103901	Editar imágenes utilizando software de edición audiovisual de acuerdo con lo establecido en guión técnico	
22050103902	Agregar efectos especiales: visuales y sonoros al proyecto multimedia siguiendo los lineamientos del guión técnico	
22050103903	Ajustar la iluminación y el color de la escena para lograr la apariencia visual deseada	
22050103904	Montar secuencias de acuerdo con las especificaciones del proyecto multimedia	
22050103905	Importar y exportar archivos según el soporte técnico final elegido para la proyección y/o distribución de la producción	
3. CONOCIMIENTOS		
3.1 CONOCIMIENTOS DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS		
<ul style="list-style-type: none"> • Fotografía: Composición, edición, retoque, foto montaje, formatos, resoluciones, modos de color, software: (photoshop, fireworks, gimp) • Edición: iluminación, efectos especiales, línea de tiempo, transiciones, render • Video: formatos, resoluciones, codificaciones • Sonido: formatos, adición, edición, transiciones, efectos • Software de edición: Video: (After effects, premiere, final cut), Audio: (sound booth, Sony vegas, audacity, pro tools) 		
3.2 CONOCIMIENTOS DE PROCESO		
<ul style="list-style-type: none"> • Editar elementos gráficos utilizando software especializado • Generar secuencias de video coherentes con lo establecido en el story board • Adicionar sonidos a las secuencias de video • Aplicar efectos especiales a elementos y escenas del proyecto • Generar el render del video de acuerdo con el formato requerido por el medio de difusión del proyecto • Importar archivos y componentes en los formatos compatibles con el proyecto • Exportar el producto audiovisual en el formato requerido por el medio de difusión 		
4. CRITERIOS DE EVALUACION		
<ul style="list-style-type: none"> • Retoca y edita las imágenes seleccionadas utilizando software especializado según las especificaciones del guión técnico. • Optimiza y ordena el material gráfico con base en el orden descrito en el story board • Integra los elementos audiovisuales para la generación de secuencias de video 		

- Adiciona efectos especiales a la producción audiovisual según el guión técnico
- Configura las propiedades del render según el medio de difusión establecido
- Generar la producción audiovisual en los formatos establecidos por los estándares de codificación de video.




CONTENIDOS CURRICULARES DE LA COMPETENCIA		
CODIGO	VERSION	DENOMINACION
260101021	3	Realizar negociación con los proveedores y clientes, según los objetivos y estrategias establecidas por la organización.
DURACIÓN ESTIMADA PARA EL LOGRO DEL APRENDIZAJE		240 horas
2. RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
26010102101	Identificar las tendencias del mercado y del diseño en la producción de proyectos multimedia para orientar al cliente	
26010102102	Definir el costo del proyecto teniendo en cuenta los gastos fijos, variables y tiempo invertido en la realización del mismo	
26010102103	Crear la propuesta y/o contrapropuesta que establezca detalles de rentabilidad, precios, y compromisos con base en las políticas del cliente (financiación, presupuesto, objetivos e identidad corporativa).	
26010102104	Verificar entre las partes la propuesta comercial de acuerdo con los parámetros de la negociación	
3. CONOCIMIENTOS		
3.1 CONOCIMIENTOS DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS		
<ul style="list-style-type: none"> • Mercadeo: Características del mercado, usuarios, clientes, empresas • Costos y presupuestos: costos fijos, costos variables, relación costo beneficio, tiempo. • Contratos: definición, partes, tipos, elementos (cláusulas, derechos y obligaciones de las partes), garantías, legislación • Propiedad intelectual: protección de derechos, procedimientos, normas, leyes 		
3.2 CONOCIMIENTOS DE PROCESO		
<ul style="list-style-type: none"> • Analizar las características del público objetivo • Reconocer las tendencias del diseño en la producción de multimedia • Contactar a usuarios/clientes potenciales • Informar a los clientes sobre disponibilidad y condiciones de entrega. • Identificar necesidades, motivaciones, objetivos e intereses de las partes • Establecer los términos de la negociación • Plantear condiciones comerciales de negociación con el cliente • Acordar términos de negociación • Identificar los instrumentos de carácter legal y contractual • Legalizar condiciones y términos de negociación • Aplicar los conceptos sobre normas y leyes de derechos de autor relacionados con la producción de proyectos multimedia 		
4. CRITERIOS DE EVALUACION		
<ul style="list-style-type: none"> • Entrega el informe del análisis del mercado o público objetivo y las tendencias actuales del diseño de proyectos multimedia • Presenta la propuesta teniendo en cuenta las condiciones de pago, formas de entrega, traslados, gastos, garantías, servicio post venta y costos de acuerdo con la 		

negociación acordada con los clientes.

