PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

INDUCCIÓN

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: Curso Introductorio a la Formación Profesional Integral
- Código del Programa de Formación: 41311582
- Nombre del Proyecto: NA
- Fase del Proyecto: NA
- Actividad de Proyecto: NA
- Competencia: Resultado de Aprendizaje de la Inducción.
- Resultado de Aprendizaje Alcanzar: Identificar la dinámica organizacional del SENA y el rol de la formación profesional integral de acuerdo con su proyecto de vida y el desarrollo profesional
- Duración de la Guía: Cuarenta (40) Horas

2. PRESENTACIÓN



La articulación con la media es un programa del gobierno nacional, liderado por el SENA y el Ministerio de Educación. Permite a los estudiantes de grado once obtener dos títulos: Bachiller y Técnico SENA. Fortaleciendo las competencias laborales y ofreciendo oportunidades en el sector productivo.

El programa de Doble Titulación cierra la brecha de acceso a la formación técnica y la inserción laboral.

Promueve la continuidad educativa permitiendo a los aprendices convertirse en técnicos y tecnólogos en menos tiempo y continuar sus estudios profesionales en universidades que homologan los títulos del SENA.

El programa brinda a los jóvenes formación profesional integral de calidad, que les permitirá aportar al desarrollo económico y social del país. **¡BIENVENIDOS!**

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Antes de empezar lo invitamos a ver la bienvenida del actual director general del SENA, dando clic en el siguiente enlace https://www.youtube.com/watch?v=NOJpxIH0a6E o accediendo al material de apoyo de la guía de inducción "Bienvenida Aprendices 2025 – SENA.mp4".

Ahora vamos a crear el portafolio del aprendiz, donde podrá recopilar y almacenar las evidencias de su proceso formación. Si ya cuenta con correo @soy.sena.edu.co, podrá usar el espacio del one drive para esta tarea, de lo contrario se recomienda crear una cuenta de correo (Gmail) nueva y de uso exclusivo para su portafolio SENA. La estructura del portafolio la encontrará en el material de apoyo como "Portafolio_Aprendiz.png".

Por último, no olvide suministrar la información solicitada por su instructor para conformar la base de datos de su grupo o ficha. Para mayor agilidad puede diligenciar el siguiente link.

https://forms.gle/FSN4SrbGeBoSMzxX9

Ahora sí, estamos listos para iniciar. Para el desarrollo de este proceso introductorio a la formación profesional integral, se proponen cuatro (4), actividades de aprendizaje, las cuales se relacionan a continuación. **¡Éxitos!**

3.1 Actividades de reflexión inicial: Reconocer los valores, defectos, cualidades y demás características que me definen como ser humano.

3.1.1. ¿Quién soy?

Muchas veces creemos conocer a otras personas sin llegar a conocemos a nosotros mismos. Nuestros valores, cualidades y defectos, nuestras vivencias forman parte de nuestro carácter y definen quienes somos.

Descripción de la actividad: Elabore una nube de palabras con los valores, cualidades y defectos que lo definen como persona y guárdela con el nombre de "Quien soy.png". Puede consultar de que tratan algunas cualidades y/o defectos en el documento "Valores, defectos y cualidades.pdf" que se encuentra en la carpeta material de apoyo y/o en el siguiente enlace https://www.ejemplos.co/40-ejemplos-de-cualidades-y-defectos/.

Para realizar la nube de palabras puede hacer uso de la herramienta WordArt https://wordart.com/.

3.1.2. Como aprendo

Todas las personas aprenden de formas diferentes, hay quienes prefieren realizar mapas mentales a tomar apuntes, quienes prefieren un buen libro a una película. Identificar y Entender como aprendo me ayudará a obtener mejores resultados en mi proceso de apoyo.

Descripción de la actividad: Observe el video "KOLB y los estilos de aprendizaje.mp4" que encontrará en el material de formación y/o en el siguiente enlace https://www.youtube.com/watch?v=DnCaddP9f9M. Ahora identifique su estilo de aprendizaje realizando el "Test de David Kolb.xlsx" el cual encontrará en la carpeta material de formación y guárdela con el nombre de "Mi estilo de aprendizaje.xlsx.

Ambiente requerido: Ambiente de formación ordenado, limpio, iluminado, ventilado e insonoro con equipos de cómputo y conexión a internet.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Análisis de objeto – sistemas

Materiales de formación: https://wordart.com/, hojas de reciclaje, Lápiz, colores y/o computador, test de David Kolb.xlsx

Material de apoyo:

- Valores, defectos y cualidades.pdf.
- KOLB y los estilos de aprendizaje.mp4.

Duración de la actividad: Diez (10) horas.

