

PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

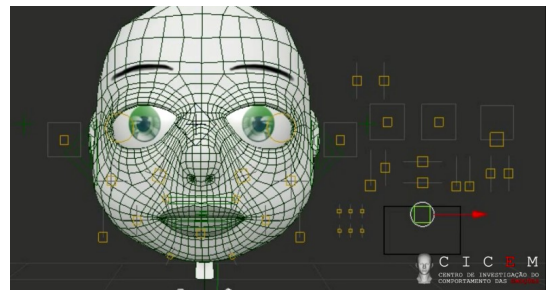
1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE

- **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 (si aplica):** PRODUCCION DE MEDIOS AUDIOVISUALES DIGITALES
- **Fase del Proyecto (si aplica):** ANALISIS
- **Actividad de Proyecto Formativo (si aplica):** N/A
- **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:** 02 EXPLICAR LAS FUNCIONES DE SU ENTORNO OCUPACIONAL / LABORAL USANDO EXPRESIONES DE ACUERDO CON EL NIVEL REQUERIDO POR EL PROGRAMA DE FORMACIÓN
- **Duración de la Guía de Aprendizaje:** 44 horas

1. Presentación

Esta guía de aprendizaje ha sido diseñada para proporcionar una experiencia integral en el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés, enfocada en la capacidad de **explicar y describir las funciones y el entorno ocupacional/laboral** de la producción audiovisual y la animación digital. A través de diversas actividades prácticas y teóricas, los aprendices podrán mejorar su capacidad para interactuar en inglés de manera efectiva, específicamente al presentar su rutina laboral y la de otros, así como al crear manuales de procesos técnicos en el contexto de la animación digital. Esta es una oportunidad para que los Diseñadores Audiovisuales fortalezcan sus habilidades de comunicación para destacar en la industria en constante evolución.

2. Formulación de las Actividades de Aprendizaje



2.1 Actividades de Reflexión Inicial

Preguntas de Reflexión:

- ¿Cuál es la forma más efectiva de **explicar su rol como animador digital** o productor de contenidos audiovisuales a alguien que no conoce la industria?
- ¿Cómo influye la claridad en la descripción de funciones y procesos en la **coordinación de un equipo de producción** de animación?
- ¿Qué **vocabulario técnico en inglés** considera esencial para describir las etapas de una producción animada (por ejemplo, preproducción, animación, postproducción)?
- ¿De qué manera la **tecnología ha transformado la descripción de rutinas y flujos de trabajo** en la animación digital?
- ¿Cuáles son los mayores desafíos al **documentar un manual de procesos** para un equipo de animación que trabaja con diferentes idiomas?
- ¿Cómo se asegura la **coherencia visual y narrativa** al describir un proceso de animación en un video o presentación?

Ambiente requerido: Convencional (SistemaModa)

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

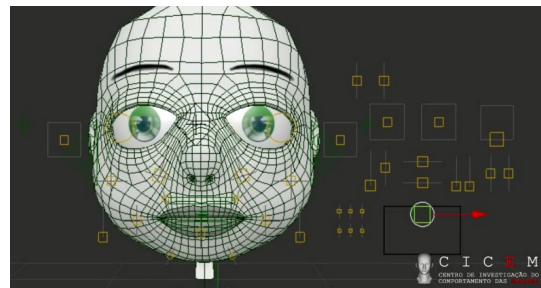
Materiales de formación: Pizarra o proyector, marcadores o bolígrafos, copias de las preguntas para cada aprendiz.

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: Comunicando Funciones y Flujos de Trabajo en la Animación Digital Esta actividad busca contextualizar los retos que enfrenta la **comunicación y descripción de funciones laborales y procesos en producciones de animación digital** en la actualidad,



contrastándolos con las prácticas tradicionales. Los aprendices analizarán cómo la evolución tecnológica, los cambios en las dinámicas de producción y las nuevas demandas del mercado han transformado la forma en que se **explican los roles y se documentan los flujos de trabajo** en este campo.

