

PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE

- **Denominación del Programa de Formación:** PRODUCCIÓN DE CONTENIDOS AUDIOVISUALES DE DIFERENTES GÉNEROS Y FORMATOS QUE APORTEN AL DESARROLLO DE LAS INDUSTRIAS
- **Código del Programa de Formación:** 513101
- **Nombre del Proyecto Formativo:** CREACIÓN DE UN PORTAFOLIO DE SERVICIOS COMO ESTRATEGIA DE MONETIZACIÓN DEL ANIMADOR DIGITAL
- **Fase del Proyecto (si aplica):** ANALISIS
- **Actividad de Proyecto Formativo (si aplica):**

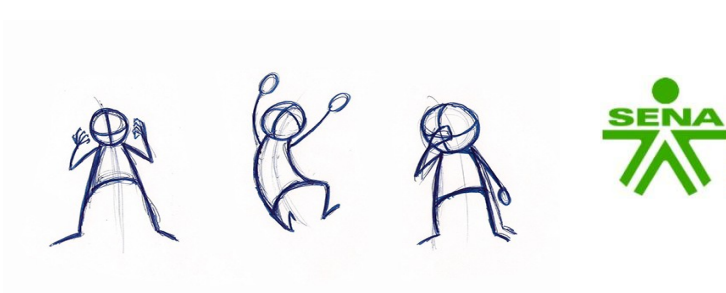
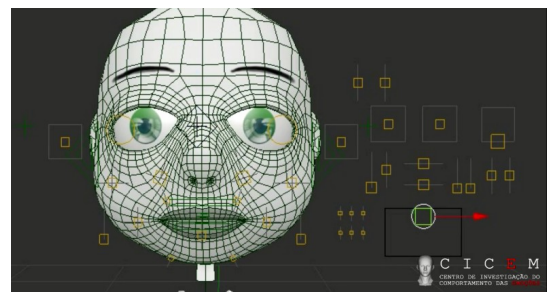
Competencia: INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR EL MARCO COMÚN EUROPEO DE REFERENCIA PARA LAS LENGUAS

Resultado de Aprendizaje: 01 COMPRENDER INFORMACIÓN BÁSICA, ORAL Y ESCRITA, EN INGLÉS, ACERCA DE SÍ MISMO, DE LAS PERSONAS Y DE SU CONTEXTO INMEDIATO EN REALIDADES PRESENTES

Duración de la Guía de Aprendizaje: 48 horas

1. Presentación Estimados diseñadores audiovisuales, ¡Bienvenidos a este emocionante trimestre final de su trayectoria! En este punto culminante de sus estudios, celebramos el arduo trabajo, la creatividad y la pasión que los ha traído hasta aquí. Esta guía de aprendizaje ha sido diseñada para proporcionar una experiencia integral en el desarrollo de sus habilidades comunicativas en inglés, enfocadas en el ámbito social y laboral de la producción audiovisual y, específicamente, en cómo presentarse de manera efectiva como animador digital.

A través de diversas actividades prácticas y teóricas, mejorarán su capacidad para interactuar en inglés de forma eficaz, abordando los desafíos y oportunidades que implica la auto-presentación y la comprensión de información básica sobre sí mismos y su entorno inmediato. Fomentaremos la creación de una **hoja de vida profesional y su descripción oral en audio**, así como la práctica de **vocabulario técnico con enfoque fonético usando el IPA**.



Durante este trimestre, les animamos a afrontar cada desafío como una oportunidad para crecer e innovar. Colaboren con sus compañeros, busquen retroalimentación y expandan los límites de su creatividad. Recuerden que el mundo del diseño audiovisual está en constante evolución, y sus perspectivas frescas son invaluableles. Mientras se preparan para sus proyectos finales y presentaciones, tengan en cuenta que esto no es solo un fin, sino un nuevo comienzo. Las habilidades que han adquirido y las conexiones que han establecido les servirán de base sólida al ingresar al ámbito profesional.

