PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
GUÍA DE APRENDIZAJE

1. Identificación de la guía de aprendizaje

- **Denominación del programa de formación**: Tecnólogo en animación digital.
- **Código del programa de formación**: 513601.
- **Nombre del proyecto**: Desarrollo de un portafolio web como estrategia de monetización para un animador digital.
- **Actividad de proyecto**: **AP4.** Analizar y desarrollar la propuesta del *storyboard* según el guion técnico.
- **Fase del proyecto:** Análisis.
- **Competencias:**
  Técnica:
  - **250201021**. Elaborar el *animatic* según el *storyboard.*

  Claves
  - **240201064.** Orientar investigación formativa según referentes técnicos

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

- **Resultados de aprendizaje a alcanzar**
  Técnicos:
  - **250201021-01.** Analizar el *storyboard* de acuerdo con los parámetros del guion técnico.
  - **250201021-02.** Establecer tiempos a los planos del *storyboard* según el guion técnico.
  - **250201021-03.** Realizar el *animatic* según el lenguaje audiovisual establecido en el guion técnico.
  - **250201021-04.** Verificar el *animatic* según el *storyboard*.

  Claves:
  - **240201064-01.** Analizar el contexto productivo según sus características y necesidades.
  - **240201064-02.** Estructurar el proyecto de acuerdo a criterios de la investigación.
  - **240201064-03.** Argumentar aspectos teóricos del proyecto según referentes nacionales e internacionales.
  - **240201064-04.** Proponer soluciones a las necesidades del contexto según resultados de la investigación.

  - **240202501-04.** Implementar acciones de mejora relacionadas con el uso de expresiones, estructuras y desempeño según los resultados de aprendizaje formulados para el programa.

- **Duración de la guía**: 336 horas.
  - **Técnica:** 240 horas.
  - **Transversal:** 48 horas.
  - **Claves:** 48 horas.

2. Presentación

Bienvenido al desarrollo de esta cuarta guía en la que se realizarán una serie de actividades de aprendizaje que buscan el desarrollo de competencias para optimizar los procesos y los productos de las diferentes áreas de ocupación, por lo que mediante el contenido se abordarán habilidades técnicas específicas que le ayudarán a desarrollar esta fase del proyecto. Tomando como referencia el *storyboard* desarrollado en la guía anterior, deberá crear el *animatic* que le servirá como guía definitiva de la animación que efectuará para su proyecto audiovisual.

Seguidamente, se aborda la competencia de investigación, donde, desde una perspectiva del contexto, se analizan las características y necesidades para estructurar un proyecto argumentable desde aspectos teóricos, nacionales e internacionales que contribuyan a la propuesta de soluciones acordes a los resultados de la investigación.

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

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

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

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

3. Formulación de las actividades de aprendizaje

En este apartado se describen las actividades de aprendizaje para cada una de las competencias que plantea la fase de análisis del proyecto formativo, en la cual se organiza la propuesta ilustrada aplicando técnicas de composición, encuadre y perspectiva.

Igualmente, durante el desarrollo de las actividades se debe comprender vocabulario y expresiones en inglés en contextos personales acorde con nivel Pre-intermedio B1.1+ de acuerdo con el MCERL (la construcción de los diferentes programas de la formación en inglés emplea el MCERL como instrumento de referencia para proveer los conocimientos requeridos para alcanzar el nivel)

Adicionalmente, se combinan elementos lingüísticos y comunicativos de acuerdo con experiencias varias, rutinas del pasado, planes y decisiones, situaciones irreales, recomendaciones y obligaciones, todo esto teniendo en cuenta la estructura gramatical, vocabulario y contexto requerido dentro del nivel B1.1+. Estos

elementos lingüísticos permiten contextualizar al aprendiz para que proponga un uso real del idioma inglés y mejore su formación integral.

Las entregas se realizarán durante las nueve (9) semanas planeadas para esta guía.

3.1 Actividades de la competencia técnica 250201021. Elaborar el *animatic* según el *storyboard*

El proceso de elaboración del *animatic* permite avanzar en los pasos que conforman la producción del proyecto audiovisual. De acuerdo con el guion técnico y al *storyboard,* el *animatic* permite ser más explícito en el desarrollo de los distintos elementos que conformarán la animación.

3.1.1 Actividad de aprendizaje GA4-250201021-AA1. Realizar el alistamiento de las piezas gráficas y construir la maqueta de sonido de acuerdo al guion técnico y el storyboard

Esta actividad comprende el despiece del *storyboard* como punto de partida para la generación de cada toma y cada escena, con su correspondiente indicación de movimiento y sonido. La creación del *animatic* permitirá avanzar en el desarrollo de la animación del producto audiovisual a través de la implementación de las técnicas, herramientas y elementos que mejor se acomodan a su proyecto. Incluye la integración de imágenes y sonidos (*foley*, diálogos y sonidos de fondo) que deben sincronizarse en cada escena del *animatic.*

Duración: 120 horas.

