



## PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

### 1. Identificación de la guía de aprendizaje

- **Denominación del programa de formación:** Tecnólogo en animación digital.
- **Código del programa de formación:** 513601.
- **Nombre del proyecto:** Desarrollo de un portafolio web como estrategia de monetización para un animador digital.
- **Actividad de proyecto: AP2.** Identificar en cada una de las escenas la intención emocional y graficar los planos de acuerdo a conceptos de lenguaje audiovisual movimientos de cámara y composición.
- **Fase del proyecto:** Planear.
- **Competencias:**

#### Técnica:

- **250201022.** Desarrollar el *storyboard* según el guion literario y el guion técnico.

#### Claves

- **220201501.** Aplicación de conocimientos de las ciencias naturales de acuerdo con situaciones del contexto productivo y social
- **240202501.** Interactuar en lengua inglesa de forma oral y escrita dentro de contextos sociales y laborales según los criterios establecidos por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas.

- **Resultados de aprendizaje a alcanzar:**

#### Técnicos:

- **250201022-02.** Desarrollar el *storyboard* según los planos establecidos del proyecto.

#### Claves:

- **220201501-01.** Establecer interrelaciones entre los niveles de organización biológica acorde con el entorno productivo y social.
- **220201501-02.** Interpretar las interrelaciones entre los niveles de organización biológica según el entorno productivo y social.
- **220201501-03.** Argumentar sobre situaciones problemáticas del entorno susceptibles de mejoramiento mediante la aplicación de principios y conceptos de biología.
- **220201501-04.** Proponer alternativas de mejoramiento a situaciones identificadas en el entorno productivo y social, acorde con principios y conceptos de la biología.
- **240202501-02.** Intercambiar opiniones sobre situaciones cotidianas y laborales actuales, pasadas y futuras en contextos sociales orales y escritos.

- **Duración de la guía:** 288 horas.
  - **Técnicas:** 144 horas.
  - **Claves:** 144 horas.



## 2. Presentación

Bienvenido a esta segunda guía, en la que se realizarán una serie de actividades de aprendizaje que buscan el desarrollo de competencias para optimizar los procesos y los productos de las diferentes áreas de ocupación, por lo que, mediante el contenido, se abordarán habilidades técnicas específicas, presentando el fundamento para la fase de desarrollo del proyecto audiovisual, teniendo en cuenta el esquema a través de la construcción del guion técnico y el boceto de *storyboard*, que permiten exponer el proyecto narrativo de una forma dinámica.

Seguidamente, se aborda la competencia de biología, por lo cual conviene subrayar que se fundamenta en la concepción de los modelos como el núcleo central del conocimiento científico. Es decir, la importancia radica en que, a través de los científicos, se formulan cuestiones acerca del mundo y se describen, interpretan y explican fenómenos, elaborando hipótesis, testeando su validez y realizando predicciones (García y Justi, 2000; Gobert y Buckley, 2000).

Finalmente, se abordará la competencia de inglés como una de las habilidades contemporáneas más importantes y de mayor impacto en el mundo laboral y social. Se plantean actividades generales y específicas para el desarrollo de la competencia, teniendo en cuenta el aprendizaje articulado de las cuatro habilidades de la lengua (leer, escribir, hablar y escuchar), alineado al MCERL (Marco Común Europeo de Referencia para Lenguas) como estándar del nivel de conocimiento de lengua y categorización de los conocimientos en niveles de competencia en un idioma.

Para el desarrollo de las actividades planteadas, se contará con el acompañamiento del instructor calificado asignado al programa, quien de forma continua y permanente lo orientará con las pautas necesarias para el logro de las actividades de aprendizaje, brindando herramientas básicas de tipo conceptual y metodológico.

De igual manera, el instructor programará encuentros sincrónicos para brindar orientaciones específicas relacionadas con las temáticas a desarrollar en las actividades y ofrecer apoyo en caso de dudas o inconvenientes.

Es importante organizar el tiempo de acuerdo con los requerimientos del programa, dada la exigencia que demanda la realización de las actividades mencionadas en esta guía de aprendizaje y la consecución de los niveles de habilidad esperados. No se debe pasar por alto revisar, explorar y apropiarse el material de estudio, así como ahondar en el material complementario.

## 3. Formulación de las actividades de aprendizaje

En este apartado se describirán las actividades de aprendizaje para cada una de las competencias que plantea la fase de planear del proyecto formativo: Identificar en cada una de las escenas la intención emocional y graficar los planos de acuerdo a conceptos de lenguaje audiovisual, movimientos de cámara y composición.

Las entregas se realizarán durante las ocho (8) semanas planeadas para esta guía.



