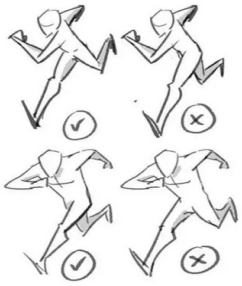


PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA 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):** CREACIÓN DE UN PORTAFOLIO DE SERVICIOS COMO ESTRATEGIA DE MONETIZACIÓN DEL ANIMADOR DIGITAL

• **Fase del Proyecto (si aplica):** PLANEACION

• **Actividad de Proyecto Formativo (si aplica):** Act 4. Producir los elementos gráficos en 2D o 3D de acuerdo con los requerimientos del proyecto animado (adaptado de), Act 5. Desarrollar el rigging de los objetos y personajes de acuerdo con las necesidades del proyecto animado (adaptado de), Act 6. Realizar las animaciones de los objetos, personajes y cámaras de acuerdo con las necesidades del proyecto animado (adaptado de), Act 7. Crear los efectos visuales de acuerdo con las necesidades del proyecto animado (adaptado de), Act 8. Ajustar la postproducción final del proyecto animado (adaptado de)

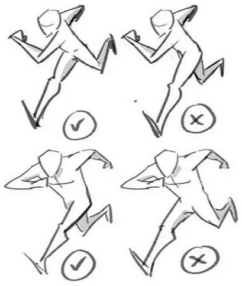
• **Competencia:** INTERACTUAR EN LENGUA INGLESA DE FORMA ORAL Y ESCRITA DENTRO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES SEGÚN LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS POR EL MARCO COMÚN EUROPEO DE REFERENCIA PARA LAS LENGUAS

• **Resultado de Aprendizaje:** 04 IMPLEMENTAR ACCIONES DE MEJORA RELACIONADAS CON EL USO DE EXPRESIONES, ESTRUCTURAS Y DESEMPEÑO SEGÚN LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE FORMULADOS PARA EL PROGRAMA

• **Duración de la Guía de Aprendizaje:** 44 horas

1. Presentación

Esta guía de aprendizaje ha sido diseñada para perfeccionar las habilidades comunicativas en inglés de los aprendices de **Tecnología en Animación Digital**, con un enfoque particular en la capacidad de **implementar acciones de mejora en el uso del idioma** para describir y presentar sus procesos y rutinas laborales en el ámbito de la animación. A través de una serie de actividades prácticas y teóricas, los



aprendices no solo mejorarán su dominio del inglés, sino que también aplicarán este conocimiento directamente en la creación de recursos profesionales clave, como la descripción de su rutina laboral en video/presentación y la elaboración de un manual de procesos técnicos. Esto les permitirá comunicar de manera más efectiva sus capacidades y flujos de trabajo en el competitivo mercado de la animación digital, que busca perfiles visibles y adaptables a las nuevas posibilidades de monetización y comunicación en plataformas web.

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 la importancia de la comunicación clara y efectiva en inglés dentro del contexto de la animación digital. Los aprendices explorarán sus conocimientos previos sobre cómo articular sus procesos y rutinas laborales en inglés, identificando desafíos y oportunidades para mejorar su desempeño comunicativo. Esto es crucial para un animador digital, quien a menudo necesita presentar su trabajo y colaborar en entornos internacionales.

Preguntas de Reflexión:

• ¿Cuál es la importancia de poder describir su rutina y procesos laborales como animador digital en inglés para su desarrollo profesional?

• ¿Qué desafíos de comunicación en inglés ha enfrentado al intentar explicar un flujo de trabajo técnico o una tarea específica de animación?

• ¿De qué manera un "manual de procesos" o una "presentación de rutina laboral" en inglés podría impactar positivamente su portafolio o sus oportunidades laborales?

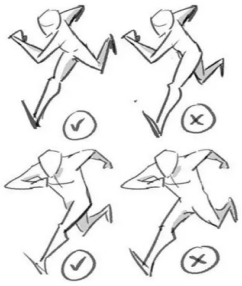
• ¿Qué tipo de vocabulario técnico en inglés relacionado con la animación digital considera más difícil de pronunciar o utilizar correctamente?

• ¿Cómo puede la retroalimentación en inglés sobre su desempeño comunicativo ayudarle a implementar acciones de mejora en su expresión y estructura?