Ambiente requerido: Convencional (SistemaModa)

Estrategias o técnicas didácticas activas: Debate dirigido, análisis comparativo de descripciones de roles y manuales de proceso, estudio de casos de proyectos de animación.

Material de apoyo: Artículos sobre **roles y flujos de trabajo en la producción de animación digital**, ejemplos de descripciones de puestos y secciones de manuales de procesos (en inglés), 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. Práctica Comunicativa: Mi Rol y Rutina en el Mundo de la Animación

Descripción de la actividad: Los aprendices participarán en sesiones de práctica comunicativa enfocadas en **describir sus funciones, el entorno ocupacional y la rutina laboral propia y la de un compañero**, en inglés. Esta actividad culminará en la preparación de un **video/presentación** que simule una entrevista o una descripción de un día típico en el rol de un animador digital o productor de contenidos. Se hará énfasis en el uso del vocabulario y las estructuras gramaticales adecuadas para **explicar el quehacer laboral**.

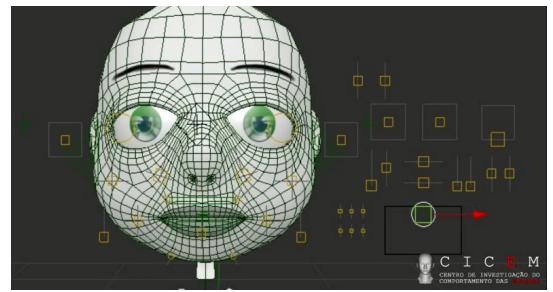
Ambiente requerido: Convencional (SistemaModa)

Estrategias o técnicas didácticas activas: Práctica de diálogos, juegos de roles, presentaciones orales con apoyo visual, entrevistas simuladas.

Materiales de formación: Ejemplos de **descripciones de trabajo en animación digital**, plantillas para presentaciones de rutina laboral, dispositivos de grabación de video, libros de gramática inglesa, diccionarios bilingües, guías de pronunciación.

Material de apoyo: Rúbrica para evaluar la presentación oral y el contenido del video, lista de chequeo para la fluidez y precisión en la descripción.

Evidencias de aprendizaje: **Video/presentación de la rutina laboral** propia y de un compañero (oral y visual), guion escrito de la presentación.



Instrumentos de evaluación: Rúbrica para evaluar la presentación en video y lista de chequeo para el guion escrito.

Duración de la actividad: 6 horas

3.3.2. Redacción Técnica: Manual de Procesos de Animación Digital (Sección Demostrativa)

Descripción de la actividad: Los aprendices escribirán una sección de un **manual de procesos técnico en inglés** que **explique una función o un flujo de trabajo específico** dentro del desarrollo de un proyecto de animación digital. El ensayo deberá abordar el uso de software y hardware, destacando sus funcionalidades e impacto en el proceso creativo. La sección se centrará en **describir detalladamente los pasos y las herramientas** implicadas en una tarea específica del entorno laboral del animador.

Palabras Clave: Software, Hardware, Pre-Production, Post-Production, Workflow, Animation, Rigging, Rendering, Compositing, Storyboard, Animatic, Pipeline, Assets, Digital Animator, Process, Task, Function, Model Sheet.

Ambiente requerido: Convencional (SistemaModa)

Estrategias o técnicas didácticas activas: Investigación guiada sobre procesos de animación, escritura colaborativa de manuales, revisión por pares de la redacción técnica.

Materiales de formación: Artículos técnicos en inglés sobre herramientas y flujos de trabajo de producción de animación digital, acceso a bases de datos y bibliotecas digitales.

Material de apoyo: Guía de escritura técnica, lista de chequeo para evaluar la estructura, la claridad, la precisión y el uso del **vocabulario técnico en el manual**.

