



PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

Toda actividad si se debe cerrar. Es decir llevar retro-alimentación .

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del Programa de Formación:** Tecnología en Producción de Multimedia
- **Código del Programa de Formación:** 524704 v1.
- **Fase del Proyecto (si aplica):** Analisis
Actividad de Proyecto Formativo (si aplica): Definir el estado actual de las estrategias digitales referente a problemáticas ambientales en las instituciones educativas, mediante el desarrollo del Brief.
- **Competencia :** 220501102. Integrar los componentes gráficos y audiovisuales establecidos en la estrategia digital.
- **Resultados de Aprendizajes:**
Realizar los contenidos digitales de acuerdo con los fundamentos de diseño y el lenguaje audiovisual.

2. PRESENTACIÓN

El mundo es de colores, donde hay luz, hay color. La percepción de la forma, profundidad o claroscuro está estrechamente ligada a la percepción de los colores.

El color es un atributo que percibimos de los objetos cuando hay luz. La luz es constituida por ondas electromagnéticas que se propagan a unos 300.000 kilómetros por segundo. Esto significa que nuestros ojos reaccionan a la incidencia de la energía y no a la materia en sí. Los objetos devuelven la luz que no absorben hacia su entorno. Nuestro campo visual interpreta estas radiaciones electromagnéticas que el entorno emite o refleja, como la palabra "COLOR".

La guía de aprendizaje incluirá temáticas fundamentales sobre la Historia del arte y la historia del color e indentificaremos los conceptos básicos de la teoría y la psicología del color.

El propósito final de las actividades contempladas en esta guía, es llevar a cabo una contextualización detallada de los principios básicos de la teoría y Psicología del color que le permitan al aprendiz



aplicar estos conceptos en el diseño y la elaboración de productos multimediales de acuerdo a las solicitudes de los clientes.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividades de reflexión inicial: (antes de aprender)

Es importante identificar lo que vamos a estudiar y de qué forma nos sirve en nuestra vida diaria, laboral y social, el color es fundamental en el diseño multimedia.

Para acercarnos a este tema responde a las siguientes preguntas

- **Define en tus propias palabras ¿Por qué es importante el color en el diseño?**
- **¿para ti qué es el color?**
- **Qué es la armonía del color**
- **Cómo crees que influye el color en la sociedad?**

Ambiente requerido: Sede Libre Belmonte

Estrategias o técnicas didácticas activas:

Materiales de formación: computadores y celulares

Material de apoyo: documentos

Duración de la actividad:

3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje: (antes de Aprender)

En este apartado se va a proponer una actividad para reconocer los saberes previos con los que cuentan los aprendices acerca de las temáticas tratadas en esta guía.

Ver la película *EL SUEÑO DE ALEXANDRIA*, que el instructor reproducirá, posteriormente responder las siguientes preguntas.

Recuerde que se hace a manera de sondeo, las respuestas serán socializadas y no tendrán ninguna calificación.

1. ¿para ustedes qué importancia tuvo el uso del color para contar la historia?
2. ¿Qué le transmitió el color?
3. ¿Cómo cree que eligieron la colorimetría de la película?
4. ¿Sabe qué es la psicología del color?
5. ¿Sabe qué es la teoría del color?
7. ¿Qué es comunicar de forma analógica y de forma digital?



Medio de entrega: Responda las preguntas anteriores en su cuaderno o según las indicaciones de su instructor.

Ambiente requerido: Sede Libre Belmonte

Estrategias o técnicas didácticas activas:

Materiales de formación

Material de apoyo:

Duración de la actividad: horas.

3.3 Actividades de apropiación: (durante el aprendizaje)

El instructor compartirá la presentación “teoría del color”, y explicará el tema después realizará las siguientes actividades

ACTIVIDAD 3: Realizar ejercicios donde se evidencie la apropiación de los conocimientos adquiridos en el punto anterior.