### **3.1. Actividades de la competencia técnica: 250201022. Desarrollar el *storyboard* según el guion literario y el guion técnico.**

Durante la fase de planear, se hace necesario desarrollar el conjunto de ilustraciones de forma secuencial de la idea de proyecto, lo que permite entender y presentar la planificación del proceso de producción audiovisual.

#### **3.1.1. Actividad de aprendizaje GA2-250201022-AA1. Elaborar el *storyboard* de acuerdo al guion literario y técnico del proyecto audiovisual**

La siguiente actividad comprende uno de los procesos más complejos de la industria audiovisual: traducir las ideas del guion narrativo al lenguaje cinematográfico. La realización del boceto del *storyboard* es la forma más eficiente para empezar a vislumbrar el producto. Es importante desarrollar con bocetos la estructura que va a componer todo el desarrollo del desglose de las escenas, plasmándolas en un formato, con el fin de realizar avances previos para así comenzar el desarrollo del *storyboard*.

**Duración:** 144 horas

**Materiales de formación a consultar:** para el desarrollo de esta actividad, es importante la lectura y el análisis del componente formativo: ***Storyboarding***.

**Evidencias:** a continuación, se describen las acciones y las correspondientes evidencias que conforman la actividad de aprendizaje:

- **Evidencia: Cuestionario lenguaje audiovisual. GA2-250201022-AA1-EV01**

Teniendo en cuenta el material de estudio, analice e identifique la respuesta correcta en relación con los temas que conforman el lenguaje audiovisual, el cual abarca las dieciséis (16) afirmaciones, en las cuales debe decidir si cada una es verdadera o falsa.

**Lineamientos generales para la entrega de evidencia:**

- **Producto a entregar:** cuestionario de falso o verdadero, con afirmaciones correspondientes a los temas relacionados con el componente formativo denominado: ***Storyboarding***.
- Para responder el cuestionario (evaluación en línea), remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Cuestionario lenguaje audiovisual. GA2-250201022-AA1-EV01.**

- **Evidencia: Elaborar un documento que contenga guion técnico. GA2-250201022-AA1-EV02**

Teniendo en cuenta el material de estudio, preste atención a la elaboración del guion técnico, el cual debe evidenciar toma, secuencia, movimientos de cámara, tipos de encuadre, planos de fotografía, diálogos, números de secuencia y plano, sonidos del proyecto audiovisual, duración y descripción de las escenas.



### **Aspectos técnicos para adelantar la evidencia de manera asertiva:**

Basándose en el guion literario ya desarrollado, elabore el guion técnico, en el que describa por completo toda la historia, con un mínimo de 20 páginas. Debe desarrollar los siguientes puntos:

- a. Número de secuencia.
- b. Número de plano.
- c. Movimientos de cámara.
- d. Descripción de la escena.
- e. Ángulo de la cámara.
- f. Tipos de lente.
- g. Descripción del plano.
- h. Diálogos.
- i. Sonidos.
- j. Duración total de las escenas.

### **Lineamientos generales para la entrega de evidencia:**

- **Producto a entregar:** documento en Word y PDF con el guion técnico abordando cada uno de los aspectos.
- **Formato:** PDF.
- **Extensión:** mínimo 20 páginas.
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Elaborar un documento que contenga guion técnico. GA2-250201022-AA1-EV02.**
- **Evidencia: Diseñar el boceto del storyboard según el guion técnico. GA2-250201022-AA1-EV03.**

Teniendo en cuenta el material de estudio, preste atención a la elaboración del boceto del *storyboard*, tomando como referencia lo desarrollado en el guion técnico, el cual debe plasmar gráficamente la base de lo que será el *storyboard*.

### **Aspectos técnicos para adelantar la evidencia de manera asertiva:**

Desarrolle el boceto del *storyboard* realizando todas las escenas mencionadas en el guion técnico, teniendo en cuenta los siguientes ítems:

- a. Acciones y movimientos de los personajes.
- b. Escenarios.
- c. Efectos sonoros.
- d. Movimientos y ángulos de cámara.
- e. Describir el tipo de iluminación que acompaña las escenas (natural, artificial).
- f. Planos de fotografía.
- g. Descripción de cada una de las tomas.
- h. Diálogos.
- i. Descripción de encuadre.
- j. Descripción de composición.
- k. Indicación de transición de escenas.



**Nota:** como apoyo para la elaboración, puede usar el formato del anexo **Formato\_Storyboard**, o a través de la web puede buscar y hacer uso de uno que se ajuste más a sus necesidades del proyecto, de acuerdo con técnicas y formatos de *storyboarding*.

