PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del Programa de Formación:** Integracion De Contenidos Digitales.
- **Código del Programa de Formación:** 524704
- **Nombre del Proyecto Formativo:** Desarrollo De Contenidos Digitales Para Fortalecer Las Herramientas De Comunicación De La I.E
- **Fase del Proyecto:** PLANEACIÓN
- **Actividad de Proyecto Formativo:** Elaborar propuesta creativa para fortalecer las herramientas de comunicación de las I.E, dando respueta a las necesidades identificadas en el brief.
- **Competencia:**
  - Integrar elementos multimedia de acuerdo con técnicas y herramientas de producción digital
  - Animar el contenido de acuerdo con técnicas y proyecto audiovisual
  - Aplicar prácticas de protección ambiental, seguridad y salud en el trabajo de acuerdo con las políticas organizacionales y la normatividad vigente
  - Enrique low murtra-interactuar en el contexto productivo y social de acuerdo con principios éticos para la construcción de una cultura de paz
  - Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social

- **Resultados de Aprendizaje:**
  - Realizar los contenidos digitales de acuerdo con los fundamentos de diseño y el lenguaje audiovisual.
  - Crear la secuencia de la animación de acuerdo con el storyboard de la estrategia digital.
  - Estructurar el plan de negocio de acuerdo con las características empresariales y tendencias de mercado.
  - Reportar las condiciones y actos que afecten la protección del medio ambiente y la SST, de acuerdo con los lineamientos establecidos en el contexto organizacional y social.

- Valorar la importancia de la ciudadanía laboral con base en el estudio de los derechos humanos y fundamentales en el trabajo.
- Reconocer el trabajo como factor de movilidad social y transformación vital con referencia a la fenomenología y a los derechos fundamentales en el trabajo.

- **Duración de la Guía de Aprendizaje:** 272 Horas

2. PRESENTACIÓN



Una persona en su vida puede llegar conocer una infinidad de historias reales o ficticias, y la gran mayoría de estas las ve en series, documentales, películas, cortos, entro otros. Cada historia merece ser contada, pero no de cualquier manera, sino llegando a los espectadores de una manera que impacte, lleve un buen mensaje, pero sobre todo que sea recordada por muchos en el tiempo.

En esta fase aprenderás a contar historias en formato audiovisual, iniciando con el proceso de preproducción: Concepto, narrativa audiovisual y elaboración de los diferentes tipos de guiones (literario, gráfico y técnico). Atrévete a proponer ideas que trasciendan y sean memorables.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividad de reflexión inicial

3.1.1 ¿Qué importancia tiene cada rol en un equipo de producción audiovisual?



La producción audiovisual es el conjunto del trabajo de un equipo multidisciplinario, es decir, está compuesta por varios departamentos, cada uno con responsabilidades y objetivos específicos, que estarán relacionadas con la labor de la realización audiovisual, y se le conoce como equipo de producción o crew.

Director o directora: Es la principal figura creativa del proyecto. Encargado de visualizar por completo la forma y estética de la película, la serie o el video.

Asistente de dirección: Es el vínculo directo entre producción y dirección, pues es el responsable de la planeación del trabajo en el set y de lo que ahí sucede, por lo tanto, debe tener comunicación constante y puntual con el resto de los departamentos

Casting: Debe proveer a la producción de los personajes que plantea el guion, a partir de sus características físicas e histriónicas.

Director o directora de fotografía: Proponer y llevar a cabo la estética visual de la producción, tanto encuadres como iluminación, entre sus funciones esta el sugerir ideas a partir de la propuesta creativa del director.

Diseñador o diseñadora de arte: Es el creativo que se encarga de crear todos los elementos visuales, es decir, la estética de la escena.

Vestuario y maquillaje: Brinda el aspecto de los personajes a partir de lo descrito en el guion y la propuesta creativa del Director.

