PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: **Tecnólogo en Producción de Multimedia**
- Código del Programa de Formación: **228101**
- Nombre del Proyecto: **Producción de Contenidos Multimediales para la Gestión del Patrimonio Cultural del Norte del Valle "Sembrando Historias"**
- Fase del Proyecto: **EJECUCIÓN**
- Actividad de Proyecto: **Ejecutar el plan de contenidos multimediales para la Gestión del Patrimonio Cultural del Norte del Valle "Sembrando Historias"**
- **COMPETENCIAS:**

1. **DISEÑAR LA SOLUCIÓN MULTIMEDIAL DE ACUERDO CON EL INFORME DE ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN RECOLECTADA.**
2. **INTEGRAR LOS ELEMENTOS MULTIMEDIALES DE ACUERDO CON UN DISEÑO ESTABLECIDO.**
3. **ENTREGAR LA APLICACIÓN MULTIMEDIA PARA EVALUAR LA SATISFACCIÓN DEL CLIENTE.**
4. **REALIZAR LA POST-PRODUCCIÓN PARA GENERAR LA ANIMACIÓN FINAL DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO.**

- **RESULTADOS DE APRENDIZAJE ALCANZAR:**

1. **EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO**
2. **MODELAR LOS ELEMENTOS DE LA IMAGEN CON BASE EN LOS OBJETOS O PERSONAJES ESTABLECIDOS EN EL GUIÓN**
3. **DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN**
4. **INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOAR**
5. **ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB**
6. **CODIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN CON LA PLATAFORMA SELECCIONADA AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA**

7. **MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA**
8. **AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO**
9. **IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN**
10. **REALIZAR EL EMPAQUE Y LOS ELEMENTOS DE MERCHANDISING CON LOS QUE SE DISTRIBUIRÁ EL PROYECTO MULTIMEDIA**
11. **DESARROLLAR PROCESOS COMUNICATIVOS EFICACES Y ASERTIVOS DENTRO DE CRITERIOS DE**
12. **RACIONALIDAD QUE POSIBILITEN LA CONVIVENCIA, EL ESTABLECIMIENTO DE ACUERDOS, LA CONSTRUCCIÓN COLECTIVA DEL CONOCIMIENTO Y LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE CARÁCTER PRODUCTIVO Y SOCIAL.**
13. **DESARROLLAR PERMANENTEMENTE LAS HABILIDADES PSICOMOTRICES Y DE PENSAMIENTO EN LA EJECUCIÓN DE LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE.**
14. **ASUMIR RESPONSABLEMENTE LOS CRITERIOS DE PRESERVACIÓN Y CONSERVACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE Y DE DESARROLLO SOSTENIBLE, EN EL EJERCICIO DE SU DESEMPEÑO LABORAL Y SOCIAL.**
15. **GENERAR HÁBITOS SALUDABLES EN SU ESTILO DE VIDA PARA GARANTIZAR LA PREVENCIÓN DE RIESGOS OCUPACIONALES DE ACUERDO CON EL DIAGNÓSTICO DE SU CONDICIÓN FÍSICA INDIVIDUAL Y LA NATURALEZA Y COMPLEJIDAD DE SU DESEMPEÑO LABORAL.**
16. **COMPRENDER LAS IDEAS PRINCIPALES DE TEXTOS COMPLEJOS EN INGLÉS QUE TRATAN DE TEMAS TANTO CONCRETOS COMO ABSTRACTOS, INCLUSO SI SON DE CARÁCTER TÉCNICO, SIEMPRE QUE ESTÉN DENTRO DE SU CAMPO DE ESPECIALIZACIÓN.**
17. **REPRODUCIR EN INGLÉS FRASES O ENUNCIADOS SIMPLES QUE PERMITAN EXPRESAR DE FORMA LENTA IDEAS**
18. **LEER TEXTOS COMPLEJOS Y CON UN VOCABULARIO MÁS ESPECÍFICO, EN INGLÉS GENERAL Y TÉCNICO.**

Duración de la Guía : 6 MESES, 3 semanas, **Fecha de inicio: 15 de JUNIO 2024** -**Fecha fin 8 de MARZO 2025.**

2. PRESENTACIÓN

Bienvenidos a la fase de ejecución del programa de formación en Tecnólogo en Producción de Multimedia. En esta etapa, nos enfocaremos en la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos hasta el momento para la producción de contenidos multimedia orientados a la Gestión del Patrimonio Cultural del Norte del Valle, bajo el proyecto "Sembrando Historias". El objetivo principal de esta fase es ejecutar el plan de contenidos multimediales para "Sembrando Historias". Esto incluye la aplicación de habilidades técnicas y creativas para cumplir con los estándares y requisitos establecidos en las fases anteriores Al finalizar esta fase, se espera la entrega de un producto tipo plataforma de contenidos multimedia, que incluya imágenes, sonido, video, audio y animación, conforme a los estándares establecidos en el proyecto "Sembrando Historias".



Actividad Complementaria: Como complemento teórico-práctico, se realizará la creación de una campaña de lanzamiento de marca desde diciembre a marzo de 2025. Esta actividad representa el 50% de los resultados de aprendizaje individuales, destacando la importancia de un desempeño sobresaliente en el proyecto principal para maximizar los resultados individuales.

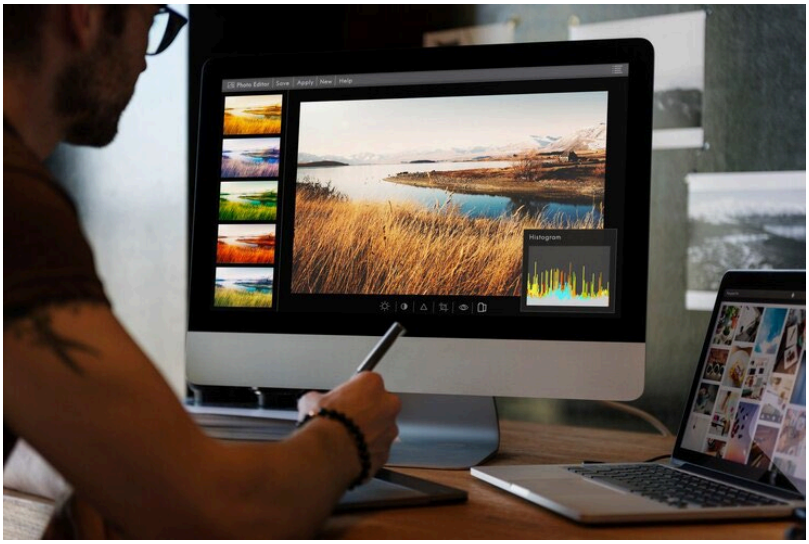
¡Bienvenidos a una fase llena de desafíos y aprendizajes significativos para la producción de multimedia en el contexto cultural del Norte del Valle!