- Identifica los instrumentos de carácter legal y/o contractual nacionales e internacionales, de acuerdo con el tipo y las políticas del cliente.
- Valida con el cliente los términos de la negociación de acuerdo con las estipulaciones del contrato




	LÍNEA TECNOLÓGICA DEL PROGRAMA: TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN – GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN RED TECNOLÓGICA : TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE
--	---

CONTENIDOS CURRICULARES DE LA COMPETENCIA		
CODIGO	VERSION	DENOMINACION
220501031	1	Entregar la aplicación multimedia para evaluar la satisfacción del cliente.
DURACIÓN ESTIMADA PARA EL LOGRO DEL APRENDIZAJE		240 horas
2. RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
22050103101	Probar la accesibilidad, diseño, escalabilidad y usabilidad de la multimedia de acuerdo a la definición del mapa del sitio y el público objetivo.	
22050103102	Realizar las modificaciones pertinentes de acuerdo a lo evaluado en las pruebas de accesibilidad, diseño, escalabilidad y usabilidad de la multimedia	
22050103103	Elaborar los manuales y ayudas análogas o digitales necesarias para facilitar la operación del proyecto multimedia	
22050103104	Realizar el empaque y los elementos de merchandising con los que se distribuirá el proyecto multimedia.	
3. CONOCIMIENTOS		
3.1 CONOCIMIENTOS DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS		
<ul style="list-style-type: none"> • Pruebas: Pruebas internas, pruebas con público destino, control de versiones, informe de pruebas, accesibilidad, diseño, escalabilidad y usabilidad • Manual de usuario: Elaboración, normas y procedimientos, procesadores de texto, software utilitario, animación, didáctica, redacción y ortografía. • Branding: Concepto, elementos: (nombre, logotipo, símbolo, isotipo, slogan, tipografía, color) • Merchandising: Concepto, fundamentos, elementos, tipos, materiales 		
3.2 CONOCIMIENTOS DE PROCESO		
<ul style="list-style-type: none"> • Identificar los tipos, elementos y grupo representativos de personas para realizar las pruebas • Aplicar técnicas de recolección de información para evaluar la multimedia con base en la opinión del grupo representativo de personas. • Diseñar el manual de usuario y ayudas análogas o digitales • Construir los elementos de marca del producto multimedia • Elaborar elementos de merchandising que favorezcan el posicionamiento de la marca o imagen del producto multimedia 		
4. CRITERIOS DE EVALUACION		
<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce el concepto de accesibilidad, diseño, escalabilidad y usabilidad • Selecciona y planea el tipo de prueba para evaluar la satisfacción del usuario final. • Elabora los manuales de usuario requeridos para la correcta utilización de la multimedia de acuerdo al público destino y los lineamientos técnicos. • Integra la ayuda en la multimedia según la tipología y estructura de navegación con el fin de hacerla más comprensible para el usuario. 		

- Diseña el manual de identidad corporativa y de marca del producto multimedia basado en los conceptos de branding y merchandising



	LÍNEA TECNOLÓGICA DEL PROGRAMA: TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN – GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN RED TECNOLÓGICA : TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE
--	---

CONTENIDOS CURRICULARES DE LA COMPETENCIA		
CODIGO	VERSION	DENOMINACION
240201500	1	Promover la interacción idónea consigo mismo, con los demás y con la naturaleza en los contextos laboral y social.
DURACIÓN ESTIMADA PARA EL LOGRO DEL APRENDIZAJE		
2. RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CODIGO	DENOMINACIÓN	
24020150001	Interactuar en los contextos Productivos y Sociales en función de los Principios y Valores Universales.	
24020150002	Asumir actitudes críticas , argumentativas y propositivas en función de la resolución de problemas de carácter productivo y social.	
24020150003	Generar procesos autónomos y de trabajo colaborativo permanentes, fortaleciendo el equilibrio de los componentes racionales y emocionales orientados hacia el Desarrollo Humano Integral.	
24020150004	Redimensionar permanentemente su Proyecto de Vida de acuerdo con las circunstancias del contexto y con visión prospectiva.	
24020150005	Desarrollar procesos comunicativos eficaces y asertivos dentro de criterios de racionalidad que posibiliten la convivencia, el establecimiento de acuerdos, la construcción colectiva del conocimiento y la resolución de problemas de carácter productivo y social.	
24020150006	Asumir responsablemente los criterios de preservación y conservación del Medio Ambiente y de Desarrollo Sostenible, en el ejercicio de su desempeño laboral y social.	
24020150007	Generar hábitos saludables en su estilo de vida para garantizar la prevención de riesgos ocupacionales de acuerdo con el diagnóstico de su condición física individual y la naturaleza y complejidad de su desempeño laboral.	
24020150008	Aplicar técnicas de cultura física para el mejoramiento de su expresión corporal, desempeño laboral según la naturaleza y complejidad del área ocupacional.	
24020150009	Desarrollar permanentemente las habilidades psicomotrices y de pensamiento en la ejecución de los procesos de aprendizaje.	
24020150010	Reconocer el rol de los participantes en el proceso formativo, el papel de los ambientes de aprendizaje y la metodología de formación, de acuerdo con la dinámica organizacional del SENA	
24020150011	Asumir los deberes y derechos con base en las leyes y la normativa institucional en el marco de su proyecto de vida.	
24020150012	Gestionar la información de acuerdo con los procedimientos establecidos y con las tecnologías de la información y la comunicación disponibles.	
24020150013	Identificar las oportunidades que el Sena ofrece en el marco de la formación profesional de acuerdo con el contexto nacional e internacional.	

24020150014

Concertar alternativas y acciones de formación para el desarrollo de las competencias del programa formación, con base en la política institucional.