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del componente formativo: ***Animatic*.**

Evidencias: a continuación, se describen las acciones y las correspondientes evidencias que conforman la actividad de aprendizaje**:**

- **Evidencia: Bitácora del despiece del storyboard. GA4-250201021-AA1-EV01**

Para el desarrollo de esta evidencia se debe llevar a cabo el despiece de las imágenes creadas en el *storyboard,* con la finalidad de utilizarlas, mejorarlas y ajustarlas para la producción del *animatic.*

Aspectos técnicos para adelantar la evidencia de manera asertiva:

a. Realizar el despiece de los siguientes elementos en cada una de las escenas del *storyboard*:
    - Los fondos.
    - Los personajes.
    - Los *props*.
b. Mejorar los acabados de cada uno de los elementos separados:
    - Revise que cada uno de los elementos se entienda claramente.
    - Mejore la línea de cada uno de los elementos, para que esta se entienda fácilmente.
c. Realizar una bitácora en formato PDF cumpliendo con los puntos 1 y 2. Es decir, el antes y el después.

Lineamientos generales para la entrega de evidencia:

- **Producto a entregar**: bitácora en formato PDF con el antes y el después de los elementos separados del *storyboard.*
- **Formato:** documento en PDF.
- **Extensión:** sin límite.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Bitácora del despiece del storyboard. GA4-250201021-AA1-EV01.**

- **Evidencia: Foro. Técnicas y herramientas de desarrollo del proyecto audiovisual. GA4-250201021-AA1-EV02.**

Para cumplir con esta evidencia debe participar en el foro donde se compartirá la información relacionada con técnicas, herramientas y estilos que se emplearán en el desarrollo del proyecto audiovisual que, a su vez, servirá de espacio para mostrar impresiones, comparaciones, sugerencias y elementos de inspiración que contribuirán a la evolución de la idea.

Aspectos técnicos para adelantar la evidencia de manera asertiva:

Ingresar al foro denominado **Técnicas y herramientas de desarrollo** y participar de la siguiente forma:

a. Opinar y comentar acerca de las técnicas y herramientas que utilizará para el desarrollo del *animatic* y cargar un documento en PDF con las características generales de su proyecto con el fin de orientar a sus compañeros sobre su trabajo.
b. Opinar sobre el tipo de montaje que desea realizar, dando una explicación breve de lo que hará.
c. Opinar, sugerir y dar seguimiento de los productos y entradas efectuadas al foro por los demás compañeros.

<u>Lineamientos generales para la entrega de evidencia:</u>

- **Producto a entregar**: participación en el foro **Técnicas y herramientas de desarrollo** y efectuar respuestas a las participaciones de sus compañeros.
- **Extensión:** al menos tres (3) participaciones sin contar su participación inicial.
- Para hacer el desarrollo de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio**: Foro. Técnicas y herramientas de desarrollo del proyecto audiovisual. GA4-250201021-AA1-EV02.**

- **Evidencia: Crear la maqueta de sonido según el guion técnico. GA4-250201021-AA1-EV03**

En esta evidencia debe hacer el desarrollo de la maqueta de sonido. Teniendo en cuenta lo estipulado en el *storyboard,* debe generar el sonido de ambiente, de diálogos, de efectos *foley* y demás, creados a partir de grabaciones propias o sonidos descargados libres de derechos (*Creative Commons*) que intervendrán en cada uno de los momentos del proyecto audiovisual, y que luego deben ser integrados en el *animatic.*

Aspectos técnicos para adelantar la evidencia de manera asertiva:

a. Realice las grabaciones propias o descargue archivos de sonido libres de derechos (*Creative Commons)* y desarrolle los siguientes puntos:
    - Exportar en archivo MP3 los sonidos de ambiente para cada una de las escenas según el *storyboard* y el guion técnico.

- Exportar en archivo MP3 los sonidos de los diálogos para cada una de las escenas según el *storyboard* y el guion técnico.
- Exportar en archivo MP3 los efectos *foley* para cada una de las escenas según el *storyboard* y el guion técnico.
- Exportar los archivos MP3 de la musicalización para cada una de las escenas según el *storyboard* y el guion técnico.

b. Para comprender la importancia del sonido en una producción audiovisual y el proceso del audio en el cine de animación, puede consultar recursos adicionales a través de la web sobre la importancia del sonido en una producción y posproducción audiovisual:
   - Elija el programa de edición de audio de su preferencia o con el que esté familiarizado de acuerdo con el componente formativo. Si no tiene un referente, puede utilizar el editor de audio de código abierto denominado Audacity.
   - Adicionalmente en Internet existen múltiples páginas web desde donde puede descargar pistas de audio para incorporar a su proyecto, por ejemplo, una de ellas es Audiohero.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** archivo comprimido con la carpeta y los sonidos MP3 solicitados. En caso de superar el límite establecido por el aula virtual puede hacer uso de repositorios digitales y compartir el enlace para que el instructor pueda acceder al contenido.
- **Formato**: .ZIP, .RAR o enlace del repositorio.
- **Extensión:** libre.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Crear la maqueta de sonido según el guion técnico. GA4-250201021-AA1-EV03.**

3.1.2 Actividad de aprendizaje GA4-250201021-AA2 Construir el animatic a partir del guion técnico y el storyboard

Esta actividad busca la construcción del *animatic*, en el cual se verán los fotogramas y acciones clave que servirán de indicación a la hora de producir la animación del proyecto audiovisual, todo ello basado en la información consignada en el *storyboard* y guion técnico.