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Ejecutar la creación de la plataforma de contenidos multimediales para la Gestión del Patrimonio Cultural del Norte del Valle "Sembrando Historias" según el plan de contenidos previo articulando procesos comunicativos eficaces con el desarrollo permanente de habilidades psicomotrices, asumiendo responsablemente los procesos de preservación y conservación del medio ambiente y generando hábitos saludables en su estilo de vida, comprendiendo ideas reproduciendo frases y leyendo textos breves en inglés.

3.1 Diseño de piezas graficas

RAP EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO



En el mundo de la multimedia, Adobe Photoshop es una herramienta esencial para la edición y creación de imágenes de alta calidad, y dominar este programa permitirá a los aprendices SENA a desarrollar proyectos visuales impactantes y creativos. Con el objetivo de familiarizarse con sus funciones básicas, primero realizarán una sesión guiada con el instructor técnico, quien les explicará detalladamente las herramientas principales y la navegación de Photoshop. Durante esta sesión, explorarán el programa, se familiarizarán con su interfaz y practicarán con las funcionalidades básicas como las herramientas de selección, capas, ajustes de color y efectos. Presten atención a cómo organizar su espacio de trabajo y a las técnicas de navegación eficientes. Una vez concluida la sesión guiada, observarán la película "SEVEN" con atención a los elementos visuales y estilísticos, y utilizarán esa inspiración para diseñar un póster, aplicando las herramientas y técnicas que han aprendido. Además, los invitamos de manera autónoma a buscar y consulten otras fuentes de aprendizaje, como videos tutoriales y manuales adicionales sobre Adobe Photoshop, para perfeccionar su manejo del programa y lograr un diseño más profesional y creativo. Recuerden que más que aprender a manejar cualquier software lo importante es la conceptualización creativa.

3.2 Diseño de Brochure Digital

3.3 Creación de Ubicación Espacial en una Escena Cotidiana (Edición de Audio)

RAP: AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO

El objetivo de la presente actividad es utilizar Adobe Audition para crear un ambiente sonoro que simule la ubicación espacial de una escena cotidiana, mejorando así la inmersión auditiva del espectador.

Descripción:

1.Selección de la escena: Escoge una escena cotidiana (por ejemplo, una cafetería, un parque, una calle concurrida, etc.) que pueda beneficiarse de una representación sonora espacial.



2.Elaboración del guión técnico: Crea un guión técnico detallado que describa la escena, los sonidos específicos que se esperan y la ubicación espacial de cada uno de ellos. Incluye detalles como la dirección de los sonidos, su distancia relativa al oyente ficticio y cómo interactúan con el entorno.

3.Grabación o selección de sonidos: Utiliza fuentes de sonido disponibles para grabar o seleccionar efectos sonoros que representen los elementos de la escena (por ejemplo, personas hablando, pasos, tráfico, pájaros cantando, etc.). Considera la perspectiva auditiva del oyente para posicionar estos sonidos de manera realista.

4.Edición en Adobe Audition:

- Importa los archivos de audio a Adobe Audition.
- Organiza los clips de sonido según la ubicación espacial descrita en el guión técnico.

- Utiliza efectos como paneo, ecualización y reverberación para simular la ubicación espacial de los sonidos. Por ejemplo, los sonidos más cercanos deben sonar más fuertes y claros, mientras que los sonidos más distantes pueden ser más tenues y con más eco.

5. Mezcla y ajustes finales:

- Ajusta el volumen y la dinámica de cada pista de audio para crear una mezcla equilibrada y realista.
- Experimenta con la posición espacial de los sonidos utilizando herramientas de paneo y efectos de especialización para lograr una representación convincente del entorno.

6.Exportación del proyecto:

Exporta el proyecto final en el formato de audio adecuado según los requisitos del guión técnico y las especificaciones del proyecto multimedia.

Entregables:

•Un archivo de audio finalizado que represente la ubicación espacial de la escena cotidiana seleccionada de manera convincente.

•Un informe breve que detalle el proceso seguido, los desafíos encontrados y cómo los efectos de ubicación espacial contribuyen a la inmersión auditiva del espectador.

3.4 Diseño de Motion Graphics

RAP: AGREGAR EFECTOS ESPECIALES: VISUALES Y SONOROS AL PROYECTO MULTIMEDIA SIGUIENDO LOS LINEAMIENTOS DEL GUIÓN TÉCNICO

Esta actividad tiene por objetivo: Crear un comercial de 30 segundos utilizando motion graphics para promover las marcas asignadas.

Paso 1: Planificación y Conceptualización



1.Definir el mensaje:

- Determinar el objetivo principal del comercial (promocionar un producto, resaltar los valores de la marca, etc.).
- Definir el mensaje clave que se quiere transmitir en 30 segundos.

2.Guion:

Escribir un guion que acompañe al motion graphic. Asegurarse de que el diálogo o la narración se ajusten a la duración del comercial.

3.Storyboard:

- Dibujar un storyboard simple para visualizar las escenas clave del comercial.
- Incluir notas sobre transiciones, animaciones y efectos especiales.

Paso 2: Recolección de Materiales

1.Logotipos y Gráficos:

Reunir logotipos, imágenes de productos y otros gráficos relevantes de las marcas.

2.Fuentes y Colores:

Definir las fuentes y los colores que se usarán, alineados con la identidad visual de las marcas.

3.Música y Efectos de Sonido:

Seleccionar una pista de música de fondo y efectos de sonido adecuados que complementen el mensaje del comercial.

Paso 3: Configuración del Proyecto en After Effects

1.Crear un nuevo proyecto:

- Abrir After Effects y crear un nuevo proyecto.

