PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL
FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. Identificación de la guía de aprendizaje

- **Denominación del programa de formación**: Técnico en integración de contenidos digitales
- **Código del programa de formación**: 524704
- **Nombre del proyecto:** Desarrollo de estrategias digitales para la creación de contenidos y piezas multimedia para sitios web
- **Fase del proyecto:** Planeación.
- **Actividad de proyecto:**
  - Diseñar la estructura y los elementos gráficos y audiovisuales de la estrategia.
- **Competencias**:

  Técnica:
  - **220501102**. Integrar elementos multimedia de acuerdo con las técnicas y las herramientas de producción digital.

  Transversales:
  - **220501046.** Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información.

  Claves:
  - **240201524.** Desarrollar procesos de comunicación eficaces y efectivos, teniendo en cuenta situaciones de orden social, personal y productivo.
  - **220201501.** Aplicación de conocimientos de las ciencias naturales de acuerdo con situaciones del contexto productivo y social.
  - **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 alcanzar**:

  Técnicas:
  - **220501102-1.** Realizar los contenidos digitales de acuerdo con los fundamentos de diseño y el lenguaje audiovisual.
  - **220501102-2.** Elaborar el *storyboard* teniendo en cuenta las características del guion de la estrategia digital.

  Transversales:
  - **220501046-1.** Seleccionar herramientas de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) de acuerdo con las necesidades identificadas.
  - **220501046-2.** Usar herramientas TIC, de acuerdo con los requerimientos, manuales de funcionamiento, procedimientos y estándares.
  - **220501046-3.** Verificar los resultados obtenidos, de acuerdo con los requerimientos.
  - **220501046-4**. Implementar buenas prácticas de uso, de acuerdo con la tecnología empleada.

  Claves:
  - **240201524-1.** Interpretar el sentido de la comunicación como medio de expresión social, cultural, laboral y artística.
  - **240201524-2.** Decodificar mensajes comunicativos en situaciones de la vida social y laboral, teniendo en cuenta el contexto de la comunicación.
  - **240201524-3**. Validar la importancia de los procesos comunicativos teniendo en cuenta criterios de lógica y racionalidad.

- **240201524-4.** Aplicar acciones de mejoramiento en el desarrollo de procesos comunicativos según requerimientos del contexto.
- **220201501-1.** Aplicar fundamentos de la física en la resolución de problemas de acuerdo con los requerimientos del contexto productivo.
- **220201501-2.** Interpretar los cambios que se presentan en los cuerpos según los principios y leyes físicas.
- **220201501-3.** Organizar proceso productivo de forma ordenada y sistemática según los cambios físicos que ocurren en el contexto.
- **220201501-4.** Proponer acciones de mejora en su contexto de acuerdo con principios físicos.
- **240202501-1**. Comprender información básica oral y escrita en inglés acerca de sí mismo, de las personas y de su contexto inmediato en realidades presentes e historias de vida.

- **Duración de la guía**: 383 horas
  - Técnicos: 194 horas
  - Transversales: 48 horas
  - Claves: 141 horas

2. Presentación

Estimado(a) aprendiz, bienvenido(a) a la guía de aprendizaje Nº 1 del programa de formación Técnico en integración de contenidos digitales. La presente guía comprende la competencia técnica “Integrar los componentes gráficos y audiovisuales establecidos en la estrategia digital”, en la que se abordan actividades que le permitirán afianzar los conocimientos adquiridos en el componente formativo “Contenido digital”, relativos al desarrollo de habilidades para la elaboración de contenidos gráficos digitales y contenidos audiovisuales a través de los fundamentos y elementos del diseño y el lenguaje audiovisual.

Así mismo, se desarrolla la competencia “Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información”, donde la informática se encarga del estudio del *hardware*, las redes de datos y el *software* necesario para tratar la información de manera automática y se convierte en factor primordial a la hora de gestionar la información y datos en formato digital para la realización y construcción de contenidos gráficos y audiovisuales, posibilitando el uso de las herramientas de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) de acuerdo con las necesidades de procesamiento de información y comunicación.

De igual manera, se debe saber que las habilidades comunicativas se establecen desde lo verbal o digital, además de lo no verbal o analógico. Por ello, el llamado es a repensar la escritura y la oratoria como procesos de crecimiento personal y profesional, con miras a desarrollar procesos de comunicación eficaces y efectivos, teniendo en cuenta situaciones de orden social, personal y productivo, invitando a ver la naturaleza de la comunicación en diversos contextos y procesos dialógicos, en la que se asumen diferentes actitudes en relación con el otro y que condicionan la construcción de relaciones personales y profesionales, lo anterior permite alcanzar la competencia “Desarrollar procesos de comunicación eficaces y efectivos, teniendo en cuenta situaciones de orden social, personal y productivo”.

Así mismo, se aborda la competencia “Aplicación de conocimientos de las ciencias naturales de acuerdo con situaciones del contexto productivo y social”, en la que el contenido principal le permitirá conocer los conceptos básicos de la física, cinemática, dinámica, conservación de la energía, termodinámica, electromagnetismo, oscilaciones y ondas, sus representaciones matemáticas, desarrollo de ecuaciones,

aplicaciones, representaciones gráficas, análisis de los datos y lograr la capacidad de analizar las más diversas teorías de la física y sus ramas, aquí mencionadas. Su finalidad es lograr su entrada al universo de todo lo posible, al diferenciar entre la mecánica clásica y la mecánica cuántica.

En consecuencia, a través de la experimentación, como estrategia didáctica, se permite fomentar las habilidades de pensamiento científico: hipótesis, pregunta y argumentación, en escenarios reflexivos, lúdicos y excitantes para los aprendices. Las actividades propuestas en esta guía ayudarán a adquirir los conceptos, la adquisición de habilidades metodológicas para la identificación y aplicación de conocimientos de las ciencias naturales de acuerdo con situaciones del contexto productivo y social acorde con los desarrollos tecnológicos de vanguardia.

Por último, para abordar el 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 (4) 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.

En esta guía encontrará la descripción de cada actividad y las indicaciones necesarias para su presentación y entrega. Estas actividades pretenden seguir un proceso que va de menos a más, en la aplicación de los conocimientos aportados en el componente formativo.

Recuerde desarrollar con excelencia y responsabilidad la presente guía, lo que incluye cumplir con la asistencia a la formación, el envío oportuno de las evidencias de aprendizaje y la participación en la realización y socialización de las actividades propuestas.

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 planeación del proyecto formativo. “Integrar elementos multimedia de acuerdo con las técnicas y las herramientas de producción digital”, “Desarrollar procesos de comunicación eficaces y efectivos, teniendo en cuenta situaciones de orden social, personal y productivo”, “Aplicación de conocimientos de las ciencias naturales de acuerdo con situaciones del contexto productivo y social”, e “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”.

A continuación, se presenta la organización de las evidencias asociadas a cada competencia, cada evidencia contempla un tiempo de desarrollo y entrega, tenga en cuenta que cada semana debe presentar las evidencias indicadas en el cuadro de la guía 1, y de acuerdo con las orientaciones recibidas por su instructor; en esta guía encontrará la descripción de cada actividad y las indicaciones necesarias para su presentación y entrega.

Competencia	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6	Semana 7	Semana 8	Semana 9	Semana 10
220501102	Cuestionario: fundamentos del diseño y teoría del color. GA1-220501102-AA1-EV01.	Pieza gráfica a partir de los elementos del diseño gráfico. GA1-220501102-AA1-EV02.		Definición de la estrategia digital. GA1-220501102-AA1-EV03.	Guion técnico del video corporativo. GA1-220501102-AA1-EV04.		*Wireframe* de la página web. GA1-220501102-AA1-EV05.	*Storyboard* del video corporativo. GA1-220501102-AA2-EV01.		

