

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.**

◦ También es parte del programa **TECNOLOGÍA EN ANIMACIÓN DIGITAL**.

• **Código del Programa de Formación:**

◦ 513101 (para Producción de Contenidos Audiovisuales).

◦ **513601** (para Tecnología en Animación Digital).

• **Nombre del Proyecto Formativo (si aplica):**

◦ **PRODUCCION DE MEDIOS AUDIOVISUALES DIGITALES**

CREACIÓN DE UN PORTAFOLIO DE SERVICIOS COMO ESTRATEGIA DE MONETIZACIÓN DEL ANIMADOR DIGITAL

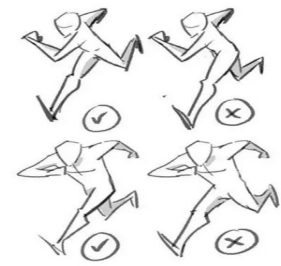
• **Fase del Proyecto (si aplica):** Este resultado de aprendizaje se sitúa en la **fase de PLANEACIÓN**

• **Actividad de Proyecto Formativo (si aplica):** El resultado está asociado específicamente a la **Actividad de Aprendizaje (AA3) "Elaborar el animatic de la producción animada de acuerdo con el storyboard"**.

• **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:** 03 INTERCAMBIAR OPINIONES SOBRE SITUACIONES COTIDIANAS Y LABORALES, ACTUALES Y PASADAS, EN CONTEXTOS ORALES Y ESCRITOS.

• **Duración de la Guía de Aprendizaje:** La guía general tiene una duración de 44 horas. Sin embargo, para este Resultado de Aprendizaje específico (RA2) se estiman **240 horas de trabajo directo**. La actividad de aprendizaje principal a la que está ligada (AA3: Elaborar el animatic) tiene una duración total



de **436 horas** (346 horas de trabajo directo y 90 horas de trabajo independiente).

2. PRESENTACIÓN

Esta guía de aprendizaje, en un contexto más amplio, está diseñada para proporcionar una experiencia integral en el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés, con un enfoque particular en el ámbito social y laboral de la producción audiovisual. Se busca que los aprendices mejoren su capacidad para interactuar en inglés de manera efectiva, abordando desafíos y soluciones específicas de este contexto. También se les anima a ver esta fase final como una oportunidad para aplicar su creatividad y las habilidades adquiridas, colaborando y empujando los límites de su visión única.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Este resultado de aprendizaje se aborda principalmente a través de la **Actividad de Aprendizaje (AA3) "Elaborar el animatic de la producción animada de acuerdo con el storyboard"** dentro de la fase de Planeación. Además, se integra en los "Temas de Inglés" con los siguientes contenidos y actividades específicas:

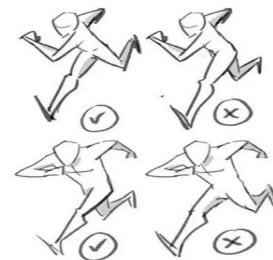
• Conceptos Gramaticales:

- **Consolidación de tiempos verbales**, incluyendo formas simples y continuas en presente, pasado y futuro.
- Uso del **Presente Perfecto Simple**, abarcando preguntas como "¿Have you ever..?" y "¿how many times have you..?", así como respuestas negativas como "I've never had...".
- Empleo de **Verbos en participio pasado**.
- Diferenciación entre el **Presente Perfecto y el Pasado Simple**.
- Aplicación de la **Voz Pasiva**.

• Vocabulario:

- **Expresiones de tiempo**, tales como "how long", "recently", "for", "since", "yesterday", "ago", "last", "just", "already", "yet", "still", y combinaciones con "for" y "since".
- **Procesos y procedimientos en el ámbito laboral**.

• Pronunciación:



- Se enfocará en la **entonación en preguntas**.

• **Marcadores Discursivos:**

- Se estudiarán **conectores de secuencia** como "When", "by the time", "before" y "for a long".

• **Actividades y Entorno de Aprendizaje:**

◦ Las **estrategias didácticas activas** para el desarrollo de este resultado incluyen explicación teórica, ejercicios de práctica y juegos de roles.

◦ En el contexto de la actividad de elaboración del animatic (AA3), se aplican técnicas como la revisión y análisis de textos, observación directa, observación de videos, recolección de información primaria, trabajo colaborativo, clase magistral activa, valoración de producto, simulación y exposición.