2.Configuración de la composición:

Configurar una nueva composición con las siguientes especificaciones:

- Duración: 20 segundos
- Tamaño: 1920x1080 píxeles (Full HD) o 1080x1920 píxeles
- Frecuencia de fotogramas: 30 fps

Paso 4: Diseño de Escenas

1.Crear la Intro:

Importar el logotipo principal de la marca.

Animar la entrada del logotipo utilizando efectos de transformación (escala, rotación, opacidad).

2.Desarrollo del Contenido Principal:

- Diseñar cada escena según el storyboard.
- Utilizar capas de formas, texto animado y otros gráficos para ilustrar los puntos clave del guion.
- Aplicar efectos de animación a los gráficos (movimiento, desvanecimiento, rotación, etc.).

3.Transiciones:

- Añadir transiciones suaves entre las escenas para mantener la fluidez del comercial.
- Utilizar efectos como desenfoque de movimiento, fundidos y transiciones personalizadas.

Paso 5: Incorporación de Música y Voz en Off

1.Importar Audio:

- Importar la música de fondo y los efectos de sonido.
- Sincronizar la música con las animaciones para mejorar el impacto visual.

2.Agregar Voz en Off:

- Grabar la voz en off según el guion.
- Ajustar la sincronización de la narración con las animaciones.

Paso 6: Revisión y Ajustes Finales

1.Revisar el Comercial:

Revisar todo el comercial para asegurar la coherencia y el flujo.

2.Realizar Ajustes:

- Ajustar las animaciones y transiciones según sea necesario.
- Verificar que la música y la voz en off estén correctamente sincronizadas.

3.Corrección de Color:

Realizar ajustes de color para unificar la apariencia visual del comercial.

Paso 7: Exportación

1.Configurar la Exportación:

Ir a la opción de exportar y seleccionar el formato adecuado (por ejemplo, H.264 para alta calidad y bajo tamaño de archivo).

2.Exportar el Proyecto:

Exportar el comercial y verificar la calidad del video y el audio.

Evaluación

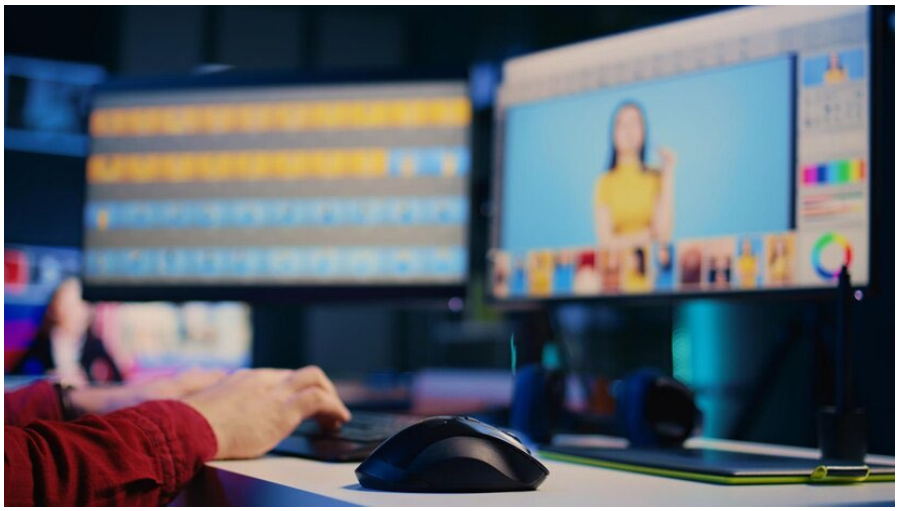
- Calidad del Diseño:
- Coherencia con la identidad visual de la marca.

- Creatividad en la animación y las transiciones.
- Técnica:Uso efectivo de After Effects y sus herramientas.
- Sincronización precisa de audio y video.
- Impacto
- Claridad y efectividad del mensaje.
- Atracción visual y auditiva.

3.5 Producción de video

RAP.MONTAR SECUENCIAS DE ACUERDO CON LAS ESPECIFICACIONES DEL PROYECTO MULTIMEDIA

RAP.IMPORTAR Y EXPORTAR ARCHIVOS SEGÚN EL SOPORTE TÉCNICO FINAL ELEGIDO PARA LA PROYECCIÓN Y/O DISTRIBUCIÓN DE LA PRODUCCIÓN



Los aprendices aplicarán los conocimientos adquiridos sobre la producción multimedia, trabajando en equipo para crear un filminuto basado en una sinopsis asignada por su instructor. Esta actividad incluye la documentación de preproducción, el rodaje y la edición del producto final utilizando Adobe Premiere.

Esta actividad tiene como objetivo desarrollar habilidades prácticas en la creación de un filminuto, incorporando la planificación, el rodaje y la edición, aplicando conceptos de guion literario, guion técnico, storyboard y plan de rodaje.

Instrucciones:

1. Presentación Generalizada de Conceptos:

- Instrucción: El instructor dará una presentación generalizada sobre cada uno de los conceptos clave manejados dentro de un rodaje, incluyendo todas las variables de logística de rodaje.

2. Formación de Equipos:



- Instrucción: Los aprendices se organizarán en equipos de 4 miembros.

3. Asignación de Sinopsis:

- Instrucción: El instructor asignará una sinopsis a cada equipo.

4. Documentación de Preproducción:

- Tareas del Equipo:

- Guion Literario: Redactar el guion literario basado en la sinopsis asignada.

- Guion Técnico Elaborar el guion técnico que detalla las tomas y ángulos de cámara.

- Storyboard: Crear un storyboard que visualice las escenas del filminuto.

- Plan de Rodaje: Desarrollar un plan de rodaje que incluya el cronograma y la asignación de roles dentro del equipo.

5. Rodaje del Filminuto

- Tareas del Equipo: Rodar el filminuto siguiendo la historia y documentación de preproducción elaborada.

6. Edición en Adobe Premiere:

- Instrucción del Instructor: El instructor explicará paso a paso cómo utilizar Adobe Premiere para la edición del filminuto.

- Tareas del Equipo: Editar el filminuto según las indicaciones dadas, aplicando los conocimientos de edición para obtener el producto final.

7. Entrega y Evaluación:

- Producto Final: Cada equipo entregará su filminuto editado.

- Evaluación: Se realizará una evaluación del producto final, considerando la calidad del guion, la precisión del storyboard, la efectividad del plan de rodaje y la calidad de la edición.