Descripción de la actividad:

En equipos de trabajo, discutan sobre cómo la colaboración entre diferentes roles puede afectar positivamente la producción audiovisual.

Segun las habilidades y características, cada integrante selecciona un rol específico que le interese y explica en conversación grupal los siguientes puntos:

- **¿Por qué elegiste este rol?**
- **¿Qué habilidades crees que son esenciales para desempeñarlo bien?**
- **¿Cómo interactúa este rol con otros miembros del equipo?**

Ambiente requerido: Sala informática Institución educativa

Estrategias o técnicas didácticas activas:

Materiales de formación: guía de aprendizaje

Material de apoyo:

Duración de la actividad: horas.

3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje

3.2.1 Nanorrelato



En los últimos años, el relato hiperbreve, también conocido como nanorrelato, ha ganado relevancia gracias al surgimiento de las nuevas tecnologías y la multiplicación de las antologías de relatos. Uno de los ejemplos más conocidos de este género es el cuento de siete palabras escrito por el guatemalteco Augusto Monterroso, titulado “El dinosaurio”, en el que describe con solo siete palabras un universo lleno de intriga y tensión: 'Cuando despertó, el dinosaurio todavía estaba allí'.

- De acuerdo con lo anterior, usted redactará un relato hiperbreve que contenga siete palabras. La presentación de este nanorrelato debe cumplir con los siguientes requerimientos:
- Extensión: El relato debe tener exactamente siete palabras.
- Originalidad: El relato debe ser completamente original y no una variación de relatos ya existentes.
- Coherencia: El relato debe tener coherencia interna, es decir, las palabras deben formar una idea o historia comprensible.
- Creatividad: El relato debe mostrar creatividad en el uso del lenguaje y la narrativa.
- Título: El relato puede incluir un título de no más de tres palabras, que no se contabilizará dentro de las siete palabras del relato.

3.3 Actividades de apropiación:

3.3.1 Actividad: Redacción de un Cuento de 100 Palabras

En esta actividad, basados en el relato hiperbreve de 7 palabras que usted ha redactado previamente, escribiremos una sinopsis y posteriormente un cuento de 100 palabras.



Sinopsis:

Una sinopsis es un resumen breve que presenta los puntos principales de una obra literaria, permitiendo al lector obtener una idea clara de la trama sin revelar todos los detalles. La sinopsis debe ser concisa y atractiva, resaltando los elementos más importantes de la historia.

Instrucciones:

1. **Redacte una sinopsis** de su relato hiperbreve de 7 palabras, en no más de 50 palabras.

2. **Redacte un cuento de 100 palabras** que cumpla con los siguientes requerimientos:

Requerimientos:

Extensión: El cuento debe tener exactamente 100 palabras.

Originalidad: El cuento debe ser completamente original y no una variación de historias ya existentes.

Coherencia: El cuento debe tener coherencia interna, con una trama clara y personajes definidos.

Creatividad: El cuento debe mostrar creatividad en el uso del lenguaje y la narrativa.

Formato: El cuento debe ser presentado en un documento de texto, utilizando fuente Arial o Times New Roman, tamaño 12, con interlineado de 1.5.

Título: El cuento debe incluir un título que no se contabilizará dentro de las 100 palabras del relato.

Entrega: El cuento debe ser entregado a través de la plataforma de aprendizaje en el formato especificado (Word, PDF, etc.) antes de la fecha límite establecida.

***Ejemplo de sinopsis**:*

Supongamos que su relato hiperbreve de 7 palabras es: "La puerta se cerró, nadie volvió jamás". La sinopsis podría ser:

"Una puerta misteriosa que, al cerrarse, marcó el destino de aquellos que la cruzaron, sumiéndolos en un enigma perpetuo."