Ambiente requerido: Convencional ((CONTENIDOS DIGITALES)

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: Debate: "Dominando la Narrativa del Workflow: Presentación y Manual de Procesos en Animación Digital Global" Esta actividad busca contextualizar la necesidad imperante de los animadores digitales de comunicar sus habilidades y procesos de trabajo de forma efectiva en inglés, tanto oral como escrita. Se contrastarán las prácticas tradicionales de presentación con las demandas actuales del mercado, que requieren claridad y precisión en la descripción de workflows y rutinas laborales para atraer oportunidades y monetizar el talento a través de recursos web.

Ambiente requerido: Convencional ((CONTENIDOS DIGITALES)

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

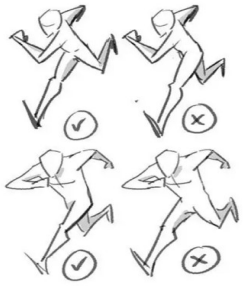
Material de apoyo: Artículos sobre tendencias en la presentación de portfolios de animación digital, ejemplos de manuales de estilo o guías de pipeline de estudios internacionales, videos de artistas de animación explicando sus rutinas, lista de chequeo para evaluar la participación y la calidad del análisis de los aprendices.

Duración de la actividad: 4 horas

3.3 Actividades de Apropiación

3.3.1. Discutir: "Optimización de la Comunicación: Claves para Expresar Procesos y Rutinas en Animación Digital"

Descripción de la actividad: Los aprendices participarán en una sesión de lectura y discusión en inglés sobre las mejores prácticas para describir y presentar procesos técnicos y rutinas laborales dentro del campo de la animación digital. Se analizarán ejemplos de presentaciones efectivas, se debatirán los elementos clave que contribuyen a la claridad y se identificarán oportunidades para implementar mejoras en la propia comunicación. El enfoque estará en el uso de expresiones y estructuras que garanticen una comprensión precisa de los complejos flujos de trabajo de animación.



Ambiente requerido: Convencional ((CONTENIDOS DIGITALES)

Estrategias o técnicas didácticas activas: Lectura en voz alta, debate estructurado, análisis de casos prácticos (videos de "behind the scenes" o "making of" en animación).

Materiales de formación: Artículos y ensayos en inglés sobre storytelling técnico en animación, manuales de estilo o guías de workflow (ejemplos), 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 en inglés de los puntos clave discutidos sobre cómo optimizar la comunicación de procesos.

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: "Desarrollo del Manual de Procesos y Creación de la Rutina Laboral Audiovisual"

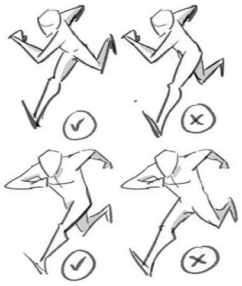
Descripción de la actividad: Los aprendices trabajarán en la redacción de una sección de un **manual de procesos técnico en inglés** que detalle un aspecto específico de la producción de animación digital (ej. el proceso de "rigging", la rutina de creación de "motion graphics", el workflow de "post-producción"). Paralelamente, elaborarán el guion y los puntos clave para su **video/presentación en inglés sobre la "rutina laboral de los aprendices y de alguien más"**. Ambas entregas deberán enfocarse en la claridad, la precisión técnica y la implementación de mejoras en el uso del lenguaje para describir acciones y procesos.

Palabras Clave: Software, Hardware, Editing, Cinematography, Sound Design, Visual Effects, Animation, Rendering, Compositing, Camera, Microphone, Lighting, Post-Production, Pre-Production, Workflow, Collaboration, Storage, Backup, Optimization, Innovation, Rigging, Animatic, Storyboard, Pipeline, Character Design, Motion Graphics. [12, 22-27, adaptado]

Ambiente requerido: Convencional ((CONTENIDOS DIGITALES)

Estrategias o técnicas didácticas activas: Investigación guiada sobre workflows de animación, escritura colaborativa, revisión por pares del manual y el guion, sesiones de consulta individual.

Materiales de formación: Artículos técnicos en inglés sobre procesos de producción audiovisual y animación digital, acceso a bases de datos y bibliotecas digitales con ejemplos de manuales y guiones



técnicos.

Material de apoyo: Guía de escritura técnica en inglés, plantillas para manuales de procesos y guiones de video, lista de chequeo para evaluar la estructura, la claridad y la precisión técnica del ensayo/manual y del guion del video.

Evidencias de aprendizaje: Sección de manual técnico en inglés completo y revisado, guion detallado para el video/presentación de rutina laboral.