**Lineamientos generales para la entrega de evidencia:**

- **Producto a entregar:** documento con el *storyboard*.
- **Formato:** PDF.
- **Extensión:** al menos 7 páginas, de acuerdo con el proyecto que está elaborando.
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Diseñar el boceto del storyboard según el guion técnico. GA2-250201022-AA1-EV03.**

**3.2. Actividades de la competencia clave: 220201501. Aplicación de conocimientos de las ciencias naturales de acuerdo con situaciones del contexto productivo y social**

Con relación a la estrategia de enseñanza, las actividades de aprendizaje están basadas en el modelamiento, por lo cual, conviene subrayar que este se fundamenta en la concepción de los modelos como el núcleo central del conocimiento científico.

**3.2.1. Actividad de aprendizaje GA2-220201501-AA1. Explicar la relación existente entre los ejes celular, sistémico y ecosistémico en el entorno vivo**

Esta actividad se centra en la apropiación de principios y conceptos de la biología de acuerdo con las condiciones del entorno productivo y social. Por consiguiente, caracteriza las relaciones existentes en los niveles de organización biológica.

**Duración:** 24 Horas.

**Material de formación:** para el desarrollo adecuado de las evidencias, el aprendiz debe apropiarse los contenidos del componente formativo: **Entorno vivo.**

**Evidencias:** a continuación, se describen las acciones y las correspondientes evidencias que conforman la actividad de aprendizaje:

● **Evidencia: Mapa mental con los conceptos básicos del entorno vivo. GA2-220201501-AA1-EV01**

A continuación, iniciará las etapas de representación y visualización del sistema, correspondientes a la estrategia didáctica de modelamiento. Para ello, en los documentos del programa, se encuentra el anexo “**Mapa\_mental-220201501-AA1-EV01**”, donde se describen cada uno de los pasos y aspectos fundamentales para la construcción de un mapa mental. Adicionalmente, tenga en cuenta los siguientes aspectos:

- El título se refiere a la idea central del trabajo: **Entorno vivo**. Debe ir acompañado de una imagen que cause impacto.
- Los subtemas sugeridos son: célula, tejido, sistema, individuo, población, comunidad, nicho, ecosistema, biótico, abiótico y energía. Agregue otras 10 palabras clave a la lista.
- Puede desglosar ramificaciones las veces que necesite, pero recuerde que la idea es simplificar lo más que pueda el contenido.



### **Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:**

- **Producto a entregar:** un mapa mental con los conceptos básicos del entorno vivo.
- **Formato:** si el mapa mental se gestiona manualmente, digitalizar con extensión PDF. Si se usa herramienta digital, exportar a PDF. Dentro del mapa mental, en la parte inferior derecha, debe colocar sus datos personales.
- **Extensión:** 1 hoja.
- Para hacer el envío del producto, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio para el envío de la evidencia: **Mapa mental con los conceptos básicos del entorno vivo. GA2-220201501-AA1-EV01.**

### **3.2.2. Actividad de aprendizaje GA2-220201501-AA2. Demostrar experimentalmente la aplicación de principios y conceptos de biología.**

Esta actividad se centra en identificar situaciones susceptibles de mejoramiento, según su entorno productivo y social, aplicando principios o conceptos de biología a la solución de situaciones, además de establecer alternativas de solución de acuerdo con principios de biología.

**Duración:** 24 Horas.

**Material de formación:** para el desarrollo adecuado de las evidencias, el aprendiz debe apropiarse los contenidos del componente formativo: **Entorno vivo.**

**Evidencias:** a continuación, se describen las acciones y las correspondientes evidencias que conforman la actividad de aprendizaje.

- **Evidencia: Infografía del modelamiento de un ser vivo respecto a sus componentes celular, orgánico y ecosistémico. GA2-220201501-AA2-EV01**

Se desarrollarán las etapas de ejecución del sistema y comparación con la realidad, correspondientes a la estrategia didáctica de modelamiento, las cuales se definen como la elaboración de un patrón a través del diseño de características de un ser vivo y su comparación con el contexto.

Por consiguiente, a continuación, encontrará cada uno de los pasos a desarrollar para elaborar la infografía del modelamiento de un ser vivo respecto a sus componentes celular, orgánico y ecosistémico:

- El primer paso para crear un modelo es hacer una observación de las características que definen a un ser vivo, teniendo en cuenta si es unicelular o pluricelular. Como aprendiz, debe elegir el ser vivo de mayor interés para su proceso de aprendizaje y realizar cada una de las acciones planteadas en un documento de Word.
- Describir a qué dominio o reino pertenece: protista, fungi o monera.
- Teniendo en cuenta el ser vivo elegido, definir por escrito su morfología y funciones de nutrición, relación y reproducción.
- Luego, debe realizar un bosquejo del ser vivo que quiere representar, este puede ser con material de reciclaje o digital.