Horas por semana	15	10	10	15	20	20	20	32	26	26
220501046	Mapa conceptual sobre *software* y servicios de internet. GA1-220501046-AA1-EV01.	Taller sobre la utilización de las herramientas de ofimática. GA1-220501046-AA2-EV01.		Informe de mejora de productos con la incorporación de TIC. GA1-220501046-AA3-EV01.						
Horas por semana	12	12	12	12						
240201524				Video de la comunicación como expresión humana. GA1-240201524-AA1-EV01.		Informe de creación de contenidos comunicativos. GA1-240201524-AA2-EV01.				
Horas por semana				12	12	12	12			
220201501		Cuestionario. GA1-220201501-AA1-EV01.	Video expositivo sobre experimento de aplicación. GA1-220201501-AA2-EV01.		Informe de laboratorio. GA1-220201501-AA3-EV01.		Video expositivo sobre experimento de aplicación. GA1-220201501-AA4-EV01.	Bitácora de procesos desarrollados en la competencia. GA1-220201501-AA4-EV02.		
Horas por semana		12	12		6	6	6	6		
240202501	Cuestionario. GA1-240202501-AA1-EV01.	Video presentación. GA1-240202501-AA1-EV02.							Folleto. GA1-240202501-AA2-EV01.	
Horas por semana	12	6	6						10	11
Horas Totales	39	40	40	39	38	38	38	38	36	37

3.1. Actividades de aprendizaje de la competencia. Integrar elementos multimedia de acuerdo con las técnicas y las herramientas de producción digital (220501102)

3.1.1. Actividad de aprendizaje GA1-220501102-AA1. Realizar contenidos audiovisuales y el manual de identidad de la estrategia digital

Dentro del proceso de formación como aprendiz debe apuntar al desarrollo del proyecto formativo que, en este caso, consiste en el desarrollo de estrategias digitales para la creación de contenidos y piezas multimedia para sitios web; la realización de las guías le permitirá avanzar en cada una de las fases que posibilitan la puesta en marcha del proyecto y los conocimientos del proceso de formación.

Tenga en cuenta que para dar inicio al proyecto formativo y realizar las primeras evidencias en relación con la fase de planeación, debe hacer lectura y revisión del material formativo y el desarrollo del mismo se dará a partir del tránsito por cada una de las actividades de aprendizaje.

Duración: 110 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del componente formativo "**Contenido digital"**.

Evidencias: con el desarrollo de las evidencias propuestas en la presente guía podrá reconocer conceptos e incorporarlos en las producciones que deberá realizar como parte del proceso formativo.

- **Evidencia GA1-220501102-AA1-EV01. Cuestionario: fundamentos del diseño y teoría del color**

Para desarrollar la presente evidencia, consulte la temática sobre los fundamentos de diseño gráfico, entre los que se encuentra la teoría del color, que se detalla en el componente formativo "**Contenido digital"**. En dicho componente encontrará conceptos, gráficas y videos 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, lo invito a responder las preguntas que se encuentran en el **Cuestionario evaluativo sobre fundamentos del diseño y teoría del color,** para ello, es importante explorar los recursos sugeridos, con el fin de apropiarse de las temáticas propuestas y lograr un aprendizaje significativo.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** cuestionario con preguntas de acuerdo con la información brindada en el tercer nivel.
- **Formato:** evaluación en línea.
- **Extensión:** 40 minutos aproximadamente de la prueba.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio **Cuestionario. fundamentos del diseño y teoría del color. GA1-220501102-AA1-EV01.**

- **Evidencia GA1-220501102-AA1-EV02. Pieza gráfica a partir de los elementos del diseño gráfico**

Para cumplir con los objetivos de la actividad del proyecto y la competencia técnica definida, como aprendiz del programa Técnico en integración de contenidos digitales, deberá adquirir habilidades referidas a la elaboración de tres tipos de producto: digital, gráfico y audiovisual tanto en 2D como en 3D.

Cada una de las actividades de aprendizaje, abordan los contenidos teóricos, los cuales deben ir acompañados de la adquisición de las destrezas prácticas que se consiguen por medio de la producción del contenido que cada resultado de aprendizaje determine; atendiendo a su vez a la elaboración de productos o contenidos que permitan diseñar la estrategia digital en la que se integrarán dichos contenidos, completando así, el proceso que persigue la competencia técnica.

Con el ánimo de que los contenidos que se produzcan permitan integrar la estrategia digital y vivenciar el proceso de creación de contenidos digitales, se propone la presente evidencia, así como, las demás evidencias técnicas asociadas a cada una de las guías (1, 2, 3 y 4), que estarán encadenadas y planteadas de manera tal que atiendan al desarrollo de las tres fases del proyecto formativo: planeación, producción y validación.

Para iniciar este proceso creativo, se le entregará el perfil de la empresa **Repsol**, que servirá como cliente guía. En el documento **Anexo_Perfil_del_cliente_y_objetivo_de_la_estrategia_digital_220501102-AA1-EV02** encontrará los aspectos clave de la empresa que le permiten guiar la construcción de los contenidos y productos, así como también, los objetivos establecidos para el desarrollo de la estrategia digital.

Una de las primeras piezas gráficas con las que debe contar la estrategia digital es con el logotipo, ya que este sirve de carta de presentación de la empresa. Así, a partir del desarrollo de esta evidencia podrá reconocer los elementos principales del diseño gráfico y aplicarlos en la creación de su primera pieza gráfica. La realización del logotipo le llevará previamente a plantear y definir los elementos principales que

comprenderá el manual de identidad corporativo (definición de colores, línea de diseño, tono de comunicación, entre otros.).

Para realizar esta evidencia, es necesario iniciar con la revisión de los contenidos del componente formativo "**Contenido digital"**, incluyendo los enlaces y videos referidos a los conceptos, importancia y características de los elementos del diseño gráfico.

Posteriormente, para comprender el procedimiento de elaboración de un logo, le será de mucha utilidad consultar los siguientes recursos que con seguridad le ayudarán en el desarrollo de la evidencia:

a) Consulte el artículo *Consejos y pasos para diseñar un buen logotipo, con ejemplos* que se encuentra en el enlace https://www.arturogarcia.com/consejos-para-disenar-un-logotipo/
b) Explore algunas herramientas en: *Diseñar un logo es muy fácil*. https://www.canva.com/es_co/crear/logos/
c) Apoye su diseño en herramientas como Envato, Tailor brand y otras del tipo.

Una vez que se sienta preparado para abordar la actividad de manera práctica, se encontrará listo para iniciar el proceso creativo del diseño gráfico:

- El primer elemento que se debe tener en cuenta para realizar el logotipo es el *briefing* o *brief*, que se refiere a un documento informativo que brinda datos de utilidad para el desarrollo de una acción, campaña o estrategia. En este caso, para obtener la información de su cliente, debe remitirse al documento **Anexo_Perfil_del_cliente_y_objetivo_de_la_estrategia_digital_220501102-AA1-EV02.**

- Con la información clara, defina el tipo de logotipo que realizará: imagotipo, isotipo, isologo.

- Busque referentes, haga una lluvia de ideas; encuentre la fuente de inspiración.

- Inicie la fase de bocetos combinando texto, imagen, colores, entre otros. Puede utilizar herramientas de diseño de logos como las vistas anteriormente, pero tenga en cuenta que se evaluarán sus conocimientos de diseño aplicados al resultado final.

- Analice cada una de las primeras propuestas, si cumplen con los requisitos, y cuando tenga una selección final, realice tres capturas de pantalla del proceso.

- Tenga en cuenta que no se valorarán copias exactas, muy cercanas o cercanas de otros logotipos.

- Utilice cualquier programa de diseño que le resulte apropiado para su producto.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** diseño de pieza gráfica: logotipo de empresa.
- **Formato**: documento en PDF donde se incluya el diseño final y capturas de pantalla donde se evidencia el proceso de construcción en al menos tres etapas distintas.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio **Pieza gráfica a partir de los elementos del diseño gráfico. GA1-220501102-AA1-EV02.**

- **Evidencia GA1-220501102-AA1-EV03. Definición de la estrategia digital**

Estimado aprendiz, los contenidos que se produzcan a partir del desarrollo de cada una de las evidencias están relacionados con el cliente previamente definido, al igual que los objetivos de la estrategia digital, atendiendo a la consecución del proyecto formativo.

En todo caso, esta definición previa solo contempla algunos aspectos de los muchos que recoge la estrategia digital, por lo que el ejercicio que propone esta evidencia debe ser completado por usted, detallando el total de elementos que la componen.

Para desarrollar esta actividad es necesario acudir nuevamente al componente formativo "**Contenido digital"** y repasar el contenido del punto 6. Estrategia digital. De igual manera, tenga en cuenta el documento **Anexo_Perfil_del_cliente_y_objetivo_de_la_estrategia_digital_220501102_AA1_EV02,** donde se encuentra el concepto teórico de la estrategia digital: tipo de estrategia elegida y objetivos de la misma.

Así mismo, debe revisar los siguientes enlaces para obtener información adicional sobre el tema.

