PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del Programa de Formación:** TECNÓLOGO EN PRODUCCIÓN DE MULTIMEDIA
- **Código del Programa de Formación:** 228101 V 102
- **Nombre del Proyecto: IMPLEMENTACIÓN DE ACCIONES PARA LA CENTRAL DE MEDIOS 4.0 DE LA INDUSTRIA CREATIVA CTA**
- **Fase del Proyecto** **Análisis**
- **Actividad de Proyecto Informe:** Diagnóstico basado en la propuesta creativa del proyecto, de acuerdo a las necesidades generadas desde las diferentes áreas del SENA - Centro de Tecnologías Agroindustriales. (brief)

- **Competencia:**
  ANALIZAR LA INFORMACIÓN RECOLECTADA PARA DEFINIR LA TIPOLOGÍA DE PROYECTO MULTIMEDIAL.
  DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA

- **Resultados de aprendizaje alcanzar duración de la guía**

  - ❖ Identificar las tendencias del mercado y del diseño en la producción de proyectos multimedia para orientar al cliente.

  - ❖ Identificar las tipologías multimedia a realizar según el requerimiento del público destino y del medio.

  - ❖ Reconocer el lenguaje cinematográfico para la planeación de la multimedia.
  - ❖ Confrontar la información recolectada con las necesidades presentadas por el público destino.

- **Competencia:** Comprender textos en inglés en forma escrita y auditiva

- **Resultados de aprendizaje alcanzar duración de la guía**

  - ❖ Encontrar información específica y predecible en escritos sencillos y cotidianos
  - ❖ Comprender la idea principal en avisos y mensajes breves, claros y sencillos en inglés técnico
  - ❖ Comunicarse en tareas sencillas y habituales que requieren un intercambio simple y directo de información cotidiana y técnica

- **Competencia:** Promover la interacción idónea consigo mismo, con los demás y con la naturaleza en los contextos laboral y social
- **Resultados de aprendizaje alcanzar duración de la guía**

  - ❖ Interactuar en los contextos productivos y sociales en función de los principios y valores universales.
  - ❖ Desarrollar permanentemente las habilidades psicomotrices y de pensamiento en la ejecución de los procesos de aprendizaje.

Duración de la guía: 380 Horas desde 25/07/2022 hasta 15/12/2022

2. PRESENTACIÓN

Bienvenido a la primera actividad del proyecto Tecnólogo en Producción Multimedia, mediante la cual se brindan los lineamientos básicos para identificar las tendencias del mercado, la aplicación de técnicas de recolección de información, el manejo y presentación de informes fundamentados en las diferentes tipologías y plataformas, basados en el uso del lenguaje cinematográfico vigente para proyectos multimedia, así como también los fundamentos del diseño gráfico. Lo anterior promoverá su interacción en los contextos productivos y sociales; así mismo, le permitirá redimensionar su proyecto de vida al incorporar hábitos saludables, haciendo paralelamente el afianzamiento necesario en el área del idioma inglés. Dentro de la guía encontrará las siguientes nomenclaturas que hacen referencia

AP: Actividad de proyecto

AA: Actividad de aprendizaje

EV: Evidencia

MF: Material de formación.

ACOMPAÑAMIENTO CONTINUO: De forma continua y permanente, los instructores le apoyarán y le darán las pautas necesarias para el logro de los objetivos en cada una de las actividades de aprendizaje, brindando herramientas básicas de tipo conceptual y metodológico, enmarcados en las políticas de ética y calidad que caracterizan al instructor SENA.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 ACTIVIDADES PREVIAS

Antes de elaborar las actividades propuestas en esta guía de aprendizaje, es preciso realizar las siguientes actividades previas al proceso formativo: siguiendo las instrucciones que le indican en el video tutorial https://www.youtube.com/watch?v=QzveQ9V7Nqs&ab_channel=DanixaPerezR. Con la moderación de su instructor usted participará en una mesa redonda en la que se realizará un sondeo de conocimientos previos, que permitirán medir el nivel de conocimientos que posee sobre la temática del programa y el manejo de la plataforma virtual; Este sondeo no es calificable, pero es imprescindible realizarlo.

3.2 ACTIVIDADES DE REFLEXIÓN INICIAL

El diseño se puede aplicar en cualquier ámbito, se puede encontrar en todo lo que nos rodea. Así mismo, el campo laboral es amplio relacionado al ámbito de aplicación del diseño. Con la aplicación de nuevas tecnologías en el diseño, diversos elementos empleados en la cotidianidad, han sido generados mediante el uso de computadores.
Se le invita a que reflexione sobre las siguientes preguntas:
¿Considera que todos los elementos que lo rodean contienen elementos multimediales?
¿Está de acuerdo con la afirmación que menciona la aplicación del diseño en todos los ambientes?
Nota: recuerde que esta actividad no será evaluada por su instructor, solo forma parte del preámbulo al tema que se desarrollará en la AA1, con el fin de propiciar autorreflexión por parte del aprendiz

3.3 ACTIVIDADES DE APROPIACIÓN DEL CONOCIMIENTO

Evidencia de desempeño.