- En los documentos del programa, se encuentra el anexo **Infografía-220201501-AA2-EV01** en la cual se describen cada uno de los pasos y aspectos fundamentales para la elaboración de una infografía. Siga dichas instrucciones para realizar la infografía sobre el proceso de modelamiento del ser vivo.

#### **Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:**

- o **Producto a entregar:** documento que incluya los siguientes aspectos:
  - Portada.
  - Definir el ser vivo con su dominio o reino.
  - Definir la morfología y funciones (nutrición, relación y reproducción).
  - Registro fotográfico del bosquejo y modelo del ser vivo.
  - Infografía.
  - Referentes bibliográficos de acuerdo con las normas APA.
- o **Formato:** PDF.
- o **Extensión:** mínimo 3 y máximo 10 hojas.
- o Para hacer el envío del producto, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio para el envío de la evidencia: **Infografía del modelamiento de un ser vivo respecto a sus componentes celular, orgánico y ecosistémico. GA2-220201501-AA2-EV01.**

### **3.3. Actividades de la competencia clave: 240202501. Interactuar en lengua inglesa de forma oral y escrita dentro de contextos sociales y laborales según los criterios establecidos por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas**

El inglés es uno de los idiomas más importantes a nivel mundial, es por ello que las actividades planteadas a continuación promueven las habilidades de habla, escucha, gramática y lectura para el segundo nivel.

#### **3.3.1. Actividad de aprendizaje GA2-240202501-AA1. Reportar opiniones sobre situaciones cotidianas y laborales, pasadas y futuras en contextos sociales**

Dentro del desarrollo de la competencia comunicativa en inglés, es fundamental ser capaz de expresar opiniones y puntos de vista acerca de las situaciones a las que el aprendiz se enfrenta diariamente, tanto en su contexto social como en su contexto laboral.

El aprendiz está llamado a ser observador y crítico, por esta razón, es muy importante que conozca la estructura y el vocabulario apropiado para dar su opinión acerca de diferentes temáticas relacionadas directamente con su quehacer profesional.

Es importante seguir las indicaciones del instructor en cuanto a la mejor manera de apropiar el material del curso y la correlación que tiene este con el programa de formación.

**Duración:** 48 horas.

**Material de formación:** para el desarrollo adecuado de las evidencias el aprendiz debe apropiar los contenidos del componente formativo: **LEVEL 2 - MCER A1.2.**



**Evidencias:** a continuación, se describen las acciones y las correspondientes evidencias que conforman la actividad de aprendizaje:

- **Evidencia: Cuestionario. GA2-240202501-AA1-EV01**

Presente un cuestionario (evaluación en línea) para evaluar la comprensión lectora y gramatical del nivel (LEVEL 2 - MCER A1.2), el cual consta de quince preguntas y un tiempo aproximado de 45 minutos.

**Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:**

- **Producto a entregar:** cuestionario con preguntas de acuerdo con los temas relacionados del segundo nivel “LEVEL 2 - MCER A1.2”.
- Para responder el cuestionario (evaluación en línea), remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Cuestionario. GA2-240202501-AA1-EV01.**

- **Evidencia: Vídeo entrevista virtual. GA2-240202501-AA1-EV02**

Con el apoyo de uno de sus compañeros y una vez apropiado el material de estudio del segundo nivel, realicé un video, en el cual lleve a cabo una presentación de una entrevista de trabajo, postulándose para un empleo relacionado con su perfil profesional. Luego de ser entrevistado, intercambie roles con su compañero, para ser el entrevistador.

Durante la entrevista deberá responder las siguientes preguntas:

1. *Tell us about yourself.*
2. *What motivates you?*
3. *What are your hobbies?*
4. *What are your future plans if you get this job?*
5. *What are your future goals or what are your career goals?*
6. *What do you see as a major success in your life?*
7. *Why did you leave your last job?*
8. *Where do you see yourself in 5 years?*

Para realizar la grabación de la entrevista virtual, puede programar un encuentro sincrónico, a través de Skype, Zoom, Meet o Teams, con su compañero de trabajo y realizar la grabación de la entrevista para luego guardarla.

**Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:**

- **Producto a entregar:** video de la entrevista virtual de trabajo. Una vez finalizada la grabación de la entrevista, debe cargar el video a YouTube o Vimeo, con su cuenta de correo personal o institucional; compruebe que no tenga restricciones de visualización para que pueda compartir el enlace.
- **Formato:** PDF con los datos básicos del entrevistado, entrevistador y la URL del video. Tenga en cuenta que se debe garantizar su visualización.
- **Extensión:** de 3 a 5 minutos.
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Vídeo entrevista virtual. GA2-240202501-AA1-EV02.**





- **Evidencia: Crónica. GA2-240202501-AA1-EV03.**

Seleccione un personaje icónico y con trayectoria importante en el mundo, de acuerdo con su perfil profesional (por ejemplo, en moda, un personaje icónico es Agatha Ruiz), y busque en Internet información acerca de él o ella. A partir del personaje seleccionado, realice una crónica escrita con los hechos más importantes y las situaciones más relevantes en la trayectoria profesional del personaje.

**Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:**

- **Producto a entregar:** crónica de un personaje icónico.
- **Extensión:** el documento escrito será máximo de una página y una extensión entre 200 y 500 palabras, con tipo de letra Arial, tamaño 12 e interlineado 1,5. Es ideal tener cuidado con las estructuras gramaticales utilizadas, estas deben ser coherentes con las temáticas abordadas en el material de estudio.
- **Formato:** documento escrito en Word y se deberá exportar a PDF.
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Crónica. GA2-240202501-AA1-EV03.**

**3.3.2. Actividad de aprendizaje GA2-240202501-AA2. Expresar opiniones sobre situaciones cotidianas y laborales actuales, pasadas y futuras en contextos sociales**

Dentro de los procesos de aprendizaje de la lengua, el exteriorizar lo aprendido es uno de los más valiosos aportes. En este contexto, se abordarán temas como el vecindario y las actividades que se están realizando.

Es importante seguir las indicaciones del instructor en cuanto a la mejor manera de apropiar el material del curso y la correlación que tiene este con el programa de formación.

**Duración:** 48 horas.

**Material de formación:** para el desarrollo adecuado de las evidencias, el aprendiz debe apropiar los contenidos del componente formativo: **LEVEL 3 - MCER A2.1.**

**Evidencias:** a continuación, se describen las acciones y las correspondientes evidencias que conforman la actividad de aprendizaje.

- **Evidencia: Cuestionario. GA2-240202501-AA2-EV01**

Presente un cuestionario de acuerdo con el contenido formativo del tercer nivel “LEVEL 3 - MCE A2.1”. El cuestionario consta de quince preguntas y un tiempo aproximado de 30 minutos.

**Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:**

- **Producto a entregar:** cuestionario con preguntas de acuerdo con la información brindada en el tercer nivel.
- Para responder el cuestionario (evaluación en línea), remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio. **Cuestionario. GA2-240202501-AA2-EV01.**



- **Evidencia: Presentación. GA2-240202501-AA2-EV02.**

De acuerdo con la temática estudiada en el tercer nivel, realice una presentación en inglés y en formato video de un lugar turístico de su región, por medio de un corto video y activando su cámara web, con el fin de identificar de forma oral la descripción y razón de popularidad del municipio o ciudad.

Para la elaboración del video con la cámara web, tenga en cuenta el desarrollo de un guion o estructura, a través de una herramienta como PowerPoint, Emaze, Prezi, en la que se dispongan algunas diapositivas con imágenes y textos para dar cuenta de la presentación del lugar.

**Diapositivas:** durante el desarrollo de la presentación oral, es ideal que presente entre 3 y 5 diapositivas, en las que incluyan los siguientes elementos:

- ✓ Diapositiva de portada (datos básicos del aprendiz, nombre del curso, instructor y nombre de la actividad).
- ✓ ¿Dónde se encuentra el lugar?
- ✓ ¿Cómo es? (use adjetivos para describirlo, como colores, comparativos, etc.)
- ✓ ¿Qué elementos hay en ese lugar? (por ejemplo, montes, ríos, casas, etc.)
- ✓ Describa algún elemento importante de ese lugar de forma detallada.
- ✓ ¿Qué sensaciones transmite ese lugar? (alegría, paz, felicidad, estrés, agobio, tristeza, miedo, misterio, terror, etc.)
- ✓ Opinión personal: ¿por qué ha elegido ese lugar?

**Estructura del video con cámara web:** cuando grabe el video, tenga en cuenta que las fotos, imágenes y textos que use en las diapositivas deben ser un apoyo visual para denotar una buena pronunciación y su aprendizaje inicial sobre las temáticas del tercer nivel.

