



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):** EVALUACIÓN

• **Actividad de Proyecto Formativo (si aplica):** EVALUAR LOS PRODUCTOS AUDIOVISUALES TENIENDO EN CUENTA LAS DIFERENTES PLATAFORMAS DE EXHIBICIÓN Y LOS REQUERIMIENTOS DE LA PRODUCCIÓN.

• **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:** 06 DISCUTIR SOBRE POSIBLES SOLUCIONES A PROBLEMAS DENTRO DE UN RANGO VARIADO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES.

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

1. Presentación

Estimados Diseñadores Audiovisuales,

Bienvenidos a este emocionante trimestre final de su recorrido. Queremos celebrar todo el arduo trabajo, la creatividad y la pasión que los ha traído hasta este punto. Este no es solo un momento para reflexionar sobre lo que han aprendido, sino también una oportunidad para mirar hacia las **increíbles posibilidades que les esperan**. Han perfeccionado sus habilidades en la narración de historias, la comunicación visual y la experiencia técnica, y ahora es el momento de mostrar su **voz y visión únicas**.

A lo largo de este trimestre, los animamos a abrazar cada desafío como una oportunidad para crecer e innovar. Colaboren con sus compañeros, busquen retroalimentación y superen los límites de su creatividad. Recuerden, el mundo del diseño audiovisual está en constante evolución, y sus **perspectivas frescas son**





invaluables.

Mientras se preparan para sus proyectos y presentaciones finales, tengan en cuenta que esto no es solo un final, sino un nuevo comienzo. Las habilidades que han adquirido y las conexiones que han hecho servirán como una base sólida al entrar en el ámbito profesional. Estamos emocionados de ver cómo **moldearán el futuro del diseño audiovisual**. ¡Dejen volar su imaginación y hagan de este último trimestre una experiencia inolvidable!

Con nuestros mejores deseos para una conclusión exitosa e inspiradora de sus estudios.

Saludos cordiales.

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 en la planificación de una producción audiovisual basada en guiones. 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 en la planificación de una producción audiovisual?
- ¿Cómo influye el guion en la toma de decisiones durante la planificación?
- ¿Qué tipo de investigación se requiere antes de comenzar la planificación?
- ¿De qué manera la tecnología ha transformado la planificación de producciones audiovisuales?
- ¿Cuáles son los mayores desafíos al coordinar un equipo de producción?
- ¿Cómo se gestiona el presupuesto en una producción audiovisual?
- ¿Qué estrategias utilizas para asegurar la coherencia visual y narrativa en una producción?
- ¿Cómo se manejan los imprevistos y problemas técnicos durante la planificación?
- ¿Qué importancia tiene la retroalimentación del equipo en la planificación?





◦ ¿Cómo se evalúa el éxito de una planificación de producción audiovisual?

• **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: Navegando los Retos de la Planificación Audiovisual Moderna**. Esta actividad busca contextualizar los retos que enfrenta la planificación de producciones audiovisuales 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 este campo.

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

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

• **Material de apoyo:** Artículos sobre la evolución de la producción audiovisual, ejemplos de planificaciones de producciones antiguas y modernas, 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: El Futuro del Creador Audiovisual

• **Descripción de la actividad:** Los aprendices participarán en una sesión de lectura y discusión en inglés sobre el rol del creador audiovisual en el futuro. Se analizarán las tendencias emergentes, los desafíos





éticos y las nuevas oportunidades que se presentan en este campo. **Se busca que los diseñadores audiovisuales reflexionen sobre lo aprendido y miren hacia las posibilidades que les esperan, mostrando su voz y visión únicas en un mundo en constante evolución.**

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

• **Estrategias o técnicas didácticas activas:** Lectura en voz alta, debate estructurado, juego de roles.

• **Materiales de formación:** Artículos y ensayos en inglés sobre el futuro de la producción audiovisual, 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.

• **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: Ensayo Técnico sobre Herramientas para el Desarrollo Audiovisual (Actividad 2 de 6 para audiovisuales)

• **Descripción de la actividad:** Los aprendices escribirán un ensayo técnico en inglés sobre las herramientas esenciales para el desarrollo audiovisual. El ensayo deberá abordar tanto el software como el hardware utilizado en las diferentes etapas de producción, destacando sus funcionalidades y su impacto en el proceso creativo. **El enfoque es en el uso de tecnologías para la producción, posproducción y flujo de trabajo en el contexto audiovisual, fundamental para los contenidos que aporten al desarrollo de las industrias.**

◦ **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 herramientas de producción 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 del ensayo.