Ejemplo de cuento de 100 palabras:

Título: El Umbral Prohibido

La puerta estaba cubierta de polvo y telarañas. Una leyenda antigua advertía: "Quien cruce, no regresará". Los habitantes del pueblo la evitaban, pero una noche, un joven valiente decidió desentrañar el misterio. Con paso firme, empujó la puerta que crujió al abrirse. Un destello cegador lo envolvió, transportándolo a un bosque desconocido. Allí, encontró rastros de aquellos que cruzaron antes, pero nadie en carne y hueso. Los ecos de sus voces susurraban advertencias. Comprendió que el regreso era imposible. Enfrentando su destino, decidió vivir en aquel nuevo mundo, convirtiéndose en el guardián del umbral prohibido.

3.3.1.1 *Elaboración de la sinopsis del proyecto audiovisual nanorrelato*

1. Describa 3 ideas cortas de historia para su proyecto, cada idea deberá ser desarrollada como mínimo en una página es decir 3 en total.
2. Escoja una de las 3 ideas cortas y ampliarla para volverla 1 idea que incluya los siguientes puntos: tema, logline, premisa, sinopsis.
3. Desarrolle los personajes que intervienen en la historia: protagonistas, antagonistas, personajes secundarios. Describiendo de ellos todos los aspectos y rasgos que dan identidad a los personajes, tales como sexo, estatura, color de piel, personalidad, etc.

Ambiente requerido: Sala informática Institución educativa

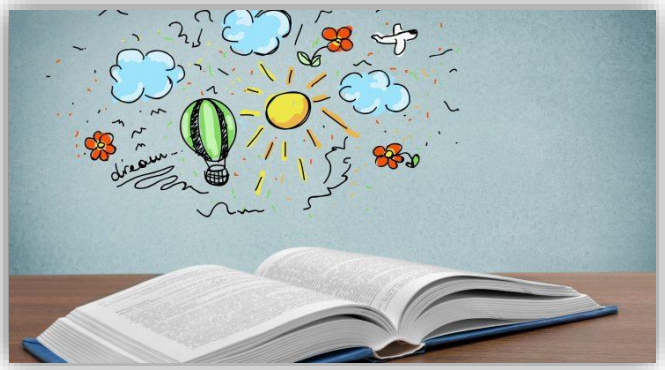
Técnica didáctica activa: Técnica Promoción de Ideas

Materiales de formación:

Material de apoyo:

Duración de la actividad: horas.

3.3.1.2 Elaboración del guión literario del proyecto audiovisual del Cuento de 100 Palabras



El siguiente paso es organizar las ideas y establecer un orden claro del desarrollo y progreso del proyecto audioviasual con el objeto de elaborar el guion literario. Para esto, identifique los siguientes elementos:

- ¿Qué es lo que se va a narrar o mostrar?
- ¿Quiénes serán los personajes o elementos? (separar los principales de los secundarios).

- Definir el tratamiento del proyecto audioviasual, ubíquese en un género, establezca su público objetivo y el lenguaje que usará.
- Establecer el Look and feel, enmárcalo en un tiempo u época tomando grandes decisiones.

Descripción de la actividad:

1. **Revise el cuento de 100 palabras** que redactó en la actividad anterior.
2. **Divida el cuento en escenas** y redacte el guion literario utilizando el formato de ejemplo proporcionado.
3. **Incluya descripciones detalladas** relate a cabalidad lo que sucede, como funciona, que contiene y en qué orden se desarrollan las cosas; asegúrese de narrar todo como lo cuenta el cuento, pero no se detenga en detalles técnicos. Debe tener en cuenta la naturaleza del proyecto para organizar los elementos (encabezado, descripción de la acción, diálogo) y poder presentarlos de manera adecuada en la evidencia. Procure no extenderse más de la cuenta en un mismo punto, sea detallista pero no repetitivo.

Entrega:

- **Formato**: Escriba el guion literario en un documento de texto, utilizando fuente Arial o Times New Roman, tamaño 12, con interlineado de 1.5.
- **Presentación**: Suba el documento en el formato especificado (Word, PDF, etc.) en la plataforma de aprendizaje.
- **Fecha límite**: Asegúrese de entregar la actividad antes de la fecha límite establecida en la plataforma de aprendizaje.