- Estructura de un plan de marketing digital: https://www.wearemarketing.com/es/blog/paso-a-paso-estructura-de-un-plan-de-marketing-digital.html
- Cómo hacer un plan de marketing digital: https://raiolanetworks.es/blog/plan-de-marketing-digital/

Finalmente, utilice como guía el documento **Anexo_estrategia_digital_220501102_AA1_EV03,** para desarrollar la estrategia completa como la propuesta de trabajo que será presentada al cliente. Esta evidencia le permitirá comprender el proceso que engloba la definición de la estrategia digital como herramienta efectiva para alcanzar los objetivos planteados por una empresa a nivel de marketing.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** documento de la estrategia digital
- **Formato**: documento en PDF
- Para hacer envío de la evidencia relacionada remítase al área de actividades y ubique el enlace correspondiente a **Definición de la estrategia digital. GA1-220501102-AA1-EV03**

- **Evidencia GA1-220501102-AA1-EV04. Guion técnico del video corporativo**

Uno de los contenidos digitales más utilizados actualmente es el video. Este formato es, en la mayoría de las ocasiones, el mejor medio de comunicación para exponer ideas y mensajes de forma clara, dinámica y entretenida. Así mismo, el video se ha convertido en la mejor herramienta para transmitir información sobre las marcas que aprovechan la multitud de canales (digitales o no) en los que puede transmitirse, para llegar a un número mayor de consumidores.

Entender el lenguaje audiovisual y hacer uso de él para la creación de contenidos digitales es una de las evidencias clave para la actividad de aprendizaje de la competencia. Por tanto, se plantea la realización de un video corporativo o institucional, ya que este contenido específico contribuye a dar forma a la estrategia digital planteada.

Al igual que otros contenidos definidos previamente, la realización de un video abarca distintas etapas a través de las cuales se va configurando lo que será el resultado final. La primera de esas etapas es la construcción del guion técnico que servirá de guía al momento de convertir las ideas en imágenes. Para

conocer la definición, los tipos y algunos ejemplos, revise el componente formativo "**Contenido digital"** y diríjase al apartado sobre el guion audiovisual. Igualmente, consulte **Anexo_Esquema_guión_técnico_220501102_AA1_EV04** para desarrollar este elemento del video institucional.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** documento guion técnico.
- **Formato**: documento en PDF.
- Para hacer envío de la evidencia relacionada remítase al área de actividades y ubique el enlace correspondiente a **Guion técnico del video corporativo. GA1-220501102-AA1-EV04.**

- **Evidencia GA1-220501102-AA1-EV05. *Wireframe* de la página web**

El proceso de formación posibilita adquirir conocimientos en el diseño para páginas web, ya que este formato es actualmente uno de los más requeridos para vehiculizar contenido a través de internet, al igual que la herramienta más apropiada para la digitalización de los negocios y empresas. Esta evidencia comprende la realización del *wireframe*, o primer esquema del diseño visual de la página web que incluye la estrategia digital y que se irá realizando en las distintas fases del proceso.

Para comenzar, al igual que en todas las evidencias que corresponden a esta guía, recuerde consultar el componente formativo "**Contenido digital"** donde encontrará la definición de *wireframe* y el uso que se hace en el diseño web. Esta revisión le permite conocer que, para llegar a la definición de este esquema debe realizar algunos pasos previos, por lo que se propone reflexionar sobre el proceso estructurado que comprende el diseño de páginas web y las etapas determinadas que se desarrollan de manera secuencial.

Tenga en cuenta, que en las dos etapas iniciales están las claves para el desarrollo del *wireframe*, relacionadas a continuación:

1. **Contacto inicial**: incluye la obtención de la información en reunión con el cliente; allí se definen los objetivos, se realiza el *briefing*, se define el alcance y *benchmarking*. Para este ejercicio, esta información se encuentra en el **Anexo_Perfil_del_cliente_y_objetivo_de_la_estrategia_digital_220501102-AA1-EV02.**
2. **Planificación:** construcción del mapa de navegación y definición de UX.

En todo caso, las reflexiones que realice alrededor de estos puntos tienen como finalidad encaminarlo en el desarrollo de la evidencia detallada, por lo tanto, no es necesario realizar una entrega formal de ellos, ya que deben estar incorporados en las evidencias requeridas hasta el momento, pero son elementos claves en el momento de la definición.

Una vez que se definen estos aspectos, es posible realizar el *wireframe*. Para ello, además del componente formativo, debe consultar también los enlaces que se proponen a continuación:

a) Consulte la web *¿Cómo hacer un wireframe?:* https://www.sleepydays.es/2016/04/que-es-como-hacer-wireframe.html

b) Revise el video: *Cómo estructurar un sitio web:* https://www.youtube.com/watch?v=PmmQjLqJQlY

c) Conozca algunas aplicaciones y páginas web de diseño en *Herramientas gratis para diseño de wireframe*: https://www.youtube.com/watch?v=BwJC6kdrWvc

Finalmente, elija la herramienta de diseño de *wireframe* que más le genere mayor agrado y realice el esquema solicitado, tenga presente las indicaciones previas.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** *wireframe* de la página web.
- **Formato**: documento en PDF de *wireframe* digital y captura de pantalla o fotografía de *wireframe* en lápiz y papel.
- Para hacer envío de la evidencia relacionada remítase al área de actividades y ubique el enlace correspondiente a ***Wireframe* de la página web. GA1-220501102-AA1-EV05.**

3.1.2 Actividad de aprendizaje GA1-220501102-AA2. Elaborar el guion visual de la estrategia digital

Duración: 84 horas.

Materiales de formación: esta actividad se centra en la realización del *storyboard*. Para su desarrollo es importante la lectura y análisis del componente formativo "**Contenido digital",** en el apartado específico sobre el *storyboard* y sus distintos formatos.

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

- **Evidencia GA1-220501102-AA2-EV01. *Storyboard* del video corporativo**

Continuando con el proceso planteado en la presente guía en la elaboración de contenidos para integrar en la estrategia digital, una vez realizado el guion técnico para el video institucional, es necesario elaborar el *storyboard*, como paso siguiente del guion. El *storyboard*, ayudará a observar la secuencia del producto audiovisual en grupos de ilustraciones que funcionan como la previsualización de los contenidos que se van a realizar. En los documentos del programa, se encuentra el **Anexo_Storyboard_220501102_AA2_EV01**, donde encontrará ejemplos que le facilitarán para su construcción.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** *storyboard* del video corporativo.
- **Formato:** documento PDF.
- **Extensión:** mínimo una hoja, máximo dos.
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio a ***Storyboard* del video corporativo GA1-220501102-AA2-EV01.**

3.2. Actividades de la competencia utilizar herramientas informáticas de acuerdo con necesidades de manejo de información (220501046)

3.2.1. Actividad de aprendizaje GA1-220501046-AA1. Reconocer *software* de sistemas, *software* de programación y *software* de aplicaciones

Para la elaboración adecuada de las evidencias el aprendiz debe demostrar la apropiación del conocimiento en el componente formativo **"Tecnologías de la información TIC",** referente a los temas de *software* e internet. El objetivo de la actividad es la identificación y apropiación de los conceptos sobre el *software*, su clasificación y las herramientas que ofrece *internet*, aplicando la estrategia de la lluvia de ideas.

Duración: 10 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del componente formativo "**Tecnologías de la información TIC**".

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

- **Evidencia GA1-220501046-AA1-EV01. Mapa conceptual sobre *software* y servicios de internet**

Realizar un mapa conceptual sobre los tipos de *software* y servicios de internet, utilizando figuras, frases cortas y colores. Para la elaboración del mapa conceptual debe ser creativo y se recomienda:

- Exploración de la plataforma y documentos guía del programa de formación.
- Prestar atención a las características y componentes propios de los tipos de *software* y servicios de internet, presentados en los recursos educativos digitales del componente.
- Simultáneamente tomar nota de los elementos que considere relevantes sobre tipos de *software* y servicios de internet para incluirlos en el mapa conceptual.
- Puede revisar el material tantas veces como lo considere necesario, lo importante es que sea una construcción propia a partir del análisis de la información presentada, su experiencia y/o material complementario.
- Incluya aspectos relevantes sobre los tipos de *software* y recursos de internet para el área ocupacional de su desempeño.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** mapa conceptual sobre los tipos de *software* y servicios de internet.
- **Formato:** PDF con el desarrollo del mapa y en la parte inferior derecha 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 conceptual sobre *software* y servicios de internet. GA1-220501046-AA1-EV01.**

3.2.2. Actividad de aprendizaje GA1-220501046-AA2. Desarrollar un taller práctico sobre los términos y funcionalidades de la ofimática

Para la elaboración adecuada de las evidencias el aprendiz debe apropiar lo mostrado en el componente formativo **"Tecnologías de la información TIC"**, en los temas de ofimática y evaluación. El objetivo de esta actividad es el dominio de herramientas ofimáticas y colaborativas, aplicando la estrategia de aprender haciendo, mediante la resolución de un taller propuesto.