3.6 Modelado de personajes

RAPS *DEFINIR LA ESTRUCTURA DEL MAPA DE NAVEGACIÓN SEGÚN LA NECESIDAD DEL CLIENTE - *CREAR EL PROTOTIPO DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO EL PATRÓN ESTABLECIDO EN EL GUIÓN, EL MAPA DE NAVEGACIÓN Y EL STORYBOARD.

Aprendices de Multimedia, el modelado 3D es una herramienta increíblemente poderosa y versátil que se utiliza en una variedad de campos, desde la animación y los videojuegos hasta el diseño industrial, la arquitectura y la realidad aumentada. Entender el modelado 3D no solo les abrirá puertas a innumerables oportunidades profesionales, sino que también les permitirá dar vida a sus ideas y conceptos de manera tangible y visualmente impactante. En su proceso formativo en el SENA.



Para promover y posicionar la marca de sus proyectos, los aprendices SENA realizarán una actividad de modelado 3D con Blender, donde modelarán los personajes de las historias que han elaborado previamente. Primero, investigarán y estudiarán conceptos esenciales como el diseño de personajes, la bocetación y el perfil psicológico para incorporar estos conocimientos en su proceso creativo. El objetivo es obtener un modelo 3D detallado y profesional que pueda ser impreso y para el cual se diseñará un empaque atractivo. Esta actividad les permitirá aplicar sus habilidades en Blender, desde la creación de bocetos iniciales hasta el modelado y la preparación para la impresión 3D, integrando tanto el aspecto técnico como el artístico del diseño de personajes.

3.7 Producción Fotográfica

3.8 Libro POP UP

RAP. REALIZAR EL EMPAQUE Y LOS ELEMENTOS DE MERCHANDISING CON LOS QUE SE DISTRIBUIRÁ EL PROYECTO MULTIMEDIA.

RAP. EDITAR IMÁGENES UTILIZANDO SOFTWARE DE EDICIÓN AUDIOVISUAL DE ACUERDO CON LO ESTABLECIDO EN GUIÓN TÉCNICO



Los aprendices diseñarán, imprimirán y armarán un libro pop-up basado en los proyectos asignados de "Sembrando Historias". El libro pop-up será en tamaño oficio cerrado y contendrá 24 páginas, incluyendo la portada y la contraportada.

El objetivo de la actividad será aplicar habilidades de diseño gráfico utilizando Adobe Illustrator y Photoshop, para la creación de un libro pop-up, comprendiendo los conceptos de diseño, impresión y armado.

Instrucciones

1. Taller de Creación de Libros Pop-Up:

- Instrucción: El instructor llevará a cabo un taller previo sobre la creación de libros pop-up. En este taller, se explicarán las técnicas de diseño, corte, plegado y ensamblado de las páginas pop-up.

- Materiales Necesarios: Papel de diferentes grosores, tijeras, pegamento, y ejemplos de libros pop-up para referencia.

2. Asignación de Temática:

- Instrucción: Cada equipo elegirá un tema relacionado con el proyecto "Sembrando Historias".

3. Diseño del Libro Pop-Up:

- Tareas del Equipo:

- Conceptualización: Crear un concepto para el libro pop-up, definiendo la narrativa y el contenido visual.

- Bocetos Iniciales: Realizar bocetos a mano de cada página del libro, incluyendo la portada y la contraportada.

- Diseño en Illustrator y photoshop para diseñar cada una de las 24 páginas del libro pop-up. Los diseños deben incluir elementos interactivos y tridimensionales que se desplegarán al abrir el libro.

5. Impresión y Corte:

- Tareas del Equipo: Imprimir las páginas diseñadas en tamaño oficio. Realizar los cortes necesarios para las secciones pop-up utilizando herramientas de corte precisas.

6. Ensamblaje del Libro Pop-Up:

- Tareas del Equipo: Plegar y ensamblar las páginas impresas para formar el libro pop-up. Asegurarse de que todos los elementos interactivos funcionen correctamente al abrir las páginas.

7. Revisión y Corrección:

- Instrucción del Instructor: El instructor revisará los libros pop-up ensamblados y proporcionará retroalimentación. Los equipos harán las correcciones necesarias.

8. Presentación Final:

- Producto Final: Cada equipo presentará su libro pop-up terminado, explicando el proceso de diseño, los desafíos encontrados y cómo los resolvieron.

Materiales Necesarios:

- Papel tamaño oficio

- Impresora de alta calidad

- Tijeras y herramientas de corte

- Pegamento

- Adobe Ilustrador y photoshop

Resultados Esperados:

- Diseño y producción de un libro pop-up en tamaño oficio cerrado con 24 páginas, incluyendo la portada y la contraportada.

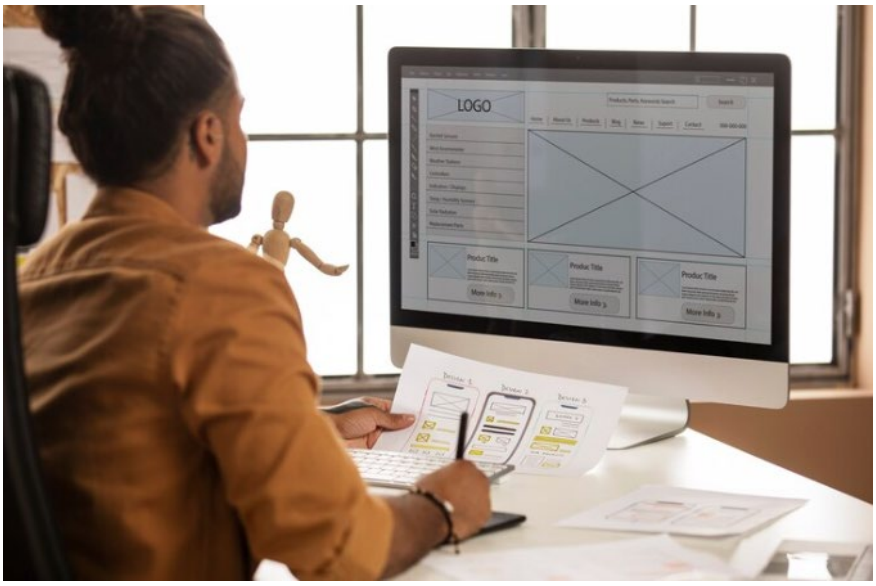
- Aplicación de habilidades de diseño gráfico y uso de Adobe Illustrator.

