



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.
- **Fase del proyecto:** Planear.
- **Actividad de proyecto:** AP3. Desarrollar el pitch del proyecto audiovisual de acuerdo al storyboard.
- **Competencias:**

Técnica:

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

Claves:

- **240201528**- Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.
- **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:

- **250201022-03.** Verificar las características de storyboard de acuerdo con el guion técnico.
- **250201022-04.** Ajustar el storyboard de acuerdo a las necesidades del proyecto.

Claves:

- **240201528-01.** Identificar modelos matemáticos de acuerdo con los requerimientos del problema planteado en contextos sociales y productivo.
- **240201528-02.** Plantear problemas matemáticos a partir de situaciones generadas en el contexto social y productivo.
- **240201528-03.** Resolver problemas matemáticos a partir de situaciones generadas en el contexto social y productivo.
- **240201528-04.** Proponer acciones de mejora frente a los resultados de los procedimientos matemáticos de acuerdo con el problema planteado.
- **240202501-03.** Discutir sobre posibles soluciones a problemas dentro de un rango variado de contextos sociales y laborales.

- **Duración de la guía:** 288 horas.



- **Técnica:** 144 horas.
- **Claves:** 144 horas.

2. PRESENTACIÓN

Bienvenidos al desarrollo de esta tercera guía, en la que se involucran una serie de actividades de aprendizaje, que buscan el desarrollo de competencias y que dentro de las habilidades técnicas específicas de este programa se promoverá el fundamento para la fase de desarrollo del proyecto audiovisual, teniendo en cuenta como base el guion técnico y los bocetos del *storyboard* desarrollados en la guía anterior para así crear la versión final del *storyboard* el cual será la guía indicativa de cada escena del proyecto audiovisual.

Por otro lado, se aborda la competencia matemática, dado que muchos problemas de la vida diaria requieren un conocimiento mínimo sobre operaciones básicas como la suma, la resta, la multiplicación o la división; por ejemplo, revisar el saldo de una tarjeta de crédito, solicitar un préstamo, cálculo de proporciones o realizar un presupuesto mensual; puesto que es casi imposible encontrar una profesión o carrera que no lleve implícito algún componente lógico – matemático, o que no incluya alguna rama de las matemáticas.

Finalmente, se trabajará el inglés como una de las habilidades contemporáneas más importantes y de mayor impacto en el mundo laboral, teniendo en cuenta el aprendizaje articulado de las cuatro (4) habilidades de la lengua (leer, escribir, hablar y escuchar) alineado al MCERL (Marco Común Europeo de Referencia para Lenguas).

Para el desarrollo de las actividades planteadas se contará con el acompañamiento del instructor calificado asignado al programa, que 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 sobre el desarrollo de un portafolio web como estrategia de monetización para un animador digital, en la cual se organiza la propuesta ilustrada aplicando técnicas de composición, encuadre y perspectiva.

La entrega de las evidencias se realizará durante las ocho (8) semanas planeadas para esta guía.



3.1. Actividades de aprendizaje de la competencia Desarrollar el storyboard según el guion literario y el guion técnico (250201022)

La necesidad de desarrollar el conjunto de ilustraciones de forma secuencial de la idea de proyecto permite entender y planificar el proceso de producción audiovisual a través del desarrollo del storyboard presentando los ajustes del mismo y la presentación del proyecto audiovisual de acuerdo a las diferentes técnicas de animación.

3.1.1. Actividad de aprendizaje GA3-250201022-AA1. Exponer el pitch del proyecto audiovisual y ajustar el storyboard.

En esta actividad, se busca mediante la creación de una presentación clara, concisa y directa, con imágenes, sonidos y textos, la exposición de la idea del proyecto, resaltando los puntos importantes y expresando el porqué de la realización del mismo, cual es el target, quienes conforman su equipo de trabajo, qué tipo de proyecto es, cuanto dura, una pequeña sinopsis de la historia y que lo hace destacable.

Ya con el *storyboard* realizado, revisar que las escenas desarrolladas cuentan con todos los aspectos necesarios para que a la hora de empezar a desarrollar la animación sea claro y no dé lugar a improvisación, para ello se deben dejar revisados y ajustados todos los componentes, como sonidos, diálogos, movimientos de personajes y de cámara, como a su vez se debe tener especial cuidado en ajustar que las secuencias allí plasmadas, tengan correlación y no se pierda continuidad en la historia.

Duración: 144 horas.

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

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

❖ Evidencia Desarrollo del storyboard a partir del boceto. GA3-250201022-AA1-EV01.

Durante esta evidencia realiza el desarrollo del storyboard a partir del boceto y se realizan ajustes al mismo con la finalidad de completar escenas faltantes, revisar las tomas, los diálogos, entre otras, que sean pertinentes. Teniendo como referencia el guion técnico y el guion literario.

