


Tarea 1: Reunión inicial

El líder del equipo programa una cita con el experto temático para presentar el equipo el cual será encargado de realizar el recurso educativo digital, en esta misma reunión entrega al experto el diseño curricular con el fin de darle a conocer los puntos a tratar. Se desarrolla el cronograma de actividades con las fechas tentativas en las cuales se va a reunir con el E-pedagogo instruccional para programar las tareas futuras a realizar por parte del creativo de recursos digitales y los desarrolladores full stack.

Tarea 2: Revisión diseño curricular

El experto y el E-pedagogo instruccional se reúnen para revisar el diseño curricular y definir los materiales de formación y elementos que se van a desarrollar para cumplir con los resultados de aprendizaje, las guías necesarias y los documentos generales.

Figura 31. Diseño curricular

		LÍNEA TECNOLÓGICA DEL PROGRAMA PRODUCCIÓN Y TRANSFORMACIÓN RED TECNOLÓGICA TECNOLOGÍAS AGROINDUSTRIALES	
DISEÑO DE ACCIONES DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA			
CÓDIGO:		DENOMINACIÓN DEL PROGRAMA	
92130085		PROCESAMIENTO DE FRUTAS Y VERDURAS.	
VERSIÓN: 1		SECTOR DEL PROGRAMA: INDUSTRIA	
Vigencia del Programa		Fecha inicio Programa: 28/12/2012 Fecha Fin Programa: El programa aún se encuentra vigente	
DURACIÓN MÁXIMA		40 horas	
JUSTIFICACIÓN:		El curso virtual Procesamiento de Frutas y Verduras se creó por la necesidad de formar trabajadores competentes que estén en capacidad de responder a las demandas del sector de alimentos del país, con carácter, pertinencia, eficiencia y capacidad de adaptación a los cambios e innovaciones de tipo técnico y tecnológico. Se ofrecerá formación complementaria sobre la elaboración de productos derivados de frutas y hortalizas, conforme a los estándares de calidad, en cumplimiento de las normas técnicas y legislativas aplicables a procesos simulados o virtuales, por medio del aplicativo dispuesto y a través de los ejercicios realizados por el aprendiz.	
REQUISITOS DE INGRESO:		Esta formación está dirigida a usuarios que deseen ampliar sus conocimientos en la elaboración de productos derivados de frutas y verduras de acuerdo a técnicas y procedimientos establecidos, conforme a los estándares de calidad y el cumplimiento de las normas técnicas y legislativas, obteniendo así, el mayor nivel de acercamiento entre la realidad y los procesos simulados o virtuales por medio del aplicativo dispuesto en el curso	
ESTRATEGIA METODOLÓGICA:		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. Igualmente, debe estimular de manera permanente la autocritica 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: -El instructor - Tutor -El entorno -Las TIC -El trabajo colaborativo	


3/10/19 05:47 PM Página 1 de 5

Fuente: SENA (2019)

Tareas 3: Redacción de documentos

El experto comienza a ser asesorado por el E-pedagogo instruccional con el fin de concretar la redacción de los materiales los cuales son los primeros que se deben virtualizar con el fin de iniciar el proceso de construcción de los recursos gráficos.