Duración: 120 horas

Materiales de formación a consultar: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del componente formativo: ***Animatic*.**

Evidencias: a continuación, se describen las acciones y las correspondientes evidencias que conforman la actividad de aprendizaje**:**

- **Evidencia: Construir el video del *Animatic* del proyecto audiovisual. GA4-250201021-AA2-EV01**

Tomando como base las escenas desarrolladas en el *storyboard* y el guion técnico, genere el *animatic* de todas las escenas del proyecto audiovisual.

Aspectos técnicos para adelantar la evidencia de manera asertiva:

a. Tomar el despiece (recorte personajes, escenarios, etc.) del *storyboard* y crear el montaje para empezar a realizar la animación básica.

b. Animar todas las escenas respetando todo el *storyboard* y guion técnico.
c. Mencionar el segundo y fotograma en el que cada acción sucederá.
d. Incluir los sonidos; ambiente, diálogo, *foley* y musicalización.
e. Exportar todo el video y montarlo en YouTube.

Lineamientos generales para la entrega de evidencia:

- **Producto a entregar**: documento con el enlace del video subido en YouTube.
- **Formato:** Word o PDF con el enlace del video.
- **Extensión:** sin límite.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Construir el video del *Animatic* del proyecto audiovisual. GA4-250201021-AA2-EV01.**

- **Evidencia: Exponer el *Animatic*. GA4-250201021-AA2-EV02**

Realizar la presentación del *animatic* e incluir todas las escenas, sonidos y diálogos que lo acompañan en un solo archivo de video.

Aspectos técnicos para adelantar la evidencia de manera asertiva:

Hacer una presentación con las escenas más importantes hechas en el *animatic.* Para cada una de ellas cuente su experiencia, facilidades y/o dificultades que encontró en relación con los siguientes puntos:

a. Realización del *storyboard*.
b. Despiece del *storyboard*.
c. Creación de la maqueta de sonido.
d. Montaje y animación (*animatic*) de las escenas.
e. Inclusión de sonidos.

Lineamientos generales para la entrega de evidencia:

- **Producto a entregar**: video cargado en YouTube o gestor de videos con el montaje y animación.
- **Formato:** documentos en Word o PDF con el enlace de visualización del video.
- **Extensión:** sin límite.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Exponer el *Animatic*. GA4-250201021-AA2-EV02.**

- **Evidencia: Ajuste del video del *Animatic* según evaluación realizada. GA4-250201021-AA2-EV03**

Para cumplir con esta evidencia deberá validar las indicaciones que brinda el instructor sobre las evidencias y presentación efectuada del *animatic* para que, de acuerdo con las indicaciones, proceda con los cambios y ajustes que surgieron.

Aspectos técnicos para adelantar la evidencia de manera asertiva:

Realizar las correcciones a las escenas realizadas en el *animatic* y generar un documento informativo donde se indiquen los cambios realizados en el cual se debe incluir:

a. Indicación de cambios de movimientos de cámara.
b. Indicación de cambios de encuadre.
c. Indicación de cambios de sonidos.

d. Indicación de cambios de movimientos o desplazamientos del personaje.
e. Indicación de cambios ajustes de tamaños de los personajes, *props* y escenarios.
f. Indicación de cambios de duración de las escenas.
g. Realizar los ajustes mencionados en el video del *animatic* y volver a exportarlo y subirlo en YouTube.

Lineamientos generales para la entrega de evidencia:

- **Producto a entregar**: documento con el informe de los cambios y enlace del video alojado en YouTube.
- **Formato:** Word o PDF que cuente con el enlace al video alojado en YouTube.
- **Extensión:** sin límite.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio**: Ajuste del video del *Animatic* según evaluación realizada. GA4-250201021-AA2-EV03.**

3.2 Actividades de la competencia clave 240201064. Orientar investigación formativa según referentes técnicos

Durante el desarrollo de las siguientes actividades se establecen las diferentes herramientas básicas para identificar un problema, formular objetivos, entender los tipos de investigación, enfoques y desarrollos metodológicos básicos para desarrollar el proyecto de investigación como parte del proceso formativo.

3.2.1 Actividad de aprendizaje GA4-240201064-AA1. Identificar las características socioeconómicas, tecnológicas, políticas y culturales del contexto productivo, reconociendo las necesidades y problemáticas que lo afectan

El objetivo de esta actividad es identificar las características y necesidades del contexto productivo en el cual formulará la propuesta de investigación.

Duración: 8 horas.