Aspectos para adelantar la evidencia de manera asertiva:

1. A partir del boceto del *storyboard* realizado previamente, revise todas las escenas, y compárelas con el guion técnico, y el guion literario, para que desarrolle el *storyboard* final del proyecto audiovisual complementando las escenas faltantes, y realizando los ajustes necesarios en lo que se requiera (tomas, encuadre, diálogos, sonidos etc.) lo que generará la secuencia definitiva del proyecto audiovisual.
2. Realice los dibujos que representarán las escenas lo más fiel posible a como se busca que queden visualmente, para que este sea totalmente claro. Las escenas deben quedar exactas con todos



sus elementos en el *storyboard*, describiendo en cada una de ellas todos los aspectos técnicos y visuales.

3. Tenga en cuenta los siguientes ítems para ajustar cada uno de ellos:
 - 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 acompañan 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 si así lo desea puede usar el **Formato_Storyboard.pdf** anexo, o a través de la web puede buscar y hacer uso de uno que más se ajuste a sus necesidades del proyecto de acuerdo a técnicas y formatos de *storyboarding*.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** documento con el *storyboard*.
- **Formato:** documento en Word o PDF.
- **Extensión:** al menos 10 páginas de acuerdo al proyecto que está elaborando.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Desarrollo del storyboard a partir del boceto. GA3-250201022-AA1-EV01.**

❖ Evidencia Informe con ajustes de los parámetros al storyboard. GA3-250201022-AA1-EV02.

Se realizará el informe detallando los elementos que se ajustaron y/o corrigieron, para dejar lista la versión final, haciendo una comparativa de cómo estaban planteados y como quedaron los ajustados.

Tenga claridad en la retroalimentación brindada por el instructor en las evidencias anteriores y realice los ajustes que haya a lugar para que los parámetros del storyboard sean congruentes con su proceso de aprendizaje.

Aspectos para adelantar la evidencia de manera asertiva:



1. Realizar un documento en Word con el informe detallando los siguientes parámetros que fueron ajustados, comparando la versión final con el boceto:
 - 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 acompañan 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 los ajustes debe usar el **Formato_Storyboard.pdf** anexo o a través de la web buscar y hacer uso de alguno que se ajuste a sus necesidades del proyecto de acuerdo a técnicas y formatos de *storyboarding*.

Lineamientos generales para la entrega de evidencia:

- **Producto a entregar:** documento con el *storyboard*.
- **Formato:** documento en Word o PDF.
- **Extensión:** al menos 12 páginas de acuerdo al proyecto que está elaborando.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Informe con ajustes de los parámetros al storyboard. GA3-250201022-AA1-EV02.**

❖ Evidencia Exponer el proyecto audiovisual. GA3-250201022-AA1-EV03.

Durante la evidencia se resalta la importancia de exponer el proyecto audiovisual de forma dinámica y creativa, para generar interés y oportunidades de inversión en el proyecto presentando el storyboard y mostrando el proyecto que ha venido avanzando mediante el uso de la técnica denominada *elevator pitch*.

Aspectos para adelantar la evidencia de manera asertiva:

1. Realice unas diapositivas sobre su proyecto audiovisual en el que presente las generalidades más importantes del proyecto, que contengan:
 - a. Título de la historia.



- b. Defina la necesidad y la solución del proyecto audiovisual.
 - c. La sinopsis de la historia.
 - d. Inicio, nudo, conflicto y desenlace.
 - e. Los diálogos más interesantes.
 - f. Describa el protagonista y su evolución.
 - g. Describa el antagonista y su evolución.
 - h. Describa los personajes secundarios y su importancia.
 - i. Describa props y escenarios que afectan en la historia.
 - j. Tiempos de producción.
 - k. Target.
2. Ahora, basado en su presentación elabore video de presentación de 2 a 7 minutos máximo. Para realizar la grabación de la presentación puede hacer uso de su dispositivo móvil o herramientas Web como Screen Cast o Matic, Loom o alguna que usted conozca. Tenga en cuenta que su video deberá ser cargado en alguna plataforma de videos como Youtube o Vimeo y compartirá el enlace para que el instructor y/o compañeros puedan visualizar su presentación.

Lineamientos generales para la entrega de evidencia:

- **Producto a entregar:** presentación con el enlace del video de presentación elaborado.
- **Formato:** presentación con el enlace del video cargado en YouTube o en algún portal (Vimeo, Dailymotion).
- **Extensión:** video máximo de 7 minutos.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Exponer el proyecto audiovisual. GA3-250201022-AA1-EV03.**

3.2. Actividades de la competencia Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales (240201528)

Las siguientes actividades posibilitan la aplicación de las habilidades de razonamiento lógico matemático, a través de ejercicios prácticos que permiten la articulación de las matemáticas con situaciones reales que se presentan a lo largo de su proceso como futuro animador digital.