Evidencias:

Cargar las evidencias en el portafolio del aprendiz en la carpeta Inducción/actividades de reflexión/

- Imagen "Quien soy.jpg".
- Hoja de cálculo "Mi estilo de aprendizaje.xlsx"

3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje: Conocer la Historia, misión y visión del SENA. Sus símbolos Institucionales y plataformas como parte integral de mi identidad como aprendiz SENA.

Ahora que somos parte del SENA debemos reconocer las características que nos identifican como aprendiz de esta prestigiosa institución. De la misma manera que nuestro colegio tiene un escudo, una bandera y un uniforme característico, el SENA también tiene unos símbolos institucionales, una misión y visión que debemos conocer.

3.2.1. Historia, misión y visión y Símbolos Institucionales del SENA.

Descripción de la actividad: Diríjase al material de apoyo donde encontrará la carpeta "Identidad SENA" o si lo prefiere haga clic en el siguiente enlace https://www.sena.edu.co/es-co/sena/Paginas/quienesSomos.aspx . Luego de leer y explorar el material, realice una infografía donde se muestre la historia, la misión, visión y los símbolos institucionales del SENA y guárdela con el nombre "Info_Identidad SENA.pdf". ¿Sabía que el SENA tiene un himno? Conózcalo aquí https://www.youtube.com/watch?v=gB_P1zb2_ds&t=19s

3.2.2. Plataformas SENA.

Descripción de la actividad: Nuestra formación es presencial, pero nos apoyamos en algunas plataformas tecnológicas que nos permiten administrar, organizar y acceder de manera eficiente a toda la información entorno al proceso de formación. Ingrese a cada una de las plataformas que se mencionan a continuación y explore cada rincón, tome capturas de pantalla (mínimo 5 por cada plataforma) insértelas en un documento de Word y agregue una descripción de cada captura. Guarde el documento como "Plataformas SENA.pdf". Pídale a su instructor que le sugiera un curso complementario virtual e inscríbase.

- SofiaPlus https://oferta.senasofiaplus.edu.co/sofia-oferta/
- SAJUNA https://zajuna.sena.edu.co/
- Blog CGMLTI https://mercadoslogisticaytecnologia.blogspot.com/

También usamos Google DRIVE y MS TEAMS.

Ambiente requerido: Ambiente de formación ordenado, limpio, iluminado, ventilado e insonoro con equipos de cómputo y conexión a internet.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Análisis de objeto – sistemas.

Materiales de formación/A

Material de apoyo: Identidad SENA

Duración de la actividad: Diez (10) horas.

Evidencias: Cargar las evidencias en el portafolio del aprendiz en la carpeta Inducción/actividades de contextualización/

- Documento PDF “Info_Identidad SENA.pdf”.
- Documento PDF “Plataformas SENA.pdf”.

3.3 Actividades de apropiación: Comprender en que consiste la formación por proyectos como estrategia para el logro de los resultados del programa, así como la normas que rigen la formación.

¿Ha notado que el SENA maneja un lenguaje diferente para nombrar algunos conceptos muy parecidos a lo que vivimos a diario en el colegio? Palabras como: Formación, Instructor, Ambiente de aprendizaje, Evidencias de aprendizaje y Resultados de aprendizaje entre otros. Esto es porque estamos hablando de formación Técnica, veamos de que se trata desarrollando las siguientes actividades.

3.3.1. FPI, Formación por proyectos, Programa de formación.

Descripción de la actividad: Siga la presentación “FPI Modelo Pedagógico SENA.pptx” mientras escucha atentamente a su instructor quien explicará en que consiste la Formación Profesional Integral FPI, la formación por proyectos del SENA y las Guías que se trabajaran en cada grado. Una vez terminada la explicación busque en el material de apoyo el programa de Formación y/o Diseño curricular y realice una presentación en PowerPoint u otra herramienta de su preferencia (Canva, Prezi, PowToon) sintetizando los siguientes puntos del programa:

2. PERFIL IDÓNEO DE EGRESO
    2.1 PERFIL OCUPACIONAL
    2.2 PERFIL PROFESIONAL
    2.3 PROYECCIÓN DEL EGRESADO
    2.4 DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PERFIL DEL EGRESADO

4. CONTENIDOS CURRICULARES DE LA COMPETENCIACOMPETENCIAS (Solo de las competencias Técnicas, consulte con su instructor)
    4.1 NORMA / UNIDAD DE COMPETENCIA

4.5 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

4.6 CONOCIMIENTOS

Guarde la presentación con el nombre de “Mi Programa de Formación.pptx”

3.3.2. Reglamento del aprendiz.

Descripción de la actividad: Revise y Lea el documento “Acuerdo_sena_0009_2024.pdf” que trata sobre el reglamento del aprendiz SENA, allí encontrará los deberes y derechos del aprendiz entre otros temas de interés. Este documento se encuentra en la carpeta material de apoyo. Ahora utilizando la herramienta ChatPDF https://www.chatpdf.com/es realice las siguientes preguntas sobre el manual del aprendiz SENA guarde el chat como “Chat Reglamento Aprendiz.pdf”.