Material de formación: para la elaboración adecuada de la evidencia, el aprendiz apropiará el componente formativo**: Fundamentos de investigación.**

Evidencias: a continuación, se describen las acciones y la correspondiente evidencia que conforman la actividad de aprendizaje:

- **Evidencia Mapa mental. Representar en un mapa mental, las características socioeconómico, tecnológicas, políticas y culturales del contexto productivo. GA4-240201064-AA1-EV01**

Para la elaboración del mapa mental, se sugiere consultar el anexo **Mapa_mental-240201064-AA1-EV01** y en general, revisar las siguientes recomendaciones:

1. **Formato:** puede elaborarse a través de herramientas digitales de elaboración de mapas mentales o tomando una fotografía de un mapa mental dibujado a mano y luego convertirla a PDF.
2. **Definir el contenido central:** ubicar el nombre del contexto en el centro de la pantalla o papel y distinguir con una imagen o ícono que lo represente. El contenido central es un tema, idea o concepto para desarrollar.
3. **Identificar un número limitado de características del contenido central:** hacer las bifurcaciones a través de ideas principales, posteriormente en agrupaciones y asociaciones. Previamente, se sugiere tener una lluvia de ideas. Es importante el uso de colores, uno solo por bifurcación, teniendo especial cuidado en su grosor.
4. **Jerarquizar ideas:** establecer el tamaño de las ramificaciones, letras, colores, categorías y subcategorías, estableciendo un tamaño determinado para las ramas y las imágenes, para que, en la lectura, se entienda que el tamaño de las ramas e imágenes principales es mayor al de las ramas secundarias, y de estas últimas, mayor al de las terciarias y así sucesivamente.
5. **Unir asociaciones:** mediante ramificaciones, y líneas se irradian las ideas secundarias y las asociaciones entre ideas.
6. **Ampliar hacia afuera:** priorizar las ideas según las manecillas del reloj. En cada bifurcación, incluir una imagen digital o elaborada a mano.
7. **Ubicar imágenes:** apoyos visuales y colores determinarán la calidad de la presentación, por esta razón se recomienda tener especial cuidado en la calidad y el tamaño de la imagen para acentuar las ideas a recordar.
8. **Diseñar nodos:** para asegurar las conexiones entre las bifurcaciones.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** mapa mental sobre la caracterización del contexto productivo.
- **Formato:** documento en PDF. Puede elaborarse a través de herramientas digitales de elaboración de mapas mentales o tomando una fotografía de un mapa mental dibujado a mano y en ambos casos colocar sus datos personales.
- **Extensión:** 1 hoja.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Mapa mental. Representar en un mapa mental, las caraterísticas socioeconómico, tecnológicas, políticas y culturales del contexto productivo. GA4-240201064-AA1-EV01.**

3.2.2 Actividad de aprendizaje GA4-240201064-AA2. Elaborar la propuesta de investigación formativa

El objetivo de esta actividad es comprender y dar respuesta a las necesidades del contexto por medio del desarrollo de procesos de investigación efectivos, teniendo en cuenta situaciones de orden social y productivo

Duración: 40 horas.

Material formativo: para la elaboración adecuada de la evidencia, el aprendiz apropiará el componente formativo: **Fundamentos de investigación.**

A continuación, se describen las acciones y la correspondiente evidencia que conforman la actividad de aprendizaje 2:

- **Evidencia: Propuesta de investigación. Documento que evidencia procesos de investigación efectivos. GA4-240201064-AA2-EV01**

Diligenciar cada una de las pestañas del formato *Propuesta de investigación formativa*. Para el diligenciamiento del formato, se sugiere consultar el anexo **Formato_Propuesta-240201064-AA1-EV02** y en general revisar las siguientes recomendaciones:

1. En cuanto a aspectos generales, el documento debe ser presentado en fuente Arial 10, interlineado 1,5.
2. Para la Etapa 1. Preparación: antes de iniciar la escritura del documento, es necesario tener en cuenta las recomendaciones hechas por el tutor para el mapa mental de la actividad 1.
3. Para la escritura del título, es necesario que este sea concreto con relación al problema que se busca resolver, no debe contener palabras innecesarias, no debe utilizar abreviaturas ni fórmulas. Debe tener una extensión máxima de 15 palabras u 70 caracteres y debe reflejar de manera apropiada de qué se trata el estudio.
4. Para el resumen, tener en cuenta que este se realiza cuando ya está elaborado todo el ejercicio de investigación formativo. El resumen es una descripción sintética de los aspectos más relevantes del proceso investigativo que da cuenta del problema, cómo se ejecutó el estudio, cuáles fueron los principales hallazgos y cuál es la relevancia del estudio para su programa de formación. Se elabora en dos párrafos que debe contener máximo 120 palabras o 960 caracteres incluyendo la puntuación y los espacios sin sangría (10 a 15 renglones). Se recomienda que este párrafo se proceda con oraciones cortas y simples separadas de punto y seguido (debe estar en idioma español/inglés).
5. Las palabras clave se incluyen una vez está elaborado todo el ejercicio de investigación formativo. Tras el resumen se deben escribir las palabras clave, las cuales se utilizan como fines de clasificación para que los documentos se puedan incorporar en bases de datos y, de esta forma, agilizar su búsqueda (español/inglés).
6. La justificación expone las razones que justifican la realización del proyecto de investigación formativa en torno al contexto productivo, aspectos sociales, aspectos institucionales, aspectos pedagógicos, aspectos tecnológicos, entre otros. Demuestra la importancia de resolver el problema de investigación. Destaca su impacto y aclara quienes serán los beneficiarios directos y el alcance social que tendrá.
7. Para los antecedentes, la revisión de la literatura es una síntesis original de teorías y trabajos de investigación fáctica (de campo o empírica) sobre el tema al que se refiere el estudio por realizar. El aprendiz deberá consultar las bases de datos del SENA y hacer una recopilación actualizada (3 últimos años) de lo escrito sobre el tema. La verificación de la literatura debe ser un apartado donde el lector descubre cuál es el problema no resuelto por la comunidad científica y que se quiere abordar mediante el estudio propuesto.
8. Para la identificación del problema es necesario contemplar las necesidades expuestas en el mapa mental y efectuar una delimitación de las mismas. En un primer momento, se hace una descripción de la situación actual del problema, se define el ámbito espacial donde se ejecutará la propuesta (sin ampliarlo), se indica en forma clara cuál es el problema y quiénes lo tienen, se escriben las causas que lo generan. En un segundo momento, se describen las consecuencias que acarrea la problemática detectada y se pronostica que sucedería si no se resuelve el problema.
9. Para la pregunta de investigación es necesario tener en cuenta que guarda estrecha relación con los objetivos de la propuesta y la revisión de la literatura hecha. Para ello escriba una pregunta cuya respuesta es la de solución del problema planteado.
10. El objetivo general tiene las siguientes características: se relaciona con el problema y la pregunta de investigación; es concreto, se redacta con lenguaje claro y sencillo; inicia su redacción con un verbo

en infinitivo; incluye el qué se quiere hacer mediante la investigación, a dónde quiero llegar y mediante qué. Las respuestas a estos interrogantes conllevan a la respuesta de la pregunta problema ya formulada.

11. Los objetivos específicos indican el orden sistemático en que se resolverá la investigación, los cuales se desprenden directamente del objetivo general.
12. El marco teórico debe ser organizado en temas y subtemas de lo general a lo particular. El marco teórico hace referencia a aquellas teorías, normas y conceptualizaciones que pueden contribuir a dar solución al problema enunciado y permite la confrontación, el análisis y la evaluación del proyecto. Implica que el aprendiz identifique una postura teórica que aporte elementos y categorías de análisis para abordar el campo temático, motivo del estudio haciendo una redacción propia que se sustenta en autores, estableciendo un diálogo sistemático con los autores, teorías y realidad del contexto en el que trabaja la propuesta. Es importante hacer las respectivas citas bibliográficas según normas APA e incluirlas en las referencias bibliográficas al final del documento.
13. Para el tipo de investigación, el aprendiz deberá indicar si es exploratorio (si se familiariza con el fenómeno que se investiga), descriptivo (identifica características del universo de investigación, señala formas de conductas, establece comportamientos concretos y comprueba variables), explicativo (es comprobar que la propuesta soluciona el problema o no).
14. La población se define como el conjunto de personas a las que va dirigida la propuesta de investigación formativa y guarda relación con sus fases. En este campo el aprendiz debe describir de manera amplia el contexto donde convive la población, su universo (total de actores) y se menciona la muestra (si aplica).
15. En el campo de técnicas e instrumentos de recolección de información, debe describir las técnicas tales como la observación, la encuesta, la entrevista entre otras.
16. Para la etapa 2. Ejecución, diligencie cada uno de los campos propuestos teniendo en cuenta el punto 15 de estas instrucciones.
17. En la etapa 2.1 Ejecución, es necesario que diligencie los campos teniendo en cuenta el punto 7 de estas instrucciones.
18. En la etapa 3. Procesamiento, se deben analizar e interpretar los datos recogidos en la fase 2.1 de ejecución.
19. En la etapa 4. La interpretación de resultados, consigne la interpretación de los resultados del ejercicio de investigación formativa.
20. Para la interpretación de los resultados es importante tener en cuenta que se presentan los resultados sustentados con datos, gráficas, etc. Su análisis confirma la existencia del problema, sus causas, su incidencia. Puede presentarse en dos apartados en esa misma pestaña: resultados y análisis o realizarlo integralmente, en todo caso debe tenerse en cuenta que los resultados sintetizan los datos recolectados, así como su tratamiento estadístico; los resultados se exponen de manera breve destacando los hallazgos más relevantes; al presentar los datos se sugiere el uso de tablas o figuras, además del texto, que, en lo posible, no deberá repetir lo que dicen estas tablas o figuras. En el análisis se evalúan e interpretan las implicaciones de los resultados, se presentan con suficiente detalle los datos para justificar las conclusiones; particularmente en relación con los supuestos teóricos, se debe exponer de manera clara la sustentación o carencia de sustento en relación con los datos.
21. Las conclusiones se redactan en términos de respuesta a los objetivos planteados para el proyecto.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** propuesta de investigación formativa.
- **Formato:** documento en Excel con las 5 etapas diligenciadas.

- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Propuesta de investigación. Documento que evidencia procesos de investigación efectivos. GA4-240201064-AA2-EV01.**

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

Durante el desarrollo de la actividad se debe comprender vocabulario y expresiones en inglés en contextos personales acorde con nivel Pre-intermedio B1.1+ de acuerdo con el MCERL (la construcción de los diferentes programas de la formación en inglés emplea el MCERL como instrumento de referencia para proveer los conocimientos requeridos para alcanzar el nivel).

3.3.1 Actividad de aprendizaje GA4-240202501-AA1. Establecer acciones de mejora relacionadas con expresiones, estructuras y desempeño de acuerdo al programa de formación

Dentro de los contextos personales y laborales es necesario tener en cuenta las diferentes situaciones en la que se pueden poner en práctica los conocimientos adquiridos, dentro de estos destaca el uso de recomendaciones, sugerencias e indicaciones, así como de reportar instrucciones y comentarios a subordinados y colegas, siendo estas enlazadas con vocabulario de interés general, de actualidad y de trabajo. Ya que es importante comprenderlas y ponerlas en práctica, de esta forma como poder emitirlas dando soluciones a diferentes situaciones problemáticas que puedan darse. En idiomas es bastante útil este conocimiento, puesto que permite ese intercambio conversacional por medio del reportaje con otros hablantes estableciendo actos comunicativos eficientes y provechosos.

Es relevante el seguir las indicaciones del instructor en cuanto a la mejor manera de apropiar el material del curso y la correlación que tiene este con el programa de formación.

Duración: 48 horas.

Material de formación: el contenido de soporte para el desarrollo de la actividad es **Level 6 - MCE B1.1+.**

Evidencias: a continuación, se describen las acciones y la correspondiente evidencia que conforman la actividad de aprendizaje:

- **Evidencia Cuestionario. GA4-240202501-AA1-EV01**

Presenta un cuestionario de acuerdo con el contenido formativo del sexto nivel **Level 6 - MCE B1.1+**. El cuestionario consta de quince preguntas (15) y un tiempo aproximado de 30 minutos.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- Para responder el cuestionario (evaluación en línea), remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: Cuestionario. **GA4-240202501-AA1-EV01.**

- **Evidencia: Mapa mental. GA4-240202501-AA1-EV02**

Elaborar un mapa mental que relacione su (*Personal Learning Environment*) PLE a partir de sus estrategias de aprendizaje de una lengua extranjera y su aplicación a su entorno laboral inmediato.

Para el desarrollo de esta evidencia, siga los pasos que describen a continuación:

1. Ingrese al tercer componente formativo denominado **Level 6 - MCE B1,1+,** allí encontrará los elementos gramaticales de importancia para el desarrollo de la evidencia.
2. Realice una revisión del artículo realizado por Kupchyk, L., & Litvinchuk, A. (2020). *Constructing Personal Learning Environments through ICT - Mediated Foreign Language Instruction.* EasyChair Preprint 4251: **EasyChair-Preprint-4251_240202501-AA1-EV03**, contenido en el .zip **Anexos_GA4-240202501-AA1-EV02.** y elabore el mapa mental en el que represente ideas, conceptos e información que permitan reconocer los elementos que utiliza o ha utilizado para gestionar su aprendizaje y la aplicación en el entorno laboral.
3. Para la realización del mapa mental se recomienda consultar las orientaciones presentadas en el documento: **Mapa_mental-240201064-AA1-EV02**, que se encuentra dentro del .zip **Anexos_GA4-240202501-AA1-EV02.**
4. Para la elaboración del mapa mental descargue o acceda a alguna de las siguientes herramientas digitales que facilitan la construcción y presentación del mismo: Goconqr, Mindmeister, Draw.io, Coggle o Mindomo. Una vez elegida la herramienta, elabore el mapa mental.
5. Cuando tenga el producto final, deberá descargarlo en un formato de imagen JPG o archivo PDF para enseguida adjuntarlo en la plataforma virtual en el espacio designado para dicha evidencia en las fechas establecidas por el instructor.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar**: mapa mental que representa las ideas, conceptos e información que permitan reconocer los elementos que emplea o ha usado para gestionar su aprendizaje y la aplicación en el entorno laboral sin olvidar elaborar un esquema de su propio PLE.
- **Formato**: exportar a PDF el mapa mental desde la herramienta digital utilizada.
- **Extensión**: el mapa mental debe contener al menos 5 niveles de bifurcación.
- Para hacer el envío del producto remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Mapa mental. GA4-240202501-AA1-EV02.**

- **Evidencia: Blog. GA4-240202501-AA1-EV03**

En su proceso de formación se han generado videos, audios, textos orales y escritos entre otros elementos relacionados con temas de familia, aficiones, intereses, trabajo, viajes y hechos de actualidad que le han permitido mejorar el dominio de una segunda lengua y en su caso inglés.