Para realizar la emisión del video, deberá encender su cámara web y mostrar la pantalla con las diapositivas creadas. La recomendación es utilizar alguna herramienta digital que permita grabar el video y la pantalla, como Screencast-o-Matic, Loom, Camtasia, recordscreen.io, scnrord.com, e incluso existen aplicaciones como X Recorder para que pueda realizarlo desde su teléfono móvil. Lo importante es mostrar las diapositivas, su cámara web e ir realizando su presentación de forma oral.

Una vez finalizado el video, debe cargarlo a YouTube o Vimeo, con su cuenta de correo personal o institucional; compruebe que no tenga restricciones de visualización para que pueda compartir el enlace.

**Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:**

- **Producto a entregar:** documento con los datos del aprendiz y enlace del video.
  - **Formato:** PDF con la URL del video.
  - **Extensión:** 2 a 5 minutos.
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Presentación. GA2-240202501-AA2-EV02.**



- **Evidencia: Documento escrito. GA2-240202501-AA2-EV03**

Elabora un documento escrito a modo de correo electrónico, en el que realiza la postulación a un puesto de trabajo, incluyendo datos relevantes de la hoja de vida y haciendo uso efectivo de la netiqueta.

La estructura general del documento escrito debe ser la siguiente:

**Título (asunto):** debe enmarcar la idea general del mensaje y describir brevemente la temática de este. No debe limitarse a una sola palabra.

**Saludo:** redacte un saludo que exprese un grado de cordialidad que debe ser coherente y mantenerse a lo largo del mensaje.

**Cuerpo del mensaje:** incluya la palabra "solicitud" y el cargo al cual se postula. El objetivo principal de escribir el correo electrónico para la solicitud del empleo es que la entidad que puede contratarlo conozca algunas de las posesiones imperativas que deben formar parte de su saber profesional:

- ✓ El propósito de la solicitud de empleo.
- ✓ Qué trabajo está solicitando.
- ✓ Habilidades para desempeñar el trabajo al cual se postula.
- ✓ Qué tiene para ofrecer a la empresa.
- ✓ Datos básicos para que el destinatario pueda ponerse en contacto.

**Despedida:** cierre el mensaje de manera que reafirme el grado de formalidad utilizado en el saludo y en el cuerpo de la carta.

**Dato remitente:** ubique los datos conformados como nombres, lugar de origen, profesión.

La extensión del mensaje escrito y del documento será entre 1 y 3 páginas, con tipo de letra Arial, tamaño 12 e interlineado 1,5.

**Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:**

- **Extensión:** el mensaje escrito a modo de correo electrónico tendrá una extensión de 1 a 3 páginas y entre 200 y 400 palabras, con tipo de letra Arial, tamaño 12 e interlineado 1,5. Es ideal tener cuidado con la redacción, y las estructuras gramaticales utilizadas deben ser coherentes con las temáticas abordadas en el material de estudio.
- **Formato:** documento escrito en Word y se deberá exportar a PDF.
- Para hacer el envío de la evidencia, remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Documento escrito. GA2-240202501-AA2-EV03.**



#### 4. Actividades de evaluación

Evidencias de aprendizaje	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
<b>Evidencia de conocimiento:</b> Cuestionario lenguaje audiovisual. <b>GA2-250201022-AA1-EV01.</b>	Aplica los conceptos del lenguaje audiovisual de acuerdo con las necesidades del proyecto.	<b>Cuestionario:</b> IE-GA2-250201022-AA1-EV01.
<b>Evidencia de producto:</b> Elaborar un documento que contenga guion técnico. <b>GA2-250201022-AA1-EV02.</b>	Relaciona la línea de tiempo y los gráficos con base en el guion técnico.	<b>Lista de chequeo:</b> IE-GA2-250201022-AA1-EV02.
<b>Evidencia de desempeño:</b> Diseñar el boceto del <i>storyboard</i> según el guion técnico. <b>GA2-250201022-AA1-EV03.</b>	Ilustra las secuencias siguiendo las directrices dadas por el guion y las necesidades del proyecto.  Construye el <i>storyboard</i> de acuerdo con las normas técnicas.  La composición de los planos está acorde con el principio de puesta en escena.	<b>Lista de chequeo:</b> IE-GA2-250201022-AA1-EV03.
<b>Evidencia de conocimiento:</b> Mapa mental con los conceptos básicos del entorno vivo. <b>GA2-220201501-AA1-EV01.</b>	Apropia principios y conceptos de la biología de acuerdo con las condiciones del entorno productivo y social.  Caracteriza las relaciones existentes en los niveles de organización biológica de acuerdo con su entorno productivo y social.	<b>Rúbrica de evaluación:</b> IE-GA2-220201501-AA1-EV01.
<b>Evidencia de producto:</b> Infografía del modelamiento de un ser vivo respecto a sus componentes celular, orgánico y ecosistémico. <b>GA2-220201501-AA2-EV01.</b>	Identifica situaciones susceptibles de mejoramiento según su entorno productivo y social.  Aplica principios y conceptos de biología a la solución de situaciones identificadas de acuerdo con su entorno productivo y social.  Establece alternativas de solución a situaciones identificadas en su entorno productivo y social de acuerdo con principios y conceptos de biología.	<b>Rúbrica de evaluación:</b> IE-GA2-220201501-AA2-EV01.
<b>Evidencia de conocimiento:</b> Cuestionario. <b>GA2-240202501-AA1-EV01.</b>	Comprende información concreta relativa a temas cotidianos y laborales en textos orales y escritos.	<b>Cuestionario:</b> IE-GA2-240202501-AA1-EV01.
<b>Evidencia de desempeño:</b> Video entrevista virtual. <b>GA2-240202501-AA1-EV02.</b>		<b>Lista de chequeo:</b> IE-GA2-240202501-AA1-EV02.