1. En qué casos se considera que una aprendiz se encuentra en deserción.
2. Enumere 5 derechos del aprendiz.
3. Cuáles son los deberes más relevantes del aprendiz.
4. Que sucede si no asisto a la formación.
5. Que es un llamado de atención.
6. Que sucede si me cambio de colegio.

Realice 3 preguntas más de su interés.

Ambiente requerido: Ambiente de formación ordenado, limpio, iluminado, ventilado e insonoro con equipos de cómputo y conexión a internet.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Simulación

Materiales de formación: https://www.chatpdf.com/es

Material de apoyo: Acuerdo_sena_0009_2024.pdf, FPI Modelo Pedagógico SENA.pptx

Evidencias de aprendizaje: Cargar las evidencias en el portafolio del aprendiz en la carpeta Inducción/actividades de apropiación/

- Presentación “Mi Programa de Formación.pptx”
- Documento PDF “Chat Reglamento Aprendiz.pdf”

Duración de la actividad: Diez (10) horas**.**

3.4 Actividades de Transferencia el Conocimiento: Proponer ideas de proyecto de acuerdo con el proceso de etapa productiva del programa de formación.

A partir del proyecto formativo se debe proponer un proyecto productivo de acuerdo a unas líneas temáticas y a unos entregables preestablecidos que le permitirán poner en práctica las competencias adquiridas durante su proceso de formación.

3.4.1. Etapa productiva y proyecto productivo

Descripción de la actividad: Observe atentamente el video "Etapa Productiva.mp4" que se encuentra en el material de apoyo, luego escuche atentamente a su instructor quien explicará en que consiste el proyecto formativo y las líneas de proyecto establecidas sobre las que podrá desarrollar la etapa práctica. Por último, en grupos de 4 a 5 aprendices, seleccionen una línea o temática de proyecto y realice una lluvia de ideas y/o propuesta para la aplicación del proyecto productivo, genere un documento PDF y nómbrelo como "Propuesta proyecto.pdf"

3.4.2. Cadena de formación

¿Sabía que puede continuar con su carrera, ahorrando tiempo y dinero? La cadena de formación es la continuación a un nivel superior, previo el reconocimiento del ciclo anterior debidamente certificado, en el cual se habilita al aprendiz para el sector productivo, continuando el proceso de desarrollo humano en la misma línea de ocupación, oficio o tecnología.

La cadena de formación le permitirá pasar del ciclo técnico al tecnológico y luego al profesional.

Descripción de la actividad: Consulte con su instructor cuales son las carreras tecnológicas y profesionales a fines a su programa técnico, luego realice una línea de tiempo donde se proyecte como profesional indicando el año de finalización, titulo obtenido y centro de formación y/o universidad. Guarde su evidencia como "Línea de tiempo Profesional.png". En el siguiente enlace podrá encontrar algunos convenios con universidades e instituciones de educación superior.

https://www.sena.edu.co/es-co/comunidades/instructores/Paginas/convenios_con_universidades.aspx

Ambiente requerido: Ambiente de formación ordenado, limpio, iluminado, ventilado e insonoro con equipos de cómputo y conexión a internet.

Estrategias o técnicas didácticas activas: Aprendizaje basado en problemas ABP

Materiales de formación: N/A

Material de apoyo: Etapa Productiva.mp4, Proyecto Formativo.pdf

Evidencias de aprendizaje: Cargar las evidencias en el portafolio del aprendiz en la carpeta Inducción/actividades de transferencia/

- Documento PDF "Propuesta Proyecto.pdf"
- Imagen "Línea de tiempo Profesional.png"

Duración de la actividad: Diez (10) horas.

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
N/A	N/A	Reconocer los valores, defectos, cualidades y demás características que me definen como ser humano.	Imagen "Quien soy.jpg". Hoja de cálculo "Mi estilo de aprendizaje.xlsx"	Reconoce la identidad institucional y los procedimientos administrativos y formativos identifica los componentes y estructura de la formación profesional integral según el programa de formación y su perfil como aprendiz del Sena incorpora a su proyecto de vida las oportunidades ofrecidas por el Sena	Lista de chequeo
N/A	N/A	Conocer la Historia, misión y visión del SENA. Sus símbolos Institucionales y plataformas como parte integral de mi identidad como aprendiz SENA.	Documento PDF "Info_Identidad SENA.pdf". Documento PDF "Plataformas SENA.pdf".		