De acuerdo con lo anterior elabore un blog de forma creativa en el que consolide y muestre diferentes entradas o posts. Adicionalmente, organice dos entradas relacionadas con el pensamiento crítico y la alfabetización mediática (*Critical Thinking and Media Literacy*) y crimen y castigo (*Crime and Punishment*) propuestos en el componente formativo.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar**: archivo de texto o documento con la URL de acceso al blog donde se mostrarán los diferentes post o entradas.
- **Formato**: web.
- **Extensión:** 5 a 7 entradas.
- Para hacer el desarrollo de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Blog. GA4-240202501-AA1-EV03.**

4. Actividades de evaluación

Evidencias de aprendizaje	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
Evidencia de producto: Bitácora del despiece del *storyboard.* **GA4-250201021-AA1-EV01.** **Evidencia de conocimiento:** Foro. Técnicas y herramientas de desarrollo del proyecto audiovisual. **GA4-250201021-AA1-EV02.**	Interpreta la información del *storyboard,* de acuerdo con parámetros establecidos. El despiece de elementos cumple con las condiciones para el desarrollo del *animatic.* La selección de las técnicas, herramientas y elementos, son coherentes con la planeación del proyecto.	**Lista de chequeo:** IE-GA4-250201021-AA1-EV01 **Lista de chequeo:** IE-GA4-250201021-AA1-EV02
Evidencia de producto: Crear la maqueta de sonido según el guion técnico. **GA4-250201021-AA1-EV03.**	Los sonidos establecidos cumplen con los tiempos y características propias del proyecto.	**Lista de chequeo:** IE-GA4-250201021-AA1-EV03
Evidencia de producto: Construir el video del *animatic* del proyecto audiovisual. **GA4-250201021-AA2-EV01.** **Evidencia de desempeño:** Exponer el *Animatic.* **GA4-250201021-AA2-EV02.**	La ubicación y desplazamiento de las cámaras cumple con lo establecido en el *storyboard* y guion técnico. Los desplazamientos y composición de los personajes y elementos cumplen con lo establecido en el story board. Ingresa los sonidos según lo planteado en el guion técnico. Renderiza el *animatic*, de acuerdo con el *storyboard* y los parámetros del proyecto.	**Lista de chequeo:** IE-GA4-250201021-AA2-EV01 **Lista de chequeo:** IE-GA4-250201022-AA2-EV02
Evidencia de producto: Ajuste del video del *animatic* segun evaluación realizada. **GA4-250201021-AA2-EV03**.	Verifica el *render* según parámetros del proyecto. Implementa las modificaciones al *animatic*, según la evaluación realizada.	**Lista de chequeo:** IE-GA4-250201021-AA2-EV03

Evidencia de producto: Mapa mental. Representar en un mapa mental, las características socioeconómicas, tecnológicas, políticas y culturales del contexto productivo. **GA4-240201064-AA1-EV01.**	Reconoce las necesidades del contexto, según las problemáticas identificadas.	**Rúbrica:** IE-GA4-240201064-AA1-EV01
Evidencia de desempeño, conocimiento y producto: Propuesta de investigación. Documento que evidencia procesos de investigación efectivos. **GA4-240201064-AA2-EV01.**	Describe el problema de investigación de acuerdo a los elementos observados. Plantea los objetivos de la investigación según la pregunta de investigación. Consolida el proyecto de investigación teniendo en cuenta la pertinencia y los alcances. Elabora el marco teórico de la investigación de acuerdo a los contextos nacional e internacional. Aplica técnicas de recolección de información de acuerdo a criterios establecidos por la metodología. Comunica los resultados de la investigación según criterios de presentación de informes	**Lista de chequeo:** IE-GA4-240201064-AA2-EV01
Evidencia de conocimiento: Cuestionario. **GA4-240202501-AA1-EV01.**	Enlaza una serie de elementos breves, concretos y sencillos para crear una secuencia cohesionada y lineal. Hace uso de vocabulario relacionado con familia, aficiones e intereses, trabajo, viajes y hechos de actualidad, en textos orales y escritos.	**Cuestionario:** IE-GA4-240202501-AA1-EV01
Evidencia de producto: Mapa mental. **GA4-240202501-AA1-EV02.**		**Lista de chequeo:** IE-GA4-240202501-AA1-EV02.
Evidencia de desempeño: Blog. **GA4-240202501-AA1-EV03.**		**Lista de chequeo:** IE-GA4-240202501-AA1-EV03

5. Glosario de términos

Acentuación: se refiere a la distribución de los acentos ortográficos.

Diégesis: en una obra literaria o cinematográfica, desarrollo narrativo de los hechos.

Entonación: rasgo lingüístico suprasegmental constituido por la secuencia sonora de los tonos con que se emite el discurso oral; constituye una línea melódica y contribuye al significado del discurso.

Estilo indirecto: se emplea para expresar lo expresado por otro hablante a otro hablante, el cual no estuvo presente en el momento de la alocución inicial, esto puede ser en forma afirmativa, negativa o interrogativa.