<b>Evidencia de producto:</b>  Crónica. <b>GA2-240202501-AA1-EV03.</b>		<b>Lista de chequeo:</b>  IE-GA3-240202501-AA1-EV03.
<b>Evidencia de conocimiento:</b>  Cuestionario. <b>GA2-240202501-AA2-EV01.</b>		<b>Cuestionario:</b>  IE-GA2-240202501-AA2-EV01.
<b>Evidencia de desempeño:</b>  Presentación. GA2-240202501-AA2-EV02.	Describe de manera sencilla y clara asuntos, acciones, experiencias, sentimientos, planes relacionados con temas de su interés y cotidianidad, siguiendo una secuencia lineal de elementos.	<b>Lista de chequeo:</b>  IE-GA2-240202501-AA2-EV02.
<b>Evidencia de producto:</b>  Documento escrito. <b>GA2-240202501-AA2-EV03.</b>		<b>Lista de chequeo:</b>  IE-GA2-240202501-AA2-EV03.

## 5. Glosario de términos

**Antagonista:** son los personajes que hacen parte de la historia y que, por lo general, son el enemigo del protagonista principal; en la gran mayoría veces, se trata del malo de la historia.

**Argumento:** conjunto de hechos que se narran en una obra literaria, teatral o cinematográfica, a partir de los cuales se desarrolla el texto o el guion.

**Comunicación:** un primer acercamiento a la definición de comunicación puede realizarse desde su etimología. La palabra deriva del latín *comunicare*, que significa “compartir algo, poner en común”. Por lo tanto, la comunicación es un fenómeno inherente a la relación que los seres vivos mantienen cuando se encuentran en grupo. (Definición, 2020)

**Digital:** perteneciente o relativo a los dedos. Dicho de un dispositivo o sistema que crea, presenta, transporta o almacena información mediante la combinación de bits. Que se realiza o trasmite por medios digitales. (RAE, 2020)

**Main idea (Idea principal):** estrategia de lectura que busca identificar la idea principal de un texto. A diferencia de “*topic*”, esta estrategia pretende ampliar la comprensión encontrando qué es lo que se dice del tema (*topic*). Ejemplo: “*The robots can help in medicine*”.

**Mecánicas:** acciones que el jugador realiza mediante la interacción con mandos, lo que genera una orden que cumple un objeto.

**Números cardinales:** son los números como los conocemos para contar: uno, dos, tres, etc. (*one, two, three, etc.*).

**Números ordinales:** son los números que se usan para indicar un orden: primero, segundo, tercero, etc.



(*first, second, third, etc.*)

**Pluricelular:** que posee varias células.

**Preposiciones de tiempo:** palabras invariables (sin género ni número) que se usan para indicar o introducir el momento de una acción. En inglés, por ejemplo, las más comunes son “*in*”, “*on*” y “*at*”.

**Preposiciones de lugar:** palabras invariables (sin género ni número) que se usan para indicar o introducir el lugar de una acción o situación. Por ejemplo: “*In the room*”, “*next to the shop*”.

**Presente Continuo:** tiempo verbal que se usa para indicar acciones momentáneas que suceden al momento de hablar. Su construcción requiere el uso de un verbo auxiliar “*to be*” y un segundo verbo (llamado verbo principal) con terminación en “*-ing*”. Por ejemplo: *I am working at SENA now.*

**Presente Simple:** tiempo verbal que se usa para indicar acciones o situaciones que suceden en el presente. Pueden ser estados permanentes o cambiantes. Por ejemplo: *I am Susana. I work as a doctor.*

**Pronombres personales:** son las palabras que se usan para indicar la persona o ente que ejecuta una acción. Siempre los pronombres personales están seguidos de un verbo (la acción). En inglés, son comunes las contracciones entre los pronombres y algunos verbos, así: “*I’m*” (contracción de “*I am*”), “*She’s*” (contracción de “*she is*”), etc.