N/A	N/A	Comprender en que consiste la formación por proyectos como estrategia para el logro de los resultados del programa, así como la normas que rigen la formación.	Presentación “Mi Programa de Formación.pptx” Documento PDF “Chat Reglamento Aprendiz.pdf”		
N/A	N/A	Proponer ideas de proyecto de acuerdo con el proceso de etapa productiva del programa de formación	Documento PDF “Propuesta Proyecto.pdf” Imagen “Línea de tiempo Profesional.png”		

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Actividades de aprendizaje: Acciones realizadas por los aprendices con la orientación del instructor que son unos ejemplos de lo que se debe hacer en el mundo laboral.

Ambiente de aprendizaje: Espacio en el que converge el conjunto articulado de fuentes de conocimiento para desarrollar en el aprendiz competencias en el ámbito de la conciencia y la capacidad tecnológica, la capacidad de abstracción y la habilidad de adaptación a los cambios de las estructuras productivas. Se distinguen los siguientes tipos de ambientes: el ambiente polivalente, el ambiente pluritecnológico, la unidad productiva agropecuaria, el aula abierta de informática, el aula convencional, el aula móvil, el laboratorio, el auditorio, la biblioteca, el campo deportivo, el ambiente virtual y los ambientes fuera de Centro

Criterios de Evaluación: Indicadores del nivel logrado por los alumnos en el proceso de aprendizaje que

permiten dar un juicio durante y al final del proceso

Etapa Lectiva: Período en el cual el alumno recibe formación en ambientes educativos institucionales que Facilitan el logro de los objetivos de la formación.

Etapa Productiva: Tiempo en el que el alumno aplica los conocimientos adquiridos en la etapa lectivo, en situaciones reales de trabajo, donde la empresa participa activamente con el acompañamiento y asesoría necesarias para alcanzar los objetivos establecidos.

Evaluación del Aprendizaje: Son los juicios que se emiten con base en los resultados del aprendizaje y los criterios de evaluación que contribuyen a fortalecer el desarrollo del aprendiz.

Evidencias de Aprendizaje: Pruebas de aprendizaje recolectados por el instructor que permiten reconocer los logros del aprendiz en términos de saber, hacer y actuar.

Evidencias de conocimiento: Son las manifestaciones ciertas y claras sobre el aprendizaje que se relacionan con el saber, conocer de hechos y procesos, comprensión de los principios y teorías. Saber utilizar y aplicar el conocimiento.

Formación Profesional Integral: Proceso teórico-práctico que se orienta al desarrollo de conocimientos técnicos, tecnológicos de actitudes y valores para su convivencia social y laboral.

Guía de Aprendizaje: Recurso didáctico para facilitar el aprendizaje, se centra en la pedagogía activa y participativa. Incluye actividades planeadas por procesos diseñados por el instructor que promueve la comprensión y el conocimiento.

Modalidad de Formación: Forma de entender la formación profesional, esta parte puede ser presencial o virtual.

Programa de Formación: Conjunto de competencias de la certificación de la formación profesional integral para dar respuesta a las necesidades del sector productivo.

Resultados de Aprendizaje: Indicadores que orientan y permiten al instructor y al alumno la verificación de procesos requeridos para el logro de los objetivos del aprendizaje propuestos.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

- www.compromiso.sena.edu.co Formato GFPI-F-135 V04 Guías Aprendizaje.
- https://normograma.sena.edu.co/ Resolución 317 de 2021 Por la cual se adopta el manual de articulación del SENA con la educación media y se deroga la Resolución 1113 de 2017. Marzo 8 de 2021.
- Programa 41311582 Curso introductorio FPI SENA.

- GUÍA_00_INDUCCIÓN CGLMTI. Hernando Oviedo Vera, diciembre 8 de 2019
- Glosario SENA.pdf
- SENA – Acuerdo 9 de 2024 por la cual se adopta el reglamento del aprendiz SENA. Dirección General, Bogotá D.C., Diario Oficial No. 52.947 de 21 de noviembre de 2024.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Edwin Cañon	Instructor	Articulación/ Centro de Gestión de mercados, logística y tecnologías de la información	13/02/2025

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					

PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE :

GUIA 5 - CONCEPTOS DE ANIMACIÓN O ANIMACIÓN ANALOGA

- **Denominación del Programa de Formación:** Técnico en Integración de Contenidos Digitales
- **Código del Programa de Formación:** 524704
- **Nombre del Proyecto:** (2504883) 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:** Ejecución
- **Actividad de Proyecto:** Diseñar la estructura y los elementos gráficos y audiovisuales de la estrategia a partir de los requerimientos del proyecto
- **Competencia:** 220501102- Animar El Contenido De Acuerdo Con Técnicas Y Proyecto Audiovisual
- **Resultados de Aprendizaje Alcanzar: 584309 -** Componer el refine de los movimientos de acuerdo con los principios de animación
- **Duración de la Guía:** 80 horas 64 horas directo y 16 autónomo

2. PRESENTACIÓN



¡Bienvenidos y bienvenidas, aprendices del SENA! Es un gusto darles la bienvenida a esta guía de aprendizaje diseñada especialmente para fortalecer sus conocimientos en **conceptos fundamentales de animación**, con un enfoque especial en la **Animación Análoga**, como parte del programa **Técnico en Integración de Contenidos Digitales**. La animación es una herramienta poderosa

dentro del universo de los contenidos digitales. Comprender su origen, evolución y fundamentos desde las técnicas tradicionales hasta las tendencias actuales les permitirá, no solo ampliar su perspectiva creativa, sino también desarrollar habilidades clave para construir experiencias visuales innovadoras, expresivas y funcionales.



En esta guía exploraremos conceptos esenciales, técnicas manuales, principios básicos de movimiento, procesos de stopmotion, y mucho más, para que puedan integrar estos conocimientos en sus propios proyectos de forma práctica y creativa. ¡Manos a la obra!

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

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

3.1 Actividades de reflexión inicial:

Descripción de la actividad:

¿Qué es la animación? – Mapa conceptual colaborativo.
Objetivo: Comprender el concepto general de animación y sus tipos.

observa con atención el siguiente video, que te indica que es una animación.
https://www.youtube.com/watch?v=5MY3kY9ce9o

en este video te muestran los 10 momentos claves de la animación
https://www.youtube.com/watch?v=8Z9A_9qZ50M

Actividad

Reunanse en grupos y realicen una breve presentación o video introductorio (5-10 min) sobre qué es la animación (historia, tipos: análoga y digital y conceptos básicos). Creen un **mapa conceptual** en cartulina o herramienta digital (Miro, Canva, Jamboard) sobre lo que

entendieron de la animación. Importante apoyarse de imágenes, medios visuales y realizar una presentación con jerarquía visual optima. Socializan sus mapas en grupo.

Ambiente requerido: Aula o sala de sistemas
Estrategias o técnicas didácticas activas: Retroalimentación continua, tarea reflexiva, ensayos.
Materiales de formación: Guías de estudio y libros de texto.
Material de apoyo: Papel, marcadores, acceso a video, plataformas online (opcional).
Duración de la actividad: 6 horas

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



Descripción de la actividad:

Tema: ¿Qué son los 12 principios de la animación y por qué son tan importantes?

- Explicación visual de cada principio (presentación o video). Por favor visualiza el siguiente video del material de formación *"12 principios de la Animación"* https://www.youtube.com/watch?v=nYha7jsovsU o revisa el material de apoyo del aprendiz con el video de *"Los 12 principios de la animación"* https://www.youtube.com/watch?v=2LizJ_WM3bE

Conversatorio corto: ¿cuál principio te llamó más la atención y por qué?

✓ **Planeación y diseño**

Actividad: Cada aprendiz (o equipo) elige **1 o 2 principios** para desarrollar una **mini animación análoga de 12 cuadros**.

Ejemplos:

- Squash & Stretch: Una pelota rebotando
- Anticipation: Un personaje que se prepara para saltar
- Slow In / Slow Out: Un objeto acelerando o frenando
- Arcs: Movimiento circular de una mano o cola

Se usa una **plantilla con 12 recuadros** para dibujar la animación a mano.
En cada recuadro se dibuja un momento del movimiento.
Se deben aplicar intencionalmente los principios elegidos.

✓ **Ensamblaje y prueba**

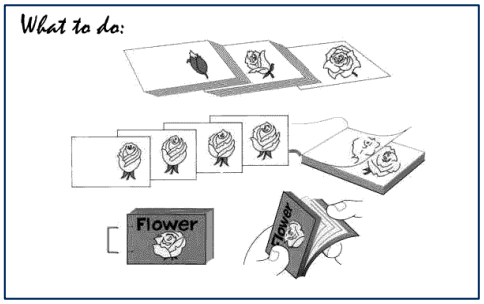
Opción 1:

- Estimado aprendiz, en unas hojas blancas deberá elaborar un flipbook (libro animado). El tema de este flipbook debe estar relacionado con su proyecto productivo o promocionar su empresa y/o marca. Las hojas deben estar sujetadas por clips o grapas. Para esta evidencia se comparte el material de apoyo de ¿Cómo elaborar un Flipbook?: https://www.youtube.com/watch?v=pClbVe531jg&ab_channel=AndymationenEspa%C3%B1ol
- Una vez creado su flipbook deberán reproducir manualmente moviendo las hojas con el dedo (animación análoga tipo "folioscopio").