- Experiencia práctica en la creación y ensamblaje de elementos interactivos en un formato de libro.

3.9 Diseño de Plataforma de Contenidos Multimedia con WordPress

RAP.DISEÑAR LA INTERFAZ GRÁFICA CON BASE EN EL MAPA DE NAVEGACIÓN INCORPORAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SEGÚN LOS CRITERIOS DEL STORYBOAR.
RAP.ESTRUCTURAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA A TRAVÉS DE LENGUAJES DE MAQUETACIÓN WEB
RAP.CODIFICAR LOS ELEMENTOS DE LA MULTIMEDIA SIGUIENDO LAS ESPECIFICACIONES DEL MAPA DE NAVEGACIÓN CON LA PLATAFORMA SELECCIONADA AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y EL COLOR DE LA ESCENA PARA LOGRAR LA APARIENCIA VISUAL DESEADA

Los aprendices diseñarán y desarrollarán una plataforma de contenidos multimedia para el proyecto "Sembrando Historias" utilizando WordPress, basándose en una serie de tutoriales creados por el instructor.



El objetivo de esta actividad es Crear una plataforma web para alojar y gestionar los contenidos multimedia del proyecto "Sembrando Historias", aplicando conocimientos de diseño web, estructura de navegación y usabilidad.

Proceso:

- Tutoriales del Instructor: Los aprendices seguirán los tutoriales proporcionados por el instructor para aprender a instalar, configurar y personalizar WordPress.

- Desarrollo en Equipos: Organizados en equipos, cada grupo trabajará en una sección del proyecto "Sembrando Historias".

- Creación de la Plataforma: Utilizando WordPress, cada equipo diseñará y desarrollará su sección, integrando contenidos multimedia según los subproyectos asignados.

- Presentación Final: Los equipos presentarán sus secciones al instructor, quien evaluará el diseño y funcionalidad de la plataforma.

3.10. "Talking About My Daily Routine"

Ahora los aprendices explorarán cómo expresar actividades cotidianas y acciones que están ocurriendo en el momento. Este ejercicio les permitirá utilizar presente simple y presente continuo en inglés, mientras se familiarizan con situaciones que reflejan su vida diaria y laboral.

Instrucciones:

1. **Calentamiento:**
    - En grupo, los aprendices observan imágenes representativas de actividades cotidianas (*e.g., eating, working, exercising*). Cada uno describe lo que ve, combinando presente simple y presente continuo, por ejemplo:
        - "She is eating breakfast."
        - "I go to work at 8:00 a.m."
2. **Parte Principal:**
    - **Juego de roles:**
        - En parejas, un aprendiz describe su rutina diaria utilizando presente simple, y el otro pregunta sobre lo que están haciendo ahora utilizando presente continuo.
    - **Ejercicio escrito:**
        - Completar un cuadro comparativo entre acciones que suceden regularmente y acciones inmediatas.

Present Simple	Present Continuous
I work every day.	I am working right now.

    - **Presentación oral:**
        - Cada aprendiz presenta brevemente su rutina diaria y describe una acción que está realizando en ese momento.

Se reflexiona sobre las diferencias entre los tiempos verbales trabajados. El instructor destaca los avances de los aprendices, proporciona ejemplos claros y resuelve inquietudes. Se invita a continuar practicando en contextos reales para afianzar lo aprendido.

3.11 **"Technical Debate: The Role of Technology in My Field"**

Ahora vamos a tener la oportunidad de argumentar en inglés sobre el impacto de la tecnología en sus áreas profesionales. Esto les permitirá practicar habilidades comunicativas, desarrollar argumentos técnicos y aplicar verbos en tiempo presente y pasado en un contexto significativo.

Instrucciones:

1. **Preparación:**
   - Los aprendices investigan un tema relacionado con tecnología en su campo profesional. Elaboran un breve resumen que combine ejemplos con verbos en presente y pasado.
2. **Parte Principal:**
   - **Debate estructurado:**
     - Los aprendices se dividen en dos grupos: uno argumenta los beneficios de la tecnología y el otro señala posibles desventajas.
     - Cada participante utiliza ejemplos concretos y estructurados en inglés, como:
       - "In the past, we used manual processes."
       - "Today, technology improves efficiency in our field."
   - **Reflexión escrita:**
     - Al finalizar, cada aprendiz redacta sus conclusiones del debate, integrando verbos regulares e irregulares en presente y pasado.

El instructor ofrece retroalimentación sobre la calidad de los argumentos, el uso adecuado de los tiempos verbales y la claridad en las expresiones técnicas. Se motiva a los aprendices a continuar perfeccionando su inglés técnico mediante debates y discusiones similares.

3.12 **LA IMPORTANCIA DE UNA BUENA COMUNICACIÓN**



El hombre por naturaleza es un ser social, es por ello que la comunicación es esencial en la sociedad, una sociedad que nos llama a disminuir una coexistencia conflictiva a través de la utilización de procesos comunicativos claros (comunicación asertiva), el campo laboral no es ajeno a dicha problemática, pues hoy día una de las competencias más solicitadas por los empresarios son aquellas que pasan las barreras de todas las instituciones de formación del país, “las competencias del ser”, muy valiosas y necesarias en las organizaciones pues ya que de ellas depende el éxitos en una organización. La comunicación es fundamental y hace parte de esas competencias,

pues una buena comunicación mejora la competitividad de la organización, su adaptación a los cambios del entorno, facilita el logro de los objetivos y metas establecidas, satisface las propias necesidades y la de los participantes, coordina y controla las actividades y fomenta una buena motivación, compromiso, responsabilidad, implicación y participación de sus integrantes y un buen clima integrador de trabajo.

Piensa en lo siguiente:

¿Cómo crees que sería la vida sin interacción comunicativa? ¿Cómo crees que sería una empresa en donde sus integrantes no se comuniquen, si no pudieras pedir lo que necesitas, o entender las necesidades de otros?