Duración: 30 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del componente formativo **"Tecnologías de la información TIC".**

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

- **Evidencia GA1-220501046-AA2-EV01. Taller sobre la utilización de las herramientas de ofimática.**

Realizar un taller práctico con las herramientas ofimáticas, tomando como base los temas presentados en el componente formativo **"Tecnologías de la información TIC".** Para la elaboración del taller se debe tener en cuenta:

- **Parte 1.** Realizar el taller sobre la aplicación de herramientas informáticas que se presenta en el ***Anexo_TallerOfimatica_220501046_AA2_EV01*.** Este taller se debe realizar de manera individual.

- **Parte 2.** Tomando como base el siguiente enlace sobre el uso de Trello https://blog.trello.com/es/como-usar-trello, se debe elaborar un tablero de Trello y realizar las diferentes acciones descritas en el enlace (incluir múltiples tarjetas, elementos *checklist*, fondos personalizados y responsabilidades). Se deben organizar equipos de máximo cinco integrantes para mostrar el tablero creado, el cual debe compartirse además con el instructor.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** se debe entregar un archivo comprimido que contenga:
  - El archivo en formato Word con la parte 1 de la actividad, es decir, el taller sobre herramientas ofimáticas.
  - Un documento que describa las acciones realizadas en la parte 2 de la actividad, es decir, la construcción del tablero en Trello, además de la dirección de acceso al mismo. El informe debe incluir las dificultades encontradas en el uso de esta herramienta.
- **Formato:** el archivo comprimido en formato RAR o ZIP.
- **Extensión:** libre.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio **Taller sobre la utilización de las herramientas de ofimática GA1-220501046-AA2-EV01.**

3.2.3. Actividad de aprendizaje GA1-220501046-AA3. Elaborar un informe sobre la mejora de productos con la incorporación de TIC

Para la elaboración adecuada de las evidencias el aprendiz debe demostrar la apropiación del componente formativo **"Tecnologías de la información TIC"**, en el tema de mejora continua. El objetivo de esta actividad es identificar y reconocer la importancia de la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los procesos relacionados con las diferentes áreas y su injerencia en la mejora de la productividad.

Duración: 8 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del componente formativo **"Tecnologías de la información TIC".**

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

- **Evidencia GA1-220501046-AA3-EV01. Informe de mejora de productos con la incorporación de TIC.**

Elaborar un informe sobre las mejoras que pueden realizarse a los diferentes procesos y productos del área de ocupación con la incorporación de las TIC. Para esto debe tener en cuenta:

- Plantear las mejoras que ofrece la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), en lo concerniente con las herramientas ofimáticas y colaborativas.
- Identificar los aspectos y procesos del área de ocupación que se pueden fortalecer con la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).
- Presentar el informe de forma creativa, por ejemplo, a través de cuentos, caricaturas, etc., haciendo uso de una herramienta TIC en línea.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** informe sobre las mejoras que pueden realizarse a los diferentes productos y procesos del área de ocupación con la incorporación de TIC.
- **Formato:** PDF.
- **Extensión:** máximo 10 hojas.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio. **Informe de mejora de productos con la incorporación de TIC. GA1-220501046-AA3-EV01.**

3.3 Actividades de la competencia desarrollar procesos de comunicación eficaces y efectivos, teniendo en cuenta situaciones de orden social, personal y productivo (240201524)

3.3.1. Actividad de aprendizaje GA1-240201524-AA1. Aplicar los componentes de la comunicación y argumentar sus procesos, de acuerdo con las diferentes situaciones comunicativas

Duración: 24 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y el análisis de los componentes formativos **"Comunicándonos"** y **"Argumentación".**
Evidencias: a continuación, se describen las acciones y las correspondientes evidencias que conforman la actividad de aprendizaje:

- **Evidencia GA1-240201524-AA1-EV01. Video la comunicación como expresión humana**

El proceso de comunicación se centra en generar una articulación entre cómo y para qué nos comunicamos. Por ello, esta evidencia busca que, a través de la realización de un escrito y la posterior grabación de un video, se exprese una situación problémica del entorno profesional (o área de formación) y que conlleve a la resolución de esta. Un ejemplo de ello sería algún problema comunicativo en el entorno laboral que requiera solución: flujos de información inadecuados entre diferentes áreas, poca asertividad

en la comunicación entre líderes y colaboradores, lenguaje técnico y de poca comprensión para todos. Por favor, tenga en cuenta la siguiente estructura:

- Piense en una situación problémica como tema central para ser tratado en el video y busque la manera de darlo a conocer de forma que impacte al receptor, desde el componente comunicacional.
- Elabore un escrito donde se plasmen todas las ideas frente a la situación problémica. Puede seleccionar el tipo de texto: científico-técnico o narrativo, a partir de los conocimientos adquiridos en los componentes formativos **"Comunicándonos"** y **"Argumentación".**
- Luego, mediante un video, exponga el tema tratado en el escrito y, al finalizar, justifique el tipo de texto que eligió (el porqué). Para la realización del video, puede utilizar la cámara del computador o el celular, incluso, herramientas en línea que le permitan animar, editar, musicalizar y demás, como Powtoon, Loom, entre otros.
- Para finalizar, elabore una síntesis del escrito, en la cual relacione los aspectos más importantes de la situación problémica seleccionada.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** escrito tipo síntesis y video sobre la situación problémica de su entorno profesional (o área de formación).
- **Formato:** un documento en PDF y un video en formato MOV, MP4 o AVI.
- **Extensión:** escrito tipo síntesis de máximo 2 páginas y video de máximo 3 minutos.
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio **Video de la comunicación como expresión humana. GA1-240201524-AA1-EV01.**

3.3.2. Actividad de aprendizaje GA1-240201524-AA2. Comunicar asertivamente, con cohesión y coherencia léxica, basado en los procesos comunicativos que se dan en el contexto del desempeño laboral

Duración: 24 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad, es importante la lectura y el análisis de los componentes formativos **"Relacionando"** y **"Escribiendo".**

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

- **Evidencia GA1-240201524-AA2-EV01. Informe creación de contenidos comunicativos**

La comunicación asertiva se constituye en la habilidad que tienen los seres humanos para comunicar, transmitir y recibir mensajes, ideas, sentimientos, creencias, posturas u opiniones, propios o ajenos, de manera honesta, clara, oportuna y respetuosa, de un tema o situación en particular, que se inscriben en los diferentes contextos a lo largo de la vida. Por lo tanto, el desarrollo de esta evidencia implica un proceso escritural que dará cuenta de su capacidad para comunicarse atendiendo a la estructura gramatical, la semiótica, cohesión y coherencia léxica en la producción de texto.

A continuación, se describe la secuencia de acciones que se debe tener presente para realizar esta actividad:

1. Retome la situación problémica que eligió para el desarrollo de la evidencia anterior "**Video de la comunicación como expresión humana**".
2. Realice un ejercicio investigativo que le permita profundizar en el estudio de la situación problémica. Para ello, haga uso de algunas de las técnicas de registro de información (previamente estudiadas, en el componente formativo **"Interpretando"**), de esta manera, podrá organizar la información y tener un panorama más amplio y claro de la situación que deberá desarrollar en la siguiente orientación.
3. Elabore un informe donde dé cuenta de los elementos y procesos propios de la situación problémica, que deberá estar en estrecha relación con la profesión que usted desempeñará al finalizar este proceso formativo y el contexto en el que se desenvolverá. Para su elaboración, elija el tipo de texto que desea escribir: científico-técnico o narrativo, basado en lo descrito en el componente formativo **"Escribiendo".**
4. El informe deberá contener lo siguiente:
    a. **Encabezado**: título del informe, autor (nombre y apellidos completos), nombre del programa y fecha de realización.
    b. **Palabras claves:** por lo menos 5 palabras clave que se utilizarán en el contexto del informe.
    c. **Introducción:** descripción del tipo de texto, el tema abordado y su importancia.
    d. **Desarrollo:** corresponde al cuerpo del trabajo, donde se explica detalladamente el desarrollo de los aspectos enunciados en la introducción. En él se deberá:
        i. Exponer la problemática haciendo referencia a los aspectos más relevantes.
        ii. Presentar argumentos que complementen los aspectos relevantes que se señale; para ello, puede hacer uso de la información que recolectó en el proceso investigativo previo a la escritura del informe, haciendo uso de las referencias bibliográficas en normas APA, gráficos y demás elementos que considere necesarios.
        iii. Presentar su postura frente a la problemática.
        iv. Debe existir cohesión y coherencia léxica; para ello, haga uso de los conectores.
        v. Utilizar adecuadamente los signos de puntuación, interrogación y admiración, y la acentuación.
    e. **Conclusiones:** presente las conclusiones a las que llegó luego de haber realizado la investigación y escrito el informe.
    f. **Bibliografía:** presente las referencias bibliográficas utilizadas para la elaboración del informe. Recuerde que lo debe hacer siguiendo la normativa APA (componente formativo **"Escribiendo"**).