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

Duración de la actividad: 8 horas

3.3.3 Temas de Inglés: "Refinando la Expresión y Estructura en Animación Digital"

Descripción de la actividad: Esta actividad se centra en el fortalecimiento de los conceptos gramaticales, el vocabulario técnico y la pronunciación esenciales para implementar acciones de mejora en la comunicación de procesos y rutinas laborales en animación digital. Se practicarán las estructuras y expresiones necesarias para describir flujos de trabajo, dar instrucciones, expresar opiniones sobre mejoras y reportar situaciones laborales, incluyendo el uso de fonética con IPA para el vocabulario técnico.

Grammar Concepts:

• General adverbs

• Adverbs of mode (carefully, slowly, simply, easily, loudly, successfully)

• Adverbs of degree (too, enough, extremely, just, absolutely/ completely)

• Modal verbs: can, could, should, must, would

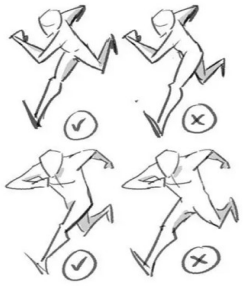
• Verbs + infinitives: have to, need to, want to, wish to, would like to

Vocabulary:

• Most common phrasal verbs with get (up, out, on away)

• Expressions at work: be in charge of, apply for a job, health insurance, self-employed, temporary job, to catch up

• Vocabulary for reporting events, issues, and accidents at work



• Prevention of Injuries and accidents at work

• **Vocabulario Técnico de Animación Digital:** (Ejemplos para práctica) *pipeline*, *keyframe*, *render*, *rigging*, *compositing*, *storyboard*, *animatic*, *motion graphics*, *post-production*.

Pronunciation:

• Contractions in auxiliaries

• **Práctica fonética con IPA de vocabulario técnico de animación:** se utilizarán grabaciones y guías de pronunciación para *render* /ˈrɛndər/, *rigging* /ˈrɪgɪŋ/, *keyframe* /ˈkiːfreɪm/, *workflow* /ˈwɜːrkfloʊ/, *animatic* /ˌænəˈmætɪk/, *compositing* /ˈkɒmpəzɪtɪŋ/, etc.

Discourse Markers:

• Expressing opinions: I think that / I consider that

• Conectores para secuencia de procesos (e.g., *first, then, next, after that, finally*).

Actividad: Se realizarán ejercicios de gramática y vocabulario, así como juegos de roles donde los aprendices simularán presentaciones de sus rutinas laborales o explicaciones de procesos de animación. Se enfatizará la práctica oral y escrita, incluyendo la producción de un corto video de ensayo para la sección de "rutina laboral" y ejercicios de escritura enfocados en descripciones técnicas.

Ambiente requerido: Convencional ((CONTENIDOS DIGITALES)

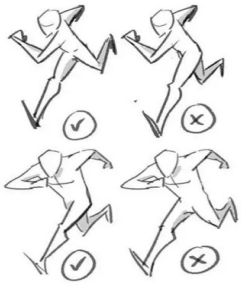
Estrategias o técnicas didácticas activas: Explicación teórica, ejercicios de práctica (drills), juegos de roles, ejercicios de dictado y transcripción fonética para términos técnicos.

Materiales de formación: Libros de gramática inglesa, diccionarios (incluyendo diccionario fonético), tarjetas de vocabulario (especialmente para términos técnicos).

Material de apoyo: Hojas de ejercicios, grabaciones de audio y video para practicar la pronunciación de frases y términos técnicos, lista de chequeo para evaluar el dominio de los conceptos gramaticales, el vocabulario y la pronunciación. **Evidencias de aprendizaje:** Cuestionarios de gramática, ejercicios de vocabulario (con énfasis en terminología técnica), participación en juegos de roles, **grabación de video corta de práctica enfocada en la pronunciación y fluidez al describir un paso de la rutina laboral o del manual de procesos.**

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 práctica.

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 final y entrega de todas las evidencias generadas durante el proceso de aprendizaje, demostrando la capacidad del aprendiz para implementar acciones de mejora en su comunicación en inglés, particularmente en la descripción de procesos y rutinas de animación digital. Los aprendices deberán entregar los productos finales para su calificación.

Ambiente requerido: Convencional ((CONTENIDOS DIGITALES)

Estrategias o técnicas didácticas activas: Revisión individual de productos finales, retroalimentación grupal para pulir detalles, sesión de preguntas y respuestas sobre la guía y 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 dados localizados en carpeta de OneDrive o Zajuna.