3. CONOCIMIENTOS

3.1 CONOCIMIENTOS DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS

- Relaciones interpersonales: Conceptos, tipología.
- Sociedad y Cultura.
- Conceptos de: Libertad, justicia, respeto, responsabilidad, tolerancia y solidaridad.
- Alteridad
- Dignidad humana
- Derechos Humanos
- Principios y Valores éticos universales
- Normas de convivencia
- Constitución Política de Colombia
- Criticidad.
- Pensamiento Creativo.
- Inteligencias múltiples.
- Pensamiento Crítico
- Resolución de problemas: Argumentación, criterios de solución. alternativas creativas, lógicas y coherentes
- Objetividad-Subjetividad-Intersubjetividad
- Toma de decisiones
- Asertividad
- Lógica
- Coherencia
- Autonomía
- Desarrollo Humano Integral
- Motivación y Auto aprendizaje
- Trabajo en Equipo
- Racionalidad
- Inteligencia Emocional
- Entorno y Contexto
- Conocimiento de sí mismo
- Proyecto de Vida
- Resiliencia
- Pensamiento creativo
- Autogestión
- Mejoramiento personal
- Trabajo colaborativo
- Construcción colectiva en contextos sociales y productivos.
- Componentes racionales y emocionales.
- Concepto de Racionalidad
- Concepto de Inteligencia Emocional
- Concepto de Trabajo en Equipo
- Inteligencia Emocional

- Globalización: conceptos, políticas para la globalización
- Contexto Social y productivo en el mundo, el país, el departamento y/o municipio y la región: Características, oportunidades.
- Sector productivo: Conceptos, tipos, características, actores y dinámicas de organización, las políticas, las leyes, los planes, situación actual y prospectiva
- Entorno laboral: definición, descripción, función, características, procedimientos, requerimientos
- Normas y Leyes: Conceptos, características, tipos,
- Constitución Política de Colombia: Características y estructura del Estado, derechos y deberes de los ciudadanos.
- Derechos y deberes de los trabajadores
- Sistema educativo: Instituciones y relaciones con el SENA.
- SENA: Historia, políticas, elementos de identidad corporativa, normativa referente a la formación profesional. (Normas de convivencia, reglamento de aprendices, Contrato de aprendizaje, Fondo de la Industria de la Construcción, Apoyos de sostenimiento, Bienestar a los Aprendices).
- Centro de Formación: Organización, estructura y funcionamiento.
- Entorno formativo y laboral.
- Actividades formativas y productivas.
- Formación Profesional para el desarrollo de competencias: Conceptos, características, metodologías de aprendizaje, fuentes para la construcción del conocimiento.
- Líneas tecnológicas: Conceptos, tipos (Tecnologías de la información y la comunicación, diseño, producción y transformación, materiales y herramientas, cliente).
- Programa de formación: Concepto, características.
- Aprendizaje autónomo: Concepto, estrategias.
- Proyecto de Formación: Concepto, tipos, fases.
- Evaluación de la formación profesional: Concepto, tipos, actores, roles e instancias.
- Proyecto de Vida: concepto, propósito y componentes.
- Aprendizajes previos: Concepto, utilidad y metodologías de identificación.
- Principios y Valores: Concepto, tipos.
- Trabajo en equipo: Conceptos, tipos, técnicas; estrategias de gestión.
- Innovación y Desarrollo tecnológico: Concepto y relaciones con la formación por proyectos.
- Emprendimiento: Concepto, ventajas, características del emprendedor.
- Comunicación: Conceptos, proceso, componentes y funciones tipos, características, comunicación asertiva.
- Procesos comunicativos, racionales y argumentados
- Comunicación Verbal
- Comunicación No Verbal Kinetésica
- Comunicación No Verbal Proxémica
- Comunicación No Verbal Paralingüística
- Convivencia
- Empatía

- Resolución de Conflictos
- Conocimiento: Concepto, tipologías
- Conocimiento Científico
- Recursos renovables y no renovables
- Conceptos: Ecología, Medio Ambiente.
- Desarrollo Sostenible
- Normatividad Ambiental
- Utilización de Tecnologías más Limpias
- Problemáticas Urbanas
- Desarrollo a Escala Humana
- Conceptos de público y privado
- Desarrollo Humano Integral
- Solución de conflictos
- Racionalidad, la argumentación y la asertividad.
- Resolución de problemas
- Residuos: Disposición, normas de clasificación.
- Ficha antropométrica: definición, características, clasificación, aplicaciones, tipos.
- Técnicas de valoración: definición, tipos, características, selección, aplicación, formulas, baremos, índices
- Test: Definición, clases, características, aplicaciones.
- Formatos: Clases, Características, Técnicas de diligenciamiento.
- Baremos: Definición, Clases, Características, Interpretación.
- Métodos de entrenamiento físico: Definiciones, Clasificación, Características y Aplicación.
- Sistemas: Definición, características, aplicación, clasificación.
- Series: Definición, Aplicación, Clases
- Repetición: Definición y aplicación
- Ejercicio: Definición, Clases, Tiempos de aplicación, Condición, Características, Beneficios.
- Cargas de trabajo: Definición, Función, Aplicación, Riesgos, Clasificación.
- Manejo.
- Salud ocupacional: Definición, propósito, conceptos básicos
- Factores de riesgo ocupacional: concepto, clasificación
- Riesgos ocupacionales: accidentes de trabajo y enfermedad ocupacional; concepto, marco legal, prevención y control.
- Prevención de riesgos ocupacionales: Concepto, Beneficios.
- Riesgo ergonómico: Definición, características, manejo, medición, análisis
- Riesgo Psicosocial: Definición, Características, Manejo, Medición, Análisis.
- Desempeño laboral: Definición, Duración, Cuidados, Clasificación.
- Actividad física: definición, características, componentes, ventajas
- Biopsicosocial: definición, dimensión, aplicación, características. Desarrollo.
- Beneficios: definición, características, clases, ventajas.
- Rendimiento laboral: definición, aplicación, características, desarrollo, requerimientos.
- Motricidad: definición, clasificación, aplicación, teorías, características, métodos,