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** informe de la escritura como forma de comunicación asertiva, con la siguiente estructura: encabezado, palabras clave, introducción, desarrollo, conclusiones y bibliografía.
- **Formato:** PDF.
- **Extensión:** tres páginas, arial 11, espacio sencillo.
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio. **Informe creación de contenidos comunicativos. GA1-240201524-AA2-EV01.**

3.4 Actividades de aprendizaje de la competencia. Aplicación de conocimientos de las ciencias naturales de acuerdo con situaciones del contexto productivo y social (220201501)

3.4.1. Actividad de aprendizaje GA1-220201501-AA1. Reconocer los principios y leyes físicas aplicados al contexto productivo

Para esta competencia, es importante dar una respuesta planeada y organizada a los cambios, es decir, encaminar actuaciones y adaptarse a los retos en la creación de una estrategia que posibilite establecer las medidas necesarias para el análisis de problemas que bien podrían solucionarse a través de modelos matemáticos presentados con su respectiva aplicación en el entorno productivo y social.

Así es como se ha logrado desarrollar elementos o equipos que fortalecen la tecnificación del sector productivo y social, con aparatos y aplicaciones que permiten disminuir tiempos de producción, realizar medidas con muy buena precisión, controlar los diferentes subsistemas (motores, válvulas, sistemas neumáticos, sistemas hidráulicos, entre otros) de una manera segura.

Esta actividad se centra en el reconocimiento de conceptos, principios y leyes fundamentales de la física aplicados al contexto productivo.

Duración: 12 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del componente de formación: "**La ciencia de las cosas".**

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

- **Evidencia GA1-220201501-AA1-EV01. Cuestionario**

Esta evidencia se centra en consolidar los conceptos, principios y leyes fundamentales de la física que permitan contextualizar la importancia del conocimiento de las ciencias naturales y sus aportes aplicados al contexto productivo y social.

Para su desarrollo es importante la lectura del componente formativo. Se resolverá un cuestionario que se emplea como técnica de evaluación. Dichas preguntas pueden ser:

- De carácter formativo, las cuales permiten determinar el nivel alcanzado de desarrollo de la competencia durante la formación.
- De carácter evaluativo, que determinan el dominio y el nivel máximo alcanzado en la competencia.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** evaluación tipo cuestionario.
- **Formato:** desarrollo en la LMS.
- **Duración:** 60 minutos.
- Para responder el cuestionario remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio para el desarrollo de la evidencia **Cuestionario. GA1-220201501-AA1-EV01.**

3.4.2. Actividad de aprendizaje GA1-220201501-AA2. Interpretar y explicar los cambios físicos de los cuerpos según las teorías, leyes y principios

- **Evidencia GA1-220201501-AA2-EV01. Video expositivo sobre experimento de aplicación**

Esta evidencia se centra en interpretar y explicar de manera clara las diferentes clases de medidas, gráficas y ecuaciones que describen los cambios físicos recurrentes en los cuerpos según las teorías, leyes y principios. Para su desarrollo es importante la lectura y análisis del componente formativo: “La ciencia de las cosas”. Con ello se espera evidenciar la importancia del conocimiento de las ciencias naturales y sus aportes aplicados al contexto productivo y social.

En cuanto a la estrategia didáctica de aprendizaje a través de la experimentación deberá presentar un video donde demostrará una de las tres leyes de Newton con un experimento donde presente la ley, su aplicación en el contexto productivo o social y su influencia en los procesos tecnológicos, avances actuales o próximos. En los documentos del programa se encuentra el **Anexo_Video_expositivo_220201501_AA2_EV01** donde se describen cada uno de los pasos y aspectos fundamentales para su construcción.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** URL del video expositivo cargado en YouTube.
- **Forma de presentación:**
  - El video exposición debe ser creativo, dinámico e innovador.
  - El tiempo del video exposición estará enmarcado entre los 3 a 7 minutos.
  - Se debe acompañar de imágenes reales.
  - El video exposición se debe cargar en el canal de YouTube del aprendiz y compartir en la evidencia la URL del sitio a donde se subió.
  - El video debe ser presentado por el aprendiz.
- Para hacer el envío del producto remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio para el envío de la evidencia **Video expositivo sobre experimento de aplicación. GA1-220201501-AA2-EV01.**

3.4.1. Actividad de aprendizaje GA1-220201501-AA3. Describir las manifestaciones de energía explicando las variables que intervienen según el contexto social y productivo

Esta actividad se centra en describir y explicar las manifestaciones de la energía, según el comportamiento de las variables que intervienen en los fenómenos físicos en un contexto social y productivo.

Duración: 12 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del componente de formación: **“La ciencia de las cosas”.**

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

- **Evidencia GA1-220201501-AA3-EV01. Informe de laboratorio**

La importancia de la conservación de la energía de un sistema permite hacer de manera eficiente el uso y aprovechamiento de esta, acudiendo a soluciones y alternativas creativas que ayudan a reducir el impacto en el medio ambiente, contando con recursos energéticos por mayor tiempo.

La energía de un sistema puede cambiar de forma, pero si la energía se conserva, debe seguir siendo la misma. Es probable que se encuentren sistemas que contienen energía cinética, energía potencial gravitacional, energía potencial elástica y energía térmica (calor) En los documentos del programa se encuentra el **Anexo_Guía_práctica_Informe_de_Laboratorio_220201501_AA3-EV01**, donde se describen cada uno de los pasos y aspectos fundamentales para su construcción.

En esta evidencia debe efectuar los cálculos y análisis físicos de la conservación de la energía y al finalizar deberá presentar un informe (de laboratorio) donde se evidencia la preparación de materiales, equipos, sistemas, inconvenientes, soluciones, procedimientos y materiales que fueron usados para los análisis.

Para ello se le recomienda tener en cuenta los siguientes elementos:

- Investigue los tipos de energía, los parámetros y sus variables.
- Realice un cuadro comparativo entre las energías cinética, potencial, eléctrica, térmica, eólica, solar, entre otras que conozca.
- Mencione cómo se transforman las energías de una a otra.
- Elabore un listado de parámetros físicos.
- Seleccione 3 parámetros del listado anterior para realizar análisis.
- Seleccione: materiales, elementos o aparatos de acuerdo con el análisis que va a realizar.
- Registre en un diagrama las recomendaciones para el análisis a realizar (alistamiento para experimento, elementos, observaciones antes del experimento, observaciones al final, conclusiones).
- Seleccione los materiales, insumos e instrumentos de acuerdo con el procedimiento de análisis de los parámetros seleccionados.
- Realice mediante lista de chequeo, el alistamiento de los materiales necesarios para el experimento.
- Realice el ajuste de los instrumentos y/o equipos a utilizar o el desarrollo del laboratorio de manera virtual.
- Realice, al menos, tres pruebas, tome fotos como evidencia y nota de las observaciones.
- Desarrolle los procedimientos de análisis de acuerdo con el parámetro.
- Haga un formato para registrar la información de los análisis y registre los resultados con sus respectivas gráficas y datos.
- Conclusiones, observaciones y describa la relación con situaciones del contexto productivo y social.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** informe Laboratorio con la información y elementos anteriormente mencionados (no olvide anexar las fotos de evidencia).
- **Formato:** Documento digital o físico.
- Para hacer el envío del producto remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio para el envío de la evidencia **Informe de laboratorio. GA1-220201501-AA3-EV01.**

3.4.1. Actividad de aprendizaje GA1-220201501-AA4. Realizar experimentos que permitan interpretar y argumentar fenómenos de acuerdo con los principios y leyes de la física conforme con el contexto productivo

Esta actividad experimental se centra en interpretar y argumentar fenómenos de acuerdo con los principios y leyes de la física conforme con el contexto productivo.