Ambiente requerido:

Estrategias o técnicas didácticas activas:

Materiales de formación: material estructuras Narración de historias

Material de apoyo: Cómo escribir un guion literario.

Duración de la actividad: horas.

Ejemplo de Guion Literario:

ESCENA 1 EXT. PATIO - NOCHE

[AQUÍ DESCRIBES LA ACCIÓN] PACO (32 AÑOS) escribe en el ordenador con mucho afán. Está preparando una plantilla para los lectores de integración de contenidos digitales.

Una mosca empieza a revolotear alrededor, con un MOLESTO ZUMBIDO.

PACO

¡Que me dejes!

El zumbido se interrumpe de pronto.

PACO

Así me gusta.

Paco continúa escribiendo, pero la mosca vuelve a la carga, intensificando el ZUMBIDO.

Paco se da la vuelta enérgicamente y da un manotazo a la mosca en pleno vuelo, que sale disparada en cámara lenta hasta chocar contra la pared y quedarse estampada.

PACO

(apenado)

Lo siento, mosquita muerta. Me has obligado a hacerlo.

Plantilla del Guion Literario:

ESCENA 1 [UBICACIÓN] - [TIEMPO DEL DÍA]

[AQUÍ DESCRIBES LA ACCIÓN] [PERSONAJE] ([EDAD]) [DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN].

[DESCRIPCIÓN DE LOS EVENTOS]

[PERSONAJE]

[DIÁLOGO]

[DESCRIPCIÓN DE LA REACCIÓN U OTRO EVENTO]

[PERSONAJE]

[DIÁLOGO]

3.3.1.3 *Elaboración del guión técnico del proyecto audiovisual*

Una vez revisada y aprobada la sinopsis del proyecto y el guion literario, es tiempo de elaborar el guion técnico, que es una herramienta muy útil a la hora de establecer un orden claro sobre la conformación de los diferentes elementos y componentes del proyecto multimedia.

Descripción de la actividad: Parte 1

Estudie el ejemplo proporcionado a continuación:

Ejemplo de Guion Técnico:

Escena	*Plano*	*Descripción*	*Ángulo*	*Sonido*	*Duración*	*Duración total*
1	*1*	*Plano General de la habitación. Carlos se levanta de la cama y se acerca hasta la ventana. Abre las cortinas y la luz inunda la habitación.*	*Contrapicado*	*Música y sonido directo*	*8”*	*8”*
1	*2*	*Primer plano de Carlos con cara de dormido, aún somnoliento. Mira a su alrededor, y sale de plano por la izquierda.*	*Normal*	*Música y sonido directo*	*4”*	*12”*
2	*1*					
2	*2*					
2	*3*					

Parte 2: Creación del Guion Técnico del Cuento de 100 Palabras

1. **Revise el cuento de 100 palabras** que redactó en la actividad anterior.
2. **Divida el cuento en escenas** y describa cada plano utilizando la plantilla del guion técnico.
3. **Incluya detalles específicos** sobre el tipo de plano, ángulo, sonido y duración.

Plantilla del Guion Técnico:

Escena	Plano	Descripción	Ángulo	Sonido	Duración	Duración total
1	1	[Descripción del plano]	[Ángulo de la cámara]	[Sonido]	[Duración]	[Duración total]
1	2	[Descripción del plano]	[Ángulo de la cámara]	[Sonido]	[Duración]	[Duración total]
2	1	[Descripción del plano]	[Ángulo de la cámara]	[Sonido]	[Duración]	[Duración total]
2	2	[Descripción del plano]	[Ángulo de la cámara]	[Sonido]	[Duración]	[Duración total]
2	3	[Descripción del plano]	[Ángulo de la cámara]	[Sonido]	[Duración]	[Duración total]