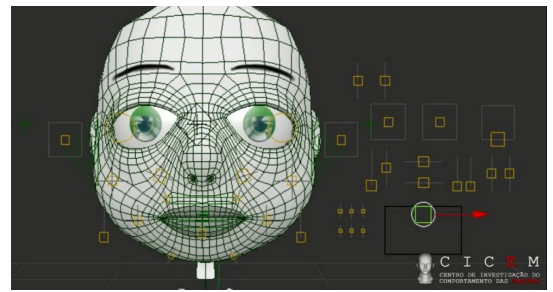
Evidencias de aprendizaje: **Sección de un manual de procesos de animación digital completo y revisado** (escrito en inglés).

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

Duración de la actividad: 8 horas

3.3.3. Inglés Técnico: Vocabulario de Rol y Rutina Laboral con Fonética IPA

Descripción de la actividad: Esta actividad se centrará en el estudio y la práctica de los **conceptos gramaticales y el vocabulario** esenciales para **explicar funciones y describir el entorno laboral** en el



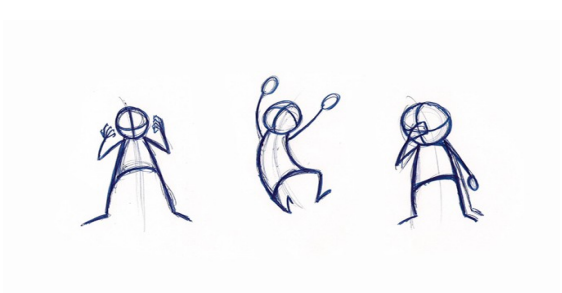
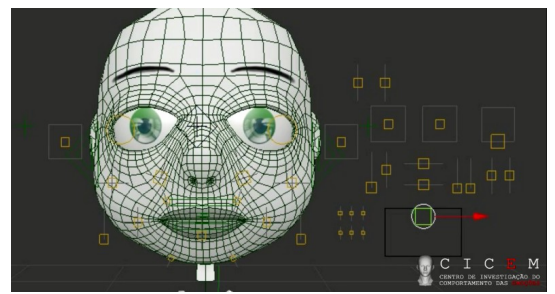
campo de la animación digital. Se pondrá especial énfasis en la **pronunciación de términos técnicos** utilizando la **Fonética IPA (Alfabeto Fonético Internacional)**, así como en la práctica escrita y en video para afianzar el aprendizaje.

Grammar Concepts:

- **Simple present to-be:** Affirmative, negative, interrogative forms.
- **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.**
- **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.**
- **Adjectives for describing objects, people, and places** (appearance, behavior, personality, qualities & flaws).
- **Things in the workplace and places at work.**
- **Prepositions of place** (in, on, at, under, behind).



- **Términos técnicos de Animación Digital y Producción Audiovisual** (ej. *pipeline, storyboard, animatic, rigging, motion graphics, assets, rendering, compositing, model sheet*).

Pronunciation:

- **Alphabet and spelling.**
- **Vowel phonemes.**
- **Plural noun phonemes intonation.**
- **Pronunciación de vocabulario técnico con Fonética IPA:** Por ejemplo, *Pipeline* /'paɪpˌlaɪn/, *Rigging* /'rɪɡɪŋ/, *Rendering* /'rɛndərɪŋ/, *Compositing* /'kɒmpəˌzɪtɪŋ/, *Animatic* /ˌæniˈmætɪk/. (Se proporcionará una guía completa de fonética IPA y grabaciones de audio)

Discourse Markers:

- N/A for this trimester's specific English content.

Ambiente requerido: Convencional (SistemaModa)

Estrategias o técnicas didácticas activas: Explicación teórica, ejercicios de práctica guiada (gramática y vocabulario), juegos de roles centrados en descripción de funciones, ejercicios de repetición y escucha con enfoque en IPA, dictado de vocabulario técnico.

Materiales de formación: Libros de gramática inglesa, diccionarios, tarjetas de vocabulario (flashcards) con IPA, grabaciones de audio con pronunciación de términos técnicos.