Opción 2 (con celular):

- Se toman fotos de cada cuadro y se animan con una app gratuita (como **Flipaclip**, **Stop Motion Studio** o **Canva**).





✓ **Registro y reflexión**

Deberá grabar un video corto mostrando el resultado (ya sea flipbook manual o digital animado). Posterior, deberá realizar una reflexión escrita respondiendo:

1. ¿Qué principio(s) aplicó?
2. ¿Cómo logró representar el movimiento?

3. ¿Qué aprendió sobre animación al hacerlo de forma análoga?
4. ¿Qué dificultades tuvo y cómo las resolvió?

Evidencia entregable: Apreciado aprendiz, deberá guardar su flipbook elaborado y su reflexión final escrita en el portafolio del aprendiz, pues teniendo en cuenta que es un ejercicio de su empresa y/o marca, este será utilizado para la próxima guía de aprendizaje.

Ambiente requerido: Aula o sala de sistemas
Estrategias o técnicas didácticas activas: Retroalimentación continua, tarea reflexiva, ensayos.
Materiales de formación: Guías de estudio y libros de texto.
Material de apoyo: Papel, marcadores, acceso a video, plataformas online (opcional), equipos de cómputo.
Duración de la actividad: 2 horas.

3.2.1. Brief creativo para animación

En cualquier producción que fealices siempre debes tener una guía de trabajo, el brief te ayda a establecer los personajes, situaciones y soluciones a tu material, ya que recoje información básica para que puedas comenzar a realizar tu proyecto.

Componentes clave de un brief de animación

- **Descripción del Proyecto:** Resumen del producto/servicio, la empresa y el propósito de la animación.
- **Objetivos:** ¿Qué se busca lograr con la animación (educar, vender, generar conciencia)?.
- **Público Objetivo:** ¿A quién va dirigida la animación (edad, intereses, necesidades)?.
- **Mensaje Clave:** La idea central que debe transmitir el video.
- **Tono y Estilo:** ¿Será divertido, serio, corporativo, moderno? Incluye referencias (mood board, videos de ejemplo).
- **Entregables:** Formatos finales (MP4, GIF, etc.) y duración aproximada.

- **Presupuesto y Plazos:** Límites económicos y fechas importantes.

  Aspectos Legales: Manejo de licencias, permisos de fotografías, videos, e ideas, restricciones legales del producto o servicio (por ejemplo si es exclusivo para mayores de 18 años), si es vigilado por alguna entidad (ejemplo: Superfinanciera)

Actividad

- **Ambiente requerido:** Aula o sala de sistemas
- **Estrategias o técnicas didácticas activas:** Retroalimentación continua, trabajo en equipo.
- **Materiales de formación:** Guías de estudio y libros de texto.
- **Material de apoyo:** material para escribir y ordenador para digitalizar el producto final
- **Duración de la actividad:** 2 horas.

Deberas entregar el brief que acabas de plantear el cual obedece a la investigación original que has desarrollado de tu empresa, y que busque solucionar un tema de la misma (comunicación orientada a una situación o evento)

3.2.2 Principios básicos de la animación

Descripción de la actividad:

Objetivo: Entender los principios básicos de la animación mediante la creación de un fenaquistiscopio físico.

Materiales: Cartulina o cartón delgado, Regla, compás, Marcadores, lápices, tijeras, Chinche o sujetador, Espejo, Plantillas (opcional)



Pasos:

- **Breve presentación teórica sobre el fenaquistiscopio y la persistencia retiniana**. Explica qué es el fenaquistiscopio, cómo funciona y por qué es importante en la historia de la animación. Qué es el fenómeno de persistencia retiniana.
- **Diseño de una secuencia animada de 12 cuadros** (loop simple: personaje saludando, pelota rebotando, etc.). Vas a dividir un círculo en 12 partes iguales (como un reloj). En cada sección, dibujarás un cambio progresivo de una imagen que forme un loop sencillo:

por ejemplo, una pelota que sube y baja, un ojo que parpadea, un personaje que saluda, etc. El objetivo es que el cambio de cada dibujo cree la ilusión de movimiento al girar.