3.2.1. Actividad de aprendizaje GA3-240201528-AA1. Desarrollar procedimientos aritméticos para resolver problemáticas de la vida cotidiana.

Los ejercicios aplicados presentados a continuación, permiten usar las matemáticas para resolver problemas de la vida real, logrando una integración en este campo del conocimiento.

Duración: 12 horas.



Materiales de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias el aprendiz debe apropiarse los contenidos del componente formativo “**Básico**”.

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

❖ **Evidencia Cuestionario procedimientos aritméticos. GA3-240201528-AA1-EV01.**

Para el desarrollo de esta actividad, en primera instancia, consulte el anexo “**Preguntas_conjuntos-240201528-AA1-EV01**”, en el que se presentan una serie de preguntas similares a las que encontrará en la evaluación, pruebe resolverlas y comente cualquier inquietud al instructor. Luego, debe responder la evaluación disponible en plataforma.

Antes de responder las preguntas es importante tener en cuenta lo siguiente:

- Revisar el material de formación (conjuntos numéricos, operaciones aritméticas, razones y proporciones, que seguramente le permitirá comprender en detalle los conceptos).
- Debe responder la totalidad de las preguntas formuladas en la evaluación en línea.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** evaluación.
- **Duración:** 50 minutos.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Cuestionario procedimientos aritméticos. GA3-240201528-AA1-EV01.**

3.2.2. Actividad de aprendizaje GA3-240201528-AA2. Resolver problemas de aplicación de situaciones de los contextos productivo y social a partir del uso de herramientas matemáticas.

La siguiente actividad promueve el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico, habilidades de resolución de problemas y habilidades de comunicación en el uso aplicado de las matemáticas.

Duración: 12 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias el aprendiz debe apropiarse los contenidos del componente formativo “**Medio**”.

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

❖ **Evidencia Planteamiento de ecuación. GA3-240201528-AA2-EV01.**



Para esta actividad se toma como estrategia el aprendizaje basado en problemas, en el cual resolverá un problema de aplicación, utilizando las herramientas matemáticas propuestas en el componente formativo del componente medio.

Problema de aplicación

Una firma de arquitectos en una estrategia de mercadeo muy innovadora busca entregar a cada uno de sus clientes una casa en escala de chocolate, como la que se ve:

Figura 1

Prototipo de casa de chocolate



Nota. Tomada de Getty Images/iStockphoto

La repostería que contrataron para llevar a cabo dicho proyecto tiene dos inconvenientes. El primero, es el uso óptimo de la materia prima en el diseño de las casas y el segundo, es encontrar una opción económicamente viable para el empaque de la casa, pues al ser comestible debe estar protegida con una vitrina de metacrilato.

Se solicita que para aportar a la solución de esta situación realice lo siguiente:

- Plantee una ecuación que represente el área total de la casa de chocolate.
- Busque una función que represente el costo total de una casa de chocolate vs. la cantidad de casas de chocolate. Para esto debe tener en cuenta que hay unos gastos fijos como el costo de la materia prima, el salario de los reposteros, el costo del material de la vitrina en la que se entregará la casa, entre otros.
- Proponga una solución más rentable para la entrega de casas de chocolate.

Plasmar estos resultados en un documento en el que justifique la solución que le dio al problema.

Informe planteamiento de ecuación:

Para el desarrollo de esta evidencia deberá elaborar un informe en el cual aborde los siguientes puntos:

- Portada.
- La ecuación que define el área total de la casa y su respectiva explicación.
- La función que relaciona el costo de producción de las casas vs. la cantidad de casas de chocolate, con su respectiva justificación.



- Propuesta de mejora del proceso.
- Conclusiones.
- Bibliografía (se puede apoyar en la biblioteca virtual del Sena <http://biblioteca.sena.edu.co/>).

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto para entregar:** informe del planteamiento de la ecuación.
- **Formato:** PDF.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Planteamiento de ecuación. GA3-240201528-AA2-EV01.**

3.2.3. Actividad de aprendizaje GA3-240201528-AA3. Realizar un muestreo estadístico acerca de una situación contextualizada en la vida diaria.

Duración: 12 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias el aprendiz debe apropiar los contenidos del componente formativo “Intermedio”.

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

❖ **Evidencia Video sustentación. GA3-240201528-AA3-EV01.**

Para esta evidencia se toma como estrategia el aprendizaje del estudio de caso, en el cual debe realizar el análisis de la información presentada, utilizando las herramientas matemáticas propuestas en el **componente intermedio**.

Caso de estudio: Censo de población y vivienda en Colombia

Busque información en la página oficial sobre el último Censo realizado en Colombia, el cual da cuenta de la población y vivienda, a partir de un conteo y caracterización de los habitantes colombianos, así como de sus viviendas y hogares constituidos en el país.

Con esta información obtenida se pretende generar información estadística relevante, la cual es un referente para la toma de decisiones en el orden político, económico y bienestar social, entre otros factores.