3.1.Teoría del color

Para desarrollar la presente evidencia, consulte el material denominado **Introducción a la teoría del color**,https://docs.google.com/presentation/d/1a0-QL_onY7jd1Zre3RYJq8ifFdhMo-

VO/edit?usp=sharing&ouid=108163297469176752508&rtpof=true&sd=true En dicho componente encontrará conceptos, gráficas le que permitirán comprender a mayor profundidad el tema. Posteriormente, con el fin de validar los conocimientos acerca del concepto y los tres fundamentos principales del diseño gráfico usted elaborará una serie de ejercicios mediante la aplicación mezclas y combinaciones de pinturas de colores sobre cartulina obteniendo tonos cálidos, fríos, grises, así como la obtención de mezclas de colores primarios y complementarios. Con la ayuda de su instructor elabore diferentes esquemas de colores que le sirvan de guía. Finalmente realice una composición abstracta o figurativa y aplique sobre ella los colores obtenidos.

El objetivo de esta actividad es el reconocimiento de los diferentes componentes de un manual de identidad visual de una empresa (definición de colores, línea de diseño, tono de comunicación, entre otros.)

Para el envío de la evidencia primero deben cargar la misma en el drive destinado:
luego cree un enlace de la evidencia, ingrese a la plataforma Territorium y adjúntelo en el espacio asignado para su envío.

- Ambiente Requerido: Taller 1 del Centro de Tecnologías agroindustriales CTA
- Materiales: Pinturas, pinceles, octavos de cartulina computador, internet, material de formación Iluminación y equipos de estudio materiales
- complementarios, glosario y biblioteca SENA.
- https://drive.google.com/drive/u/7/my-drive
- Producto a entregar: **Ejercicios de composición y teoría del color**
- Formato: PDF

3.2.Leyes de la percepción

La percepción de una forma en particular depende del contexto en el que esta se encuentre y si esta cambia, su percepción también lo hace. La percepción de la forma es un fenómeno complejo, el todo es más que la suma de las partes. La forma se revela mediante una serie de estímulos que son captados por los sentidos de manera integral
De acuerdo con el anterior postulado, y una vez termine de leer y asimilar el material de estudio denominado MatAp2RAP1 (Diseño y tendencias Teoría de las formas el acto de percibir) **https://drive.google.com/drive/u/7/my-drive** y documentos de apoyo de la escoja siete figuras que describan la aplicación o estén asociadas a las siete leyes o constantes de la percepción. Debe entregar como evidencia el desarrollo del taller mediante un informe en cualquier procesador de textos que contenga:

Las imágenes de las siete figuras escogidas.

Describa la aplicación o asociación de las leyes o constantes de la percepción.

Responda la siguiente pregunta:

¿Por qué su escogencia o motivación?

Tenga en cuenta que en el informe debe incluir referencias bibliográficas para fundamentar sus ideas. Para las referencias bibliográficas se deben utilizar normas APA.

Guarde el documento final dentro del plazo señalado por su Instructor, después

Envíe esta evidencia a través de la siguiente ruta:

- Ambiente Requerido: Taller 1 del Centro de Tecnologías agroindustriales CTA
- Materiales: Pinturas, pinceles, octavos de cartulina computador, internet, material de formación Iluminación y equipos de estudio
- complementarios, glosario y biblioteca SENA.
- Producto para entregar: **Ejercicios de Percepción**
- Formato: PDF

3.3.MI diario Creativo

Antes de empezar con el estudio de esta Actividad de Aprendizaje, explorará algunas propuestas de diseño mediante la elaboración de un diario creativo.

Para ello usted investigará los fundamentos de la diagramación y el uso de las retículas en el diseño gráfico, luego elaborará un diario creativo de seis páginas a partir del uso de texto, imágenes, iconos, así como de diferentes tipos de materiales de su gusto; como telas, recortes de revistas papeles, colores etc. Como fuente de inspiración podrá buscar algunos ejemplos de plantillas en páginas como Pinterest.

Al finalizar la evidencia usted deberá digitalizarla en formato PDF y socializarla con su instructor y sus compañeros.