- **Construcción manual del dispositivo.** Recorta el disco - Haz pequeñas ranuras verticales en cada división (entre las imágenes), por donde mirarás al espejo - Pincha el centro del disco con un chinche o ponlo en un lápiz para poder girarlo con facilidad.
- **Prueba del dispositivo frente al espejo.** Colócate frente a un espejo, gira el disco mientras miras a través de las ranuras. Verás cómo los dibujos parecen moverse como si fuera una mini animación.
- **Registro audiovisual del resultado (fotos/video).** Graba un pequeño video o toma fotos de tu fenaquistiscopio girando y funcionando. Puedes hacer una pequeña presentación de tu proceso: ¿qué hiciste?, ¿cómo fue el resultado?

Producto: Prototipo físico de fenaquistiscopio + registro fotográfico/video.
Reflexión: ¿Qué conceptos clave de animación identificas en esta técnica?

Actividad

Ambiente requerido: Aula o sala de sistemas
Estrategias o técnicas didácticas activas: Retroalimentación continua, tarea reflexiva, ensayos.
Materiales de formación: Guías de estudio y libros de texto.
Material de apoyo: Cartulina o cartón delgado, Regla, compás, Marcadores, lápices, tijeras, Chinche o sujetador, Espejo, Plantillas (opcional)
Duración de la actividad: 2 horas.

3.3 Actividades de apropiación:

3.1 El Storytelling

La animación es una pieza importante en la comunicación de la empresa con sus clientes, porque permite de una manera agradable y diferente a la grabación normal, mostrar el contenido que quiere compartir el anunciante.

Un factor importante para realizar una animación es el storytelling, el cual es una narración básica de los elementos y situaciones que se quieren lograr en la animación final, te invitamos a

observar con detenimiento los siguientes videos que te explicaran a fondo en que consiste un storytelling y cómo se aplica en el mundo real (tipo Disney).

https://www.youtube.com/watch?v=77TAn3GuKSg

Qué es y cómo se realiza un storytelling.

https://www.youtube.com/watch?v=h9sl6Dc3zk4

Storytelling al estilo Disney

Actividad:

- **Ambiente requerido:** Aula o sala de sistemas
- **Estrategias o técnicas didácticas activas:** Retroalimentación continua, trabajo en equipo,
- **Materiales de formación:** Guías de estudio y libros de texto.
- **Material de apoyo:** material para escribir y ordenador para digitalizar el producto final
- **Duración de la actividad:** 11 horas

Deberás entregar el storytelling de tu proyecto (recuerda que se trabaja sobre el cliente o empresa que vienes manejando), el cual debe coincidir con el brief que desarrollaste en el punto anterior.

Por último debes entregar una animación en 2D, que responda tanto al brief y al storytelling, para ello deberas iniciar tus trabajos de manera análoga y posteriormente desarrollarlo con cualquier programa digital y entregarlo de manera digital, la animación debe estar entre los 30 y 60 segundos.

3.4 Actividades de Transferencia el Conocimiento:

Descripción de la actividad: Elaboren un **Stopmotion para la empresa y/o marca del proyecto productivo.** Es importante tener presente que este producto es utilizado como una herramienta de comunicación visual, la cual es muy útil en contextos empresariales, especialmente para áreas relacionadas con marketing, publicidad, formación y contenidos digitales.

- ✓ **Introducción teórica**. Estimado aprendiz, en este punto usted deberá realizar una presentación en donde definirá los siguientes conceptos y debatirlos en clase con su instructor(@) y sus compañeros de formación:
    - ➢ ¿Qué es el stop motion?
    - ➢ Diferencia entre animación **análoga** y **digital**.
    - ➢ Tipos de stop motion: con plastilina (claymation), con recortes (cut-out), con objetos, con dibujo sobre pizarra, etc.
    - ➢ Muestra de ejemplos de animación análoga (videos cortos o reels).

  Puede guiarse del siguiente material de apoyo para entender con más claridad *"¿Qué es un stopmotion?": https://www.youtube.com/watch?v=mpLhWgV5q8g*

- ✓ **Pregunta detonante:** ¿Cómo podemos contar una historia solo con materiales físicos y fotografías, sin usar software de animación digital? Estimado aprendiz por favor analice y responda la anterior incognita.

- ✓ **Planeación creativa:** En grupos de 3 a 4 aprendices (Integrantes del proyecto productivo) deberán realizar la siguiente actividad enfocada al proyecto productivo de su empresa y/o marca.

    1. Definan una **historia sencilla pero atrativa** para el público objetivo de su empresa.
    2. Elaboren un **storyboard** con mínimo 6 escenas. Muy bien dibujado y organizado.
    3. Seleccionen el tipo de animación análoga que usarán:

        - ➢ **Plastilina** (modelado de personajes y escenarios)
        - ➢ **Recortes de papel o cartulina**
        - ➢ **Objetos cotidianos** (juguetes, útiles, frutas, etc.)
        - ➢ **Dibujo progresivo** en pizarra o sobre hojas.