Estamos ansiosos por ver cómo darán forma al futuro del diseño audiovisual. ¡Dejen volar su imaginación y hagan de este último trimestre una experiencia inolvidable! Con los mejores deseos para una exitosa e inspiradora conclusión de sus estudios, Atentamente,

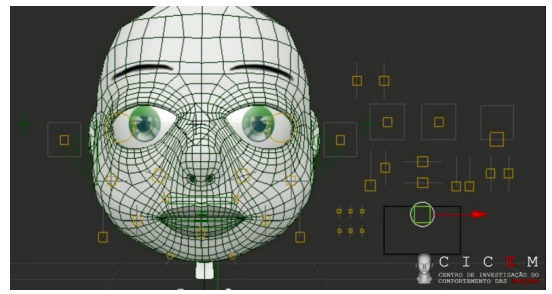
2. Formulación de las Actividades de Aprendizaje

2.1 Actividades de Reflexión Inicial Descripción de la actividad: Esta actividad tiene como objetivo fomentar la reflexión sobre los aspectos clave al presentarse profesionalmente como animador/a digital en inglés, tanto a nivel personal como dentro de su contexto inmediato. A través de una serie de preguntas orientadoras, los aprendices explorarán sus conocimientos previos y considerarán los desafíos y oportunidades que implica este proceso.

Preguntas de Reflexión:

- ¿Cuál consideras que es el elemento más crítico al presentarte profesionalmente como animador/a digital en inglés?
- ¿Cómo influye tu perfil de animador/a digital en la forma en que te describes en inglés?
- ¿Qué tipo de información personal y profesional se requiere para una hoja de vida en inglés en el sector de animación digital?
- ¿De qué manera las tecnologías digitales han transformado la forma de presentarse en el ámbito laboral de la animación?
- ¿Cuáles son los mayores desafíos al describir tus habilidades técnicas en inglés?
- ¿Cómo se gestiona la coherencia entre tu hoja de vida escrita y tu presentación oral en inglés?
- ¿Qué importancia tiene la retroalimentación al practicar tu auto-presentación en inglés?

Ambiente requerido: Convencional (SistemaModa)



Estrategias o técnicas didácticas activas: Lluvia de ideas, discusión grupal, preguntas y respuestas.

Materiales de formación: Pizarra o proyector, marcadores o bolígrafos, copias de las preguntas para cada aprendiz.

Material de apoyo: Lista de chequeo para evaluar la participación y la calidad de las reflexiones de los aprendices.

Duración de la actividad: 2 horas.

2.2 Actividades de Contextualización e Identificación de Conocimientos Necesarios para el Aprendizaje Descripción de la actividad: Debatir: Estrategias de Auto-Presentación Profesional para el Animador Digital

Esta actividad busca contextualizar los retos que enfrenta la auto-presentación profesional en el ámbito de la animación digital actual, contrastándolos con las prácticas tradicionales. Los aprendices analizarán cómo la evolución tecnológica y las nuevas demandas del mercado han transformado la forma en que un animador digital debe presentarse, incluyendo la importancia de la comunicación en inglés y los formatos digitales como el portafolio online y las descripciones en audio/video.

Ambiente requerido: Convencional (SistemaModa)

Estrategias o técnicas didácticas activas: Debate dirigido, análisis comparativo, estudio de casos.

Material de apoyo: Artículos y ejemplos sobre la evolución de las estrategias de auto-presentación profesional para animadores (e.g., CVs tradicionales vs. perfiles de LinkedIn, ArtStation, portfolios en video), lista de chequeo para evaluar la participación y la calidad del análisis de los aprendices.

Duración de la actividad: 4 horas.

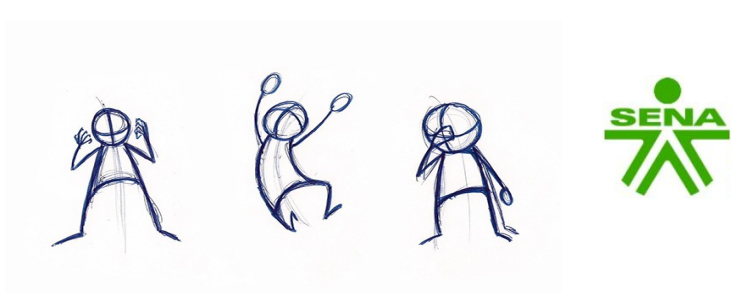
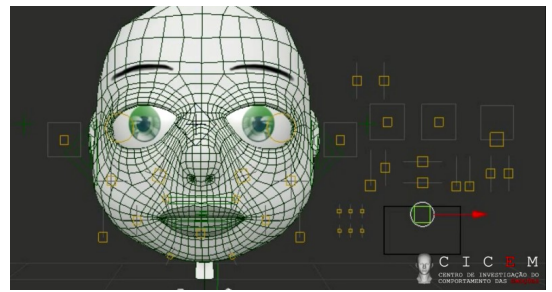
3.3 Actividades de Apropiación