- Ambiente Requerido: Taller 1 del Centro de Tecnologías agroindustriales CTA
- Materiales: Pinturas, pinceles, octavos de cartulina computador, internet, material de formación Iluminación y equipos de estudio
- complementarios, glosario y biblioteca SENA.
- Producto para entregar: **Evidencia diario creativo**
- Formato: PDF

3.4.Lluvia de ideas

Antes de iniciar con el estudio de esta Actividad de Aprendizaje, usted realizará una lluvia de ideas para identificar o recordar algunos conceptos de diseño que usted ya conozca. Tome algún tipo de imagen (una fotografía, una ilustración o una imagen digital). Tómese algunos minutos para observar y analizar esta imagen y escriba después algunas descripciones sobre la misma; por

ejemplo, cómo se encuentran distribuidos los objetos dentro de la imagen, los tipos de colores que se usan o qué tipo de formas se utilizan.

Esta actividad NO es calificable, ya que solo tiene como propósito activar saberes previos, por esta razón NO debe enviarle a su instructor ninguna respuesta o resultado. Haga una reflexión propia sobre el uso de la imagen como expresión.

3.5.Uso de la imagen y la fotografía para producciones gráficas

A partir de las técnicas y consejos para fotografía vistos en el material de la Actividad de Aprendizaje, realice una serie de fotografías aplicando dichos consejos. Use su creatividad y escoja un tema de interés. Para realizar este ejercicio de campo (algún evento familiar o de su trabajo, algún viaje que éste próximo, etc.).

Envíe mínimo 5 fotografías y máximo 10 en formato .jpg o .png. También adjunte un documento explicando

las técnicas que usó en sus fotografías. Su instructor no recibirá archivos por separado, ya que esto podría causar confusiones a la hora de la calificación. Por esta razón, haga un paquete zip con todas sus fotografías y el documento y envíelo mediante el espacio destinado para ello.

Para el envío de la evidencia primero almacenarla en el drive destinado:
https://drive.google.com/drive/u/7/my-drive

- Ambiente Requerido: Taller 1 del Centro de Tecnologías agroindustriales CTA
- Materiales: Celulares, computador, internet, material de formación Iluminación y equipos de estudio materiales
- complementarios, glosario y biblioteca SENA..
- complementarios, glosario y biblioteca SENA.
- https://drive.google.com/drive/u/7/my-drive
- Producto a entregar: **Presentación fotográfica**
- Formato: **PDF**

3.6.Elementos de la composición gráfica

Para esta actividad haga uso de las fotografías tomadas en la actividad **3.3 USO DE LA IMAGEN Y LA FOTOGRAFÍA PARA PRODUCCIONES GRÁFICAS y** Cree una composición en la que se denote el uso de elementos básicos en diseño (sean visibles en su totalidad o no). Como composición diseñe una infografía que incluya imágenes y texto. La temática de esta composición es **Tipologías de la**

Multimedia, la cual usted deberá investigar de antemano. La composición debe reflejar claramente un mensaje y una intención, así como evidenciar los conceptos del tema.
En esta composición gráfica haga uso de los elementos de diseño estudiados, sea original en su producto y recuerde que se trata de un ejercicio creativo, por eso es importante que el diseño sea totalmente de su autoría, ya que no se aceptarán trabajos tomados de otras fuentes. En un procesador de texto o de imagen elabore esta composición.

Para el envío de la evidencia primero almacenarla en el drive destinado:
https://drive.google.com/drive/u/7/my-drive

- Ambiente Requerido: Taller 1 del Centro de Tecnologías agroindustriales CTA
- Materiales: computador, internet, material de formación Iluminación y equipos de estudio, materiales
- complementarios, glosario y biblioteca SENA.
- https://drive.google.com/drive/u/7/my-drive
- Producto a entregar: **Infografía**
- Formato: **PDF**

3.7.Métodos de investigación - información y brief

El cerebro tiene la capacidad para llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas, la creatividad es la producción de una idea, un concepto, una creación o un descubrimiento que es nuevo, original, útil y que satisface tanto a su creador como a otros.
Los creativos buscamos esas mismas soluciones haciendo uso de nuestra imaginación, rompiendo esquemas de la lógica natural. Con base en el material de apoyo dado por su instructora, sobre los conceptos de métodos de investigación, recolección de información, cliente y usuario, conformar grupos de 4 personas y diseñen una propuesta de campaña para una empresa, teniendo en cuenta los siguientes ítems:

1- Público objetivo: jóvenes consumidores entre los 15 a 28 años
2- Cliente: empresa comercial

Después de terminar la propuesta socialice en formación simulando a un ejecutivo de cuenta ante un equipo de agencia creativa. Para el envío de la evidencia primero almacénela en el drive destinado: https://drive.google.com/drive/u/7/my-drive

- Ambiente Requerido: Taller 1 del Centro de Tecnologías agroindustriales CTA
- Materiales: computador, internet, material de formación Iluminación y equipos de estudio, materiales

- https://drive.google.com/drive/u/7/my-drive
- Producto para entregar: **Documento Brief**
- Formato: **PDF**

3.9.CREACIÓN IDENTIDAD VISUAL

Una de las principales piezas gráficas con las que debe contar la propuesta creativa es la creación del logotipo, ya que sirve como elemento identificador de su agencia creativa; el cual debe diseñarse teniendo en cuenta cada uno de los principios y fundamentos del diseño visto en la actividades anteriores.