beneficios, desarrollo.

- Programas deportivos: definición, clasificación, aplicación, estrategias de desarrollo, objetivos, clases, requerimientos, ventajas y desventajas.
- Recreación: definición, clases, métodos, aplicaciones, estrategias, características.
- Integrar: definición, métodos, beneficios, características.
- Bienestar laboral: definición, clasificación, alcances, estrategias de desarrollo, cobertura, requerimientos.
- Competencias laborales: definición, características, desarrollo y requerimientos.
- Reacción Mental: definición, características, desarrollo, técnicas, métodos, teorías, características.
- Destreza motora: definición, características, desarrollo, técnicas, ventajas, aplicaciones.
- Psicomotricidad: definición, clases, técnicas y procedimientos.
- Productividad laboral: definición, características, indicadores, test de valoración, ventajas, desventajas.

3.2 CONOCIMIENTOS DE PROCESO

- Establecer procesos comunicativos asertivos que posibiliten la convivencia en los contextos social y productivo
- Facilitar los procesos de comunicación entre los miembros de la comunidad educativa.
- Establecer relaciones interpersonales dentro de criterios de libertad, justicia, respeto, responsabilidad, tolerancia y solidaridad.
- Analizar de manera crítica las situaciones pertinentes que contribuyen a la resolución de problemas.
- Argumentar y acoger los criterios que contribuyen a la resolución de problemas
- Proponer alternativas creativas, lógicas y coherentes que posibiliten la resolución de problemas
- Desarrollar actividades de autogestión orientadas hacia el mejoramiento personal
- Abordar procesos de trabajo colaborativo orientados hacia la construcción colectiva en contextos sociales y productivos.
- Armonizar los componentes racionales y emocionales en el desarrollo de los procesos de trabajo colectivo.
- Identificar e integrar los elementos de su contexto que le permiten redimensionar su proyecto de vida.
- Vivenciar su proyecto de vida en el marco del Desarrollo Humano Integral
- Resolver conflictos de manera colaborativa mediante el uso de la racionalidad, la argumentación y la asertividad, estableciendo consensos y acuerdos
- Aportar elementos para la construcción colectiva del conocimiento
- Optimizar los recursos requeridos en el desarrollo de sus actividades formativas y productivas, con base en los procedimientos establecidos.
- Contribuir en el cuidado y uso de los elementos que integran su entorno formativo y laboral.
 - Aplicar metodologías para la identificación y control de factores de riesgo ocupacional
- Disponer los residuos teniendo en cuenta las normas de clasificación de los mismos.

- Mantener limpio y ordenado el lugar donde desarrolla sus actividades formativas y productivas
- Diligenciar la ficha antropométrica según las técnicas de valoración.
- Registrar los resultados del test de acuerdo con los formatos establecidos.
- Analizar los resultados del test de acuerdo con los baremos.
- Interpretar métodos de entrenamiento físico según sistemas establecidos.
- Definir los tiempos de aplicación de cada ejercicio según los resultados del test.
- Determinar el número de series y repeticiones de cada ejercicio según el resultado del test.
- Establecer los tiempos de pausas de acuerdo a los métodos de entrenamiento.
- Interpretar las cargas de trabajo ergonómicas y psicosociales según la naturaleza del desempeño laboral
- Determinar los ejercicios específicos para la prevención del riesgo ergonómico y psicosocial.
- Seleccionar los elementos, materiales, equipos e implementos según el plan de acondicionamiento físico.
- Aplicar el plan de acondicionamiento físico según el diagnóstico establecido.
- Analizar las ventajas de la actividad física en la dimensión Biopsicosocial según su criterio.
- Interpretar los beneficios que se adquieren para su rendimiento en el desempeño laboral.
- Organizar actividades orientadas al desarrollo de programas recreo deportivos según las necesidades de su entorno.
- Ejecutar e integrar acciones encaminadas a la promoción y participación en los eventos de acuerdo a las políticas de bienestar.
- Identificar las técnicas de coordinación motriz fina y gruesa relacionadas para el desarrollo de las competencias definidas en su perfil ocupacional.
- Seleccionar técnicas que le permitan potencializar su capacidad de reacción mental, y mejorar sus destrezas motoras según la naturaleza propia de entorno laboral.
- Valorar las técnicas y procedimientos necesarios para lograr su desempeño psicomotriz de acuerdo con el área ocupacional.
- Implementar las técnicas y procedimientos para lograr mayor productividad en su desempeño laboral.
- Identificar las funciones de los recursos disponibles en relación con su proceso de aprendizaje.
- Relacionar los procesos y procedimientos vigentes en el SENA con su proceso de formación.
- Identificar el rol de los participantes y las fuentes del conocimiento en el proceso de formación.
- Identificar las características generales de la formación para el desarrollo de competencias.
- Ubicar su rol en función de los derechos y deberes constitucionales, laborales e institucionales.
- Ubicar el SENA en la estructura del Estado y del sistema educativo Colombiano.
- Regular su comportamiento actuando con base en normas, principios y valores

universalmente reconocidos.