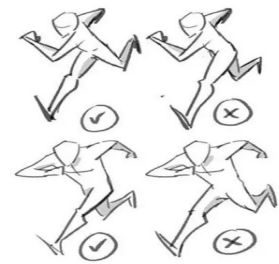
◦ El **ambiente de formación** requerido es adaptable, con iluminación y ventilación adecuadas según la normativa. Debe estar equipado con tablero acrílico, mesas para trabajo en equipo, sillas ergonómicas, equipos audiovisuales y computadores (de escritorio o portátiles) con conectividad a internet y telones de proyección. También puede ser un ambiente basado en proyectos o itinerante si la formación lo requiere.

◦ Los **materiales de formación** esenciales incluyen libros de gramática inglesa, diccionarios, tarjetas de vocabulario, así como un video beam, PC y conectividad a internet. Los materiales de apoyo consisten en hojas de ejercicios y grabaciones de audio para practicar la pronunciación.

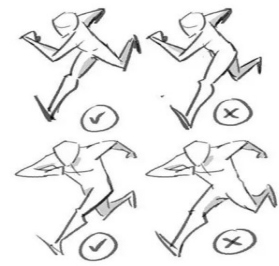
• **Instructor Responsable:** Un **Instructor de Inglés (Básica/Clave)** es el profesional encargado de orientar este resultado de aprendizaje.

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

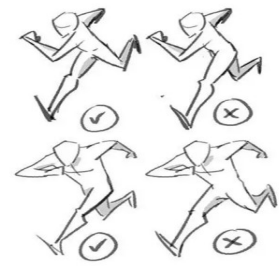
Fase del proyecto formativo	Actividad del proyecto formativo	Actividad de Aprendizaje	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
PLANEACION	PLANEAR LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL CON BASE EN LOS GUIONES	AA3.- Elaborar el animatic de la producción	- Cuestionarios de gramática - Ejercicios de vocabulario - Participación	- PARTICIPA EN JUEGOS DE GUIADOS - SITUACIONES SIMULADAS	- LISTAS DE ROLCHEQUEO - OLISTAS DE PRODUCTO - Rúbricas de



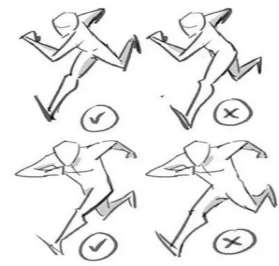
		animada de acuerdo con el storyboard (a la cual está vinculada directamente el resultado de aprendizaje de inglés). Actividades específicas de inglés dentro de la sección "Temas de Inglés" (3.3.3 de la guía de aprendizaje), que incluyen: Explicación teórica, ejercicios de práctica y juegos de roles.	en juegos de roles Participación activa en el debate (asociada a 2.3.1) Resumen escrito de los puntos clave discutidos (asociado a 2.3.1) - Ensayo técnico completo y revisado (asociado a 2.3.2)	SITUACIONES COTIDIANAS Y LABORALES ACTUALES, PASADAS Y FUTURAS EN CONTEXTOS SOCIALES ORALES Y ESCRITOS. - RECONOCE LA IDEA GENERAL Y DETALLES ESPECÍFICOS EN INTERACCIONES ORALES DE LA VIDA COTIDIANA (asociada a 2.3.1) - ARTICULADAS CON UNA VELOCIDAD PROMEDIO. RECONOCE LA IDEA GENERAL Y DETALLES ESPECÍFICOS EN TEXTOS ESCRITOS DE LA VIDA COTIDIANA ARTICULADOS CON CLARIDAD. - COMPRENDE INFORMACIÓN CONCRETA RELATIVA A TEMAS COTIDIANOS Y LABORALES EN TEXTOS ORALES Y ESCRITOS. - DESCRIBE DE MANERA SENCILLA Y CLARA ASUNTOS,	evaluación (mencionadas en las actividades de cierre para los juegos de roles, resúmenes y ensayos)
--	--	---	---	---	---



				<p>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</p>	
--	--	--	--	---	--



				<p>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</p>	
--	--	--	--	---	--

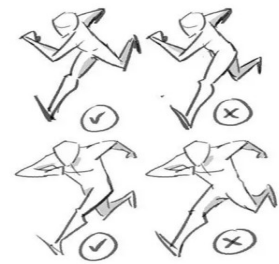


				<p>CAPAZ DE HACER UNA PRESENTACIÓN BREVE Y PREPARADA SOBRE UN TEMA DENTRO DE SU ESPECIALIDAD CON LA SUFICIENTE CLARIDAD COMO PARA QUE SE PUEDA SEGUIR SIN DIFICULTAD LA MAYOR PARTE DEL TIEMPO Y CUYAS IDEAS PRINCIPALES ESTÁN EXPLICADAS CON UNA RAZONABLE.</p>	
--	--	--	--	--	--