Aprendiz, durante el desarrollo de esta actividad usted definirá los elementos principales que componen la identidad corporativa de su empresa tales como la paleta de colores, la línea gráfica del diseño y el tono con el que desea comunicar. Para ello usted deberá reunirse con los miembros de su equipo de trabajo y definir el nombre de su empresa, como punto de partida proponga diferentes elementos visuales que le ayuden a comunicar la intención de su logotipo luego realice diferentes composiciones entre las imágenes seleccionadas preséntelas a su instructores y teniendo en cuenta sus indicaciones escoja la propuesta más acertada aplique las técnicas de diagramación explicadas durante la formación por el instructor técnico y plásmelo en una retícula.

Para compilar esta información, como agencias crearán el documento llamado **Manual de Identidad Visual**, el cual hemos trabajado con el apoyo de los instructores técnicos, por medio de diferentes ejercicios a los largo de la fase.

Para el envío de la evidencia primero almacénela en el drive destinado:
https://drive.google.com/drive/u/7/my-drive

- Ambiente Requerido: Taller 1 del Centro de Tecnologías agroindustriales CTA
- Materiales: computador, internet, material de formación Iluminación y equipos de estudio, materiales
- https://drive.google.com/drive/u/7/my-drive
- Producto para entregar: **Logo diagramado y vectorizado // Manual de Identidad Visual**
- Formato: **Archivos editables y PDF**

3.8.Introducción al lenguaje audiovisual

Para la siguiente actividad deberá investigar y entregar en un documento word:

1. ¿Qué es el lenguaje audiovisual y para que se usa?
2. ¿Cuál es el significado de plano, ángulo y movimiento de cámara en audiovisual?

El lenguaje audiovisual viene acompañado de varios elementos que deben reconocerse cada uno como parte fundamental de dicho lenguaje; en la primera parte se reconocerá este lenguaje como un todo, entendiendo que la imagen y sonido son los dos ejes de construcción de este.
Durante las sesiones de formación se socializarán, aspectos relevantes del lenguaje audiovisual, como la imagen, que es y cómo se usa, la integración de estos elementos y características para articularse en un nuevo lenguaje que convertirá en el común denominador de nuestro proyecto, no sólo de formación sino de cada e una de sus vidas profesionales, La apropiación de estos conceptos se convertirá en pilar de su proyecto formativo y sus futuros proyectos.
Después de este reconocimiento y generalidades del lenguaje audiovisual, avanzaremos en la construcción de este lenguaje y para eso es importante apropiar los conceptos de planimetría (planos, ángulos y movimientos de cámara) y entender el sonido como un acompañamiento fundamental del mismo y no como un elemento aislado.
En esta parte de la actividad se reunirán en sus equipos de trabajo y después de una consulta detallada sobre planos fotográficos, ángulos y movimientos de cámara, construirá un álbum fotográfico sobre la temática **"CARTAGO, UNA PERSPECTIVA ARTÍSTICA"**
Con este repositorio de imágenes construiremos una galería itinerante en el Centro de Formación.
Para el envío de la evidencia primero deberán almacenarla en el drive destinado:
https://drive.google.com/drive/u/7/my-drive

- Materiales: computador, internet, material de formación Iluminación, equipos, materiales
- complementarios, glosario y biblioteca SENA. de estudio,
- https://drive.google.com/drive/u/7/my-drive
- Producto para entregar: **Álbum fotográfico**
- Formato: **PDF**

TALLERES DE REFUERZO:
Aprendices, para facilitar la apropiación de estos importantes temas, Se desarrollarán talleres de **apropiación del lenguaje audiovisual y Conceptos de Diseño y Animación para Logotipos**; estos talleres, les servirán para reforzar los conocimientos adquiridos y como posterior herramienta de consulta; dichos talleres, serán socializados por sus instructores del área técnica largo del desarrollo de la formación.

3.10. BRIEF PROYECTO FORMATIVO
Es el momento de articular los conceptos recibidos a lo largo de esta fase de formación; para tal fin cada una de las agencias creativas (creadas por ustedes y coordinadas por sus instructores),

desarrollará un brief y propuesta creativa para un cliente especifico, en pro de poder ser desarrollada posteriormente por todo el equipo de trabajo.