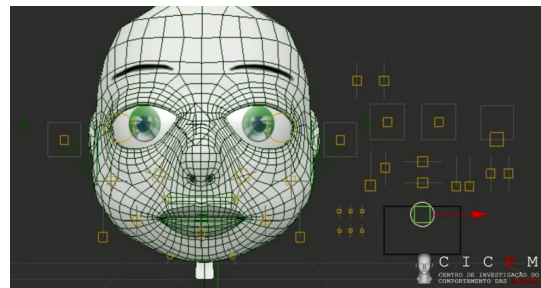
Material de apoyo: Hojas de ejercicios, tabla de Fonética IPA, grabaciones de audio para practicar la pronunciación, lista de chequeo para evaluar el dominio de los conceptos gramaticales y el vocabulario.

Evidencias de aprendizaje: Cuestionarios de gramática, ejercicios de vocabulario, participación en juegos de roles, **grabación de video practicando la pronunciación de vocabulario técnico con enfoque en IPA.** **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 pronunciación en el video.

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, particularmente aquellas relacionadas con la **explicación de**



funciones y la descripción del entorno laboral en inglés. 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 para clarificar dudas sobre las entregas.

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 compartidos en carpeta de OneDrive o Zajuna.

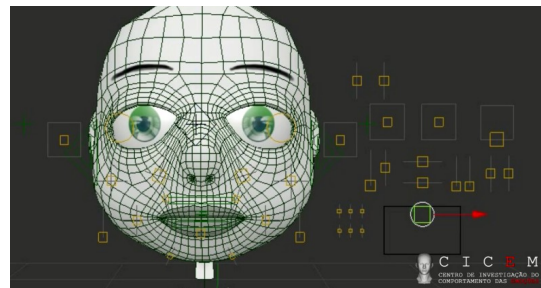
Evidencias de aprendizaje:

- **Video/presentación de la rutina laboral** propia y de un compañero (oral y visual)
- Guion escrito de la presentación de rutina laboral
- **Sección de un manual de procesos de animación digital** (escrito en inglés)
- Cuestionarios de gramática
- Ejercicios de vocabulario [3.3.3, 18].
- **Grabación de video practicando la pronunciación de vocabulario técnico con enfoque en IPA**

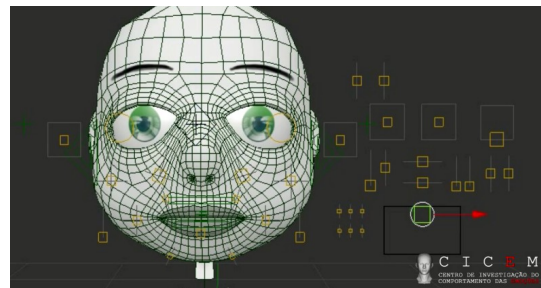
Instrumentos de evaluación: Listas de chequeo y rúbricas de evaluación para cada actividad. **Duración de la actividad:** 12 horas

4. PLANTEAMIENTO DE EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE PARA LA EVALUACIÓN EN EL PROCESO FORMATIVO.

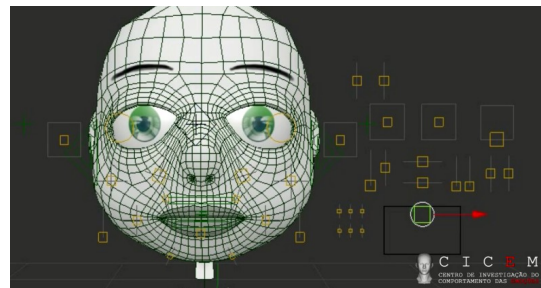
Fase del proyecto formativo	Actividad del proyecto formativo	Actividad de Aprendizaje	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
ANALISIS	PLANEAR LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL CON BASE EN LOS GUIONES	2.1 Actividades de Reflexión Inicial: Reflexión sobre la comunicación de funciones procesos.	Participación activa en la discusión y reflexión inicial.	RECONOCE la importancia de la comunicación efectiva en la descripción de funciones y	LISTAS DE CHEQUEO