Figura 32. Redacción de documentos

 GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL PROCEDIMIENTO DESARROLLO CURRICULAR FORMATO DESARROLLO OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE	
INFORMACIÓN GENERAL	
Programa de formación:	Procesamiento de frutas y verduras
Red de conocimiento:	Tecnologías Agroindustriales
Contexto educativo al que está dirigido el recurso :	El curso virtual Procesamiento de Frutas y Verduras se creó por la necesidad de formar trabajadores competentes que estén en capacidad de responder a las demandas del sector de alimentos del país, con carácter, pertinencia, eficiencia y capacidad de adaptación a los cambios e innovaciones de tipo técnico y tecnológico. Se ofrecerá formación complementaria sobre la elaboración de productos derivados de frutas y hortalizas, conforme a los estándares de calidad, en cumplimiento de las normas técnicas y legislativas.
Material de formación asociado a guía(s) de aprendizaje: (número de la guía)	Guía de Aprendizaje No 1
Nombre del recurso a desarrollar:	Características de frutas y verduras para su procesamiento.
Palabras claves del recurso:	<input checked="" type="checkbox"/> Frutas climatéricas <input checked="" type="checkbox"/> Respiración aeróbica <input checked="" type="checkbox"/> Madurez organoléptica
Descripción educativa del recurso (Para qué sirve el recurso)	Hace referencia a la información de uso educativo del recurso, en cuanto a la intencionalidad educativa o meta a alcanzar a través del contenido del recurso.
Área ocupacional:	<input checked="" type="checkbox"/> Explotación primaria y extractiva. EXP-
Idioma del recurso	Español
Nivel de interactividad	Media: Es cuando el recurso tiene un tipo de interactividad activa que permite que los usuarios puedan realizar actividades de participación.
Rol de usuario final educativo deseado	Usuarios que deseen ampliar sus conocimientos sobre Aseguramiento de la calidad en productos cárnicos según Normatividad vigente y procedimientos técnicos
Datos de los expertos desarrolladores del recurso educativo digital (nombres, número de documento, contacto):	Nidia Karolina González Carantón C.C. 37.746.627 E-mail: kgonzalezc@misena.edu.co Skype: kgonzalezc18 Celular: 3202691105
Centro de formación /empresa:	Regional Santander Centro Agroturístico

GFPI-F-007 – V3

Fuente: SENA (2019)

Tarea 4: Revisión de contenidos

El E-pedagogo instruccional entrega al Evaluador de contenidos los materiales redactados bajo su asesoría, para que este realice la revisión de estilo y derechos de autor de los contenidos, los cuales de ser el caso se deben devolver para los ajustes pertinentes por parte del experto temático. A su vez el evaluador crea una hoja de ruta para el creativo para así establecer la cantidad de imágenes y diseños que tiene el recurso.

Figura 33. Revisión de contenidos

Mi unidad > ... > Evaluador_contenidos > AA1 ▾ 👤

Nombre ↑

W	Actividad_didactica_AA1.docx	100%
W	Evidencia_Foro_Definir_caracteristicas_fisicoquimicas_de_las_frutas.docx	100%
W	Evidencia_Presentacion_Explicar_caracteristicas_fisicas_quimicas_de_las_frutas.docx	100%
W	Glosario_material_1.docx	100%
W	Guia_de_Aprendizaje_AA1.docx	100%
W	IE_Evidencia_Foro_Definir_caracteristicas_fisicoquimicas_de_las_frutas.docx	100%
W	IE_Evidencia_Presentacion_Explicar_caracteristicas_fisicas_quimicas_de_las_frutas.docx	100%
W	MC_AA1_Enlaces_material_complementario.docx	100%
🔴	MC_AA1_Uso_de_agentes_antimicrobianos_naturales_conservacion_frutas_hortalizas.pdf	100%
W	MF_AA1_Caracteristicas_de_frutas_y_verduras_para_su_procesamiento.doc	100%

Fuente: Grupo Ecosistema de Recursos Educativos (2019)

Tarea 5: Diseño

Cuando el Evaluador de contenidos aprueba los recursos entregados por el experto estos se pasan al Creativo de recursos didácticos para que realice la propuesta de diseño, en esta se deben incluir, la gama de colores, las imágenes seleccionadas, y a su vez la interacción propuesta para el desarrollador full-stack.