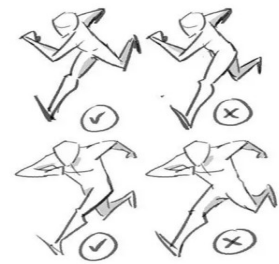
5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

GLOSARIO GENERAL Y TÉCNICO

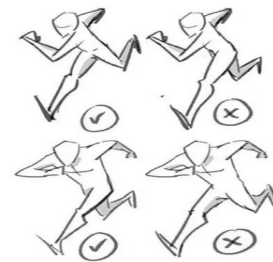
- **Adverbs of degree (Adverbios de grado):** Expresan la intensidad de una acción, adjetivo u otro adverbio (ej. muy, suficiente, extremadamente). Responden a la pregunta "¿cuánto?" e indican el grado en que se realiza una acción.
- **Adverbs of mode (Adverbios de modo):** Describen cómo se realiza una acción (ej. cuidadosamente, lentamente).
- **Animation (Animación):** Técnica que da la ilusión de movimiento a imágenes o objetos estáticos.
- **Animatic:** Un elemento elaborado como resultado del proyecto, basado en el storyboard. Es un resultado clave del proceso formativo.
- **Assets para videojuegos:** Elementos producidos como parte de las piezas audiovisuales animadas.
- **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.



- **Clips de animación:** Piezas producidas como parte de las piezas audiovisuales animadas.
- **Clips de sonido:** Elementos producidos como parte de las piezas audiovisuales animadas.
- **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"). Se incluye en los temas de pronunciación de inglés.
- **Curriculum Vitae (Hoja de vida):** Un producto final del programa de formación, para su publicación en el portafolio del animador.
- **Demoreel:** Integración de los productos realizados durante el proceso formativo para el portafolio del animador.
- **Diseño de sonido (Sound Design):** El proceso de crear y manipular sonidos para una producción audiovisual.
- **Editing (Edición):** Proceso de seleccionar y organizar el material grabado para crear una versión final.
- **Efectos visuales (Visual Effects):** Imágenes creadas o manipuladas digitalmente para mejorar o complementar una producción audiovisual.
- **Escenarios:** Elementos producidos como parte de las piezas audiovisuales animadas.
- **Flujo de trabajo (Workflow):** La secuencia de pasos necesarios para completar un proyecto. El término "Pipeline" es un sinónimo mencionado como palabra clave.
- **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). También se mencionan como parte de los conceptos gramaticales en inglés (can, could, should, must, would).



- **Model sheet:** Un tipo de pieza audiovisual animada producida como resultado del proyecto.
- **Motion graphics:** Piezas producidas como parte de las piezas audiovisuales animadas.
- **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. Ej. "get" (up, out, on, away).
- **Portafolio del animador:** Un producto final del programa, cuya publicación es un objetivo específico del proyecto formativo.
- **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. Elaborar estos elementos es un objetivo específico del proyecto.
- **Producción de Contenidos Audiovisuales de Diferentes Géneros y Formatos:** Denominación del Programa de Formación.
- **Producción de Medios Audiovisuales Digitales:** Nombre del Proyecto Formativo asociado al programa.
- **Rendering (Renderizado):** El proceso de generar una imagen a partir de un modelo 3D. También se menciona en el contexto de animatics y efectos.
- **Rigging:** Un sistema para los personajes y fondos, producido como parte de las piezas audiovisuales animadas.
- **Software (Programas):** El conjunto de programas y datos que permiten a un sistema informático realizar tareas específicas. Mencionadas como herramientas esenciales en un ensayo técnico.
- **Storyboard:** Un producto o resultado clave del proyecto, elaborado en la fase de planeación. Es un elemento crítico en la planificación de una producción audiovisual.
- **Tecnología en Animación Digital:** Denominación de un programa de formación, con código 513601.
- **Verbs + infinitives (Verbos + infinitivos):** La combinación de un verbo con la forma infinitiva de otro verbo (ej. "I want to go"). También se incluyen en los conceptos gramaticales en inglés (have to, need to, want to, wish to, would like to).



7. REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

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

IMAGENES POSES: [OIP.252ywcOh1j2k6Cq3mSGaKwHal1 \(474x565\)](#)

IMAGEN VR: [OIP.MIVmlvjoGnBAuBt1a4PKzAHaE5 \(474x313\)](#)

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