Fonética: parte de la lingüística que estudia los sonidos de las lenguas.

Frases adverbiales: son situaciones en las cuales un adverbio puede modificar al verbo y que de esta relación se pueda cambiar el verbo o adjetivo.

Live-action: producciones que involucran personajes o animales reales, en contraste con la animación y efectos generados por computadora.

Maqueta de sonido: es un recurso de audio utilizado dentro de la construcción del *animatic*, el cual contiene diálogos, música y en ocasiones efectos de sonido. En otras palabras, es el borrador del sonido que irá en el proyecto final. Entre mejor trabajada esté la maqueta, menor trabajo de ajustes se deberán hacer al final.

Metadatos: se refiere a aquellos datos que hablan de los datos, es decir, describen el contenido de los archivos o la información de los mismos.

Método: modo de decir o hacer con orden modo de obrar o proceder, hábito o costumbre que cada uno tiene y observa

MCERL: es una relación estándar a nivel internacional de los niveles de competencia en un lenguaje.

Netiqueta: reglas básicas de comunicación que se deben poner en práctica al usar internet.

Palabras compuestas: son palabras que se componen de varias partículas, en las cuales al adicional alguna puede intensificar su significado, direccionar o cambiarlo.

Segundo condicional: se emplea para hablar de situaciones irreales que tienen consecuencias irreales dentro de esa condicionalidad y puede ser empleado tanto en presente como en pasado.

Tercer condicional: se emplea para hablar acerca de un hecho no sucedido en el pasado con una consecuencia directa en ese pasado.

Vectorizar: proceso en el cual se representan los contornos de un dibujo mediante un conjunto de curvas Bézier**.**

Verbos modales: los verbos modales son auxiliares que se combinan con otros verbos para expresar el "modo" del verbo, principalmente su posibilidad o necesidad. Son: can, could, may, might, shall, should, will, would, must y ought to.

6. Referentes bibliográficos

Centro Audiovisual Rosario - CAR. (s. f .). *Haciendo dibujitos en el fin del mundo. El libro de la Escuela para Animadores de Rosario.* Secretaría de Cultura y Educación, Municipalidad de Rosario.

Doucet, R. (2020). *Drawing & composition for visual storytelling.*

Fernández, F. y Martínez, J. (1999). *Manual básico de lenguaje audiovisual y narrativa audiovisual.* Paidós.

Figarola, I. (s. f.) *Fonética inglesa (th)*. https://www.abaenglish.com/es/fonetica-inglesa/th/

Kupchyk, L., & Litvinchuk, A. (2020). *Constructing Personal Learning Environments through ICT - Mediated Foreign Language Instruction.* EasyChair Preprint 4251. https://easychair.org/publications/preprint_download/kxvw

Maldonado, M. (2018). Animatic - El storyboard de hoy. Blog Industria Animación.https://www.industriaanimacion.com/2018/06/animatic-storyboard-de-hoy/

Moure, O. (1999). *El acento en las palabras de dos sílabas.* http://www.ompersonal.com.ar/ompronounce/unit11/page1.htm

Sampieri, R. H. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw Hill México.

Simon, M. (2007). *Storyboard motion in art.* Focal Press.

Systems, V. (2013). *Inglés: grado superior.* McGraw-Hill España. https://elibro-net.bdigital.sena.edu.co/es/ereader/senavirtual/50221?page=1

Valera, O. (2009). *Metodología de la investigación educacional.* P. y Educación.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autores	Johnier Felipe Perafán Ledezma	Experto Temático 3D	Centro de Servicios y Gestión Empresarial CESGE. Regional Antioquia.	Diciembre 2021
	Fabian Andrés Gómez Pico	Experto Temático 3D	Centro de Servicios y Gestión Empresarial CESGE. Regional Antioquia.	Diciembre 2021
	Paulo César Hernández	Experto Temático	CENIGRAF. Regional Distrito Capital	Diciembre 2021
	Marisol Osorio Beltrán	Líder Sennova	Centro de Formación en Diseño Confección y Moda. Regional Antioquia	Noviembre de 2020

	Luz Mila Pacheco Fuentes	Diseñadora instruccional	Centro de Diseño y Metrología Regional Distrito Capital	Noviembre de 2020
	Elkin Rodolfo Moreno Merchan	Experto temático	Centro de Formación de Talento Humano en Salud. Regional Distrito Capital	Febrero 2021
	Oscar Absalón Guevara	Diseñador instruccional	Centro de Gestión Industrial. Regional Distrito Capital	Diciembre 2021
	Silvia Milena Sequeda Cárdenas	Metodóloga	Centro de diseño y metrología. Regional Distrito Capital.	Febrero de 2022
	Rafael Neftalí Lizcano Reyes	Responsable del equipo de desarrollo curricular	Centro Industrial del Diseño y la Manufactura. Regional Santander	Febrero de 2022
	José Gabriel Ortiz Abella	Corrector de estilo	Regional Distrito Capital. Centro de Diseño y Metrología.	Febrero del 2022.