• **Evidencias de aprendizaje:** Ensayo técnico completo y revisado.

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

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

3.3.3 Temas de Inglés (Grammar, Vocabulary, Pronunciation, Role-plays)

• **Descripción de la actividad:** Las sesiones se centran en el uso práctico del idioma para la comunicación efectiva en contextos sociales y laborales, crucial para la coordinación de equipos y gestión de imprevistos en producciones audiovisuales.

◦ **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

◦ **Pronunciation:**





▪ Contractions in auxiliaries

◦ **Discourse Markers:**

▪ Expressing opinions: I think that / I consider that

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

• **Estrategias o técnicas didácticas activas:** Explicación teórica, ejercicios de práctica, juegos de roles.

• **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:**

◦ **3. Cuestionarios de gramática** (Actividad 3 de 6 para audiovisuales)

◦ **4. Ejercicios de vocabulario** (Actividad 4 de 6 para audiovisuales)

◦ **5. Participación en juegos de roles** (Actividad 5 de 6 para audiovisuales). **Esto simula desafíos de coordinación de equipo y manejo de imprevistos, habilidades clave en producciones audiovisuales.**

• **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:** 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 Zajuna.

• **Evidencias de aprendizaje:**

◦ 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)

• **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
EVALUACION	**PLANEAR LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL CON BASE EN LOS GUIONES.**	**1. Discutir: El Futuro del Creador Audiovisual** Esta actividad tiene como objetivo que los aprendices participen en una sesión de lectura y discusión en	**1. Participación activa en el debate.** Esta evidencia demuestra la capacidad del aprendiz para interactuar oralmente, expresar opiniones y discutir	**RECONOCE LA IDEA GENERAL Y DETALLES ESPECÍFICOS EN INTERACCIONES ORALES DE LA VIDA COTIDIANA ARTICULADAS CON CLARIDAD Y UNA VELOCIDAD PROMEDIO.** **COMPRENDE**	**LISTAS DE CHEQUEO** Rúbrica para evaluar la participación en el debate.

		inglés sobre el rol del creador audiovisual en el futuro. Se analizarán las tendencias emergentes, los desafíos éticos y las nuevas oportunidades que se presentan en este campo. **Se busca que los diseñadores audiovisuales reflexionen sobre lo aprendido y miren hacia las posibilidades que les esperan, mostrando su voz y visión únicas en un mundo en constante evolución.**	soluciones a problemas en inglés dentro del contexto de la producción audiovisual.	**INFORMACIÓN CONCRETA RELATIVA A TEMAS COTIDIANOS Y LABORALES EN TEXTOS ORALES Y ESCRITOS.** **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.**	
			2. Resumen escrito de los puntos clave discutidos. 	**RECONOCE LA IDEA GENERAL Y DETALLES ESPECÍFICOS EN**	**LISTAS DE PRODUCTO** Rúbrica para evaluar el

			Esta evidencia evalúa la capacidad del aprendiz para sintetizar información y comunicar por escrito los argumentos y soluciones planteadas durante el debate sobre el futuro del sector audiovisual.	**TEXTOS ESCRITOS DE LA VIDA COTIDIANA ARTICULADOS CON CLARIDAD.** **COMPRENDE INFORMACIÓN CONCRETA RELATIVA A TEMAS COTIDIANOS Y LABORALES EN TEXTOS ORALES Y ESCRITOS.** **ENLAZA UNA SERIE DE ELEMENTOS BREVES, CONCRETOS Y SENCILLOS PARA CREAR UNA SECUENCIA COHESIONADA Y LINEAL.**	resumen escrito.
		2. Redactar: Ensayo Técnico sobre Herramientas para el Desarrollo Audiovisual En esta actividad, los aprendices escribirán un	**3. Ensayo técnico completo y revisado.** Esta evidencia mide la habilidad del aprendiz para investigar, organizar y presentar información	**COMPRENDE INFORMACIÓN CONCRETA RELATIVA A TEMAS COTIDIANOS Y LABORALES EN TEXTOS ORALES Y ESCRITOS.** **DESCRIBE DE MANERA SENCILLA Y CLARA ASUNTOS,**	**LISTAS DE PRODUCTO** Rúbrica para evaluar el contenido, la estructura y el uso del lenguaje en el ensayo.