La información se presenta distribuida en tres categorías (<https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/demografia-y-poblacion/censo-nacional-de-poblacion-y-vivenda-2018>):



- ✓ ¿Cuántos somos? Presenta la distribución de la población por sexo, grupos de edad (estructura de la población) y el porcentaje de personas (proporción) que tienen dificultades para realizar actividades cotidianas, así como las que saben leer y escribir, las que asisten a alguna institución educativa en los departamentos y municipios de la región, nivel educativo alcanzado, fecundidad por grupos de edad, promedio de hijos por mujer. También se presenta información sobre migración interdepartamental en el último año, características de los extranjeros residentes en Colombia (sexo, edad, ocupación, nivel educativo) inmigración internacional en los últimos 5 años y el último año.
- ✓ ¿Dónde estamos? Presenta la distribución por ubicación geográfica de la población, los hogares y las viviendas en el territorio nacional (cabeceras municipales, rural disperso, centros poblados), así como el lugar de nacimiento de los residentes en los departamentos y municipios de la región. También se presentan los indicadores demográficos por departamento, la tasa de alfabetismo por departamento, el porcentaje (proporción) de migración interna por departamento.
- ✓ ¿Cómo vivimos? Presenta el total de hogares y viviendas, su uso (residencial o mixto) su distribución por tipo (casa, apartamento, cuarto, étnica) el acceso a servicios públicos, de dónde obtienen el agua los hogares para preparar los alimentos; además, el porcentaje de personas (proporción) por hogar en los departamentos y municipios de la región, los tipos de hogar (unipersonal, nuclear, monoparental, extensos) y porcentaje de mujeres y hombres que son jefes de hogar.

Realice un análisis detallado de la información, revise si existen gráficos estadísticos que soporten dicha información, en caso de no encontrarlos, elaborarlos (por ejemplo, histogramas, diagramas de barras, diagramas circulares, entre otros, dependiendo de las variables analizadas)

A partir de la información consultada determine las variables que fueron objeto de medición en este Censo, y precise a partir de ello, cómo estos datos son esenciales para determinar el desarrollo de las variables demográficas. (Por ejemplo, el tamaño de los hogares, el índice de envejecimiento, el índice de juventud, los fenómenos migratorios dentro del país y, desde y hacia el exterior, por mencionar algunos)

Con base en los resultados obtenidos, por medio de un video promocional exponga las conclusiones extraídas de la consulta del caso, de manera que debe incluir en el video:

- Una presentación inicial.
- La explicación del instrumento usado para la recolección de datos y la caracterización de los mismos.
- Tablas y gráficos (utilice colores adecuados para la presentación de gráficos).
- Análisis de la información tabulada o graficada.



- Conclusiones con base en el análisis de la información.
- Procure utilizar colores adecuados en toda la presentación, si va a hacer uso de imágenes, estas deben ser acordes al tema tratado y al público al que se va a presentar.
- Pruebe ayudarse con el siguiente texto: <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/4412/2/02-Consejos%20buena%20presentaci%C3%83%C2%B3n.pdf>

Tenga en cuenta los siguientes términos de referencia de forma:

- Grabar un video de la presentación de su propuesta de lanzamiento. Esta debe tener una duración de máximo 5 minutos.
- El video debe estar editado y poseer buena calidad de audio.
- Se debe expresar el proceso y la solución a este (idea propuesta).
- El aprendiz debe ser el presentador del video.
- Se pueden utilizar ayudas audiovisuales que permitan comprender mucho más la propuesta.
- No hay límite para la creatividad.
- Al final del video deben aparecer los créditos con los datos del aprendiz.

Especificaciones técnicas del video:

- Formato de grabación: MP4.
- Resolución: mínimo 720p.
- Equipos recomendados para hacer la grabación: teléfono celular, cámaras digitales, cámaras de computador, cámaras de acción, entre otras.
- Programas recomendados para hacer la edición del video: Windows Movie Maker, Adobe Premiere, iMovie, Adobe Spark, entre otros.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** video sustentación.
- **Formato de entrega:** MP4. resolución mínima 720 p.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Video sustentación. GA3-240201528-AA3-EV01.**

3.2.4. Actividad de aprendizaje GA3-240201528-AA4. Crear un algoritmo para sistematizar el cálculo de perímetros, áreas y volumen de figuras planas y sólidos regulares.

Duración: 12 horas.

Materiales de formación: para el desarrollo adecuado de las evidencias el aprendiz debe apropiarse los contenidos del componente formativo “**Avanzado**”.