Figura 34. Diseños

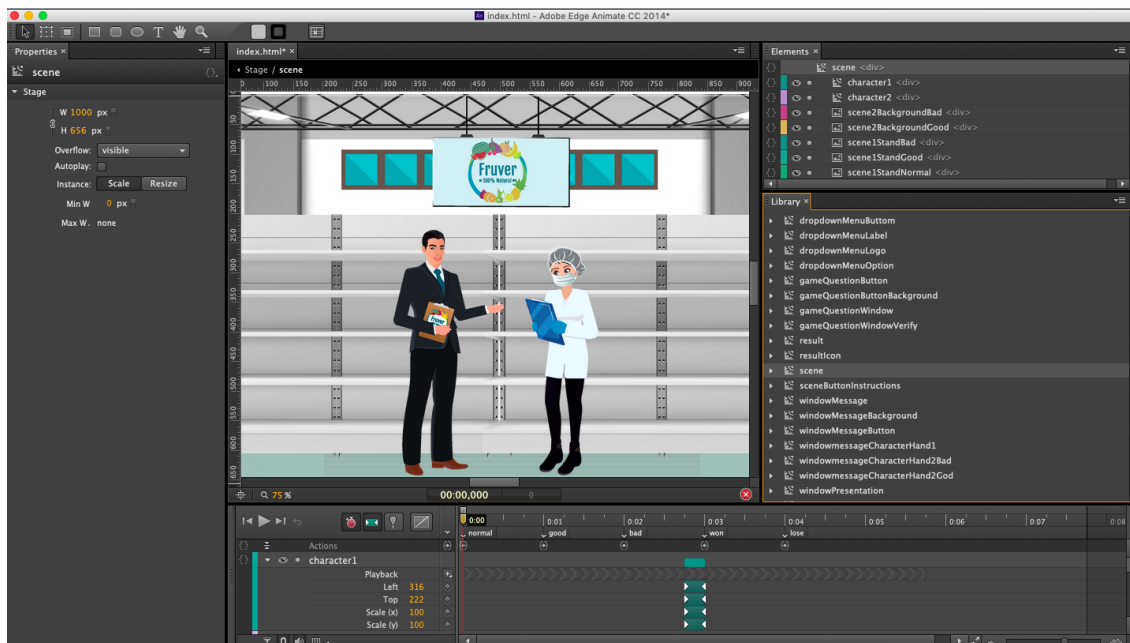


Fuente: Grupo Ecosistema de Recursos Educativos (2019)

Tarea 6: Virtualización

El desarrollador Full-Stack uno realiza la programación de la parte lógica del programa, se encarga de crear las funciones y utilizar las librerías que él crea conveniente para completar el 100% de las funcionalidades requeridas según el diseño entregado. A su vez se encarga de desarrollar la ambientación del escenario, ubicando las imágenes entregadas de manera lógica y a su vez asignando los eventos para que estas funcionen.

Figura 35. Virtualización



Fuente: Grupo Ecosistema de Recursos Educativos (2019)

Tarea 7: Carga de contenidos

Una vez el desarrollador 1 ha finalizado la programación del recurso educativo digital, el desarrollador 2 es el encargado de la carga hipertextual de los contenidos enviados en el guion de escenario por parte del evaluador de contenidos, este proceso se realiza de dos maneras, una por medio de archivos de texto.html y la otra incrustando los textos directamente en los elementos elaborados por el desarrollador 1.

Tarea 8: Vinculación del programa

Cuando el Desarrollador Full-Stack 2 finaliza el cargue de contenidos este hace la entrega al Líder de equipo para que este realice la entrega al Gestor de repositorio, el cual es el encargado de subir al repositorio del LMS los componentes elaborados y estos puedan ser enlazados a la semilla los recursos entregados.

Al mismo tiempo se generan las evaluaciones y se relacionan las evidencias de cada uno de los resultados de aprendizaje.

Tarea 9: Revisión de LCHQ

El Gestor de repositorio encargado realiza la aplicación de lista de chequeo para verificar el correcto funcionamiento del material virtualizado, revisa concordancia de los contenidos con el diseño curricular y que se cumplan los resultados de aprendizaje.