- *Nuestro cliente, el Centro de Tecnologías Agroindustriales, responde a las necesidades de varias áreas, entre ellas Formación Profesional Integral, Gestión educativa, Promoción y Relaciones corporativas; Bienestar al Aprendiz y Atención al Egresado; Emprendimiento y Empresarismo; SENNOVA, entre otras. Todas estas necesidades se articulan desde el área de Comunicaciones del CTA y es aquí donde comenzamos a implementar nuestro proyecto formativo denominado* ***"IMPLEMENTACIÓN DE ACCIONES PARA LA CENTRAL DE MEDIOS 4.0 DE LA INDUSTRIA CREATIVA CTA".***

Aprendices, estas acciones les permitirán a ustedes aplicar los conocimientos adquiridos hasta este momento trabajando con un cliente real respondiendo a las necesidades de las diferentes áreas.

Para iniciar con este proceso, cada agencia creativa; desarrollará una propuesta de Brief de cada una de las áreas del centro de formación, conociendo cuales han sido los retos desarrollados en la vigencia inmediatamente anterior y **cuáles son las necesidades para esta vigencia 2023**. Este Brief será socializado ante los demás aprendices para que cada grupo termine con una panorama general del funcionamiento del centro de formación y las necesidades generales de cada área.
Posteriormente y después de priorizar las mismas, sus instructores técnicos, designarán a cada agencia la posibilidad de adelantar respectivas propuestas para atender y dar respuesta de manera oportuna estas necesidades.

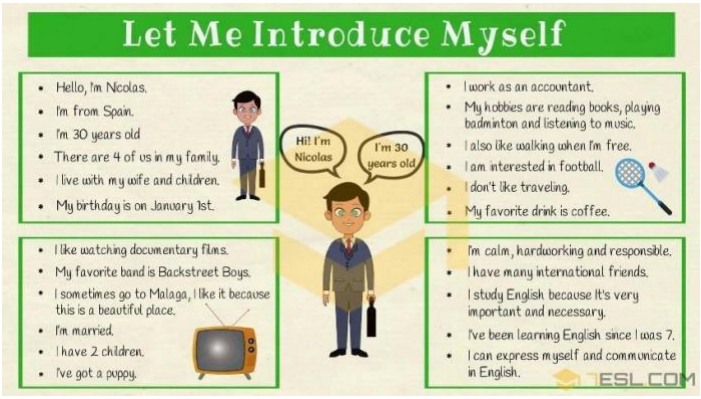
Para el envío de la evidencia primero almacénela en el drive destinado:
https://drive.google.com/drive/u/7/my-drive

- Ambiente Requerido: Taller 1 del Centro de Tecnologías agroindustriales CTA
- Materiales: computador, internet, material de formación Iluminación y equipos de estudio, materiales
- https://drive.google.com/drive/u/7/my-drive
- Producto para entregar: **Documento Brief**
- Formato: **PDF**

My profile

Dear apprentice!

Es muy grato empezar este nuevo proceso formativo con usted. Lo más importante es tener una muy buena actitud para que el aprendizaje de esta segunda lengua sea de mucho provecho y ayuda para su formación laboral.



Es muy importante conocer y saber presentarse y responder a preguntas de su vida personal y laboral. Por eso realice un perfil para que pueda darle a conocer a todos acerca de su vida. Ese perfil debe ser desarrollado en documento PowerPoint con la siguiente información:

Step 1- create a paragraph with your own information. Called “my profile”

Step 2- Create a series of yes-no questions about personal information, try to include information such as name, e-mail, telephone place of origin, marital status, occupation among others.

Step 3- Ask the questions to your partners, and answer their questions with your information

Step 4- Record a 40 seconds video introducing yourself.

Step 5- Post all the evidence in a power point document plus the link of the video (youtube)

Para el envío de la evidencia primero almacénela en el drive destinado: https://drive.google.com/drive/folders/1bc4AkkOEwdXJr-SxTM_rKhhAId5YkNWa?usp=sharing luego cree un link de la evidencia ingrese a la plataforma Territorium y adjúntelo en el espacio asignado para su envío.

- Ambiente Requerido: Taller 1 del Centro de Tecnologías agroindustriales CTA
- Materiales: https://drive.google.com/drive/u/7/my-drive
- Producto para entregar: **My profile**
- Formato: **PDF**

Describing people and places



Este proyecto busca la gestión administrativa y planteamiento de recursos multimediales y audiovisuales, que en su desarrollo apliquen el manual de identidad corporativa brandbook SENA y permitan que el Centro de Tecnologías Agroindustriales de Cartago fortalezca las comunicaciones internas y externas, la promoción y divulgación de los servicios de la entidad y la

visualización y posicionamiento del centro en su zona de influencia, promoviendo el desarrollo tecnológico de las industrias creativas en la región.