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

❖ **Evidencia Algoritmo para el cálculo de áreas y volúmenes. GA3-240201528-AA4-EV01.**

Esta evidencia consiste en proponer un algoritmo que permita calcular el área y perímetro de figuras planas y el volumen de sólidos regulares, valiéndose de herramientas computacionales. Se recomienda lo siguiente:

- Consultar las figuras geométricas y las fórmulas que definen tanto el área como el volumen según sea el caso. Para ello, se recomienda el apoyo en recursos multimedia y otras alternativas bibliográficas a las que tenga acceso.
- Puede guiarse por el siguiente material multimedia, el cual le ayudará a orientarse frente al diseño del algoritmo. (Revise la videografía que se encuentra en <https://www.youtube.com/watch?v=XJNdP-kxgUE>).
- Después de tener la información completa y organizada diseñe un algoritmo.
- Piense en la siguiente pregunta ¿si tuviera un sólido irregular qué método utilizaría para calcular el volumen?
- Realice una presentación en la que explique la solución al problema dado.

Para la entrega de esta evidencia tenga en cuenta que la presentación debe tener:

- Introducción.
- Problema planteado.
- La información recolectada de fórmulas y figuras.
- El algoritmo diseñado (incluyendo el proceso).
- Conclusiones.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** algoritmo para el cálculo de áreas y volúmenes.
- **Formato:** PDF.
- Para hacer el envío de la evidencia remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Algoritmo para el cálculo de áreas y volúmenes. GA3-240201528-AA4-EV01.**

3.3. Actividades de aprendizaje de la competencia clave: 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 (240202501)

Durante el desarrollo de las actividades se debe comprender vocabulario y expresiones en inglés en contextos personales acorde con nivel principiante e intermedio A2.2 y B1.1 de acuerdo con el MCERL (La



construcción de los diferentes programas de la formación en inglés emplea el MCERL como instrumento de referencia para proveer los conocimientos requeridos para alcanzar el nivel)

3.3.1. Actividad de aprendizaje GA3-240202501-AA1. Dialogar sobre posibles soluciones a problemas dentro de contextos sociales.

Dentro de los contextos laborales es necesario tener en cuenta las diferentes situaciones en la que se pueden poner en práctica los conocimientos adquiridos, dentro de estos destacan las recomendaciones, sugerencias e indicaciones. Ya que es importante comprenderlas y ponerlas en práctica, así como el poder emitirlas dando soluciones a diferentes situaciones problemáticas que puedan darse. En idiomas es bastante útil este conocimiento ya que permite ese intercambio conversacional con otros hablantes estableciendo actos comunicativos eficientes y provechosos.

Duración: 48 horas.

Material de formación: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del componente formativo: “**LEVEL 4 - MCE A2.2**”.

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

❖ Evidencia Cuestionario. GA3-240202501-AA1-EV01.

Presente un cuestionario (evaluación en línea) para evaluar comprensión lectora y gramatical del nivel, el cual consta de quince preguntas (15) y un tiempo aproximado de 45 minutos.

Lineamientos generales para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** cuestionario con preguntas de acuerdo a los temas relacionados del cuarto nivel “**LEVEL 4 - MCE A2.2**”.
- Para responder el cuestionario (evaluación en línea) remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Cuestionario. GA3-240202501-AA1-EV01.**

❖ Evidencia Audio. GA3-240202501-AA1-EV02.

De acuerdo con la temática estudiada en el material de estudio del cuarto nivel elabore un audio en inglés con el fin de identificar sus actitudes, creencias y obligaciones en el contexto laboral y académico.

Para la elaboración del audio, tenga en cuenta el desarrollo de un guion o estructura a través de un documento de Word.

Parte 1. Durante el desarrollo del audio no olvide realizar una corta presentación de los datos básicos del aprendiz (nombre completo, ID, Ficha, instructor y nombre de la actividad).

Parte 2. En la siguiente parte del audio mencione una corta opinión sobre sus actitudes, creencias y obligaciones en su contexto laboral y académico en donde mencione las cosas que son necesarias (have to / must / should + infinitive).



Para la realización de audio puede utilizar su dispositivo móvil o existen páginas web que a través del uso del micrófono le permite grabar su audio.

Una vez finalizado el audio puede cargarlo a Spreaker o Podbean registrándose de forma gratuita con su cuenta de correo personal o institucional generar la URL del podcast y comprobando que no tenga restricciones de reproducción para que pueda compartir el enlace con el guion elaborado.

Lineamientos para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** archivo del audio o documento con el guion y enlace del audio.
- **Formato:** mp3 o archivo con el enlace del audio.
- **Extensión:** De 2 a 5 minutos.
- Para hacer el envío del archivo remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio para el envío de la evidencia **Audio. GA3-240202501-AA1-EV02.**

❖ Evidencia Foro GA3-240202501-AA1-EV03.

Para el desarrollo de la evidencia debe participar en el foro denominado “*Giving opinions about jobs*” y a partir de los aspectos de su experiencia laboral manera argumentada y creativa las siguientes preguntas:

1. *How can you be environmentally friendly at work?*
2. *What kind of incentives could a green company offer to its employees?*
3. *In what other ways could businesses involve their employees in environmental issues?*

Realice seguimiento al foro y responda a un comentario crítico-reflexivo de acuerdo con la intervención que hayan realizado sus compañeros.