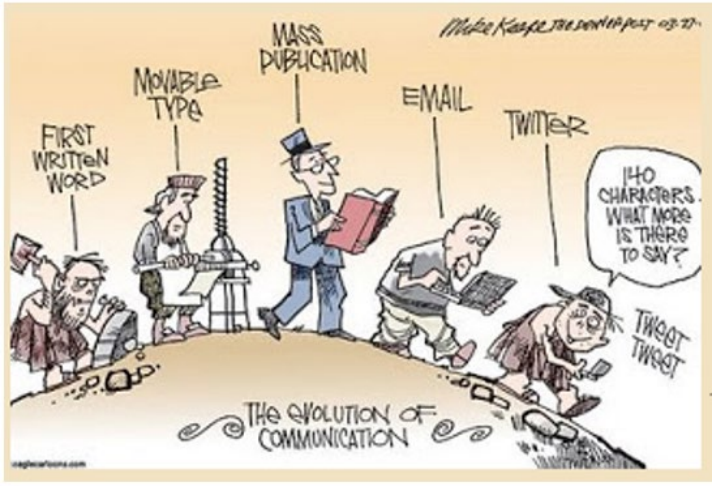
https://es.dreamstime.com/foto-de-archivo-libre-de-regal%C3%ADas-se%C3%B1ales-de-humo-image36534505

Participe activamente de la introducción al tema de la comunicación a traves de la observacion de los cortometrajes que podra encontrar en los siguientes enlaces:

https://www.youtube.com/watch?v=QQJoZcT0H-Y

https://www.youtube.com/watch?v=LrzhWWbILg4

(¿Que observo en los cortometrajes sobre el tema de comunicación?, ¿Que importancia tiene la comunicación en el desarrollo humano?, ¿una mala comunicación afectara sus labores profesionales?) Participe de la socialización por parte de su instructora sobre la comunicación. Para tener mas comprension del tema, formen equipos de trabajo de 3 integrantes, consulte los siguientes temas y socializce a traves de una presentación en el programa de su preferencia:



https://myprofetecnologia.wordpress.com/2011/02/06/historia-y-evolucin-de-las-comunicaciones/

1.- Origen y evolucion de la comunicación.
2.- Elementos de la comunicación. (según Aristoteles).
3.- Funciones de la comunicación.
4.- Comunicación no verbal.
5.- Relaciones interpersonales.
6.- Empatia.
7.- Comunicación asertiva.
8.- Comunicación interna en la empresa.

Con el proposito de socializar con sus compañeros, diseñe o investigue un juego y adecuelo a la tematica asignada. Suba las diapositivas elaboradas para la actividad a la plataforma territorio creado para tal fin.

3.13 Diseño y elaboración de piezas gráficas, para la prevención de los riesgos laborales y ambientales de las pequeñas y mediana empresas

¿Cómo gestionar la seguridad y salud en el trabajo? Es una de las preguntas que se hacen los pequeños comerciantes o empresas y teniendo en cuenta que la gestión de la seguridad y la salud forma parte de la gestión de una empresa, o negoció, se deben igualmente concientizar que estas deben hacer una evaluación de los riesgos de SST e impactos ambientales para conocer cuáles son los peligros y los riesgos en sus lugares de trabajo, y como afectan los componentes ambientales y adoptar medidas para controlarlos con eficacia, asegurando que dichos peligros y riesgos no causen daños a los trabajadores, clientes, visitantes o el medio ambiente.

La OIT ha publicado unas directrices sobre el desarrollo de sistemas de gestión de la seguridad y salud en el trabajo ILO-OSH 2001

La seguridad y la salud en el trabajo, incluyendo el cumplimiento de los requisitos en materia de SST con arreglo a las legislaciones nacionales, son responsabilidad y deber del empleador. El empleador debería dar muestras de un liderazgo y compromiso firmes respecto de las actividades de SST en la *organización*, y adoptar las disposiciones necesarias para el establecimiento de un sistema de gestión de la SST que incluya los principales elementos de política, organización, planificación y aplicación, evaluación y acción en pro de mejoras, tal como se muestra en el gráfico 1.

Ilustración 1Gráfico 1. Principales elementos del sistema de gestión de la SST.



Ilustración 2https://www.ilo.org/global/topics/labour-administration-inspection/resources-

Teniendo en cuenta lo anterior Los grupos que se conformaron en la actividad 3.2.2, realizaran mínimo dos piezas graficas de identificación y prevención del riesgo laboral e impactos ambientales, debe contener:

causas, consecuencias y las medidas preventivas de la mitigación del riesgo, igualmente el análisis que les permita identificar los impactos ambientales y las alternativas de solución, teniendo en cuenta la matriz EIA.

La selección se realiza una vez se efectúe la retroalimentación en el ambiente de formación de los riesgos ambientales, ergonómicos de seguridad industrial y psicosociales, asignados por las instructoras de SST y Ambiental.

3.2.3.2 En esta actividad , a cada grupo se le asignara una fase del ciclo PHVA del SG-SST, para que realice una propuesta de video, de socialización para los pequeños comerciantes o empresarios de ¿Cómo gestionar la seguridad y salud en el trabajo?, el producto final se entregara en la fase de evaluación