- Documentar su proceso de aprendizaje utilizando los recursos disponibles.
- Identificar las oportunidades que ofrecen las organizaciones relacionadas con las actividades productivas del programa.
- Identificar las posibilidades de acceso al portafolio de servicios del SENA.
- Identificar fuentes de financiación del Estado.
- Reconocer su condición humana frente a diferentes dimensiones del ser.
- Definir propósitos, estrategias y metas a partir del reconocimiento de su condición humana.
- Definir alternativas y acciones viables para una situación determinada con base en información documentada y valorada.
- Identificar las competencias a desarrollar establecidas en el programa de formación dentro de las cinco líneas tecnológicas.
- Examinar los aprendizajes previos frente al programa.
- Definir la ruta de aprendizaje a partir de los proyectos elegidos.
- Identificar los resultados de aprendizaje del programa de formación frente a los proyectos de la ruta de aprendizaje.

4. CRITERIOS DE EVALUACION

- Realiza las actividades de aprendizaje, utilizando eficientemente la metodología, los recursos y ambientes de aprendizaje.
- Argumenta la importancia de actuar dentro del marco de las leyes y el ordenamiento ciudadano e institucional.
- Establece relaciones interpersonales dentro de criterios de libertad, justicia, respeto, responsabilidad, tolerancia y solidaridad, de acuerdo con las normas de convivencia y el rol de cada uno de los participantes en el proceso formativo.
- Establece relaciones interpersonales de acuerdo con los criterios del trabajo en equipo.
- Utiliza con criterio técnico las tecnologías de la información y la comunicación de acuerdo con las actividades a desarrollar.
- Identifica en el entorno nacional e internacional las oportunidades que le ofrece el programa de formación.
- Referencia diversas fuentes de información en la realización de los trabajos.
- Emplea instrumentos y estrategias para formular propuesta de proyecto de vida teniendo en cuenta aspectos personales y laborales.
- Presenta las evidencias de manera oportuna y de acuerdo con lo concertado.
- Explica la relación del programa de formación en el cual está matriculado con el proyecto de formación que desarrollará para lograr los resultados de aprendizaje.
- Identifica la estructura organizacional del SENA, y los procedimientos administrativos y formativos.
- Distingue el ambiente de aprendizaje y la metodología que se utilizará en el proceso de formación.
- Establece los dominios y debilidades con las que llega al proceso de formación según el programa en el cual se encuentra matriculado reconociendo su perfil como aprendiz del SENA.
- Identifica la contribución del programa de formación al desarrollo social y productivo

del sector y del país. Analiza de manera crítica las situaciones pertinentes que contribuyen a la resolución de problemas.

- Argumenta y acoge objetivamente los criterios que contribuyen a la resolución de problemas
- Propone alternativas creativas, lógicas y coherentes que posibiliten la resolución de problemas
- Desarrolla actividades de autogestión orientadas hacia el mejoramiento personal
- Aborda procesos de trabajo colaborativo orientados hacia la construcción colectiva en contextos sociales y productivos.
- Armoniza los componentes racionales y emocionales en el desarrollo de los procesos de trabajo colectivo.
- Identifica e integra los elementos de su contexto que le permiten redimensionar su proyecto de vida.
- Vivencia su proyecto de vida en el marco del Desarrollo Humano Integral
- Se comunica fácilmente con los miembros de la comunidad educativa.
- Establece procesos comunicativos asertivos que posibilitan la convivencia en los contextos social y productivo
- Resuelve conflictos mediante el uso de la racionalidad, la argumentación y la asertividad.
- Establece acuerdos mediante el uso de procesos comunicativos, racionales y argumentados orientados hacia la resolución de problemas.
- Aporta elementos en la construcción colectiva del conocimiento
- Optimiza los recursos requeridos en el desarrollo de sus actividades formativas y productivas.
- Contribuye en el cuidado y uso de los elementos que integran su entorno formativo y laboral.
- Dispone los residuos teniendo en cuenta las normas de clasificación de los mismos.
- Mantiene limpio y ordenado el lugar donde desarrolla sus actividades formativas y productivas.
- Aplica los test de condición física según estándares.
- Selecciona los ejercicios para el plan de acondicionamiento físico
- Elabora el plan de acondicionamiento físico, según sistemas de entrenamiento físico
- Diagnóstica los riesgos ergonómicos y psicosociales de su desempeño laboral.
- Selecciona las técnicas de cultura física para prevenir riesgos ergonómicos y psicosociales.
- Implementa técnicas de cultura física para la prevención de riesgos ergonómicos y psicosociales
- Valora el impacto de la cultura física en el mejoramiento de la calidad de vida y su efecto en el entorno familiar social y productivo.
- Implementa estrategias que le permitan liderar actividades físicas deportivas y culturales en contexto social y productivo.
- Participa en actividades que requieren coordinación motriz fina y gruesa de forma individual y grupal.
- Aplica técnicas y procedimientos orientados al perfeccionamiento de la psicomotricidad frente a los requerimientos de su desempeño laboral.