Lineamientos para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** participar en el foro denominado “*Giving opinions about jobs*” y realizar una respuesta crítico-reflexiva a una de las participaciones de sus compañeros.
- Para participar en el foro remítase al área de la actividad correspondiente y, ubique espacio: **Foro. GA3-240202501-AA1-EV03.**

3.3.2. Actividad de aprendizaje GA3-240202501-AA2. Reportar sobre posibles soluciones a problemas dentro de contextos laborales.

Es necesario tener en cuenta las diferentes situaciones en la que se pueden poner en práctica los conocimientos adquiridos en diferentes contextos y situaciones conforme a las posibilidades, adaptación al cambio y los diferentes estados laborales para poder compartir diferentes experiencias la vida.



Cuando se expresa en inglés es bastante útil en la presentación de ideas mencionar planes, acciones y experiencias de su contexto personal y laboral teniendo en cuenta la adaptabilidad y responsabilidad profesional.

Es importante que tenga en cuenta el material de estudio para el desarrollo de cada una de las evidencias y la construcción de los textos de acuerdo a lo propuesto desde el componente formativo denominado *Level 5 – MCE B1.1*.

Duración: 48 horas.

Material de formación: para el desarrollo de esta actividad es importante la lectura y análisis del componente formativo: “**LEVEL 5 - MCE B1.1**”.

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

❖ **Evidencia Cuestionario GA3-240202501-AA2-EV01.**

Presenta un cuestionario de acuerdo con el contenido formativos del quinto nivel “Level 5 - MCE B1.1. El cuestionario consta de quince preguntas (15) y un tiempo aproximado de 30 minutos.

Lineamientos para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** cuestionario con preguntas de acuerdo a la información brindada en el segundo nivel.
- Para responder el cuestionario (evaluación en línea), remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio: **Cuestionario. GA3-240202501-AA2-EV01.**

❖ **Evidencia Audio GA3-240202501-AA2-EV02.**

De acuerdo con la temática estudiada en el material de estudio del quinto nivel elabore un audio en inglés sobre la trayectoria, planes, acciones y soluciones de su contexto académico y laboral.

Para la elaboración del audio, tenga en cuenta el desarrollo de un guion o estructura a través de un documento de Word.

- Parte 1.* Durante el desarrollo del audio no olvide realizar una corta presentación de los datos básicos del aprendiz (nombre completo, ID, Ficha, instructor y nombre de la actividad).
- Parte 2.* En la siguiente parte del audio mencione una corta opinión sobre la trayectoria, planes, acciones y soluciones de su contexto académico y laboral teniendo en cuenta la flexibilidad y adaptabilidad en los contextos sobre liderazgo y responsabilidad profesional. (*Making decisions: zero, first and second conditional, self-direction, flexibility and adaptability in job contexts about leadership and responsibility*).



Para la realización de audio puede utilizar su dispositivo móvil o existen páginas web que a través del uso del micrófono le permite grabar su audio.

Una vez finalizado el audio puede cargarlo a Spreaker o Podbean registrándose de forma gratuita con su cuenta de correo personal o institucional generar la URL del podcast y comprobando que no tenga restricciones de reproducción para que pueda compartir el enlace con el guion elaborado.

Lineamientos para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** archivo del audio o documento con el guion y enlace del audio.
- **Formato:** mp3 o archivo con el enlace del audio.
- **Extensión:** de 2 a 5 minutos.
- Para hacer el envío del archivo remítase al área de la actividad correspondiente y acceda al espacio para el envío de la evidencia **Audio. GA3-240202501-AA2-EV02.**

❖ Evidencia Foro. GA3-240202501-AA2-EV03.

Para el desarrollo de la evidencia debe participar en el foro denominado “*Sharing life experiences*” y a partir de los aspectos de su experiencia laboral manera argumentada y creativa las siguientes preguntas basado en la situación inicial planteada:

Think about an experience at work where you were flexible and adapted to a new situation or a change in the process.

Now answer:

- *What was the result of the experience?*
- *How did your flexibility and adaptability help you to deal with the situation?*
- *Would you change anything in order to deal in a better way with it?*

Realice seguimiento al foro y responda a un comentario crítico-reflexivo de acuerdo con la intervención que hayan realizado sus compañeros.