		ensayo técnico en inglés sobre las herramientas esenciales (software y hardware) para el desarrollo audiovisual, destacando sus funcionalidades y su impacto en el proceso creativo. **El enfoque es en el uso de tecnologías para la producción, posproducción y flujo de trabajo en el contexto audiovisual, fundamental para los contenidos que aporten al desarrollo de las industrias.**	técnica compleja en inglés, aplicando vocabulario específico del ámbito audiovisual y estructuras gramaticales avanzadas.	**ACCIONES, EXPERIENCIAS, SENTIMIENTOS, PLANES RELACIONADOS CON TEMAS DE SU INTERÉS Y COTIDIANIDAD, SIGUIENDO UNA SECUENCIA LINEAL DE ELEMENTOS.** **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.	
		3. Temas de Inglés (Grammar, Vocabulary, Pronunciation, Role-plays) Esta actividad abarca conceptos de gramática (adverbios, verbos modales, verbos + infinitivos), vocabulario (phrasal verbs con 'get', expresiones laborales, vocabulario para reportar incidentes y accidentes en el trabajo) y pronunciación (contracciones en auxiliares, marcadores discursivos para expresar	**4. Cuestionarios de gramática.** Evalúan el dominio de los aprendices sobre los conceptos gramaticales aplicados a situaciones sociales y laborales, incluyendo el uso de adverbios, verbos modales y verbos + infinitivos, relevantes para estructurar soluciones y argumentos.	**BRINDA SOLUCIÓN A UN PROBLEMA SENCILLA HACIENDO USO DE UNA ADECUADA PRONUNCIACIÓN, FLUIDEZ, RANGO DE VOCABULARIO Y ESTRUCTURA GRAMATICAL PARA EL NIVEL PRE INTERMEDIO.**	**LISTAS DE CHEQUEO** de los cuestionarios.

		opiniones). **Las sesiones se centran en el uso práctico del idioma para la comunicación efectiva en contextos sociales y laborales, crucial para la coordinación de equipos y gestión de imprevistos en producciones audiovisuales.**			
			5. Ejercicios de vocabulario. Miden la adquisición y aplicación del vocabulario específico relacionado con el entorno laboral, reporte de incidentes, y la prevención de accidentes, habilidades esenciales para discutir y	**HACE USO DE VOCABULARIO RELACIONADO CON FAMILIA, AFICIONES E INTERESES, TRABAJO, VIAJES Y HECHOS DE ACTUALIDAD, EN TEXTOS ORALES Y ESCRITOS.** **HACE USO DE TÉRMINOS Y EXPRESIONES RELACIONADAS CON SU ÁMBITO LABORAL**	**LISTAS DE CHEQUEO** de los ejercicios.

			resolver problemas en un equipo de producción audiovisual.	**ESPECÍFICO.**	
			6. Participación en juegos de roles. Esta evidencia evalúa la capacidad de los aprendices para interactuar oralmente y proponer soluciones a problemas en escenarios simulados de la vida cotidiana y laboral, utilizando el inglés de manera fluida y con adecuada pronunciación. **Esto simula desafíos de coordinación de equipo y manejo de imprevistos, habilidades clave en**	**PARTICIPA EN JUEGOS DE ROL GUIADOS O SITUACIONES SIMULADAS SOBRE SITUACIONES COTIDIANAS Y LABORALES ACTUALES, PASADAS Y FUTURAS EN CONTEXTOS SOCIALES ORALES Y ESCRITOS.** **BRINDA SOLUCIÓN A UN PROBLEMA SENCILLA HACIENDO USO DE UNA ADECUADA PRONUNCIACIÓN, FLUIDEZ, RANGO DE VOCABULARIO Y ESTRUCTURA GRAMATICAL PARA EL NIVEL PRE INTERMEDIO.**	Rúbrica para evaluar la participación en los juegos de roles.





			producciones audiovisuales.		

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.

• **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:** 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).

• **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:** 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

• 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**	**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