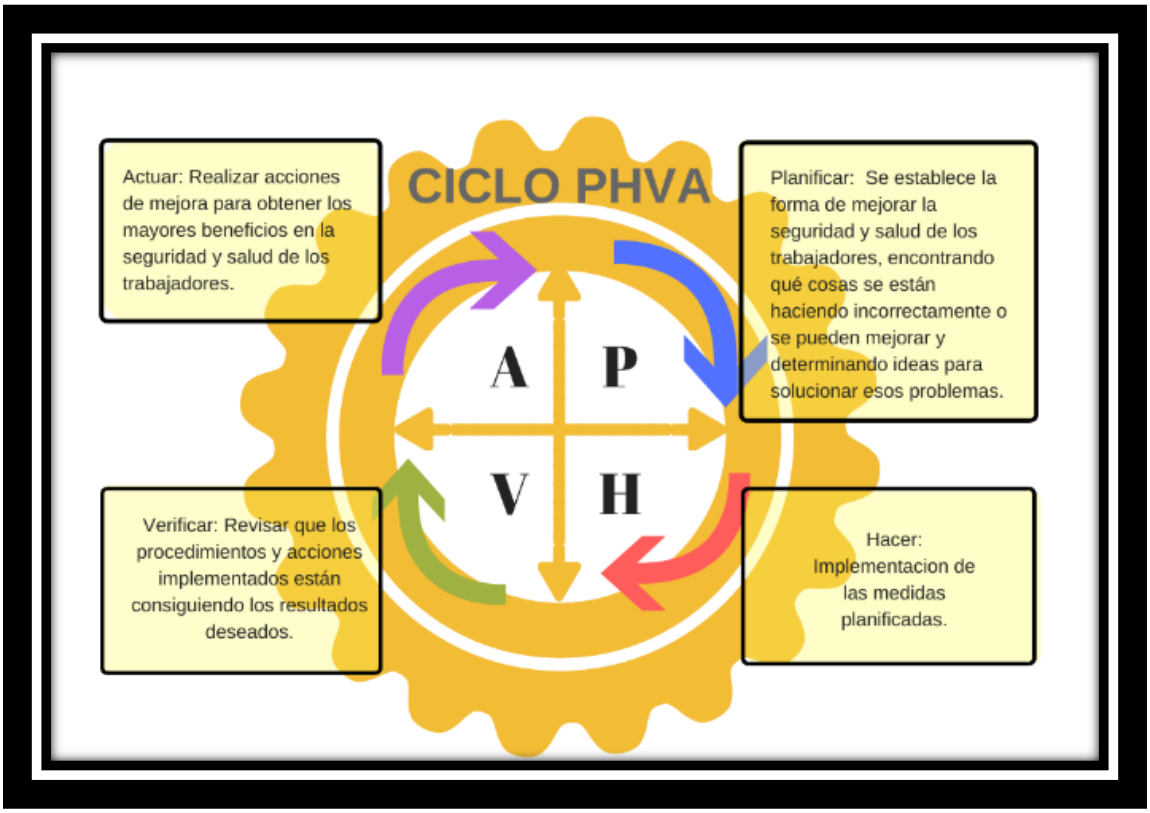


Ilustración 2 Ilustración 2https://forjarsalud.com.co/wp-content/uploads/2019/10/CICLO-PHVA-2.png

Igualmente los invito a consultar en la biblioteca virtual del SENA la base datos en: **booKcentral.proquest.com.bdigital.sena.edu.co**., allí encontraran una serie de libros que le ayudaran en la realización de la actividad

3.14 **Cartilla de Medios para Desarrollar las Capacidades Físicas**

Hola aprendices vamos a crear una cartilla didáctica que incluya técnicas, rutinas y conceptos básicos de miología humana para potenciar las capacidades físicas y motoras según las necesidades de diferentes contextos laborales y sociales. Este producto permitirá integrar conocimientos teóricos y prácticos relacionados con el análisis del movimiento y la optimización del rendimiento físico.

Instrucciones:

1. **Investigación previa:**
    - Los aprendices realizarán una búsqueda sobre:
        - Técnicas para mejorar la capacidad de reacción mental y destrezas motoras.
        - Rutinas de ejercicio físico específicas para diferentes entornos laborales (*e.g., trabajos de oficina, actividades al aire libre, labores operativas*).
        - Los conceptos básicos de miología humana, centrándose en los principales músculos involucrados en movimientos comunes (*e.g., flexión, extensión, rotación*).
2. **Desarrollo de la cartilla:**
    - **Sección 1: Introducción a la miología humana.**
        - Explicar de manera breve y clara qué es la miología y describir los músculos clave involucrados en el análisis del movimiento.
        - Incluir diagramas o ilustraciones básicas que ayuden a identificar estos músculos.
    - **Sección 2: Técnicas para mejorar capacidades físicas.**
        - Detallar al menos tres técnicas para potenciar la capacidad de reacción mental y las destrezas motoras, explicando cómo pueden aplicarse en el entorno laboral.
        - Ejemplo: Ejercicios de coordinación mano-ojo, actividades de reacción ante estímulos visuales o auditivos.
    - **Sección 3: Rutinas de ejercicio físico.**
        - Diseñar tres rutinas básicas según diferentes contextos laborales y sociales:
            - Una rutina para trabajos de oficina enfocada en movilidad articular y estiramientos.
            - Una rutina para entornos operativos con ejercicios de fuerza y resistencia.
            - Una rutina para actividades al aire libre, integrando ejercicios cardiovasculares y funcionales.
3. **Presentación de la cartilla:**
    - Los aprendices deberán presentar su cartilla en formato físico o digital, organizándola de manera atractiva y fácil de entender.
    - La cartilla debe incluir recomendaciones finales sobre la importancia de mantener una buena condición física en el contexto laboral y social.

Al finalizar la actividad , los aprendices compartirán sus cartillas con el grupo. El instructor revisará cada producto y ofrecerá retroalimentación destacando la claridad en la presentación, la pertinencia de las rutinas propuestas y el uso adecuado de conceptos de miología. Se invitará a los aprendices a aplicar estas herramientas en sus propios entornos laborales.

3.11 Actividad de transferencia

Ejecutar la creación de la plataforma de contenidos multimediales para la Gestión del Patrimonio Cultural del Norte del Valle "Sembrando Historias" según el plan de contenidos previo articulando procesos comunicativos eficaces con el desarrollo permanente de habilidades psicomotrices, asumiendo responsablemente los procesos de preservación y conservación del medio ambiente y generando hábitos saludables en su estilo de vida, comprendiendo ideas reproduciendo frases y leyendo textos breves en inglés.

Descripción:

Basado en los productos creados en la fase de planeación en este momento incorporáramos todo a nuestra plataforma multimedia, para ello deberán tener encuentra su manual de marca y los contenidos a alimentar el sitio web de tal manera que cumpla lo prometido en la formulación planteada en la fase de análisis.

Instrucciones:

1. Revisión de contenidos multimediales: Los aprendices revisarán los contenidos multimediales creadas hasta el momento tales como piezas gráficas, audios, videos, animaciones, fotografías, textos etc para crearlos con el sitio web cultural.

2. Articulación del Inglés: Durante la aplicación práctica, los aprendices deberán articular las formas gramaticales del inglés según las necesidades del contenido. Esto puede incluir la redacción de textos, la grabación de voz en off, entre otros.

3.Socialización: realizar una presentación a diferentes miembros invitados relacionados con el sector cultural, agro, turismo y comercio.