Por esto, pasaremos a describir el entorno SENA y las personas con quienes lo compartimos. Para esto vamos a seguir los siguientes pasos:



Step 1, LISTENING: watch the video and create a 10 words glossary with words you learned from the video.

Step 2, READING- GRAMMAR: Using words from the glossary above, you will write down 3 sentences describing the CTA and the people who are part of it. Use the verb to be and the verb have-has in every sentence.



Step 3, SPEAKING: You will record a 1:00 minute video promoting SENA as an environment of technological development. Estas actividades les permitirá tener herramientas para dar información personal y de su entorno de una forma básica en inglés. Por esto, pasaremos a describir el entorno SENA y las personas con quienes lo compartimos. Para esto vamos a seguir los siguientes

Para el envío de la evidencia primero almacénela en el drive destinado:
https://drive.google.com/drive/u/7/my-drive

- Ambiente Requerido: Taller 1 del Centro de Tecnologías agroindustriales CTA
- Materiales: https://drive.google.com/drive/u/7/my-drive
- Producto a entregar: **video promoting SENA. VIDEO PRESENTACIÓN DE 40 SEGUNDOS**
- Formato: **MP4**

4.0 ACTIVIDADES DEL COMPONENTE SOCIAL

- **Formaciones física y mentalmente activas**

Para el proceso de inmersión a las actividades de cultura física es importante tener en cuenta aquellos aspectos que se encuentran involucrados durante una sesión de ejercicios programados, por esta razón es necesario desarrollar una serie de talleres para favorecer la obtención de habilidades psicomotrices en cada uno de los aprendices.

- **Juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad**.

Los juegos tradicionales son manifestaciones culturales presentes en todos los grupos y sociedades, se han venido practicando desde tiempo inmemorial y no han sufrido casi ninguna modificación en su estructura, asegurando su transmisión a lo largo de varias generaciones (Cañizares Márquez & Carbonero, 2016). Estos juegos, permiten optimizar la propia motricidad a través del desarrollo de las habilidades motrices que va de la mano al desarrollo de la condición física y del bienestar físico (Castañer & Oleguer, 2006).

Así pues, consulte lo siguiente:

- Cuáles juegos tradicionales practicó en su infancia y cómo crees que se relaciona con el desarrollo psicomotriz en las diferentes etapas de la vida.
- Explique cómo el cambio de generación y la tecnología ha influido en la práctica de estos juegos.
- Realice un ejercicio de motricidad gruesa relacionado directamente con un juego tradicional. Desarróllelo con su grupo de formación y tome evidencia fotográfica del mismo.



- Diseñe de manera creativa un ejercicio de motricidad fina con objetos que estén en biblioteca o en su hogar, vincule a su ficha de formación en la realización de los mismos. Tome evidencia fotográfica.
- Evidencia: Un documento en Word, PDF o Power point con las respuestas y las evidencias fotográficas.

Para el envío de la evidencia primero almacénela en el drive destinado:
https://drive.google.com/drive/u/7/my-drive

- Ambiente Requerido: Taller 1 del Centro de Tecnologías agroindustriales CTA
- Materiales: https://drive.google.com/drive/u/7/my-drive
  - Producto a entregar:**Juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad**
  - Formato: **documento en Word, PDF o Power point**

➢ **Plan de entrenamiento:** EL sedentarismo está en crecimiento, esta condición nos afecta nuestra calidad de vida, por tal motivo es importante seguir un plan de entrenamiento, para esto debemos dirigirnos a la página de la Organización Mundial de la Salud (OMS) https://www.who.int/dietphysicalactivity/factsheet_recommendations/es/ para conocer

las recomendaciones de actividad física con respecto a la edad. Seguido de esto, deberá enviar evidencias de la participación en las clases virtuales que se van a proyectar, o dado el caso evidencia de la ejecución de los ejercicios en otros horarios. Recuerde ejecutar las actividades en sus casas y teniendo en cuenta las recomendaciones dadas por el instructor.

Para el envío de la evidencia primero almacénela en el drive destinado:
https://drive.google.com/drive/u/7/my-drive

- Ambiente Requerido: Taller 1 del Centro de Tecnologías agroindustriales CTA
- Materiales: https://drive.google.com/drive/u/7/my-drive
    - Producto a entregar: **Informe mensual del plan de entrenamiento.**
    - Formato: **video mp4**

➢ **Protocolo de pausas activas "Formaciones Activas".** Las pausas activas se convierten en una técnica importante en las jornadas de formación y laborales para tomar un descanso y renovarse de energía, tal como lo expone el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (2017), las pausas activas surgen como respuesta a la creciente aparición de enfermedades laborales asociadas a factores ocupacionales como las actividades repetitivas y de fuerza.