Duración: 12 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del componente de formación: **"La ciencia de las cosas**".

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

- **Evidencia GA1-220201501-AA4-EV01. Video expositivo sobre experimento de aplicación**

Esta evidencia experimental se centra en interpretar y explicar de manera clara las diferentes clases de medidas, gráficas y ecuaciones que describen los cambios físicos recurrentes en los cuerpos según las teorías, leyes y principios. Para su desarrollo es importante la lectura y análisis del componente formativo: **"La ciencia de las cosas".**

En cuanto a la estrategia didáctica de aprendizaje a través de la experimentación por medio de la pregunta y argumentación deberá presentar un video expositivo fundamentado en las temáticas de conservación de la energía, termodinámica, electromagnetismo, oscilaciones y ondas, interpretación de planos, datos y gráficas. A su vez, relacionar diez avances tecnológicos que involucran dichos temas.

En los documentos del programa se encuentra el **Anexo_Video_expositivo_220601501_AA4_EV01**, donde se describen cada uno de los pasos y aspectos fundamentales para su construcción.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** video expositivo.
- **Forma de presentación:**
  - El video exposición debe ser creativo, dinámico e innovador.
  - El tiempo del video exposición estará enmarcado entre los 3 a 7 minutos.
  - Se sugiere acompañarlo de imágenes reales.
  - La video exposición se debe cargar en el canal de YouTube del aprendiz y compartir en la evidencia la URL del sitio a donde se subió.
- Para hacer el envío del producto remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio para el envío de la evidencia **Video expositivo sobre experimento de aplicación. GA1-220201501-AA4-EV01.**

- **Evidencia GA1-220201501-AA4-EV02. Bitácora de procesos desarrollados en la competencia**

La bitácora es un proceso documental que permite la recopilación de un aprendizaje, que para este caso ha sido desarrollado a través de la guía con la estrategia didáctica de experimentación. En los documentos del programa se encuentra el **Anexo_Bitacora_220201501_AA4_EV02**, realice una lectura detallada del mismo. La bitácora a entregar debe tener los siguientes elementos:

- Portada.
- Introducción.

- Objetivos.
- Justificación.
- Antecedentes.
- Desarrollo:
  - Ubique la definición personal del concepto de física, principios y sus leyes fundamentales aplicadas al contexto productivo y social.
  - La URL de los dos videos expositivos.
  - El informe de laboratorio.
  - Registro fotográfico de los experimentos realizados.
  - Realizar una infografía donde resuma el contenido del componente formativo: **"La ciencia de las cosas".**
- Conclusiones.
- Bibliografía.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** bitácora.
- **Formato:** documento en formato PDF.
- **Extensión:** máximo 30 hojas.
- Para hacer el envío del producto remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio para el envío de la evidencia **Bitácora de procesos desarrollados en la competencia. GA1-220201501-AA4-EV02.**

3.5 Actividades de aprendizaje de la competencia. 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 (240202501)

3.5.1 Actividad de aprendizaje GA1-240202501-AA1. Identificar situaciones cotidianas y futuras a través de una interacción social oral

El aprendizaje de una segunda lengua se facilita cuando se comienza a estudiar desde temas conocidos como son las situaciones de la cotidianidad abordados desde el momento actual. Para comenzar a interactuar tanto de forma oral como escrita acerca de las actividades de la vida diaria, se requiere comprender información personal y familiar haciendo uso de la estructura, el vocabulario y contextos requeridos.
Es importante 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.

Materiales de formación: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del componente formativo: **"LEVEL 1 - MCER A1.1".**

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

- **Evidencia GA1-240202501-AA1-EV01. Cuestionario comprensión lectora y gramatical del nivel**

Presente un cuestionario (evaluación en línea) para evaluar comprensión lectora y gramatical del nivel, el cual consta de quince preguntas (15) y un tiempo aproximado de 45 minutos.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** cuestionario con preguntas de acuerdo con los temas relacionados del primer nivel “LEVEL 1 - MCER A1.1”.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio **Cuestionario. GA1-240202501-AA1-EV01.**

- **Evidencia GA1-240202501-AA1-EV02. Video presentación de un personaje**

De acuerdo con la temática estudiada en el primer nivel escoja un miembro de su familia o un amigo para presentarlo por medio de un corto video en inglés activando su cámara web, con el fin de identificar de forma oral las características personales sobre edad, nacionalidad, lugar de residencia, *hobbies* y alguna información relevante sobre las actividades cotidianas que realiza.

Para la elaboración del video con la cámara web, tenga en cuenta el desarrollo de un guion o estructura a través de una herramienta como PowerPoint, Emaze, Prezi, en la que se dispongan algunas diapositivas con imágenes y textos para dar cuenta de la presentación del personaje.

Diapositivas: durante el desarrollo de la presentación oral es ideal que presente entre 3 y 5 diapositivas, donde se incluyan los siguientes elementos:

- Diapositiva de portada (datos básicos del aprendiz, nombre del curso, instructor y nombre de la actividad).
- Diapositivas de datos del personaje seleccionado (nombre completo, edad, fecha de cumpleaños, ocupación, actividades de tiempo libre), acompañado de imágenes, frases, textos cortos y elementos gráficos que le permitan hablar durante la presentación.

Estructura del video con cámara web: cuando grabe el video, tenga en cuenta que las fotos, imágenes y textos que use en las diapositivas deben ser un apoyo visual para denotar buena pronunciación y su aprendizaje inicial sobre las temáticas del primer nivel.

Para la realización de la emisión del video deberá encender su cámara web, mostrar la pantalla con las diapositivas creadas. La recomendación es utilizar alguna herramienta digital que permite grabar el video y pantalla como Screencast-o-Matic, Loom, Camtasia, recordscreen.io, scrnrcrd.com e incluso existen aplicaciones como X Recorder para que pueda realizarlo desde su teléfono móvil. Lo importante es mostrar las diapositivas, su cámara web e ir realizando su presentación de forma oral.

Una vez finalizado el video debe cargarlo a YouTube o Vimeo, con su cuenta de correo personal o institucional; compruebe que no tenga restricciones de visualización para que pueda compartir el enlace de visualización.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** documento con los datos del aprendiz y enlace del video.
- **Formato:** Word o PDF con la URL del video.
- **Extensión:** 2 a 5 minutos.

- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio **Video presentación de un personaje. GA1-240202501-AA1-EV02.**

3.5.2 Actividad de aprendizaje GA1-240202501-AA2. Reconocer información básica sobre situaciones actuales a través de situaciones escritas.

- **Evidencia GA1-240202501-AA2-EV01. Folleto de las características del programa de formación**

A partir de los datos, conceptos e investigación obtenida de su programa de formación deberá realizar un folleto en inglés con la información y características de este.

Para realizar el folleto puede utilizar alguna herramienta digital como Canvas, Crello, Word, PowerPoint o cualquier otra que conozca y le permita trabajar de forma creativa.

Estructura: datos personales del aprendiz, mensaje inicial, información básica del programa, expectativas e intereses que se vinculen a su interés particular por estudiar el programa de formación.

Describa de manera sencilla y clara utilizando frases, vocabulario e imágenes relacionadas con temas de interés y características de su programa de formación.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** folleto. Haga uso de las normas gramaticales y redacción utilizando el idioma inglés, además, aplique las normas APA para las referencias y citación de información obtenida de diferentes recursos digitales.
- **Extensión:** folleto tríptico entre 70 y 150 palabras.
- **Formato:** el folleto deberá exportarlo a PDF.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio. F**olleto. GA1-240202501-AA2-EV01.**

4. Actividades de evaluación

Evidencias de aprendizaje	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
Evidencia de conocimiento: Cuestionario: fundamentos del diseño y teoría del color. **GA1-220501102-AA1-EV01**	Produce componentes gráficos y audiovisuales aplicando el lenguaje y técnicas de composición, edición y montaje siguiendo las especificaciones técnicas de la estrategia digital.	**IE-GA1-220501102-AA1-EV01** Cuestionario.
Evidencia de producto: Pieza gráfica a partir de los elementos del diseño gráfico. **GA1-220501102-AA1-EV02**		**IE-GA1-220501102-AA1-EV02** Lista de chequeo.
Evidencia de conocimiento: Definición de la estrategia digital. **GA1-220501102-AA1-EV03**		**IE-GA1-220501102-AA1-EV03** Lista de chequeo.