3.3.1. Discutir: Mi Perfil Profesional en la Animación Digital (en Inglés) Descripción de la actividad:

Los aprendices participarán en una sesión de lectura y discusión en inglés sobre cómo construir y presentar su rol como animador/a digital. Se analizarán ejemplos de perfiles profesionales (escritos y orales) exitosos, destacando cómo expresar sus habilidades, experiencias y su contexto inmediato en el campo de la animación.

Ambiente requerido: Convencional (SistemaModa)

Estrategias o técnicas didácticas activas: Lectura en voz alta, debate estructurado, juego de roles (ej. simulaciones de networking o mini-entrevistas). **Materiales de formación:** Artículos y ejemplos en inglés



sobre perfiles profesionales de animadores digitales, guías de auto-presentación, diccionarios bilingües, guías de pronunciación.

Material de apoyo: Lista de chequeo para evaluar la pronunciación, la comprensión lectora y la participación en el debate. **Evidencias de aprendizaje:** Participación activa en el debate, resumen escrito de los puntos clave discutidos sobre estrategias de auto-presentación profesional.

Instrumentos de evaluación: Lista de chequeo de participación y rúbrica para evaluar el resumen escrito.

Duración de la actividad: 6 horas.

3.3.2. Redactar: Mi Hoja de Vida Profesional y Perfil Personal (en Inglés) Descripción de la actividad:

Los aprendices redactarán una sección clave de su **hoja de vida profesional (CV) o un perfil personal detallado en inglés**, enfocándose en la información básica sobre sí mismos, sus habilidades, educación y experiencia en el contexto de la animación digital. Deberán utilizar vocabulario relevante y estructuras gramaticales aprendidas.

Palabras Clave: Self-Introduction, Personal Profile, Digital Animator, Skills, Experience, Portfolio, Education, Software, Hardware, Animation, Storytelling, Visual Communication, Creative, Project, Teamwork, Resume, Curriculum Vitae, Basic Information, Immediate Context.

Ambiente requerido: Convencional (SistemaModa)

Estrategias o técnicas didácticas activas: Investigación guiada (sobre formatos de CV en inglés), escritura colaborativa, revisión por pares.

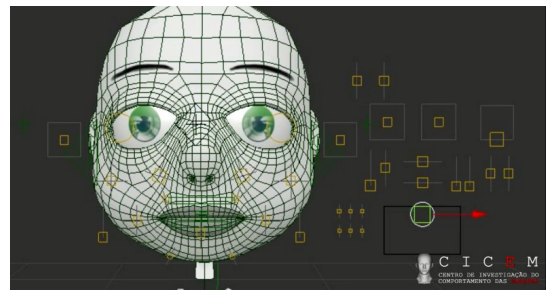
Materiales de formación: Artículos técnicos en inglés sobre la elaboración de CVs y perfiles profesionales para la industria creativa, acceso a bases de datos y bibliotecas digitales con ejemplos.

Material de apoyo: Guía de escritura técnica, lista de chequeo para evaluar la estructura, la claridad, y la precisión del texto, con énfasis en la presentación de información personal y del contexto inmediato.

Evidencias de aprendizaje: Sección de hoja de vida profesional o perfil personal completo y revisado en inglés.

Instrumentos de evaluación: Rúbrica para evaluar el contenido, la estructura y el uso del lenguaje en el documento.

Duración de la actividad: 8 horas.