Así pues, debe dirigirse al material de apoyo, leer el documento adjunto sobre Las pausas activas para conocer el concepto, beneficios, duración y recomendaciones para realizarlas. (adicional a esto, adjunto link del documento



https://www.icbf.gov.co/sites/default/files/procesos/pu1.pg6_.gth_publicacion_cartilla_pausas_activas_2018_v1.pdf)

Seguido de esto, grupos conformados por 2 aprendices se encargará de realizar cada semana las pausas activas en su ambiente de formación, es decir que esta actividad se llevará a cabo durante toda la etapa lectiva. Es importante recordar que deben integrar

actividades recreativas y lúdicas que llenen de energía, evitar acciones repetitivas y aburridas.

Se debe enviar un documento en Word con las respuestas a los interrogantes mencionados anteriormente y adjuntar las fotos de la evidencia de la ejecución de las actividades, posterior a eso, se evaluará la actividad.
Para el envío de la evidencia primero almacenarla en el drive destinado:
https://drive.google.com/drive/u/7/my-drive

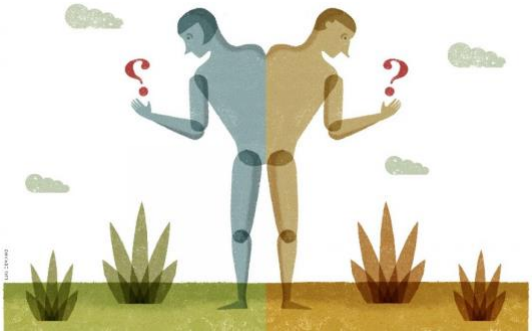
- Ambiente Requerido: Taller 1 del Centro de Tecnologías agroindustriales CTA
- Materiales: https://drive.google.com/drive/u/7/my-drive
- Producto a entregar:**Protocolo de pausas activas "formaciones activas"**
- Formato: **documento word**

➢ **Actividad de apropiación: construyendo mi decálogo vrs nuestro decálogo**



Teniendo en cuenta que los valores son importantes para una convivencia social armoniosa y, que sin los valores como referente frente a nuestra forma de actuar individual y hacia los demás, las relaciones humanas se debilitarían y no albergarían criterios comunes para la vida en sociedad. Podemos entonces concluir que los valores son características positivas de gran importancia que nos ayudan a ser mejores sujetos de una sociedad, tanto individual como socialmente.

¿Quién soy yo? es **una de esas preguntas existenciales** que, si no sabemos responder, pueden llegar a convertirse en un obstáculo a la hora de ser felices. Saber quién es uno mismo y hacia dónde queremos ir es una de las bases para encontrar bienestar en todos los detalles de la cotidianidad, por ello los invito a escuchar la reflexión, *¿Quién soy yo?* …, realice la retroalimentación con su instructora de ética.



Con el propósito de promover mi dignidad y la del otro a partir de los principios y valores éticos, los invito a ver el siguiente video https://youtu.be/GMMRw3Ryki0, ¿qué podemos decir de estos casos en la cotidianidad de nuestro futuro campo laboral?

Para enmarcar los saberes adquiridos, realizaremos el decálogo de valor personal, pero antes veremos un video-clic con la definición de lo que puede ser un decálogo de valores personal. Luego

realizaremos la retroalimentación y daremos paso a construir el decálogo de valores de nuestro grupo de formación enfocado a ser promotores de paz, para ello debemos identificar:

- El perfil
- Ocupación
- Descripción
- Expectativas
- Cualidades
- Principios y el rango de aplicabilidad

Como evidencia deben ingresar en su portafolio en la carpeta de evidencias, la estructura de la entrevista realizada y el decálogo de valores tanto personal como el grupal.
Para el envío de la evidencia primero almacenarla en el drive destinado:
https://drive.google.com/drive/u/7/my-drive

- Ambiente Requerido: Taller 1 del Centro de Tecnologías agroindustriales CTA
- Materiales: https://drive.google.com/drive/u/7/my-drive
- Producto a entregar: **Decálogo de valores personal y del grupo de formación**
- Formato: **documento word**

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Tome como referencia la técnica e instrumentos de evaluación citados en la guía de Desarrollo Curricular

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
	selecciona la tipología multimedia requerida por el público destino y del medio de acuerdo con el proyecto a desarrollar.	