Ejemplo del Guion Técnico del Cuento: El Umbral Prohibido

Escena	Plano	Descripción	Ángulo	Sonido	Duración	Duración total
1	1	Plano general del bosque en la noche. El joven valiente se acerca a la puerta misteriosa.	Normal	Sonido de la noche, crujidos de hojas	6”	6”
1	2	Plano medio del joven empujando la puerta.	Normal	Sonido de la puerta abriéndose	4”	10”
1	3	Primer plano del destello cegador envolviendo al joven.	Picado	Efecto de sonido de destello	3”	13”
2	1	Plano general del joven en el bosque desconocido, mirando a su alrededor con sorpresa.	Normal	Sonido ambiente del bosque	5”	18”
2	2	Primer plano del joven escuchando las voces susurrantes.	Contrapicado	Voces susurrantes, sonido ambiental del bosque	4”	22”
2	3	Plano medio del joven decidido, aceptando su nuevo papel como guardián.	Normal	Música de fondo inspiradora	5”	27”

Entrega:

- **Formato**: Escriba el guion técnico en un documento de texto, utilizando fuente Arial o Times New Roman, tamaño 12, con interlineado de 1.5.
- **Presentación**: Suba el documento en el formato especificado (Word, PDF, etc.) en la plataforma de aprendizaje.
- **Fecha límite**: Asegúrese de entregar la actividad antes de la fecha límite establecida en la plataforma de aprendizaje.

Ambiente requerido:

Estrategias o técnicas didácticas activas:

Materiales de formación: material elaboracion_storyboard

Material de apoyo:

Evidencias de aprendizaje:

Instrumentos de evaluación:

Duración de la actividad: horas.

3.3.1.4 *Elaboración del Storyboard del proyecto audiovisual según el guion literario y el guion técnico.*



Un storyboard es una secuencia de dibujos que representan visualmente los eventos principales de una historia. Se utiliza comúnmente en cine, televisión y publicidad para planificar la narrativa visual. Cada cuadro del storyboard ilustra una escena clave, acompañada de descripciones o diálogos, facilitando la comprensión de la trama y la organización de la producción.

Instrucciones:

Parte 1: Seleccione una película que conozca bien.

1. **Resumen de la película**: Resuma la trama de la película en seis dibujos o imágenes, utilizando la plantilla de "material de formación" proporcionada.
2. **Describa cada imagen**: Escriba una breve descripción de cada imagen, explicando qué parte de la trama representa.

Parte 2: Creación del Storyboard del Cuento de 100 Palabras

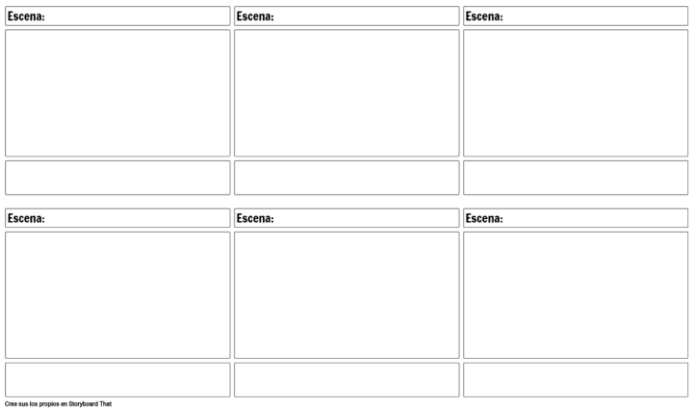
1. **Revise el cuento de 100 palabras** que redactó en la actividad anterior.

2. **Divida el cuento en seis escenas clave.**

3. **Dibuje cada escena**: Utilizando la plantilla de "material de formación", dibuje las seis escenas que resumen su cuento.

4. **Describa cada dibujo**: Escriba una breve descripción de cada imagen, explicando qué parte del cuento representa.