3.3.3. Temas de Inglés: Fundamentos de Auto-Presentación y Vocabulario Técnico con IPA

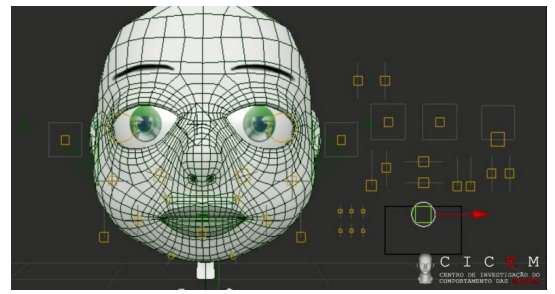
Descripción de la actividad: Esta actividad se centrará en la adquisición y práctica de los conceptos gramaticales y el vocabulario esenciales para comprender y comunicar información básica sobre sí mismo y su contexto inmediato en inglés. Se incluirá una **práctica de vocabulario técnico de animación digital con enfoque en fonética (IPA)**, así como **práctica escrita y en video/audio para ensayar** la presentación oral de la hoja de vida.

Grammar Concepts:

- Simple present to-be: Affirmative, negative, interrogative forms featuring WH-Questions: who, what, when, where from.
- Personal pronouns
- Definite and indefinite articles - use of the, a, and an
- Singular/Plural nouns
- Possessive adjectives and 's possessive
- Common and Demonstratives adjectives
- Parts of speech (subject-verb-complement)
- Subject pronouns.
- There is/there are
- Prepositions of place (in, on, at, under, behind)
- Locations and directions
- Countable and uncountable nouns
- Quantifiers: some, any, many, much, a lot (of). Including question forms.

Vocabulary:

- Polite Expressions for greeting, farewell, and Introduction.
- Cardinal numbers.
- Family and professions.
- Common adjectives.

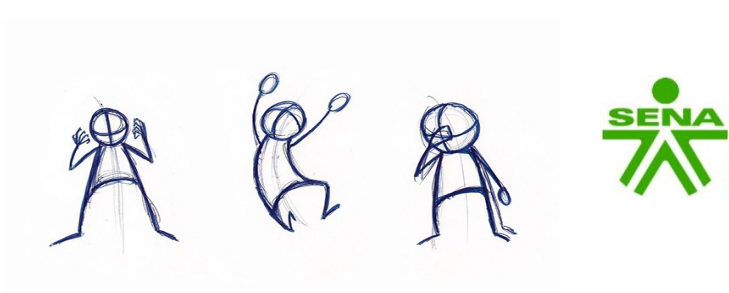
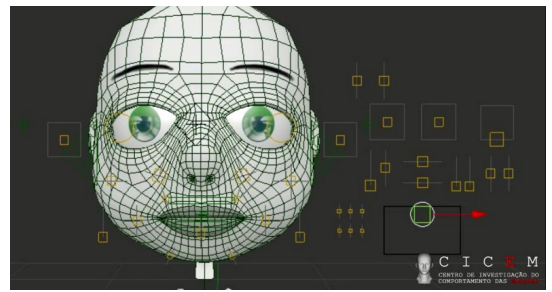


- Adjectives for describing objects, people and places. (appearance, behaviour, personality, qualities and defects).
- Things in the workplace and places at work (e.g., computer, software, camera, desk, studio, render farm).
- Prepositions of place (in, on, at, under, behind).
- **Vocabulario técnico de Animación Digital (ej. con IPA para practicar):**

- **Animation** /ˌæniˈmeɪʃən/ (Animación)
- **Animator** /ˈæniˌmeɪtər/ (Animador)
- **Portfolio** /pɔːrtˈfoʊliʊ/ (Portafolio)
- **Storyboard** /ˈstɔːriboːrd/ (Guion gráfico)
- **Software** /ˈsɔːftwɛr/ (Programas)
- **Hardware** /ˈhɑːrdwɛr/ (Componentes físicos)
- **Character** /ˈkærəktər/ (Personaje)
- **Scene** /siːn/ (Escena)
- **Studio** /ˈstuːdiʊ/ (Estudio)
- **Creative** /kriˈeɪtɪv/ (Creativo)
- **Project** /ˈprɔːdʒekt/ (Proyecto)
- **Design** /diˈzaɪn/ (Diseño)
- **Render** /ˈrɛndər/ (Renderizar)
- **Edit** /ˈɛdɪt/ (Editar)
- **Visual Effects (VFX)** /ˈvɪʒuəl ɪˈfɛkts/ (Efectos visuales)
- **Motion Graphics** /ˈmoʊʃən ˈɡræfɪks/ (Gráficos en movimiento)

Pronunciation:

- Alphabet and spelling.
- Vowel phonemes.