Evidencias de Producto: Ejercicios de percepción Diarios creativos Ejercicios de composición y teoría del color **Evidencias de Desempeño:** Presentación fotográfica Infografía Documento Brief Álbum fotográfico Guion audiovisual y Guion Técnico Storyboard, Video promocional Wireframe	aplica los instrumentos de recolección de información para definir los requerimientos del usuario siguiendo la metodología establecida 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 guion literario y el guion técnico. identifica los formatos de archivo necesarios según la plataforma de integración de la multimedia	**Técnica:** Valoración de Producto **Instrumento:** Lista de chequeo
Evidencias de Conocimiento : Apropiación de los conceptos de los temas relacionados con principios y valores.	Establece relaciones interpersonales dentro de criterios de libertad, justicia,respeto,responsabilidad, tolerancia y solidaridad	**Técnica:** Valoración de Producto **Instrumento:** Lista de chequeo

Evidencias de Producto: Decálogo de valores personal y del grupo de formación	según principios y valores universales.	
Evidencias de Conocimiento : my profile **Evidencias de Producto: video promoting SENA. VIDEO PRESENTACUIÓN DE 40 SEGUNDOS**	Escribe o presenta descripciones de sí mismo, su profesión y su entorno. Plantea y responde preguntas sobre sí mismo. Escribe o presenta descripciones de sí mismo, su profesión y su entorno. Elabora resúmenes cortos sobre textos sencillos, y con contenido técnico.	**Técnica:** Valoración de Producto **Instrumento:** Lista de chequeo
Evidencias de Conocimiento : Juegos tradicionales y el desarrollo de la motricidad **Evidencias de Desempeño:** Informe mensual del plan de entrenamiento. **Evidencias de Producto:** Protocolo de pausas activas “formaciones activas”	Aplica técnicas y procedimientos orientados al perfeccionamiento de la psicomotricidad frente a los requerimientos de su desempeño laboral. Identificar las técnicas de coordinación motriz fina y gruesa relacionadas para el desarrollo de las competencias definidas en su perfil ocupacional.	**Técnica:** Valoración de Producto **Instrumento:** Lista de chequeo

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

PRODUCTION: Etapa en la cual se realiza el proyecto: animación, iluminación, render…

SHOT:o Plano es el fragmento más pequeño de una película; el tiempo que transcurre entre 2 cortes de cámara.

POST PRODUCTION: Etapa posterior a la producción la cual incluye edición, etalonaje, efectos especiales…

PRE PRODUCTION: Etapa anterior a la producción en la cual se prepara el material: Diseño, color script, animación, storyboard.

STORYBOARD: Conjunto de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse.

WORKFLOW: Las metodologías y herramientas para hacer el trabajo más ergonómico y efectivo.

CASTING: Etapa en la cual se busca toda la información necesaria para hacer lo que pide el director y la producción.

GATHERING: Etapa en la cual se hace un trabajo de imaginación y exploración para que el plano sea entretenido.

SOFTWARE: conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas que permiten ejecutar distintas tareas en un sistema informático.

DECÁLOGO: Conjunto de diez mandamientos que, según los judíos y los cristianos, dio Dios a Moisés en el monte Sinaí.Deriva del griego ***dekalogos***, la palabra ***deka***: que es sinónimo de diez, el sustantivo ***logos***: que puede traducirse como palabra. El decálogo no se aplica para aspectos técnicos, sino que usualmente se usa para conducta o ética.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Cañizares Márquez , J., & Carbonero, C. (2016). Juegos y deportes tradicionales. En *Juegos y deportes populares, autóctonos y tradicionales* (pág. 30). Sevilla: Wanceulen Editorial.

Castañer, M., & Oleguer, C. (2006). En *Manifestaciones básicas de la motricidad* (pág. 172). Lérida: Edicions de la Universitat de Lleida.

Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. (Octubre de 2017). *Pausas Activas.* Obtenido de https://www.icbf.gov.co/sites/default/files/procesos/pu1.pg6_.gth_publicacion_cartilla_pausas_activas_2018_v1.pdf

Silva Camargo , G. (2014). Diccionario básico del deporte y la educación física . Armenia : Kinesis .

https://brainly.lat/tarea/4366519, https://definicion.de/decalogo/.

Reflexión para descargar: quién soy yo. https://www.youtube.com/watch?v=xt5rY4NC2MQ

video para descargar sobre decálogo personal: http s://www.youtube.com/watch?v=KtNvp9SVgcA

Video para juego de roles https://youtu.be/GMMRw3Ryki0

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**Elkin Javier Toral Padilla** **Angelica Janneth Gómez Franco** **Mónica Burgos** **Luz Miriam Hernandez** **Luis Adriano Rios**	**Instructor técnico** **Instructora técnica** **Instructora de bilingüismo** **Instructora de Ética** **Instructor de Cultura Física**	**Centro de Tecnologías Agroindustriales CTA regional Valle**	**01-02-2022**

8. CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)	Angélica Gómez Franco	Instructora Técnica	Centro de Tecnologías Agroindustriales	Enero 2023	Ajustes actividades de Aprendizaje
	Elkin Javier Toral Padilla	Instructor Técnico	Centro de Tecnologías Agroindustriales	Enero 2023	Ajustes actividades de Aprendizaje