Ejemplo de Plantilla de "Material de Formación":



Ejemplo de Parte 1: Película

Película: El Rey León

Cuadro	*Imagen/Dibujo*	*Descripción*
1	*(Dibujo de Mufasa y Simba)*	*Presentación de Simba y Mufasa en la roca del rey*
2	*(Dibujo de la estampida)*	*Mufasa muere en la estampida salvando a Simba*
3	*(Dibujo de Simba huyendo)*	*Simba huye del reino después de la muerte de su padre*
4	*(Dibujo de Simba con Timón y Pumba)*	*Simba crece con Timón y Pumba*
5	*(Dibujo de Simba regresando)*	*Simba regresa al reino para enfrentar a Scar*
6	*(Dibujo de Simba como rey)*	*Simba asume su lugar como el rey legítimo*

Ejemplo de Parte 2: Cuento de 100 Palabras

Cuento: El Umbral Prohibido

Cuadro	*Imagen/Dibujo*	*Descripción*
1	*(Dibujo del joven frente a la puerta)*	*Un joven valiente decide abrir la puerta misteriosa.*
2	*(Dibujo del destello cegador)*	*Al abrir la puerta, un destello cegador lo envuelve.*
3	*(Dibujo del joven en el bosque)*	*El joven se encuentra en un bosque desconocido*
4	*(Dibujo de rastros de personas)*	*Encuentra rastros de quienes cruzaron antes.*
5	*(Dibujo de voces susurrantes)*	*Las voces de los anteriores cruzadores susurran advertencias.*
6	*(Dibujo del joven como guardián)*	*El joven decide convertirse en el nuevo guardián del umbral.*

Entrega:

- **Formato**: Dibuje las imágenes en papel o digitalmente, y asegúrese de incluir las descripciones en cada cuadro.

- **Presentación**: Suba las imágenes y descripciones en un documento de texto o presentación (Word, PDF, PowerPoint, etc.).

3.4 Actividades de Transferencia el Conocimiento:

3.4.1 Creación de una Escena con Varios Planos

Una escena es una unidad narrativa que tiene lugar en un único espacio y tiempo. En una película o un video, una escena puede estar compuesta por varios planos, pero todos están relacionados en el mismo entorno y tiempo. La escena cambia cuando hay un cambio significativo en el tiempo o el espacio.



Antes de seguir adelante veremos los siguientes videos para tener claro la Diferencia entre escena, plano, secuencia, toma.

https://www.youtube.com/watch?v=8M2AvxsnP7o&ab_channel=Aprendercine.com

https://www.youtube.com/watch?v=xo9kYOq_tNY&ab_channel=SeluAguilar

Descripción de la actividad:

Ahora estimado aprendiz usted juanto a sus compañeros con los grupos ya establecidos asumirán varios roles unos como realizadores y otros apoyando la realización , trabajaremos con nuestros celulares.

Para crear una escena efectiva, es importante pensar en cómo cada plano contribuye a la narrativa y la atmósfera de la escena. Aquí tienes una guía detallada con ejemplos:

Ejemplo 1 de Escena: Un Personaje Recibe una Carta Importante

Contexto: Un personaje está en su casa cuando recibe una carta que cambiará su vida.