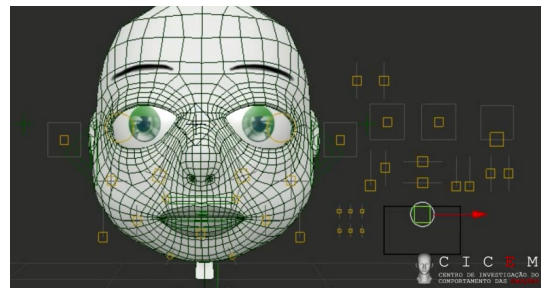
				procesos laborales.	
		2.2 Actividades de Contextualización e Identificación de Conocimientos Necesarios para el Aprendizaje: Debate sobre la comunicación en animación digital.	Participación activa en el debate sobre la comunicación en animación digital.	COMPRENDE información concreta relativa a temas laborales y explicación de funciones en textos orales y escritos.	LISTAS DE CHEQUEO
		3.3.1. Práctica Comunicativa: Mi Rol y Rutina en el Mundo de la Animación	Video/ presentación de la rutina laboral propia y de un compañero.	EXPLICA las funciones de su entorno ocupacional/laboral usando expresiones de acuerdo con el nivel requerido. DESCRIBE de manera sencilla y clara asuntos, acciones, experiencias, planes relacionados con temas de su interés y cotidianidad, siguiendo una secuencia lineal de elementos. SE COMUNICA de manera eficaz en torno a temáticas	LISTAS DE CHEQUEO RÚBRICA DE EVALUACIÓN



			<p>cotidianas y laborales sencillas haciendo uso de una adecuada pronunciación, fluidez, rango de vocabulario y estructura gramatical para el nivel pre intermedio.</p>
			<p>RECONOCE la idea general y detalles específicos en textos escritos articulados con Guion escrito de claridad. HACE LISTAS DE la presentación USO de PRODUCTO de rutina vocabulario RÚBRICA DE laboral. relacionado con EVALUACIÓN trabajo y expresiones relacionadas con su ámbito laboral específico.</p>
		<p>3.3.2. Redacción Técnica: Manual de Procesos de Animación Digital (Sección Demostrativa)</p>	<p>Sección de un breve y preparada sobre un tema dentro de su especialidad con la suficiente claridad como para que se pueda seguir sin</p> <p>LISTAS DE PRODUCTO RÚBRICA DE EVALUACIÓN</p>



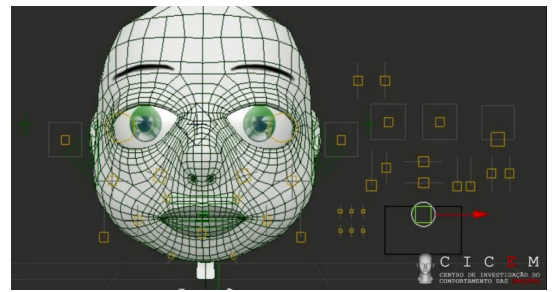
			<p>dificultad la mayor parte del tiempo y cuyas ideas principales están explicadas con una razonable. SIGUE INSTRUCCIONES de un proceso relacionado con su quehacer laboral. HACE USO de términos y expresiones relacionadas con su ámbito laboral específico.</p>	
		<p>3.3.3. Inglés Técnico: Vocabulario de Rol y Rutina Laboral con Fonética IPA</p>	<p>Cuestionarios de gramática.</p> <p>APLICA correctamente los conceptos gramaticales del nivel requerido para la descripción de funciones y entornos laborales.</p>	<p>LISTAS DE CHEQUEO</p>
			<p>Ejercicios de vocabulario.</p> <p>DEMUESTRA dominio del vocabulario relevante para describir entornos ocupacionales y rutinas laborales, incluyendo términos</p>	<p>LISTAS DE CHEQUEO</p>