Lineamientos para la entrega de la evidencia:

- **Producto a entregar:** participar en el foro denominado “*Sharing life experiences*” y realizar una respuesta crítico-reflexiva a una de las participaciones de sus compañeros.
- Para participar en el foro remítase al área de la actividad correspondiente y, ubique espacio: **Foro. GA3-240202501-AA2-EV03.**

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN



Evidencias de aprendizaje	Criterios de evaluación	Técnicas e instrumentos de evaluación
Evidencia de producto: Desarrollo del storyboard a partir del boceto. GA3-250201022-AA1-EV01.	Evalúa el storyboard de acuerdo a los parámetros del proyecto.	Lista de chequeo: IE-GA3-250201022-AA1-EV01
Evidencia de producto: Informe con ajustes de los parámetros al storyboard. GA3-250201022-AA1-EV02.		Lista de chequeo: IE-GA3-250201022-AA1-EV02
Evidencia de desempeño: Exponer el proyecto audiovisual. GA3-250201022-AA1-EV03.	Presenta el storyboard, siguiendo el cronograma definido.	Lista de chequeo: IE-GA3-250201022-AA1-EV03
Evidencia de conocimiento: Cuestionario procedimientos aritméticos. GA3-240201528-AA1-EV01.	<ul style="list-style-type: none"> • Aplica procedimientos aritméticos y algebraicos según el problema planteado. • Plantea ecuaciones o sistemas de ecuaciones de acuerdo con la relación entre las variables. • Presenta la relación entre dos cantidades o variables según los fundamentos matemáticos. 	Cuestionario: IE-GA3-240201528-AA1-EV01
Evidencia de desempeño: Planteamiento de ecuación. GA3-240201528-AA2-EV01.	<ul style="list-style-type: none"> • Resuelve ecuaciones o sistemas de ecuaciones de acuerdo con principios matemáticos. • Presenta solución a problemas mediante figuras geométricas. • Define el problema a resolver de acuerdo con las necesidades de su entorno. 	Lista de chequeo: IE-GA3-240201528-AA2-EV01
Evidencia de producto: Video sustentación. GA3-240201528-AA3-EV01.	<ul style="list-style-type: none"> • Representa conjunto de datos de acuerdo con la variable estadística. • Realiza conversiones según las equivalencias entre sistemas de medida. 	Lista de chequeo: IE-GA3-240201528-AA3-EV01



Evidencia de desempeño: Algoritmo para el cálculo de áreas y volúmenes. GA3-240201528-AA4-EV01.	<ul style="list-style-type: none"> • Selecciona las herramientas computacionales para la verificación de los resultados de acuerdo con los requerimientos matemáticos. • Calcula perímetros, áreas y volúmenes de acuerdo con los elementos de la figura geométrica. 	Lista de chequeo: IE-GA3-240201528-AA4-EV01
Evidencia de conocimiento: Cuestionario. GA3-240202501-AA1-EV01.	Ofrece breves razonamientos y explicaciones de opiniones, planes y acciones.	Cuestionario: IE-GA3-240202501-AA1-EV01
Evidencia de producto: Audio. GA3-240202501-AA1-EV02.	Se comunica de manera eficaz en torno a temáticas cotidianas y laborales sencillas haciendo uso de una adecuada pronunciación, fluidez, rango de vocabulario y estructura gramatical para el nivel pre intermedio.	Lista de chequeo: IE-GA3-240202501-AA1-EV02
Evidencia de desempeño: Foro. GA3-240202501-AA1-EV03.		Lista de chequeo: IE-GA3-240202501-AA1-EV03
Evidencia de conocimiento: Cuestionario. GA3-240202501-AA2-EV01.	Brinda solución a un problema sencilla haciendo uso de una adecuada pronunciación, fluidez, rango de vocabulario y estructura gramatical para el nivel pre intermedio.	Cuestionario: IE-GA3-240202501-AA2-EV01
Evidencia de producto: Audio. GA3-240202501-AA2-EV02.		Lista de chequeo: IE-GA3-240202501-AA2-EV02
Evidencia de desempeño: Foro. GA3-240202501-AA2-EV03.		Lista de chequeo: IE-GA3-240202501-AA2-EV03

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS



Acentuación: se refiere a la distribución de los acentos ortográficos.

Adaptable: adaptarse adecuadamente a las nuevas condiciones que pueden darse o a una situación determinada en un contexto laboral o personal.

Algoritmo: un algoritmo es una secuencia lógica y finita de pasos que permite solucionar un problema o cumplir con un objetivo.

Los algoritmos deben ser precisos e indicar el orden lógico de realización de cada uno de los pasos, debe ser definido y esto quiere decir que si se ejecuta un algoritmo varias veces se debe obtener siempre el mismo resultado, también debe ser finito o sea debe iniciar con una acción y terminar con un resultado o solución de un problema.

Aritmética: la aritmética se encarga de realizar con números y simbología en conjunto con las operaciones antes mencionadas, el desarrollo de propiedades y habilidades las cuales pueden ser usadas en la vida cotidiana y materias de estudio que impliquen a la matemática como base fundamental de aprendizaje (Adrián, 2020).

Antagonista: son los personajes que hacen parte de la historia, que por lo general son el enemigo del protagonista principal, en la gran mayoría es el malo de la historia.

