



PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: Técnico en integración de contenidos digitales
- Código del Programa de Formación: 524704
- Nombre del Proyecto Formativo (si aplica): Implementación de estrategias para la creación de contenidos multimediales , publicitarios y sitios web, para la formación en las Instituciones Educativas articuladas en el departamento de La Guajira.
- Fase del Proyecto (si aplica): planeación
- Actividad de Proyecto Formativo (si aplica): Realizar estudio de necesidades en recursos multimediales de la I.E
- Competencia: Diseñar la solución multimedial de acuerdo con el informe de análisis de la información recolectada.
- Resultados de Aprendizaje: Reconocer la tipología de la multimedia de acuerdo con el análisis de la información recolectada.
- Duración de la Guía de Aprendizaje (horas): 40 horas

2. PRESENTACIÓN

- La necesidad de transmitir mensajes e información, en los diversos campos de la sociedad, requiere de objetos que usen simultáneamente diferentes formas de contenido como texto, sonido, imágenes, animación y video. Dichos objetos son a los que se aplica el término de multimedia.
- Es importante reconocer la tipología de la multimedia de acuerdo a la intencionalidad de la información y los medios de difusión que se vayan a emplear, y a su vez identificar las herramientas de utilidad para desarrollarla.



3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- **Descripción de la(s) Actividad(es)**

3.1 Actividades de reflexión inicial:

Descripción de la actividad:

Luego de observar la anterior imagen, reflexiona y da respuesta a los siguientes interrogantes:

1. • ¿Por qué crees que esto sucede?
 2. • ¿Cres que el no saber escuchar, podría generar dificultades en tu vida?
 3. • La comunicación, presenta el dialogo como canal de transmisión de ideas. ¿Consideras que se puede entender claramente si dos personas hablan al tiempo en una conversación?
 4. • ¿Qué se debe hacer si se desea entender lo que se le trasmite en una conversación?
 5. Tiempo Establecido: 30 minutos.
- Ambiente requerido: Sala de informática.
 - Estrategias o técnicas didácticas activas: Presentacion de imagen, preguntas de reflexión y análisis, debate.
 - Materiales de formación. Computador, tablero interactivo. Libretas, marcadores.
 - Material de apoyo: videos, laminas, lecturas.

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

Descripción de la actividad:

- Responde los siguientes interrogantes, según tus conocimientos sobre las Tipologías de la Multimedia. Marca la respuesta correcta.
- De los siguientes cual es un software de Diseño Gráfico:
 - a. Adobe Photoshop
 - b. Adobe Indesign.
 - c. Corel Draw.
 - d. Gimp.



- Un programa de diseño gráfico es aquel que nos permite:
 - a. Retocar o modificar imágenes.
 - b. Realizar dibujos.
 - c. Guardar proyectos en distintos formatos.
 - d. Todas las anteriores.
- De las siguientes cual no es una tipología multimedia:
 - a. Multimedia Informativa.
 - b. Multimedia Educativa.
 - c. Multimedia Publicitaria.
 - d. Multimedia Institucional.
- Los contenidos multimedia, no están destinados a la difusión por varios medios de comunicación combinados, como texto, fotografías, imágenes de video o sonido, generalmente con el propósito de educar o de entretener.
Falso () Verdadero ()
- Ambiente requerido: sala de informática
- Estrategias o técnicas didácticas activas: Explicación del tema, investigación por parte de los estudiantes para profundizar los conocimientos adquiridos, resolución de interrogantes en clases, tertulias.
- Materiales de formación: computador, tablero interactivo, libretas, marcadores.
- Material de apoyo: <https://www.goconqr.com/quiz/23937465/test-contextualizaci-n-teor-a-del-color>, explicación del docente, apuntes de los estudiantes.

3.3 Actividades de apropiación:

- Descripción de la actividad:
Identificar la tipología de multimedia de acuerdo a la intencionalidad de la información y los medios de difusión.

Me reúno con un compañero o respondo individualmente:

- ¿Qué entiende por multimedia?
- Elabore un cuadro comparativo sobre las tipologías de multimedia con sus características, ventajas y desventajas, con base en lo que consulte en internet y el material de apoyo.
- Mencione un problema o necesidad de multimedia para cada una de las tipologías.



- Participo en la socialización del cuadro elaborado y los problemas planteados, y recibo comentarios de los compañeros e instructor para realizar los ajustes a los que haya lugar.
- Identificar las plataformas y herramientas adecuadas para desarrollo de acuerdo a la tipología de multimedia.
- Consulto, en internet y en el material de apoyo, las plataformas de multimedia y herramientas hardware y software usados en las tipologías de multimedia.

