



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):** PLANEACIÓN

• **Actividad de Proyecto Formativo (si aplica):** PLANEAR LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL CON BASE EN LOS GUIONES

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 aprendices de Producción de Contenidos Audiovisuales en su segundo trimestre, enfocándose en el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés para identificar, discutir y proponer acciones de mejora en el ámbito social y laboral. A través de diversas actividades prácticas y teóricas, los aprendices mejorarán su capacidad para interactuar en inglés de manera efectiva, abordando desafíos y soluciones específicas de su contexto profesional. Se busca que los diseñadores audiovisuales fortalezcan su voz y visión únicas al aplicar la mejora continua.

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 mejora continua y cómo la comunicación efectiva en inglés facilita este proceso en el





ámbito de la producción audiovisual. Los aprendices explorarán sus conocimientos previos y considerarán los desafíos y oportunidades que implica la implementación de mejoras.

• **Preguntas de Reflexión:**

◦ ¿Por qué es crucial identificar e implementar acciones de mejora en un proyecto audiovisual?

◦ ¿Cómo se identificarían las áreas que necesitan mejora en las diferentes fases de una producción audiovisual (pre-producción, producción, post-producción)?

◦ ¿Qué papel juega la comunicación efectiva en inglés al proponer, discutir o documentar mejoras con equipos multidisciplinares o internacionales?

◦ ¿Cuáles son los mayores desafíos al coordinar acciones de mejora con un equipo de producción?

◦ ¿De qué manera la tecnología ha transformado la capacidad de implementar mejoras en producciones audiovisuales?

• **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

• **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: Identificando Oportunidades de Mejora en la Producción Audiovisual Moderna.** Esta actividad busca contextualizar los retos y oportunidades que presenta la mejora continua en la planificación y ejecución de producciones audiovisuales en la actualidad. Los aprendices analizarán cómo la evolución tecnológica, los cambios en las dinámicas de producción y las nuevas demandas del mercado han transformado la necesidad y el proceso de implementar mejoras.

• **Ambiente requerido:** Convencional (SistemaModa)

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





• **Material de apoyo:** Artículos sobre casos de éxito y fracaso en producción audiovisual donde las mejoras (o la falta de ellas) fueron determinantes, ejemplos de flujos de trabajo optimizados.

• **Duración de la actividad:** 4 horas

3.3 Actividades de Apropiación

3.3.1. Discutir: Estrategias de Mejora en Producción Audiovisual (en Inglés)

• **Descripción de la actividad:** Los aprendices participarán en una sesión de lectura y discusión en inglés sobre diversas estrategias y metodologías para identificar e implementar mejoras en las distintas fases de la producción audiovisual (pre-producción, producción, post-producción). Se analizarán casos de estudio y se debatirán las mejores prácticas y los desafíos éticos asociados a la innovación y el cambio.

• **Ambiente requerido:** Convencional (SistemaModa)

• **Estrategias o técnicas didácticas activas:** Lectura en voz alta, debate estructurado, juego de roles (simulando reuniones de equipo para proponer mejoras)

• **Materiales de formación:** Artículos y ensayos en inglés sobre mejora continua, gestión de proyectos audiovisuales y resolución de problemas, 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, presentación oral de una estrategia de mejora propuesta.

• **Instrumentos de evaluación:** Lista de chequeo de participación y rúbrica para evaluar la presentación oral.

• **Duración de la actividad:** 8 horas

3.3.2. Redactar: Propuesta de Mejora para un Flujo de Trabajo Audiovisual (en Inglés)

• **Descripción de la actividad:** Los aprendices redactarán una propuesta técnica en inglés donde identifiquen un área específica de un flujo de trabajo audiovisual (ej. **Editing**, **Sound Design**, **Visual Effects**, **Compositing**, o **Workflow** en general) que requiera mejora y propongan soluciones concretas, justificando su impacto en la **Optimization** y **Innovation** del proceso. Deberán utilizar vocabulario técnico y





estructuras gramaticales adecuadas para expresar sugerencias, obligaciones y posibilidades.