PRODUCTO A ENTREGAR:

- Plataforma de contenidos multimediales
-

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 Producto: Informe de plan de contenidos multimedia con el cronograma de producción, guiones, storyboard, prototipo de navegación, e identidad de plataforma	Realiza el cronograma de trabajo del proyecto estableciendo los roles y tiempos de ejecución de procesos valida los resultados del análisis con el cliente para determinar el alcance del proyecto Escribe el Guión Literario utilizando las técnicas de composición y comunicación según la idea creativa, la tipología definida y la necesidad cliente usuario, Elabora el Guión Técnico en el formato apropiado de acuerdo con el análisis de la información. Presenta actas escritas donde verifica la validación con el cliente, según la información entregada por éste. Construye el Storyboard utilizando técnicas de creatividad con base en el guión literario y el guión técnico, Valida el Storyboard con el cliente de acuerdo con las especificaciones del guión técnico para su aprobación dejando constancia en un acta Diseña la estructura del mapa de navegación según la necesidad del cliente	**Técnica de Evaluación**: Valoración del producto **Instrumento de Evaluación**: Lista de chequeo.
De producto: **MICROTEACHING** **De producto:** **Presentación proyecto de formación**	Expresa acciones que suceden en el momento inmediato, en distintos contextos. Proporciona explicaciones, argumentos y explicaciones lógicas sobre aspectos técnicos de su profesión en un debate. Analizar y extraer temas importantes de un escrito, así este o no	**Técnica de Evaluación**: Valoración del producto **Instrumento de Evaluación**: Lista de chequeo.

	familiarizado con el tema de que se trata el texto. Reconocer en lengua inglesa, verbos regulares e irregulares en tiempo presente y pasado Expresa acciones que suceden en el momento inmediato, en distintos contextos. Proporciona explicaciones, argumentos y explicaciones lógicas sobre aspectos técnicos de su profesión en un debate.	
De conocimiento: Presentación sobre la comunicación	El documento identifica la apropiación de los temas relacionados con las inteligencias. Participa argumentativamente desde una postura congruente, coherente y pertinente en la socialización del documento Asume una actitud de escucha activa y receptiva en la participación de los compañeros Contraargumenta las razones del otro, desde un lenguaje y postura asertiva Respeta la condición del otro y sus ideas aun cuando no las comparta Genera argumentos que identifica la crítica argumentativa y propositiva	**Técnica de Evaluación**: Valoración del producto **Instrumento de Evaluación**: Lista de chequeo.
De Producto: Ergonomía y Pausas Activas	Diseña un folleto donde desarrolle los temas solicitados de una forma amplia El formato del folleto es adecuado La información es clara y agradable al	**Técnica de Evaluación**: Valoración del producto **Instrumento de Evaluación**: Lista de chequeo.

	lector Realiza sesión de pausas activas por escrito con una estructura de tiempos, actividades, descripción y objetivo Desarrolla la sesión de pausas activas según el plan Reconoce el objetivo principal para las actividades propuestas Participa activamente y respeto de las actividades propuestas por los otros compañeros	
TIPO: PRODUCTO Diseño de piezas gráficas y propuesta de socialización para la gestión de seguridad y salud en el trabajo		LISTA DE CHEQUEO PRODUCTO

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Guion Literario: Un documento que describe la historia, diálogos y acciones de una producción audiovisual de manera escrita.

Escaleta: Una guía que detalla la estructura y secuencia de escenas, diálogos y acciones en una producción, facilitando la planificación.

Formatos de Guion: Diferentes estilos y estructuras para escribir guiones, como el formato estándar de Hollywood o el de documentales.

Escenografía: El diseño y ambientación de los escenarios y locaciones donde se filma una producción.

Dirección de Arte: La supervisión del aspecto visual y estilístico de una producción, incluyendo decorados y vestuario.

Planimetría: El estudio y diseño de los planos y ángulos de cámara para una producción.

Ficha Técnica: Un documento que enumera los detalles técnicos y artísticos de una producción, como el equipo utilizado y el personal involucrado.

Esquema Narrativo: Una representación visual o escrita de la estructura de una historia, incluyendo sus elementos clave.

Reverberación: El efecto de sonido causado por la reflexión del sonido en una superficie, que puede ser controlado en la acústica de un espacio.

Difusión Acústica: El proceso de dispersar el sonido de manera uniforme en un espacio para mejorar su calidad.

Modos Acústicos: Las frecuencias naturales de resonancia de un espacio, que pueden afectar la calidad del sonido.

Absorción Acústica: La capacidad de un material para absorber el sonido en lugar de reflejarlo.

Atrezzo: Los objetos y elementos de utilería utilizados en una producción para ambientar y enriquecer la escena.

Estudio de Grabación: Un espacio diseñado para grabar audio con control total de condiciones acústicas y sonido.

Formato de Pantalla: La relación entre el ancho y alto de la pantalla, como 16:9 o 4:3.

Anatomía: Es el contexto (estructura) en que ocurren los fenómenos (funciones) vitales.

Fisiología

Habilidades psicomotoras: Es la habilidad que requiere el sujeto para coordinar la información sensorial y la respuesta muscular para así poder realizar una tarea.

Motricidad fina: La coordinación motora fina es toda aquella acción que compromete el uso de las partes finas del cuerpo: manos, pies y dedos.

Motricidad gruesa: Es aquella que tiene que ver con los cambios de posición del cuerpo, los movimientos globales y la capacidad de mantener el equilibrio.

Motricidad: Es el dominio que el ser humano es capaz de ejercer sobre su propio cuerpo.

Movilidad articular: Capacidad para desplazar un segmento o parte del cuerpo dentro de un arco de recorrido lo más amplio posible manteniendo la integridad de las estructuras anatómicas implicadas.

Psicomotricidad: Es la intervención educativa o terapéutica que tiene como objetivo el desarrollo de las habilidades motrices, expresivas y creativas a través del cuerpo.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

Anatomía CON ORIENTACIÓN CLÍNICA 6a Edición, Keith L. Morre y &. Editorial Wolters Kluwer. 2010

HARMUT, B/HERBERT, R Teoría del movimiento. Francfurt. 1994.

SÁNCHEZ F. Bases para una didáctica de la educación física y el deporte. Madrid: Gymnos, 1992.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**Harold Triana**	**Instructor Tecnico**	**CTA**	**27 de feb 2024**
	Elkin Toral	**Instructor Tecnico**	**CTA**	**27 de feb 2024**
	Jaime Franco	**Instructor Tecnico**	**CTA**	**27 de feb 2024**

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio

Autor (es)					