- ✓ **Producción y captura:**

    1. Monten su pequeño **set físico de animación** (escenario, fondo y personajes).
    2. Usen una cámara o celular **fijo** sobre un trípode o soporte casero.
    3. Capturen entre **60 y 100 fotografías** realizando micro-movimientos entre cada toma.
    4. Cuiden: iluminación, encuadre y continuidad del escenario.

💡 Tip: pueden usar papel milimetrado o cinta adhesiva para mantener la posición del escenario y el encuadre.

✓ **Ensamblaje y visualización:**

1. Usen una app sencilla como **Stop Motion Studio**, **PicPac**, **CapCut o la app de su preferencia** solo para unir las fotos (sin animar digitalmente).
2. Ajusten la velocidad (10–15 fotogramas por segundo).
3. Pueden agregar sonido o música de fondo para ambientar.
4. Exporten su animación final.

✓ **Presentación y retroalimentación**

1. Cada grupo debe presentar su animación al resto del curso y a su instructor(@).
2. Deben realizar una breve retroalimentación destacando:

   - Creatividad narrativa
   - Fluidez del movimiento
   - Uso del espacio físico y materiales
   - Trabajo en equipo

✓ **Producto final:** Entregar un Stopmotion análogo de 20–50 segundos que cuente una historia relacionada con su empresa de proyecto productivo en el cual pueda mostrar un producto de manera creativa, llamativa y diferente a los videos tradicionales.

Ambiente requerido: Aula o sala de sistemas
Estrategias o técnicas didácticas activas: Retroalimentación continua, tarea reflexiva, ensayos y entrega de productos.
Materiales de formación: Plastilina, papel, cartulina, tijeras, marcadores, cinta, materiales reciclados. Dispositivo móvil o cámara digital. Trípode o soporte casero (por ejemplo, hecho con cartón o vasos plásticos). Lámparas o luz natural estable. Computador o dispositivo con software gratuito para unir imágenes.
Materiales de formación: Guías de estudio y libros de texto.
Material de apoyo: Cartulina o cartón delgado, Regla, compás, Marcadores, lápices, tijeras, Chinche o sujetador, Espejo, Plantillas (opcional)
Duración de la actividad: 16 horas

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
Ejecución	Diseñar la estructura y los elementos gráficos y audiovisuales de la estrategia a partir de los requerimientos del proyecto.	Realizar un Flipbook de la empresa. Realizar un Stopmotion enfocado en la marca.	Reconocer los conceptos de la Animación y la Animación Análoga.	Construye la animación según los conceptos de composición audiovisual.	Presentación de animaciones análogas

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).**

Bibliografías

- ✓ Thomas, Frank & Johnston, Ollie. *The Illusion of Life: Disney Animation*. Hyperion / Disney Editions, 1981.
  - Clásico fundamental donde se exponen los **12 principios de la animación** desarrollados en los estudios Disney.
  - Disponible en diversas ediciones. Wikipedia+1
- ✓ Borngässer, Vera. Haz tus películas en stop motion. CEAC.

- Guía práctica para la creación de animaciones usando la técnica de stop motion con recursos accesibles. casadellibro

✓ Ramos, Maria Tereza do A. G. O. *Animação Stop-Motion* (eBook).

- Obra en portugués que incluye historia y pautas prácticas para proyectos de stop motion. casadellibro

✓ Blair, Preston. How to Animate Film Cartoons.

- Texto clásico histórico sobre dibujo animado tradicional (incluye conceptos útiles para animación análoga y flipbook).

Webgrafías

✓ Adobe / Creative Cloud – Los 12 principios de la animación
Explicación detallada y ejemplos de cada principio. Adobe

✓ Wikipedia – Doce principios de la animación
Artículo que resume los 12 principios básicos, su origen y aplicaciones. Wikipedia

✓ YouTube: "12 PRINCIPIOS DE ANIMACION | BIEN EXPLICADO en Español"
Video explicativo traducido con ejemplos visuales. YouTube

✓ Piziadas Gráficas: "Los 12 principios de la animación"
Artículo con explicación sencilla y ejemplos gráficos. PIZiadas gráficas

✓ Coggle / mapas conceptuales sobre animaciones
Mapas visuales donde se conectan conceptos como flipbook, animación tradicional, stop motion, etc.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**ORLANDO JAVIER BERMUDEZ VELOZA**	**INSTRUCTOR**	**ARTICULACIÓN CON LA MEDIA**	**11 DE DICIEMBRE 2025**

	RIGOBERTO HERRERA BUENO	**INSTRUCTOR**	**ARTICULACIÓN CON LA MEDIA**	**11 DE DIEMBRE DE 2025**

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					