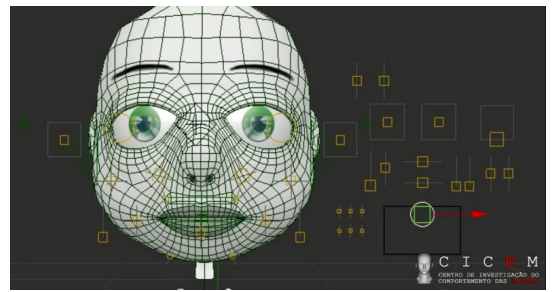
			técnicos.	
			POSEE una adecuada pronunciación, fluidez, y entonación al emplear vocabulario técnico en inglés. PARTICIPA en juegos de rol guiados o situaciones simuladas sobre situaciones cotidianas y laborales actuales.	LISTAS DE CHEQUEO RÚBRICA DE EVALUACIÓN
		Grabación de video practicando la pronunciación de vocabulario técnico con enfoque en IPA.		

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

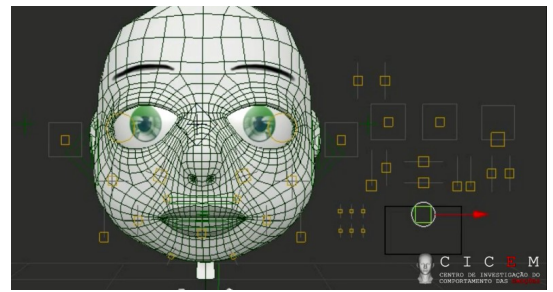
- **Adverbs of degree:** Adverbios de grado que expresan la intensidad de una acción, adjetivo u otro adverbio (ej. muy, suficiente, extremadamente). Responden a la pregunta "¿cuánto?" e indican el grado en que se realiza una acción.
- **Adverbs of mode:** Adverbios de modo que describen cómo se realiza una acción (ej. cuidadosamente, lentamente).
- **Animation:** Animación, técnica que da la ilusión de movimiento a imágenes o objetos estáticos.



- **Animatic:** Un storyboard temporizado con audio, que sirve como una previsualización del proyecto animado.
- **Assets:** Activos digitales, todos los elementos (personajes, objetos, fondos, sonidos) creados para una producción animada.
- **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").
- **Digital Animator:** Animador Digital, profesional especializado en la creación de secuencias de imágenes para dar la ilusión de movimiento en entornos digitales.
- **Editing:** Edición, proceso de seleccionar y organizar el material grabado para crear una versión final.
- **Hardware:** 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 que expresan posibilidad, necesidad, permiso u obligación (ej. can, could, should).
- **Model Sheet:** Hoja de modelo, una hoja de referencia con los diseños de personajes desde diferentes ángulos para mantener la consistencia en la animación.
- **Motion Graphics:** Gráficos en movimiento, piezas de diseño gráfico animado, a menudo con sonido, utilizados en videos o multimedia.
- **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.
- **Pipeline:** Flujo de producción o tubería de trabajo, la secuencia organizada de procesos y tareas en la creación de un proyecto de animación.
- **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 o la salida final de



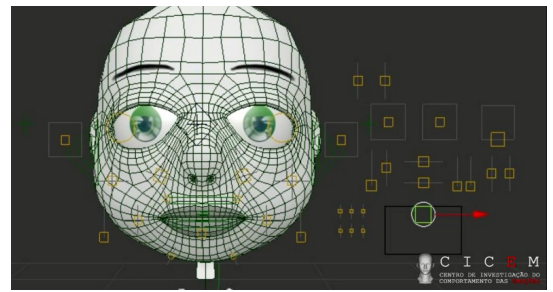
un video.

- **Rigging:** Proceso de crear un "esqueleto" o sistema de controles digitales para un personaje o modelo 3D, permitiendo su manipulación y animación.
- **Software:** 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.
- **Storyboard:** Guion gráfico, una secuencia de dibujos o imágenes que representa las tomas de una película, animación o video.
- **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

- **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)

• Recursos de gramática y vocabulario de inglés técnico para animación digital (ej. libros de texto especializados, plataformas de aprendizaje de idiomas).

• Documentos y artículos sobre flujos de trabajo en estudios de animación y descripción de roles laborales en la industria creativa.

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)					