5. PERFIL TECNICO DEL INSTRUCTOR

Requisitos Académicos:

Para el desarrollo integral de esta competencia se requiere la participación de diferentes profesionales asociados a perfiles académicos relacionados con los resultados de aprendizajes específicos, así:

- Opción 1: Certificación en formación basada en competencias laborales y/o en aprendizaje por proyectos o relacionadas.
- Opción 2: Profesional que tenga competencias humanísticas y formación en Ciencias Humanas.
- Opción 3: Profesional educación física, recreación y deportes.
- Opción 4: Profesional ciencias de la salud ocupacional.

Experiencia Laboral:

- Tener experiencia mínima en procesos de formación o actividades laborales de 2 años en el área de desarrollo humano con el enfoque basado en competencias laborales.

Competencias:

- Gestionar procesos de desarrollo humano según las particularidades de los contextos sociales y productivos.
- Interactuar idóneamente consigo mismo con los demás y con la naturaleza según los contextos sociales y productivos.
- Promover el desarrollo de las actividades físicas que posibiliten el desempeño laboral seguro y eficaz, un estilo de vida saludable y el mejoramiento de la calidad de vida
- Trabajar interdisciplinariamente en la planeación – ejecución y evaluación y mejoramiento del proceso de inducción.
- Propiciar la integración y participación de los aprendices en el proceso de aprendizaje.
- Orientar las actividades de aprendizaje para el logro de los resultados de aprendizaje del proceso de inducción motivando la actuación protagónica de los aprendices.
- Integrar a los procesos de la inducción los recursos tecnológicos disponibles.

CONTENIDOS CURRICULARES DE LA COMPETENCIA

CODIGO	VERSION	DENOMINACION
240201501	1	Comprender textos en inglés en forma escrita y auditiva
DURACIÓN ESTIMADA EN HORAS		180 Horas

2. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CÓDIGO	DENOMINACIÓN
24020150101	Comprender frases y vocabulario habitual sobre temas de interés personal y temas técnicos.
24020150102	Comprender la idea principal en avisos y mensajes breves, claros y sencillos en inglés técnico
24020150103	Leer textos muy breves y sencillos en inglés general y técnico..
24020150104	Encontrar información específica y predecible en escritos sencillos y cotidianos
24020150105	Encontrar vocabulario y expresiones de inglés técnico en anuncios, folletos, páginas web, etc.
24020150106	Comunicarse en tareas sencillas y habituales que requieren un intercambio simple y directo de información cotidiana y técnica
24020150107	Realizar intercambios sociales y prácticos muy breves, con un vocabulario suficiente para hacer una exposición o mantener una conversación sencilla sobre temas técnicos.

3. CONOCIMIENTOS

3.1 DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS

- **About me:** Adquisición de mayor habilidad comunicativa utilizando el lenguaje introductorio. Cómo presentarse y responder preguntas personales.
 - Be affirmative. Yes/ No Questions, Contractions, Short Answers, Present Simple.
- **My Day:** Adquisición del lenguaje que se utiliza diariamente para hablar de ocupaciones y rutinas diarias.
 - Articles, Negative, WH Questions who, what, Affirmative, Yes/No Questions, Verbs describing day to day activities,
- **Supermarket and Clothes Shopping:** Adquisición de lenguaje y vocabulario necesarios para hacer compras en un Súper Mercado, conocimiento de nombres de alimentos y bebidas. Vocabulario sobre ropa, colores y meses del año.
 - This/That/These/Those, Singular/Plural, There Is/There Are, comparative and superlative adjectives.
- **Places:** Vocabulario y habilidades comunicativas para trasladarse, visitar ciudades, solicitar información, desenvolverse en una ciudad.
 - Comparatives, WH questions, Subject pronouns, Object pronouns, present progressive.
- **Food and restaurant:** Vocabulario y habilidades comunicativas para leer y

- comprender la carta, hacer preguntas, ordenar o sugerir un plato, pedir la cuenta.
- WH Questions, when, where, why, how, presente simple vs Presente Progresivo.
 - **Permission and request. Talking about ability.**
 - Modals for ability: can/can't, Modals for permission and request: can/could, Countable and uncountable nouns.
 - **Travel and transportation:** Vocabulario y expresiones relativas a viajes, transporte y desplazamiento.
 - Past simple, Past of To Be, Past Simple vs Past Progressive.