• **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.

• **Ambiente requerido:** Convencional (SistemaModa)

• **Estrategias o técnicas didácticas activas:** Investigación guiada, escritura colaborativa, revisión por pares

• **Materiales de formación:** Artículos técnicos en inglés sobre gestión de proyectos y mejora de procesos en el ámbito audiovisual, acceso a bases de datos y bibliotecas digitales

• **Material de apoyo:** Guía de escritura técnica, lista de chequeo para evaluar la estructura, la claridad y la precisión de la propuesta

• **Evidencias de aprendizaje:** Propuesta de mejora técnica completa y revisada.

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

• **Duración de la actividad:** 8 horas

3.3.3 Temas de Inglés para la Mejora Continua

• **Descripción de la actividad:** Este componente se enfocará en consolidar los conocimientos gramaticales y de vocabulario necesarios para discutir, proponer e implementar acciones de mejora en inglés, haciendo especial énfasis en el contexto audiovisual.

• **Grammar Concepts:**

◦ **Present simple:** affirmative, negative, and interrogative forms (information questions or Wh questions) (para describir procesos actuales y problemas).

◦ **Present continuous:** affirmative, negative and interrogative forms (para describir situaciones en curso y cambios).

◦ **Modal verbs:** *can, could, should, must, would* (para expresar posibilidad, necesidad, permiso, obligación y hacer sugerencias de mejora).





◦ **Verbs + infinitives:** *have to, need to, want to, wish to, would like to* (para expresar obligación, necesidad o deseo respecto a las mejoras).

◦ Joining clauses with *if & when* (zero conditional) (para relaciones causa-efecto en procesos y mejoras).

◦ Common commands or imperatives (para dar instrucciones para la implementación de mejoras).

◦ **Adverbs of mode:** (carefully, slowly, simply, easily, loudly, successfully) (para describir cómo se realizan las acciones de mejora).

◦ **Adverbs of degree:** (too, enough, extremely, just, absolutely/completely) (para expresar la intensidad de problemas o el grado de mejora).

• **Vocabulary:**

◦ **Vocabulary for reporting events, issues, and accidents at work**.

◦ **Prevention of Injuries and accidents at work**.

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

◦ Verbs for daily routines at work.

◦ Vocabulary and expressions for occupational functions (e.g., tools, machines, equipment, supplies, and activities related to industry, business, hotel management, tourism, cooking, health, etc.).

• **Pronunciation:**

◦ Contractions in auxiliaries.

◦ Stressing words according to their function in the sentence.

• **Discourse Markers:**

◦ Expressing opinions: *I think that / I consider that*.

◦ Connectors (and, but, or).

◦ Connectors (then, after that, before, so, because).

• **Actividad:** Explicación teórica, ejercicios de práctica, juegos de roles (simulando situaciones laborales que requieran propuestas de mejora y negociación).

• **Materiales de formación:** Libros de gramática inglesa, diccionarios, tarjetas de vocabulario.





• **Material de apoyo:** Hojas de ejercicios, 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.

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

• **Duración de la actividad:** 16 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 relacionado con la implementación de acciones de mejora. Los aprendices deberán entregar los productos finales de cada actividad para su calificación y recibir retroalimentación.

• **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 Zajuna

• **Evidencias de aprendizaje:**

◦ Participación activa en el debate sobre estrategias de mejora (3.3.1).

◦ Presentación oral de una estrategia de mejora propuesta (3.3.1).

◦ Propuesta de mejora técnica completa y revisada (3.3.2).

◦ Cuestionarios de gramática (3.3.3).

◦ Ejercicios de vocabulario (3.3.3).

◦ Participación en juegos de roles (3.3.3).