- Plural noun phonemes intonation.
- **Introducción y práctica con símbolos IPA para vocabulario clave (personal y técnico).**
- **Práctica de fluidez y entonación en la descripción oral de la hoja de vida.**

Actividad: Práctica Oral y Escrita: Mi Presentación y Vocabulario Técnico con IPA Ambiente

requerido: Convencional (SistemaModa) **Estrategias o técnicas didácticas activas:** Explicación teórica, ejercicios de práctica (individuales y grupales), juegos de roles (ej. simulaciones de entrevistas de trabajo), **grabación de audio y/o video para auto-evaluación. Materiales de formación:** Libros de gramática inglesa, diccionarios (incluyendo fonéticos), tarjetas de vocabulario, material específico sobre fonética IPA.

Material de apoyo: Hojas de ejercicios, grabaciones de audio y video para practicar la pronunciación y la presentación oral (incluyendo ejemplos de uso del IPA), lista de chequeo para evaluar el dominio de los conceptos gramaticales, el vocabulario y la calidad de la producción oral.

Evidencias de aprendizaje: Cuestionarios de gramática, ejercicios de vocabulario,

grabación de audio describiendo su hoja de vida profesional/perfil personal, participación en juegos de roles (simulaciones de entrevistas/networking).

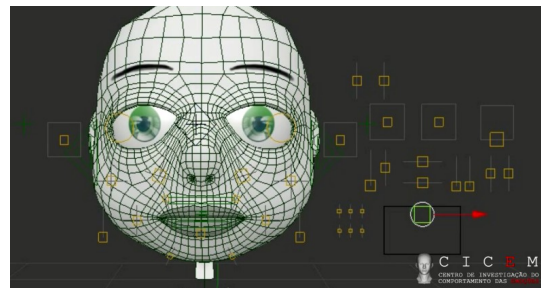
Instrumentos de evaluación: Listas de chequeo de los cuestionarios y ejercicios, rúbrica para evaluar la participación en los juegos de roles y la calidad de la grabación de audio.

Duración de la actividad: 12 horas.

3.4 Actividades de Cierre de Evidencias para Calificar Descripción de la actividad: Esta etapa se centra en la revisión y evaluación de todas las evidencias generadas durante el proceso de aprendizaje. Los aprendices deberán entregar los productos finales de cada actividad para su calificación.

Ambiente requerido: Convencional (SistemaModa) **Estrategias o técnicas didácticas activas:** Revisión individual, retroalimentación grupal, sesión de preguntas y respuestas. **Materiales de formación:** Guía de aprendizaje, criterios de evaluación para cada actividad. **Material de apoyo:** Lista de chequeo para verificar la entrega de todas las evidencias, documentos dados localizados en carpeta de OneDrive o Zájuna. **Evidencias de aprendizaje:**

- Participación activa en el debate sobre perfil profesional (3.3.1).
- Resumen escrito de los puntos clave discutidos sobre auto-presentación (3.3.1).
- Sección de Hoja de Vida profesional o perfil personal completo y revisado (3.3.2).



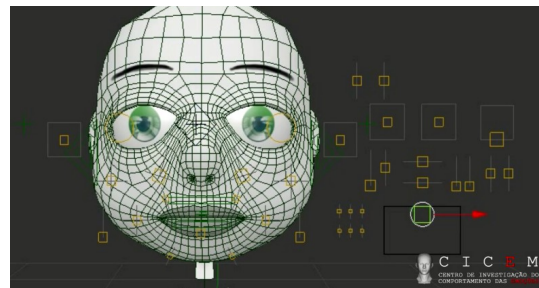
- Cuestionarios de gramática (3.3.3).
- Ejercicios de vocabulario (3.3.3).
- Grabación de audio describiendo la hoja de vida profesional/perfil personal (3.3.3).
- Participación en juegos de roles (simulaciones de entrevistas/networking) (3.3.3).