Evidencia de desempeño: Guion técnico del video corporativo. **GA1-220501102-AA1-EV04**		**IE-GA1-220501102-AA1-EV04** Lista de chequeo.
Evidencia de producto: *Wireframe* de la página web. **GA1-220501102-AA1-EV05**	Diseña el *wireframe* del proyecto aplicando técnicas de composición gráfica.	**IE-GA1-220501102-AA1-EV05** Lista de chequeo.
Evidencia de producto: *Storyboard* del video corporativo**.** **GA1-220501102-AA2-EV01**	Identifica los elementos del guion para la construcción del *storyboard*. Aplica el lenguaje audiovisual al *storyboard* con base en el guion. Elabora el *storyboard* para establecer la estructura técnica y navegación de la estrategia digital.	**IE-GA1-220501102-AA2-EV01** Lista de chequeo.
Evidencia de conocimiento: Mapa conceptual sobre *software* y servicios de internet. **GA1-220501046-AA1-EV01.**	Reconoce características de equipos TIC, tipos de *software* y servicios de internet, de acuerdo con la tecnología a utilizar. Elige herramientas TIC, de acuerdo con las necesidades de información y comunicación.	**IE-GA1-220501046-AA1-EV01.** Lista de chequeo.
Evidencia de producto: Taller sobre la utilización de las herramientas de ofimática. **GA1-220501046-AA2-EV01.**	Maneja computadores, periféricos, tabletas y equipos celulares, de acuerdo con las funcionalidades y manuales de uso. Aplica funcionalidades de sistema operativo, de acuerdo con las necesidades de administración de los recursos del equipo. Maneja procesador de texto, hoja de cálculo, *software* para presentaciones y *software* específico, de acuerdo con las funcionalidades de los programas. Utiliza motores de búsqueda, programas de navegación, correo electrónico, transferencia de archivos, chat, programas de E-learning y computación en la nube, de acuerdo	**IE-GA1-220501046-AA2-EV01.** Lista de chequeo.

	con las necesidades de información y comunicación. Participa en redes sociales, de acuerdo con las necesidades de comunicación.	
Evidencia de producto: Informe de mejora de productos con la incorporación de TIC. **GA1-220501046-AA3-EV01.**	Prueba el funcionamiento de los equipos, productos o servicios obtenidos con el uso de herramientas TIC, de acuerdo con los requerimientos realizados. Aplica buenas prácticas de uso de la tecnología TIC, de acuerdo con los estándares y recomendaciones.	**IE-GA1-220501046-AA3-EV01** Lista de chequeo.
Evidencia de desempeño: Video la comunicación como expresión humana. **GA1-240201524-AA1-EV01.**	Reconoce la importancia, naturaleza y características de la comunicación humana, según el contexto en el que se desarrolla. Escucha con atención y concentración, asiente y pregunta al hablante-oyente para retroalimentar el proceso. Establece acuerdos a partir de la diversidad de conceptos y opiniones. Interpreta mensajes y reconstruye el discurso con sus propias palabras manteniendo el sentido. Interpreta mensajes y reconstruye el discurso con sus propias palabras manteniendo el sentido. Utiliza el lenguaje según el destinatario, el propósito, el contexto y el contenido. Utiliza íconos, símbolos, señales, planos, esquemas y flujogramas según requerimiento. Apropia un método para leer comprensiva e interpretativamente.	**IE-GA1-240201524-AA1-EV01** Lista de chequeo.

	Utiliza el lenguaje según el destinatario, el propósito, el contexto y el contenido. Aplica las técnicas para la comunicación verbal y no verbal según requerimientos establecidos. Produce textos explicativos, instructivos, descriptivos según especificaciones. Selecciona el tipo de texto de acuerdo con sus intereses y necesidades de conocimiento.	
Evidencia de producto: Informe creación de contenidos comunicativos. **GA1-240201524-AA2-EV01.**	Interpreta señales, signos, símbolos e íconos propios de su actividad laboral. Gráfica la información con contenidos semánticos. Gráfica la información con contenidos semánticos. Redacta textos con cohesión y coherencia siguiendo pautas de progresión temática. Codifica y decodifica mensajes utilizando procesos comunicativos orales y escritos. Establece acuerdos a partir de la diversidad de conceptos y opiniones. Usa el léxico con precisión y propiedad en los procesos de comunicación relacionados con el área de desempeño laboral. Utiliza la información según el propósito establecido. Emplea en la elaboración de textos estructuras textuales básicas. Emplea para la producción de textos normatividad vigente.	**IE-GA1-240201524-AA2-EV01** Lista de chequeo.
Evidencia de conocimiento:		**IE-GA1-220201501-AA1-EV01**

Cuestionario. **GA1-220201501-AA1-EV01.**	Identifica situaciones susceptibles de mejoramiento en su entorno productivo y social aplicando principios y fundamentos de biología. Caracteriza las relaciones existentes en los niveles de organización biológica de acuerdo con su entorno productivo y social. Explica principios y conceptos de la biología de acuerdo con las condiciones del entorno productivo y social.	Cuestionario.
Evidencia de producto: Video expositivo sobre experimento de aplicación. **GA1-220201501-AA2-EV01.**		**IE-GA1-220201501-AA2-EV01** Rúbrica.
Evidencia de producto: Informe de laboratorio. **GA1-220201501-AA3-EV01.**		**IE-GA1-220201501-AA3-EV01** Rúbrica.
Evidencia de producto: Video expositivo sobre experimento de aplicación. **GA1-220201501-AA4-EV01.**		**IE-GA1-220201501-AA4-EV01** Rúbrica.
Evidencia de producto: Bitácora de procesos desarrollados en la competencia. **GA1-220201501-AA4-EV02.**		**IE-GA1-220201501-AA4-EV02** Rúbrica.
Evidencia de conocimiento: Cuestionario. **GA1-240202501-AA1-EV01.**	Comprende información básica en textos en inglés acorde con nivel principiante.	**IE-GA1-240202501-AA1-EV01** Cuestionario.
Evidencia de desempeño: Video presentación de un personaje. **GA1-240202501-AA1-EV02.**	Comprende vocabulario y expresiones en inglés en contextos personales acorde con nivel principiante.	**IE-GA1-240202501-AA1-EV02** Lista de chequeo.
Evidencia de producto: Folleto. **GA1-240202501-AA2-EV01.**	Comprende palabras y frases muy sencillas en letreros, catálogos o similares de uso laboral cotidiano.	**IE-GA1-240202501-AA2-EV01** Lista de chequeo.

5. Glosario de términos

Aparato: objeto formado por una combinación de piezas y elementos que sirve para desarrollar un trabajo o función determinados y que generalmente funciona mediante energía eléctrica, en especial cuando se especifica su función.

Argumento: razonamiento para probar o demostrar una proposición, o para convencer de lo que se afirma o se niega (RAE, 2020).

Bélico: hace referencia a la guerra o relacionado con la lucha armada, perteneciente a la guerra.

Comunicación: un primer acercamiento a la definición de comunicación puede realizarse desde su etimología. La palabra deriva del latín *comunicare*, que significa “compartir algo, poner en común”. Por lo tanto, la comunicación es un fenómeno inherente a la relación que los seres vivos mantienen cuando se encuentran en grupo (Definición, 2020).

Digital: perteneciente o relativo a los dedos. Dicho de un dispositivo o sistema: que crea, presenta, transporta o almacena información mediante la combinación de bits. Que se realiza o trasmite por medios digitales (RAE, 2020).

Humanidad: capacidad para sentir afecto, comprensión o solidaridad hacia las demás personas, conjunto de todos los seres humanos.

Informática: conjunto de conocimientos científicos y técnicas que hacen posible el tratamiento automático de la información por medio de computadoras.

Internet: red informática mundial, descentralizada, formada por la conexión directa entre computadoras mediante un protocolo especial de comunicación.

Interdisciplinarias: que se compone de varias disciplinas científicas o culturales o está relacionado con ellas. Suele aplicarse a actividades, investigaciones y estudios donde cooperan expertos en distintas temáticas.

Interpretar: explicar o declarar el sentido de algo, y principalmente el de un texto (RAE, 2020).

Lenguaje: facultad del ser humano de expresarse y comunicarse con los demás a través del sonido articulado o de otros signos. Conjunto de señales que dan a entender algo (RAE, 2020).

