PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

GUÍA 1 - CREATIVIDAD ORIENTADA A LA CREACIÓN DE CONTENIDO DIGITAL

- Denominación del Programa de Formación: Técnico en integración de contenidos digitales
- Código del Programa de Formación: 524704
- Nombre del Proyecto: Desarrollo de estrategias de planeación y ejecución de comunicación visual para MIPYMES a través del uso de herramientas de integración de contenidos digitales.
- Fase del Proyecto: Análisis
- Actividad de Proyecto: Elaborar los elementos gráficos y audiovisuales establecidos para la estrategia
- Competencia:
  Integrar elementos multimedia de acuerdo con técnicas y herramientas de producción digital
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar:
  584307 - Realizar los contenidos digitales de acuerdo con los fundamentos de diseño y el lenguaje audiovisual.
- Duración de la Guía: 40 horas (32 horas directas y 8 horas autónomas)

2. PRESENTACIÓN



Bienvenido a esta guía 1 creatividad orientada a la creación de contenido digital del programa técnico en integración de contenidos digitales, por medio de esta guía se pretende incentivar el pensamiento creativo de los aprendices a través de actividades prácticas y didácticas, enfocadas al proceso de construcción de contenido digital como estrategia de comunicación para MIPYMES.

Figura 1.Creatividad orientada a la composición.
Tomado de: https://www.realego.com/blog/pildoras-creativas-mejorar-creatividad/

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividad de reflexión inicial

Actividad de aprendizaje 01_1 Reconocer la creatividad colectiva a través de un cadáver exquisito.



Un cadáver exquisito es una obra artística conjunta, puede ser un dibujo o un cuento. En este ejercicio el instructor líder conformará grupos de trabajo, cada grupo debe hacer una media luna de forma que no se puedan ver.

Reglas:

- ✔ No se puede hablar durante el ejercicio, ni leer en voz alta.
- ✔ El instructor dará una palabra para empezar la historia
- ✔ El primer aprendiz escribirá el inicio de la historia y cada 40 segundos el instructor dirá cambio y el papel debe rotarse al compañero de la derecha hasta que el último compañero termine.
- ✔ Cada aprendiz escribe una parte de la historia, pero no puede leer lo que han escrito los anteriores participantes, "solo la última línea escrita".
- ✔ Solo cuando el último aprendiz haya terminado, se podrá leer la historia completa, entonces, se develará el resultado del cadáver exquisito.
- ✔ Diríjase al material de apoyo y vea el 01_1_Paso_a Paso_Cadaver_exquisito

Ahora que ya conoce el resultado del cadáver exquisito, de forma individual va a realizar una ilustración, dibujo o muestra creativa que dé a entender la historia que resultó de la creación colectiva, sin necesidad de usar palabras. ¡Use toda su creatividad!

Duración de la actividad 5 horas

Materiales: Lápiz o esfero y hojas de papel blanco

Ambiente Requerido: Espacio de trabajo para 30 aprendices, computadores, internet.

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

Actividad de aprendizaje 01_2 Reconocer la historia de la creatividad a través de

Vanguardias artísticas.

Para la siguiente actividad debe trabajar con un compañero, daremos una mirada a la historia de la creatividad.



Revise en el material del aprendiz el recurso 01_2_HISTORIA_Y_CREATIVIDAD.pptx y el siguiente enlace: https://historia-arte.com/movimientos

Luego de hacer el recorrido por la historia del arte, cada pareja debe seleccionar un artista de la década que más les llame la atención, preparar sobre su artista la siguiente información:

✔ Síntesis biográfica del artista (5 renglones máximo con foto)

✔ Obras destacadas (nombres e imágenes mínimo 3)

✔ ¿Por qué la obra de este artista es inspiradora e importante para la historia?

Para entregar su evidencia haremos uso de la herramienta Padlet o determinada herramienta bajo parámetros del instructor donde cada grupo compartirá en el tablero digital la información de su artista, su instructor compartirá el enlace para que pueda publicar su trabajo.

Posteriormente escoja una de las obras que más le llamo la atención y realice una composición creativa interviniendo la obra Original de la obra Comparta con su grupo el trabajo realizado.

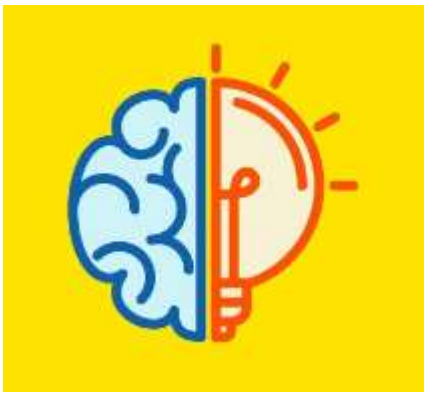
Duración de la actividad 10 horas

Materiales: medios tecnológicos.

Ambiente Requerido: Espacio de trabajo para 30 aprendices, computadores, internet.

3.3 Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización).

Actividad de aprendizaje 01_03.1 Entender el concepto de creatividad y su importancia.



Comprender el concepto de creatividad empleando la técnica de dibujo con acuarelas como actividad que estimula y ejercita el pensamiento creativo para lograr la construcción de una bitácora de color.

Para iniciar el desarrollo de esta actividad realiza los siguientes pasos:

1. Observe los videos ¿Qué es la creatividad? Y el video cortometraje- Gana siempre la creatividad que se encuentran en la carpeta material de apoyo del aprendiz actividad 3.3
2. Realizar un debate en clase sobre la importancia de la creatividad.

Duración de la actividad 5 horas

Materiales: Computador e internet.