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

• **Duración de la actividad:** 6 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
PLANEACIÓN	**PLANEAR LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL CON BASE EN LOS GUIONES.**	**Implementar Acciones de Mejora en el Contexto Audiovisual (Inglés)**	**Participación activa en el debate sobre estrategias de mejora.**	**RECONOCE LA IDEA GENERAL Y DETALLES ESPECÍFICOS EN INTERACCIONES ORALES Y ESCRITAS DE LA VIDA COTIDIANA Y LABORAL, ARTICULADAS CON CLARIDAD Y UNA VELOCIDAD PROMEDIO.**	**LISTAS DE CHEQUEO**
			Presentación oral de una estrategia de mejora propuesta.	**COMPRENDE INFORMACIÓN CONCRETA RELATIVA A TEMAS COTIDIANOS Y LABORALES EN TEXTOS ORALES Y ESCRITOS.**	**RÚBRICAS DE EVALUACIÓN**
			Propuesta de mejora técnica	**OFRECE BREVES RAZONAMIENTOS Y**	**LISTAS DE PRODUCTO**





			completa y revisada.	EXPLICACIONES DE OPINIONES, PLANES Y ACCIONES RELACIONADOS CON LA MEJORA.	
			Cuestionarios de gramática.	SE COMUNICA DE MANERA EFICAZ EN TORNO A TEMÁTICAS LABORALES SENCILLAS, HACIENDO USO DE UNA ADECUADA PRONUNCIACIÓN, FLUIDEZ, RANGO DE VOCABULARIO Y ESTRUCTURA GRAMATICAL PARA EL NIVEL REQUERIDO.	
			Ejercicios de vocabulario.	BRINDA SOLUCIÓN A PROBLEMAS SENCILLOS RELACIONADOS CON EL CONTEXTO LABORAL, HACIENDO USO DE UNA ADECUADA PRONUNCIACIÓN, FLUIDEZ, RANGO DE VOCABULARIO Y ESTRUCTURA GRAMATICAL PARA EL NIVEL	





				REQUERIDO.	
			Participación en juegos de roles.	**SIGUE INSTRUCCIONES DE UN PROCESO RELACIONADO CON SU QUEHACER LABORAL Y PROPONE MEJORAS.**	
				HACE USO DE TÉRMINOS Y EXPRESIONES RELACIONADAS CON SU ÁMBITO LABORAL ESPECÍFICO, ENFOCADO EN MEJORA CONTINUA.	
				ES CAPAZ DE HACER UNA PRESENTACIÓN BREVE Y PREPARADA SOBRE UN TEMA DENTRO DE SU ESPECIALIDAD, EXPLICANDO IDEAS PRINCIPALES SOBRE LA IMPLEMENTACIÓN DE MEJORAS.	
				ESTABLECE ACCIONES DE MEJORA CONTINUA PARA EL ALCANCE DE LOS RESULTADOS	





				ESPERADOS.	

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).

• **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.

• **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.





• **Feedback:** Retroalimentación, información sobre el resultado de una acción que se usa para ajustar o mejorar el comportamiento futuro. (Información no directamente de las fuentes, puede que desee verificarla de forma independiente).

• **Hardware:** Hardware (equipos físicos), los componentes físicos de un sistema informático, como el procesador, la memoria y los periféricos.

• **Improvement:** Mejora, el acto de hacer algo mejor o el resultado de un cambio positivo. (Información no directamente de las fuentes, puede que desee verificarla de forma independiente).

• **Innovation:** Innovación, la introducción de algo nuevo o diferente.

• **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).

• **Optimization:** Optimización, el proceso de mejorar un sistema o diseño para hacerlo más eficiente.

• **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.

• **Problem-solving:** Resolución de problemas, el proceso de encontrar soluciones a situaciones difíciles o complejas. (Información no directamente de las fuentes, puede que desee verificarla de forma





independiente).

• **Rendering:** Renderizado, el proceso de generar una imagen a partir de un modelo 3D.

• **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.

• **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 BILBIOGRÁFICOS

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

• 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/





7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**Jorge Andres Osorno Saa**	**Instructor**	**CDITI** **BILINGUISMO**	**19 DE FEBRERO 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