1. *Plano General (PG)*:
   - *Descripción*: Muestra la sala de estar del personaje.
   - *Propósito*: Situar al espectador en el entorno donde ocurre la acción.
   - *Ejemplo*: Vemos al personaje sentado en el sofá leyendo un libro. Se escucha el sonido del timbre.
2. *Plano Medio (PM)*:
   - *Descripción*: Enfoca al personaje dejando el libro y levantándose.
   - *Propósito*: Mostrar la acción de levantarse y dirigirse hacia la puerta.
   - *Ejemplo*: El personaje camina hacia la puerta, abriéndola para recibir la carta.
3. *Plano Conjunto (PC)*:
   - *Descripción*: Muestra al personaje recibiendo la carta del cartero.
   - *Propósito*: Mostrar la interacción entre el personaje y el cartero.
   - *Ejemplo*: El cartero le entrega la carta, el personaje agradece y cierra la puerta.
4. *Primer Plano (PP)*:
   - *Descripción*: Enfoca el rostro del personaje mientras mira la carta.
   - *Propósito*: Mostrar la reacción emocional del personaje al ver la carta.
   - *Ejemplo*: El personaje tiene una expresión de sorpresa y curiosidad.
5. *Plano Detalle (PD)*:
   - *Descripción*: Enfoca las manos del personaje abriendo la carta.
   - *Propósito*: Resaltar la importancia de la carta y la acción de abrirla.
   - *Ejemplo*: Vemos las manos del personaje rasgando el sobre y sacando la carta.
6. *Primer Plano (PP)*:
   - *Descripción*: Enfoca nuevamente el rostro del personaje mientras lee la carta.
   - *Propósito*: Mostrar la reacción emocional del personaje al leer el contenido de la carta.
   - *Ejemplo*: El personaje tiene una expresión de shock y emoción.

Ejemplo 2 de Escena: Una Conversación en un Café

Contexto: Dos amigos se encuentran en un café para conversar.

1. *Plano General (PG)*:
   - *Descripción*: Muestra el interior del café con los dos personajes sentados en una mesa.
   - *Propósito*: Situar al espectador en el entorno del café.
   - *Ejemplo*: Vemos a los dos amigos saludándose y sentándose en una mesa junto a la ventana.
2. *Plano Medio (PM)*:
   - *Descripción*: Enfoca a ambos personajes de la cintura hacia arriba mientras conversan.
   - *Propósito*: Mostrar la conversación y las expresiones faciales.
   - *Ejemplo*: Los amigos comienzan a hablar sobre sus planes para el fin de semana.
3. *Plano Conjunto (PC)*:
   - *Descripción*: Muestra la mesa y a los dos personajes interactuando.
   - *Propósito*: Mostrar detalles de la interacción, como gestos y lenguaje corporal.
   - *Ejemplo*: Uno de los amigos se inclina hacia adelante para escuchar mejor, mientras el otro gesticula con las manos.
4. *Primer Plano (PP)*:
   - *Descripción*: Enfoca el rostro de uno de los personajes mientras escucha.
   - *Propósito*: Mostrar la reacción emocional de uno de los personajes.
   - *Ejemplo*: El personaje escucha atentamente con una expresión de interés.
5. *Plano Detalle (PD)*:
   - *Descripción*: Enfoca una taza de café mientras uno de los personajes la levanta.
   - *Propósito*: Resaltar un pequeño detalle que añade realismo a la escena.
   - *Ejemplo*: Vemos la mano del personaje levantando la taza de café para dar un sorbo.
6. *Primer Plano (PP)*:
   - *Descripción*: Enfoca el rostro del otro personaje mientras responde.
   - *Propósito*: Mostrar la reacción y la emoción del otro personaje.
   - *Ejemplo*: El otro personaje responde con una sonrisa, mostrando su alegría.

Ambiente requerido: Aula de Clase / Zonas comunes Institución Educativa

Estrategias o técnicas didácticas activas: **Aprendizaje cooperativo**

Materiales de formación :

Material de apoyo: Videos de Youtube sobre la estructura de la Escena

Evidencias de aprendizaje: Un video por grupo con las dos escenas sugeridad u otas.

Instrumentos de evaluación:

Duración de la actividad: horas. 4

4. PLANTEAMIENTO DE EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE PARA LA EVALUACIÓN EN EL PROCESO FORMATIVO.

Fase del proyecto formativo	Actividad del proyecto formativo	Actividad de Aprendizaje	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

Construya o cite documentos de apoyo para el desarrollo de la guía, según lo establecido en la guía de desarrollo curricular. (**BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA).**

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)				

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					