3.2 DE PROCESO

- Reconocer palabras y expresiones muy básicas que se usan habitualmente relativas a sí mismo y a su entorno.
- Reconocer vocabulario técnico básico.
- Participar en una conversación de forma sencilla si el interlocutor está dispuesto a repetir lo que ha dicho o a usar un vocabulario básico, y a reformular lo que ha intentado decir.
- Utilizar expresiones y frases sencillas para describir su entorno y relacionarse en su sitio de práctica o trabajo.
- Escribir postales cortas y sencillas y anuncios cortos.
- Llenar formularios o registros con datos personales.
- Comprender la idea principal en avisos y mensajes breves, claros y sencillos en inglés técnico.
- Leer textos muy breves y sencillos en inglés general y técnico.
- Obtener información específica y predecible en escritos sencillos y cotidianos.
- Obtener vocabulario y expresiones de inglés técnico en anuncios, folletos, páginas web, etc.
- Interactuar en tareas sencillas y habituales que requieren un intercambio simple y directo de información cotidiana y técnica.
 - Realizar intercambios sociales y prácticos muy breves,
- Describir con términos sencillos su entorno y entablar conversaciones cortas, utilizando una serie de expresiones y frases en inglés general y técnico.
- Escribir notas y mensajes breves y sencillos relativos a sus necesidades inmediatas, mediante la utilización de un vocabulario básico de inglés general y técnico.

4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Interpreta un texto sencillo y puede construir un mapa conceptual basado en el mismo.
- Pronuncia adecuadamente el vocabulario y modismos básicos del idioma
- Sostiene conversaciones con vocabulario básico y técnico aprendido.
- Estructura adecuadamente una opinión sobre un tema conocido de su especialidad.
- Elabora resúmenes cortos sobre textos sencillos, y con contenido técnico.
- Escribe o presenta descripciones de sí mismo, su profesión y su entorno.
- Plantea y responde preguntas sobre sí mismo.

5. PERFIL TÉCNICO DEL INSTRUCTOR

Requisitos Académicos:

Profesional en Idiomas o Lenguas Modernas, con conocimiento del idioma inglés.

Debe tener y demostrar mediante examen internacional acreditado, un nivel mínimo de C1, de acuerdo al MCER.

Experiencia laboral:

Demostrar vinculación laboral mínimo de dos años, como docente en una institución educativa pública o privada, o en un instituto de enseñanza de lenguas.

Competencias:

- Formular y desarrollar proyectos
- Capacidad para trabajar en equipo
- Conocer el Marco Común Europeo de Referencia para la Enseñanza de una Segunda Lengua, y aplicar los criterios de conocimiento y evaluación de acuerdo a los niveles establecidos en esta norma.



CONTENIDOS CURRICULARES DE LA COMPETENCIA		
CODIGO	VERSION	DENOMINACION
240201502	1	Producir textos en inglés en forma escrita y oral.
DURACIÓN ESTIMADA EN HORAS		180 horas
2. RESULTADOS DE APRENDIZAJE		
CÓDIGO	DENOMINACIÓN	
24020150201	Reproducir en inglés frases o enunciados simples que permitan expresar de forma lenta ideas o conceptos.	
24020150202	Identificar formas gramaticales básicas en textos y documentos elementales escritos en inglés	
24020150203	Comprender una amplia variedad de frases y vocabulario en inglés sobre temas de interés personal y temas técnicos.	
24020150204	Comprender las ideas principales de textos complejos en inglés que tratan de temas tanto concretos como abstractos, incluso si son de carácter técnico, siempre que estén dentro de su campo de especialización.	
24020150205	Leer textos complejos y con un vocabulario más específico, en inglés general y técnico..	
24020150206	Buscar de manera sistemática información específica y detallada en escritos en inglés, más estructurados y con mayor contenido técnico	
24020150207	Encontrar y utilizar sin esfuerzo vocabulario y expresiones de inglés técnico en artículos de revistas, libros especializados, páginas web, etc	
24020152008	Relacionarse con hablantes nativos en un grado suficiente de fluidez y naturalidad, de modo que la comunicación se realice sin esfuerzo por parte de los interlocutores.	
3. CONOCIMIENTOS		
3.1 DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS		
<ul style="list-style-type: none"> • Expresiones: de cortesía, saludos y despedidas de acuerdo con el momento del día • Tiempos verbales: presente simple, presente progresivo • Gramática: sustantivos, adjetivos, artículos, demostrativos, pronombres • Verbos: en presente y pasado; ser o estar, haber, tener, hacer, regulares, irregulares • Tiempos verbales: presente simple, pasado progresivo • Vocabulario técnico o temas indispensables: <ul style="list-style-type: none"> - Relaciones interpersonales, problemas y preocupaciones - Descripción de situaciones de trabajo, elementos y equipos de trabajo - Medios de comunicación aplicados a su ocupación - La prensa - Como expresarse sobre temas técnicos de actualidad. 		