**Role play:** juego de roles es una actividad que simula una situación con dos o más personajes representados por los aprendices. Cada aprendiz recibirá las indicaciones de lo que pasa y luego todos deberán desarrollar la situación actuando.

**Scanning:** estrategia de lectura para encontrar información específica. Al igual que *Skimming*, no es exhaustiva, sino que focaliza la información necesaria.

**Semiótica:** teoría general y ciencia que estudia los signos, sus relaciones y su significado.

**Skimming:** estrategia de lectura que consiste en hacer una lectura rápida para determinar el tipo de texto, su fuente y su tema. No implica una lectura exhaustiva ni detenida, y puede durar pocos segundos.

**Unicelular:** que posee una sola célula.

## 6. Referentes bibliográficos

Animacam. (2016). *Los inicios de la animación: Émile Reynaud*. <https://animacam.tv/los-inicios-de-la-animacion-emile-reynaud/>

ABA English. (s. f.). *Cómo pronunciar th en inglés*. <https://www.abaenglish.com/es/fonetica-inglesa/th/>

Doucet, R. (2021). *How to Draw for Storyboarding*. Flooby Nooby. <http://www.floobynooby.com/comp1.html#anchor>

García, I. y Justí, R. (2000). Analogías em livros didáticos de química brasileiros destinados ao ensino médio. *Investigações em Ensino de Ciências*. [http://www.if.ufrgs.br/public/ensino/vol5/n2/v5\\_n2\\_a1.htm](http://www.if.ufrgs.br/public/ensino/vol5/n2/v5_n2_a1.htm)



- Gobert, J. y Buckley, B. (2000). Introduction to model - based teaching and learning in science education. *International Journal of Science Education*, 22(9), p. 891-894.
- Hüttig, A. (2005). Huber, A. A. (Hrsg.) (2004). Kooperatives Lernen — kein Problem. Effektive Methoden der Partner-und Gruppenarbeit (für Schule und Erwachsenenbildung). *Gruppendynamik* 36, 128–129. <https://doi.org/10.1007/s11612-005-0118-x>
- Maldonado, M. (2018). *Animatic - El Storyboard de Hoy*. Industria Animación. <https://www.industriaanimacion.com/2018/06/animatic-storyboard-de-hoy>
- Moreira, M. (1999). *Modelos mentales*. Universidad de Burgos. <http://moreira.if.ufrgs.br/modelosmentales.pdf>
- Moure, O. (1999). *El acento en las palabras de dos sílabas*. OMPronounce. <http://www.ompersonal.com.ar/ompronounce/unit11/page1.htm>
- Vaughan Systems. (2013). *Inglés: grado superior*. McGraw-Hill. <https://elibro-net.bdigital.sena.edu.co/es/ereader/senavirtual/50221?page=1>

## 7. Control del documento

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor(es)	Irina Cardozo Borja	Instructor	Regional Magdalena - Centro Acuícola y Agroindustrial de Gaira	Diciembre de 2020
	Silvia Milena Sequeda Cárdenas	Diseñadora Instruccional	Regional Distrito Capital - Centro de Diseño y Metrología	Diciembre de 2020
	Elkin Rodolfo Moreno Merchán	Experto Temático	Regional Distrito Capital - Centro de Formación de Talento Humano en Salud	Febrero 2021
	Johnier Felipe Perafán Ledezma	Experto Temático 3D	Regional Antioquia - Centro de Servicios y Gestión Empresarial CESGE	Noviembre de 2021
	Fabián Andrés Gómez Pico	Experto Temático 3D	Regional Antioquia - Centro de Servicios y Gestión Empresarial CESGE	Noviembre de 2021
	Oscar Absalón Guevara	Diseñador Instruccional	Regional Distrito Capital – Centro de Gestión Industrial	Noviembre de 2021
	Andrés Felipe Velandia Espitia	Revisor Metodológico y Pedagógico	Regional Distrito Capital – Centro de Diseño y Metrología	Noviembre de 2021
	Rafael Neftalí Lizcano Reyes	Asesor Pedagógico	Regional Santander - Centro Industrial del Diseño y la Manufactura	Noviembre de 2021
	Darío González	Corrección de estilo	Regional Tolima – Centro Agropecuario La Granja	Diciembre 2021