Me reúno con un compañero o respondo individualmente:

- ¿Cuál es el mejor software para diseño?
- ¿Cuáles son los programas de diseño grafico más utilizados?
- ¿Qué se debe tener en cuenta al momento de elegir el software a utilizar en el desarrollo de un proyecto multimedia?
- Mencione y describa al menos 10 Programas de Diseño Gráfico.

- Ambiente requerido: sala de informática
- Estrategias o técnicas didácticas activas: Investigación por parte de los estudiantes para resolver los interrogantes, socialización y debate.
- Materiales de formación: computador, tablero interactivo, libretas, marcadores, internet.
- Material de apoyo:, explicación del docente, apuntes de los estudiantes, fuente secundarias.



3.4 Actividades de Transferencia el Conocimiento:

Descripción de la actividad:

Situación: El profesor del área de informática de un colegio debe presentar a sus estudiantes elementos básicos de un equipo informático (Monitor, torre, teclado, mouse, parlante, micrófono, cámara, impresora, medios de almacenamiento extraíbles) y los elementos internos del gabinete (Tarjeta Madre, Procesador, Memoria RAM, Disco Duro, Tarjeta de Video, Tarjeta de Sonido, Unidad de DVD, Fuente de Poder, ventilador).

1. Identifico la tipología de multimedia para la situación planteada
2. Según las tipologías multimedias mencionadas selecciono una y elaboro una presentación donde se evidencie concepto, historia, características, ventajas y desventajas usos, y planteamiento de una situación donde se refleje esta tipología.

- Ambiente requerido: sala de informática

- Estrategias o técnicas didácticas activas: Investigación por parte de los estudiantes para resolver la situación planteada, socialización y debate.

- Materiales de formación: computador, tablero interactivo, libretas, marcadores, internet.

- Material de apoyo: explicación del docente, apuntes de los estudiantes, fuentes secundarias.

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
Planeación	Realizar estudio de necesidades en recursos	Realizar contenidos acerca de Las tipologías multimedias	Evidencias de conocimiento	Resuelve la evaluación	Técnicas. formulación de preguntas .



	multimediales de la I.E		<p>Identificación de conceptos básicos de las diferentes tipologías de la multimedia.</p> <p>Evidencias de producto.</p> <p>Elaboración de una presentación elaborada con la herramienta sugerida por el instructor donde aplica lo comprendido sobre las tipología de multimedia identificada.</p> <p>Desarrollo de un taller sobre los programas mas usados para diseño grafico y las tipologías de multimedia.</p>	<p>sobre los conceptos básicos de las diferentes tipologías de la multimedia, necesarios para realizar el boceto de la interfaz gráfica del proyecto aplicando técnicas creativas y elementos del diseño gráfico.</p> <p>Realiza el boceto de la interfaz gráfica del proyecto aplicando técnicas creativas y elementos del diseño gráfico.</p>	<p>Instrumentos</p> <p>Cuestionarios</p> <p>Técnica</p> <p>Valoración del producto</p> <p>Instrumento</p> <p>lista de chequeo</p>
--	-------------------------	--	--	---	--



5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Diseño: El diseño se define como el proceso previo de configuración mental, "prefiguración", en la búsqueda de una solución en cualquier campo.

Medio de difusión: Se transmite a través de diversos canales: libro, prensa, radio, televisión, vídeos. Se utiliza a menudo como un singular para referirse a un determinado "medio de comunicación", "un organismo intermedio, medio, o instrumento"

Multimedia: El término multimedia se utiliza para referirse a cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión físicos o digitales para presentar o comunicar información

Prototipo: pequeña parte o una selección para testear una aplicación

Tipología: Estudio de los tipos o modelos que se usan para clasificar en diversas ciencias o disciplinas científicas.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

- <http://www.fundeu.es/escribireninternet/plataformas-multimedia/>
- <https://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia>
- [https://senaintro.blackboard.com/bbcswebdav/pid-47547199-dt-content-rid-14993271_2/courses/CONTENIDO_MULTIMEDIA/FA%20Plataformas%20multimedia\(1\).pdf](https://senaintro.blackboard.com/bbcswebdav/pid-47547199-dt-content-rid-14993271_2/courses/CONTENIDO_MULTIMEDIA/FA%20Plataformas%20multimedia(1).pdf)

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Marcelo Jose Fuentes Torres Yeison Rafael Cujia Radillo Wendis Leonor Gonzalez Contreras. Alexi Maestre Magdaniel	Instructores	Sistemas CAA	1 noviembre 2024

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



	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					