Ambiente Requerido: Espacio de trabajo para 30 aprendices, computadores, interne

Actividad de aprendizaje 1_03_2 Reconocer la teoría del color a través de ejercicios creativos



En este punto ya debes tener claro el concepto de creatividad y su importancia, a continuación realizaras diferentes actividades que te ayudaran a potenciar tu proceso creativo.

Para el desarrollo de estas actividades necesitaremos los siguientes materiales:

- ✔ 2 octavos papel acuarela o Durex
- ✔ Acuarelas de diferentes colores
- ✔ Pinceles punta redonda o punta plana
- ✔ Paleta de mezcla de color
- ✔ Botella agua
- ✔ 2 vasos plásticos
- ✔ Trapo o papel higiénico o kleenex
- ✔ Un micropunta, esferos de colores, lápices de colores, marcadores
- ✔ Lápiz, borrador, tajalápiz

Desarrollar el taller propuesto en la carpeta material de apoyo del aprendiz 3.3 actividades de apropiación

Duración de la actividad 5 horas

Materiales: hojas blancas, vinilos (colores primarios y blanco), colores

Ambiente Requerido: Espacio de trabajo para 30 aprendices, computadores, internet.

Actividad de aprendizaje 1_03_3 Construir bitácora del color aplicando técnicas de creatividad



A partir de la explicación del instructor, realice su creación a mano con los pigmentos y técnicas vistas.

- Diríjase al material de apoyo estudie el libro denominado teoría del color que encuentra en la carpeta material del aprendiz actividades 3.3.
- Observe el ejemplo bitácora a mano.
- Elabore una bitácora basada en las temáticas y técnicas vistas.

Consolide y digitalice en formato pdf su bitácora del color (Tome fotografía de cada hoja de su bitácora con buena calidad y buen encuadre) guárdela con el nombre 01_3_ bitácora_del_color Cargue su evidencia en el enlace correspondiente del LMS TERITORIUM

Duración de la actividad 10 horas

Materiales: hojas blancas, vinilos (colores primarios y blanco), colores

Ambiente Requerido: Espacio de trabajo para 30 aprendices, computadores, internet.

3.4. Actividades de transferencia del conocimiento.

Actividad de Aprendizaje 01_5 Construir levantamiento de información y elección de empresa.

Como bien sabemos uno de los procesos correspondientes al técnico de diseño e integración multimedia corresponde a la etapa productiva, tal motivo aplicara los conocimientos en una empresa real.

- Realice la elección de un compañero de proyecto y de una empresa cercana a tu entorno con la cual pueda desarrollar el trabajo durante los dos años de formación.
- Cuando ya tenga su empresa, aplique el levantamiento de información que se encuentra en el material del aprendiz recurso 01_4_INSTRUMENTO_Levantamiento_informacion. Este documento debe ser diligenciado y venir firmado por el representante de la empresa.
- Para las actividades de etapa productiva que serán transversales durante todo nuestro proceso formativo, requerimos un documento donde la empresa da su consentimiento para que los aprendices realicen una propuesta de imagen gráfica. Este documento debe contener la firma de los aprendices, los padres de familia, la empresa y el instructor de etapa productiva. El instructor líder de la ficha le

hará entrega del Formato Acuerdo Empresa para su diligenciamiento y le indicará la fecha de entrega de este.

- Los documentos levantamiento de información y acuerdo de empresa firmados por: la empresa y los aprendices, deben ser digitalizados y guardados con los nombres 01_4_Levantamiento_Informacion_Empresa y 01_5_Acuerdo_Empresa y cargarlos en el portafolio del aprendiz en la carpeta de Evidencias de Aprendizaje GUIA 1.

Duración de la actividad 5 horas.

Materiales: formato guía para el levantamiento de información, formato acuerdo de empresa, esfero y medios tecnológicos.

Por último, realiza la carga de las evidencias del punto 3.3 y 3.4 de la guía en la plataforma territorium.

Ambiente Requerido: Espacio de trabajo para 30 aprendices, computadores, internet.

Duración de la actividad 10 horas.

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

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

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento :	Reconoce la labor de un diseñador gráfico, la relevancia de su trabajo y las características de un diseñador. Reconoce y se apropia de los diferentes términos y conceptos del diseño gráfico.	Cuestionario de conceptos
Evidencias de Desempeño:	Reconoce, diferencia y aplica los elementos del diseño gráfico. Incluye en su vocabulario el uso apropiado de los términos técnicos del diseño gráfico.	Lista Chequeo

Evidencias de Producto:	Elabora propuesta de comunicación aplicando los elementos del diseño gráfico con una intención específica.	Lista Chequeo

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Creatividad: capacidad o facilidad para inventar o crear.

Círculo cromático: El círculo cromático o rueda de colores es una representación ordenada, en donde se representa a los colores primarios y sus derivados**.**

Diseño: actividad creativa que tiene por fin proyectar objetos que sean útiles y estéticos.

Diseñador: persona que diseña, en especial si se dedica a ello profesionalmente.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

Construya o cite documentos de apoyo para el desarrollo de la guía, según lo establecido en la guía de desarrollo curricular

YouTube, consultado el 01 de diciembre 2021, https://www.youtube.com/watch?v=4Te2JjfNXPs&t=3s

YouTube, consultado el 01 de diciembre 2021, https://www.youtube.com/watch?v=PYjqhn-26TM

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**ROSALBA CABRALES** **ALEXIS VIDALES** **JULIAN MATURANA** **GINNA SANCHEZ**	**Instructor**	**Articulación**	**13/02/2023**

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					
Autor (es)					