- Contenidos:
 - **Used to**, en todas las formas
 - Perfect present tense: Simple y continuo
Future: Perfecto, simple y continuo
 - Simple past tense: modos pasivo y activo
 - Simple present tense: modos pasivo y activo
 - Modal verbs: Utilizados en suposiciones.
 - Adjectives y prepositions: Ubicación
 - Ubicación de Verbos y preposiciones.
 - Superlatives: adjetivos y adverbios
 - Adverbs conjuntivos
 - Mixed conditional.
 - Expresions: para indicar posesión.
 - Clauses: de lugar, tiempo, forma, causa y propósito.
 - Adverbs: definidos e indefinidos en Noun Phrases.
 - Adquisición de multi-word verbs

3.2 DE PROCESO

- Reconocer en lengua inglesa, verbos regulares e irregulares en tiempo presente y pasado
- interpretar mapas utilizando preposiciones de lugar en inglés
- Formular al interlocutor preguntas en tiempo pasado y presente de forma amable y cortés
- Relatar en inglés historias breves en tiempo pasado
- Comprender discursos y conferencias extensas, e incluso seguir líneas argumentales complejas.
- Identificar y extraer información relevante de un discurso o argumentación.
- Identificar las ideas principales y secundarias de un discurso o una argumentación.
- Reconocer vocabulario técnico intermedio
- Comprender programas de televisión, documentales y películas relacionadas con temas de la especialidad y que contengan vocabulario especializado o técnico.
- Participar en una conversación con cierta fluidez y espontaneidad, tomando parte activa en debates desarrollados sobre temas especializados
- Escribir textos claros y detallados sobre una amplia serie de temas relacionados con su especialidad.
- Comprender y seguir los puntos principales de un escrito.
- Analizar y extraer temas importantes de un escrito, así este o no familiarizado con el tema de que se trata el texto.
- Comprender e identificar los contenidos generales y específicos de un texto.
- Identificar significados que no están explícitos en el texto.
- Entender y expresar hechos, ideas y puntos de vista, en una secuencia adecuada y en detalle,
- Presentar a otros y hacer comparaciones.
- Especular sobre eventos, personas y situaciones, así como comentar asuntos que

otros le han contado o mencionado.

- Expresar con claridad puntos de vista
- Describir procesos
- Discutir sobre problemas, inconvenientes y dar consejo o instrucciones.
- Hacer recomendaciones.
- Expresar claramente acuerdo o desacuerdo sobre un tema o hecho particular.

4. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Saluda en inglés utilizando expresiones de cortesía de acuerdo con el momento del día
- Dramatiza en inglés una historia breve utilizando verbos regulares e irregulares
- Ubica al interlocutor en un punto geográfico específico empleando preposiciones en inglés.
- Traduce del inglés documentos técnicos sencillos en tiempo presente y pasado
- Explica y defiende sus opiniones técnicas en un debate, utilizando expresiones en inglés.
- Proporciona explicaciones, argumentos y explicaciones lógicas sobre aspectos técnicos de su profesión en un debate.
- Explica claramente su punto de vista sobre un tema técnico de actualidad en su profesión.
- Explica claramente las ventajas y desventajas de una posible decisión en lo técnico.
- Toma parte activa en debates informales dentro de contextos de trabajo habituales.
- Plantea, explica y contesta hipótesis técnicas.
- Sostiene una conversación con naturalidad, fluidez y eficacia, incluso sobre temas especializados de su profesión.
- Puede iniciar un discurso, tomar la palabra, y terminar una conversación técnica de su profesión.
- Puede interactuar fácil y espontáneamente con hablantes nativos.
- Puede extraer información adecuada y precisa y tomar nota de una conversación, programa, clase, etc.; referido a su profesión.
- Puede completar frases basado en información leída previamente en un texto.
- Puede realizar actividades de verdadero o falso, basados en una conversación que ha escuchado o en un texto que ha leído.
- Realiza resúmenes de la información relevante y detallada de un texto técnico en inglés.
- Puede relacionar textos en inglés con imágenes o con títulos que le sean adecuados.
- Puede responder cuestionarios de selección múltiple, escritos en inglés.
- Puede inferir el significado de una palabra u oración dentro de un texto en inglés, así este no esté explícito.

5. PERFIL TECNICO DEL INSTRUCTOR

Requisitos Académicos:

Profesional en Idiomas o Lenguas Modernas, con conocimiento del idioma inglés.
Debe tener y demostrar mediante examen internacional acreditado, un nivel mínimo de C1, de acuerdo al MCER.


Experiencia laboral:

Demostrar vinculación laboral mínimo de dos años, como docente en una institución educativa pública o privada, o en un instituto de enseñanza de lenguas.

Competencias:

- Formular y desarrollar proyectos
- Capacidad para trabajar en equipo
- Conocer el Marco Común Europeo de Referencia para la Enseñanza de una Segunda Lengua, y aplicar los criterios de conocimiento y evaluación de acuerdo a los niveles establecidos en esta norma.



 <p>SENA Modelo de Mejora Continua</p>	<p>LÍNEA TECNOLÓGICA DEL PROGRAMA: TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN – GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN RED TECNOLÓGICA : TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y DISEÑO Y DESARROLLO DE SOFTWARE</p>
--	---

CONTROL DEL DOCUMENTO

Autores	Nombre	Cargo	Dependencia / Red	Fecha
	Dorian Sully Múnera Rúa	Instructor	CESGE/Teleinformatica	
	Edna Mireya Rivera Ledesma	Instructor	Centro de Desarrollo Agroempresarial y Turístico del Huila	
	Juan Sebastian Vanegas Oliveros	Instructor	Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información	
Revisión	Claudia Marcela Porras Ortiz	Asesor Pedagógico	Centro de Gestión de Mercados, Logística y Tecnologías de la Información	
Aprobación				

CONTROL DE CAMBIOS

Descripción del cambio	Razón del cambio	Fecha	Responsable (cargo)