Entonación: rasgo lingüístico suprasegmental constituido por la secuencia sonora de los tonos con que se emite el discurso oral; constituye una línea melódica y contribuye al significado del discurso.

Flexibilidad: capacidad de adaptarse fácilmente a nuevas situaciones para hacer frente a las nuevas condiciones de forma adecuada.

Metacrilato: este termoplástico rígido se caracteriza por su gran transparencia, ligereza y resistencia a la intemperie. Visualmente es parecido al vidrio, aunque es un material mucho más ligero y aguanta unas diez veces más los golpes.

A su vez, este **plástico rígido** se trabaja con facilidad. Es decir, puede perforarse, lijarse, partirse o cortarse utilizando herramientas mecánicas. Asimismo, es un plástico fácil de moldear con la aplicación de calor.

Perpendicular: es un concepto geométrico que hace referencia a la posición de un plano o línea con respecto a otro al momento en que se encuentran presentando la condición invariable de generar un ángulo de 90° entre sí.

Punto de fuga: es un punto que se ubica sobre la línea de horizonte y desde donde se proyectan líneas que permiten la representación de objetos en perspectiva.

Proporción: es la relación de igualdad entre dos razones matemáticas, o la comparación entre dos razones matemáticas.

Razón: es una razón binaria entre magnitudes, se expresa como a es a b, o a: b, numéricamente una razón se puede expresar como una fracción o un decimal

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Adrián, Y. (2020, 11 junio). *Aritmética*. Concepto de. <https://conceptodefinicion.de/aritmetica/>



BPlans (2021). Noah Parsons. <https://articles.bplans.com/the-7-key-components-of-a-perfect-elevator-pitch/>

Colombia Aprende. (s. f.). *currículos exploratorios en TIC*.

http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/curriculos_ex/n1g10_fproy/nivel1/programacion/unidad1/leccion1.html

Doucet, R. (2020). *Drawing & Composition for visual storytelling*. <http://www.floobynooby.com/comp1.html#anchor>

Estudio de Funciones: Función. (s. f.). *Estudio de Funciones*.

http://www.dma.fi.upm.es/recursos/aplicaciones/calculo_infinitesimal/web/estudio_funciones/funcion.html

Figarola, I. (s.f). Cómo se pronuncia TH en inglés. <https://www.abaenglish.com/es/fonetica-inglesa/th/>

Maldonado, M. (2018). *Animatic – El Storyboard de Hoy*. *Blog Industria Animación*. <https://www.industriaanimacion.com/2018/06/animatic-storyboard-de-hoy/>

Moure, O. (1999). El acento en las palabras de dos sílabas. <http://www.ompersonal.com.ar/ompronounce/unit11/page1.htm>

Novasur, Consejo Nacional de Televisión (CNTV). (2019). *Manual de producción audiovisual*. <https://fliphtml5.com/ojfbf/bapc/basic>

Proporcionalidad. (s. f.). *Proporcionalidad*.

http://recursostic.educacion.es/descartes/web/materiales_didacticos/EDAD_1eso_proporcionalidad/index_1quincena6.htm

Sistema Internacional de Unidades | *Superintendencia de Industria y Comercio*. (s. f.). Sistema internacional de unidades. <https://www.sic.gov.co/sistema-internacional-de-unidades>

Sistematización. (s. f.). Definición MX. <https://definicion.mx/sistematizacion/>

Systems, V. (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
	Nathaly Ramírez Ramírez	Instructora	Centro de Diseño, confección y Moda	Octubre 2020
	Carlos Andrés Rodríguez	Diseño Instruccional	Centro de Diseño y metrología	Octubre 2020
	Alix Cecilia Chinchilla Rueda	Evaluador instruccional	Centro de Gestión Industrial	Febrero 2021



	Elkin Rodolfo Moreno Merchán	Experto Temático	Regional Distrito Capital - Centro de Formación de Talento Humano en Salud	Febrero de 2021
	Johnier Felipe Perafán Ledezma	Experto Temático 3D	Regional Antioquia - Centro de Servicios y Gestión Empresarial CESGE	Noviembre 2021
	Fabián Andrés Gómez Pico	Experto Temático 3D	Regional Antioquia - Centro de Servicios y Gestión Empresarial CESGE	Noviembre 2021
	Oscar Absalón Guevara	Diseñador Instruccional	Regional Distrito Capital - Centro de Gestión Industrial	Diciembre de 2021
	Ana Catalina Córdoba Sus	Revisora metodológica y pedagógica	Regional Distrito Capital – Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica.	Diciembre 2021
	Rafael Neftalí Lizcano Reyes	Asesor pedagógico	Regional Santander - Centro Industrial del Diseño y la Manufactura.	Diciembre 2021
	Jhon Jairo Rodríguez Pérez	Diseñador y evaluador instruccional	Regional Distrito Capital - Centro para la Industria de la Comunicación Gráfica	Diciembre 2021