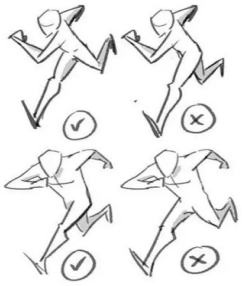
Evidencias de aprendizaje:

- **Participación activa en el debate (Actividad 3.3.1).**
- **Resumen escrito de los puntos clave discutidos (Actividad 3.3.1).**
- **Sección del manual técnico en inglés completo y revisado (Actividad 3.3.2).** [17, adaptado]
- **Video/Presentación de "Rutina laboral de los aprendices y de alguien más" en inglés (Actividad 3.3.2).** [173, adaptado]
- **Cuestionarios de gramática (Actividad 3.3.3).**
- **Ejercicios de vocabulario (Actividad 3.3.3).**
- **Participación en juegos de roles (Actividad 3.3.3).**

Instrumentos de evaluación: Listas de chequeo y rúbricas de evaluación para cada actividad, incluyendo la valoración de la claridad, precisión y uso del inglés técnico en el manual y el video.

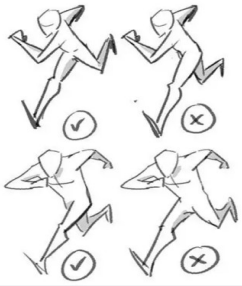
Duración de la actividad: 12 horas

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

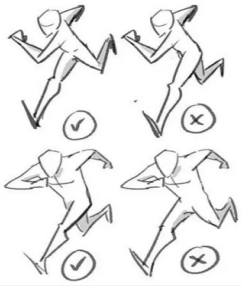


4. PLANTEAMIENTO DE EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE PARA LA EVALUACIÓN EN EL PROCESO FORMATIVO

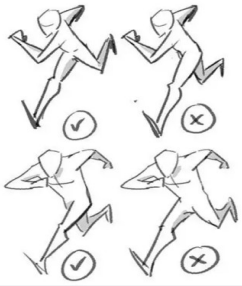
Fase del proyecto formativo	Actividad del proyecto formativo	Actividad de Aprendizaje	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
PLANEACIÓN	**PLANEAR LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL CON BASE EN LOS GUIONES**		- Participación activa en el debate (2.3.1) - Resumen escrito de los puntos clave discutidos (2.3.1) - Ensayo técnico completo y revisado (2.3.2) - Cuestionarios de gramática (2.3.3) - Ejercicios de vocabulario (2.3.3) - Participación en juegos de roles (2.3.3)	**- RECONOCE LA IDEA GENERAL Y DETALLES ESPECÍFICOS EN INTERACCIONES ORALES DE LA VIDA COTIDIANA ARTICULADAS CON CLARIDAD Y 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, ACCIONES, EXPERIENCIAS, SENTIMIENTOS, PLANES RELACIONADOS CON**	**- LISTAS DE CHEQUEO - LISTAS DE PRODUCTO**



				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. - ESTABLECE ACCIONES DE MEJORA CONTINUA PARA EL ALCANCE.	

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

• **Adverbs of degree (Adverbios de grado):** Expresan la intensidad de una acción, adjetivo u otro adverbio (por ejemplo, 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 (por ejemplo, cuidadosamente, lentamente).

• **Animation (Animación):** Técnica que da la ilusión de movimiento a imágenes o objetos estáticos.

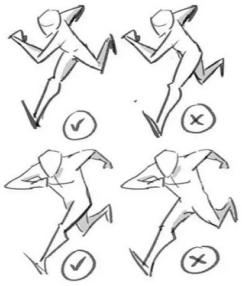
• **Backup (Respaldo):** Copia de seguridad de datos para su recuperación en caso de pérdida o daño.

• **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" (por ejemplo, "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 (por ejemplo, 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.

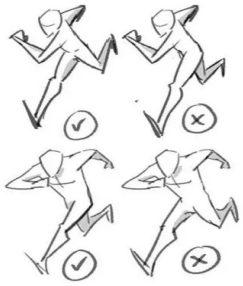
• **Software (Programas):** El conjunto de programas y datos que permiten a un sistema informático realizar tareas específicas.

• **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 (por ejemplo, "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 de aprendizaje incluye los siguientes enlaces de apoyo:

• 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

IMAGENES DE POSES: OIP.252ywcOh1j2k6Cq3mSGaKwHaI1 (474×565)

IMAGEN DE VR: OIP.MIVmlvjoGnBAuBt1a4PKzAHaE5 (474×313)

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