Actividad 3.1: Después de leer y estudiar el material de apoyo propuesto en el punto anterior, debes realizar un Círculo Cromático, según el “**instructivo círculo cromático**” en una cartulina o cartón paja con tamaño de 20 x 20 cm, con los colores Primarios (amarillo – magenta y cian), secundarios (naranja, verde y violeta) y un terciario que saldrá de la combinación de un primario y un secundario. Además de eso tendrá por cada color cuatro cuadros o niveles hacia adentro, donde realizará la gradación del color aplicando saturación hacia negro cromático (combinación de todos los colores que tengan saturación), y 4 cuadrillos o niveles hacia fuera donde aplicarán luminosidad, agregando blanco a cada uno de los colores del círculo cromático.

Ambiente requerido: Sede Libre Belmonte

Estrategias o técnicas didácticas activas:

Materiales de formación

Material de apoyo:

Duración de la actividad: horas.

Actividad 3.2: Ingrese al siguiente enlace <https://mandalas.dibujos.net/mandala-planetaria.html> y escoja 3 mandalas, píntelos aplicando diferentes leyes de la armonía del color y luego explique cada ley que usó

Ambiente requerido: Sede Libre Belmonte

Estrategias o técnicas didácticas activas:

Materiales de formación



Material de apoyo:

Duración de la actividad: horas.

3.4 Actividades de Transferencia el Conocimiento: (despues de aprender)

Dibuja y pintar una composición aplicando la armonía del color y explicarla que teoría o leyes de la armonía del color se usaron

Ambiente requerido: Sede Libre Belmonte

Estrategias o técnicas didácticas activas:

Materiales de formación

Material de apoyo:

Duración de la actividad: 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
		Las de la 3.3	3.3 y 3.4	De la pedagógica	Donde dice estrategias y técnicas de todas

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Definiciones que se necesitan para esta guía, escucha activa, habilidad blanda, comunicacion asertiva, con sus respectivas definiciones.

Color primario: Colores que no se pueden obtener mediante la mezcla de otros colores. En el modelo RGB: rojo, verde y azul. En el modelo RYB (tradicional): rojo, amarillo y azul.



Color secundario: Colores que se obtienen al mezclar dos primarios. Ejemplo en RYB: verde, naranja y violeta.

Colores terciarios: Resultan de mezclar un color primario con uno secundario adyacente. Ejemplo: rojo-naranja, azul-verde.

Rueda de color: Representación circular de los colores organizados por su relación cromática.

Matiz (Hue): El nombre del color en sí (rojo, azul, verde). Es el atributo que diferencia un color de otro.

Saturación: Intensidad o pureza del color. Un color muy saturado es vívido; uno con baja saturación se ve apagado o grisáceo.

Brillo (Valor/Luminosidad): Cantidad de luz que tiene un color, de claro a oscuro.

Tonalidad: Se refiere al color puro sin blanco ni negro añadidos.

Tinte (Tint): Color al que se le ha añadido blanco, haciéndolo más claro.

Sombra (Shade): Color al que se le ha añadido negro, haciéndolo más oscuro.

Tono (Tone): Color al que se le ha añadido gris o su complementario, reduciendo saturación.

Colores complementarios: Colores opuestos en la rueda de color. Al colocarse juntos, generan contraste; al mezclarse, se neutralizan.

Colores análogos: Colores que están uno al lado del otro en la rueda de color y que comparten un matiz común.

Colores fríos: Colores que transmiten calma o frescura (azules, verdes, violetas).

Colores cálidos: Colores que evocan energía, calor o emoción (rojos, amarillos, naranjas).

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

Construya o cite documentos de apoyo para el desarrollo de la guía, según lo establecido en la guía de desarrollo curricular. (**BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA**).

Itten, Johannes (1970). *El arte del color*. Editorial Gustavo Gili.

Un texto fundamental en la teoría del color, utilizado ampliamente en diseño y bellas artes.



Albers, Josef (1963). *La interacción del color*. Yale University Press.

Enfocado en cómo los colores se influyen entre sí, especialmente en contextos de diseño visual.

Birren, Faber (1961). *Principles of Color: A Review of Past Traditions and Modern Theories of Color Harmony*. Van Nostrand Reinhold.

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Carolina Cabezas	Instructor	CDITI	Febrero 13 de 2025

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					