Léxico: enriquecimiento lexical. Que expresa contenidos o conceptos propios del léxico, por oposición a los característicos de la gramática. Vocabulario, conjunto de palabras de un idioma, o de las que pertenecen al uso de una región, a una actividad determinada, a un campo semántico dado, etc. (RAE, 2020).

***Main idea* (idea principal):** estrategia de lectura que busca identificar la idea principal de un texto. A diferencia de "Topic", esta estrategia pretende ampliar la comprensión encontrando qué es lo que se dice del tema (Topic). Ej.: "The robots can help in, medicine".

Mecánica cuántica: ciencia que estudia las características y el comportamiento de las partículas atómicas y subatómicas, la física moderna se compone por la mecánica cuántica y la teoría de la relatividad.

Microsoft: es una compañía tecnológica multinacional con sede en Redmond, Washington, EE.UU. Microsoft es el acrónimo de *microcomputer* y *software*.

Números cardinales: son los números como los conocemos para contar: uno, dos, tres… (one, two, three, etc.).

Números ordinales: son los números que se usan para indicar un orden, ejemplo: primero, segundo, tercero… (first, second, third, etc.)

Ofimática: automatización mediante sistemas electrónicos de las comunicaciones y procesos administrativos en las oficinas.

Oratoria: oratoria es una palabra que proviene del vocablo latino *oratoria* y que está vinculada al arte de hablar con elocuencia. El objetivo de la oratoria suele ser persuadir; por eso, se diferencia de la didáctica (que busca enseñar y transmitir conocimientos) y de la poética (intenta deleitar a través de la estética). La oratoria, por lo tanto, pretende convencer a las personas para que actúen de una cierta manera o tomen decisiones (Definición, 2013).

Pronombres personales: son las palabras que se usan para indicar la persona o ente que ejecuta una acción. Siempre los pronombres personales estarán seguidos de un verbo (la acción). En inglés son

comunes las contracciones entre los pronombres y algunos verbos, así: “I’m” (contracción de I am), “She's” (contracción de she is), etc.

Presente simple: tiempo verbal que se usa para indicar acciones o situaciones que suceden en el presente. Pueden ser estados permanentes o cambiantes, por ejemplo: I am Susana. I work as a doctor.

Presente continuo: tiempo verbal que se usa para indicar acciones momentáneas que suceden al momento de hablar. Su construcción requiere el uso de un verbo auxiliar “to be” y un segundo verbo (llamado verbo principal) con terminación en “-ing”. Por ejemplo: I am working at SENA now.

Preposiciones de tiempo: palabras invariables (sin género ni número) que se usan para indicar o introducir el momento de una acción. En inglés, por ejemplo, las más comunes son “in”, “on” y “at”.

Preposiciones de lugar: palabras invariables (sin género ni número) que se usan para indicar o introducir el lugar de una acción o situación. Por ejemplo: “In the room”, “next to the shop”.

***Role play*:** juego de roles es una actividad que simula una situación con dos o más personajes representados por los aprendices. Cada uno recibirá las indicaciones de lo que pasa y los aprendices deberán desarrollar la situación actuando**.**

***Scanning*:** estrategia de lectura para encontrar información específica. Al igual que “*Skimming*” no es exhaustiva, sino que focaliza la información necesaria.

Semiótica: teoría general y ciencia que estudia los signos, sus relaciones y su significado.

Sistema operativo: es el conjunto de programas informáticos que permite la administración eficaz de los recursos de una computadora es conocido como sistema operativo o *software* de sistema. Estos programas comienzan a trabajar apenas se enciende el equipo, ya que gestionan el *hardware* desde los niveles más básicos y permiten además la interacción con el usuario.

***Software*:** conjunto de programas, instrucciones y reglas informáticas para ejecutar ciertas tareas en una computadora.

***Skimming*:** estrategia de lectura que consiste en hacer una lectura rápida para determinar el tipo de texto, su fuente y su tema. No implica una lectura exhaustiva ni detenida, y puede durar pocos segundos.

Técnica: habilidad para ejecutar cualquier cosa, o para conseguir algo (RAE, 2020).

Texto: enunciado o conjunto coherente de enunciados orales o escritos. Todo lo que se dice en el cuerpo de una obra manuscrita o impresa, a diferencia de lo que en ella va por separado; como las portadas, las notas, los índices, etc. (RAE, 2020).

TIC: son el conjunto de tecnologías desarrolladas en la actualidad para una información y comunicación más eficiente, las cuales han modificado tanto la forma de acceder al conocimiento como las relaciones humanas.

WWW: son las iniciales que identifican a la expresión inglesa *World Wide Web*, el sistema de documentos de hipertexto que se encuentran enlazados entre sí y a los que se accede por medio de internet. A través de un *software* conocido como navegador, los usuarios pueden visualizar diversos sitios web (los cuales contienen texto, imágenes, videos y otros contenidos multimedia) y navegar a través de ellos mediante los hipervínculos.

6. Referentes Bibliográficos

Definición.de. (2013). *Definición de oratoria*. https://definicion.de/oratoria/

Definición.de. (2020). *Definición de comunicación*. https://definicion.de/comunicacion/

García, A. (2020). *Cómo hacer un logo de empresa profesional, paso a paso y desde cero.* [Video]. https://www.arturogarcia.com/consejos-para-disenar-un-logotipo/

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

CharliMarieTV. (2015). *How to wireframe a website.* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=PmmQjLqJQlY

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

Peñalver, P. (2021). *Plan de marketing digital: cómo hacer una estructura paso a paso.* https://www.wearemarketing.com/es/blog/paso-a-paso-estructura-de-un-plan-de-marketing-digital.html

RAE. (2020). *Argumento*. https://dle.rae.es/

Romero, B. (2020). *Cómo hacer un plan de marketing digital en el 2018*. https://raiolanetworks.es/blog/plan-de-marketing-digital/

Sleepydays.es. (2016) *Wireframe, qué es y cómo hacerlo.* [Blog]. https://www.sleepydays.es/2016/04/que-es-como-hacer-wireframe.html

Serway, R. A., y Jewett, J. W. (1992). *Física*. McGraw Hill.

Serway, R. A., y Jewett, J. W. (2018). *Física para ciencias e ingeniería.* Cengage

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

Tiples, P. A. (1994). *Física*. Reverté

UXTips. (2018). *Herramientas gratis para diseño de interfaz!* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=BwJC6kdrWvc

7. Control del documento

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor(es)	Paulo César Hernández González.	Experto Temático	Regional Distrito Capital – Centro para la industria de la comunicación gráfica	Agosto de 2021

	Ramiro E. Barrientos Gómez	Instructor Experto en TIC	Centro de Formación en Diseño, Confección y Moda	Noviembre de 2020
	Sergio Arturo Medina Castillo	Diseñador Instruccional	Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica	Noviembre de 2020
	Anderson Silva Gómez	Experto técnico	Centro de Gestión industrial	Diciembre de 2020
	Elba Patricia Rodríguez	Experto técnico	Centro de Gestión Industrial	Diciembre de 2020
	Andrés Felipe Velandia Espitia	Diseñador instruccional	Centro de Diseño y Metrología	Febrero de 2021
	Vilma Perilla Méndez	Diseñadora instruccional	Centro de Gestión Industrial	Febrero de 2021
	Susana Yuliet Pérez Marín	Diseñadora instruccional	Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica	Febrero de 2021
	Paula Andrea Taborda Ortiz	Diseñadora instruccional	Centro de Diseño y Metrología	Febrero de 2021
	Hernando José Góngora Valencia.	Experto temático	Regional Valle del Cauca – Centro de diseño tecnológico industrial.	Agosto de 2021
	Elkin Rodolfo Moreno Merchán	Experto temático	Regional Distrito Capital - Centro de Formación de Talento Humano en Salud	Febrero 2021
	Oscar Absalón Guevara	Diseñador instruccional	Centro de Gestión Industrial - Regional Bogotá	Febrero 2021
	Maryuri Agudelo Franco.	Diseñadora Instruccional	Regional Distrito Capital - Centro de Diseño y Metrología.	Agosto de 2021
	Silvia Milena Sequeda Cárdenas	Evaluadora instruccional	Centro de Gestión Industrial - Regional Bogotá	Agosto de 2021
	Rafael Neftalí Lizcano Reyes	Asesor pedagógico	Regional Santander - Centro Industrial del Diseño y la Manufactura.	Agosto de 2021
	José Gabriel Ortiz Abella	Corrector de estilo	Regional Distrito Capital – Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica.	Agosto del 2021.

8. Control de cambios

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del cambio
Autor (es)					