Instrumentos de evaluación: Listas de chequeo y rúbricas de evaluación para cada actividad.

Duración de la actividad: 12 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
ANALISIS	PLANEAR LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL CON BASE EN LOS GUIONES		<p>Participación activa en el debate (2.3.1)</p> <p>Resumen escrito de los puntos clave discutidos (2.3.1)</p> <p>Ensayo técnico completo revisado (2.3.2)</p> <p>Cuestionarios de gramática (2.3.3)</p> <p>Ejercicios de vocabulario</p>	<p>Reconoce la idea general y detalles específicos en interacciones orales de la vida cotidiana articuladas con claridad y una velocidad promedio.</p> <p>Reconoce la idea general y detalles específicos en textos escritos de la vida cotidiana articulados con claridad.</p> <p>Comprende información concreta relativa a temas cotidianos y laborales en textos orales y escritos.</p>	<p>Listas de chequeo de producto</p>



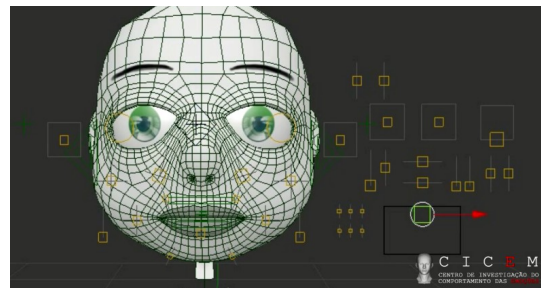
(2.3.3)
**Participación
en juegos de
roles (2.3.3)**

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.

Ofrece breves razonamientos y explicaciones de opiniones, planes y acciones. 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.

Brinda solución a un problema sencilla haciendo uso de una adecuada pronunciación, fluidez, rango de vocabulario y estructura gramatical para el nivel pre intermedio.

Enlaza una serie de elementos breves, concretos y sencillos para crear una



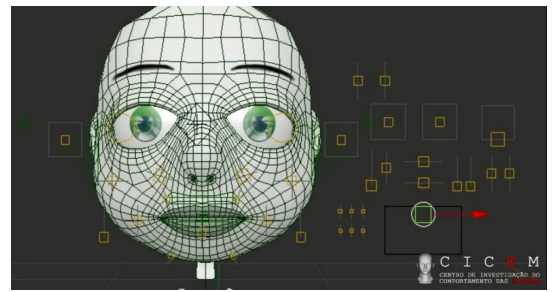
secuencia cohesionada y lineal. **Hace uso de vocabulario relacionado con familia, aficiones e intereses, trabajo, viajes y hechos de actualidad,** en textos orales y escritos. **Sigue instrucciones de un proceso** relacionado con su quehacer laboral. **Hace uso de términos y expresiones** relacionadas con su ámbito laboral específico. Es capaz de hacer una presentación breve y preparada sobre un tema dentro de su especialidad con la suficiente claridad como para que se pueda seguir sin dificultad la mayor parte del tiempo y cuyas ideas principales están explicadas con una razonable. **Participa en juegos de rol guiados o situaciones simuladas** sobre situaciones cotidianas y laborales actuales, pasadas y futuras en contextos sociales orales y escritos.



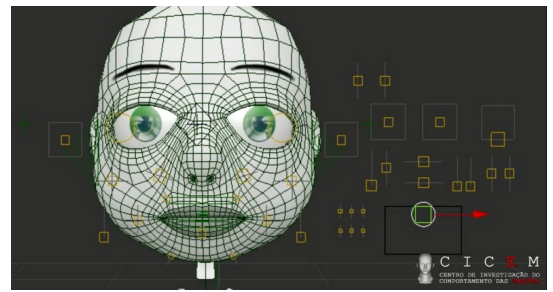
5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

El glosario proporciona definiciones clave relacionadas con la producción audiovisual y conceptos lingüísticos:

- **Adverbs of degree (Adverbios de grado):** Expresan la intensidad de una acción, adjetivo u otro adverbio (ej. *muy, suficiente, extremadamente*). Responden a la pregunta "¿cuánto?" e indican el grado en que se realiza una acción.
- **Adverbs of mode (Adverbios de modo):** Describen cómo se realiza una acción (ej. *cuidadosamente, lentamente*).
- **Animation (Animación):** Técnica que da la ilusión de movimiento a imágenes u objetos estáticos.
- **Backup (Respaldo):** Copia de seguridad de datos para su recuperación en caso de pérdida o daño.
- **Camera (Cámara):** Dispositivo para grabar imágenes o videos.
- **Cinematography (Cinematografía):** El arte y la técnica de la fotografía en el cine.
- **Collaboration (Colaboración):** Trabajo conjunto entre varias personas para lograr un objetivo común.



- **Compositing (Composición):** Proceso de combinar elementos visuales de diferentes fuentes en una sola imagen.
- **Contractions in auxiliaries (Contracciones en auxiliares):** La unión de un verbo auxiliar con otra palabra, generalmente un pronombre o la negación "not" (ej. "I'm", "couldn't").
- **Editing (Edición):** Proceso de seleccionar y organizar el material grabado para crear una versión final.
- **Hardware (Equipos físicos):** Los componentes físicos de un sistema informático, como el procesador, la memoria y los periféricos.
- **Lighting (Iluminación):** El uso de luces para crear un efecto visual específico en una escena.
- **Microphone (Micrófono):** Dispositivo para capturar sonido.
- **Modal verbs (Verbos modales):** Expresan posibilidad, necesidad, permiso u obligación (ej. *can*, *could*, *should*).
- **Optimization (Optimización):** El proceso de mejorar un sistema o diseño para hacerlo más eficiente.
- **Phrasal verbs (Verbos frasales):** Combinaciones de un verbo y una preposición o adverbio que tienen un significado diferente al del verbo original.
- **Post-Production (Post-producción):** El conjunto de procesos que se realizan después de la filmación, como la edición, los efectos visuales y el diseño de sonido.
- **Pre-Production (Pre-producción):** La planificación y preparación de un proyecto antes de comenzar la producción.



- **Rendering (Renderizado):** El proceso de generar una imagen a partir de un modelo 3D.
- **Software (Programas):** El conjunto de programas y datos que permiten a un sistema informático realizar tareas específicas.
- **Sound Design (Diseño de sonido):** El proceso de crear y manipular sonidos para una producción audiovisual.
- **Verbs + infinitives (Verbos + infinitivos):** La combinación de un verbo con la forma infinitiva de otro verbo (ej. "I want to go").
- **Visual Effects (Efectos visuales):** Imágenes creadas o manipuladas digitalmente para mejorar o complementar una producción audiovisual.
- **Workflow (Flujo de trabajo):** La secuencia de pasos necesarios para completar un proyecto.

6. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

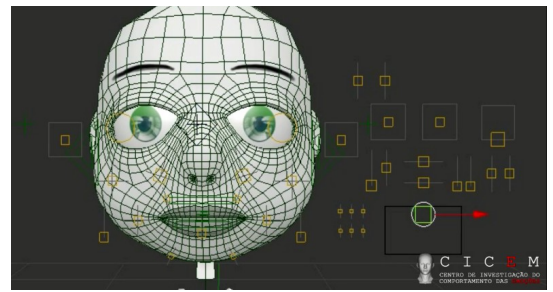
La guía cita los siguientes documentos de apoyo para su desarrollo:

- **LINK DE PHONETICS:**

https://i0.wp.com/albaenglish.co.uk/wp-content/uploads/2020/08/Alba-English-PHONEMIC-CHART_0.jpg?resize=1080%2C675&ssl=1

- **LINK CURRICULUM VITAE TEMPLATES (CANVA):**

<https://www.canva.com/resumes/templates/>



- **LINK DE IMAGENES:** 3714562.png (512×512)

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Jorge Andres Osorno Saa	Instructor	CDITI BILINGUISMO	14 JULIO 2025

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

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					

GFPI-F-135 V04