															Versión: 04
															Código: GFPI-F-134
Proceso Gestión de Formación Profesional Integral															
Formato Planeación Pedagógica															
Fecha de Elaboración															
Denominación del Programa de Formación															
Modalidad de Formación															
Código y versión del Programa de Formación															
Nombre del Proyecto Formativo (Diligencie esta casilla únicamente															
Código del Proyecto (Diligencie esta casilla únicamente si es un programa															
Nombre Completo de los integrantes del Equipo de Gestión Curricular que realizó la								**JORGE ANDRES OSORNO SAA**					**CENTRO DE DISEÑO E INNOVACION TECNOLOGICA INDUSTRIAL**		
								Nombres y Apellidos					**Regional y Centro de formación**		
								Nombres y Apellidos					**Regional y Centro de formación**		
								Nombres y Apellidos					**Regional y Centro de formación**		

FASE DE PROYECTO FORMATIVO (Si el programa es de titulada)	ACTIVIDAD DE PROYECTO FORMATIVO (si el programa es titulada)	COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	SABERES DE CONCEPTOS Y PRINCIPIOS	SABERES DE PROCESO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE A DESARROLLAR	DURACIÓN ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE (HORAS)	DURACION DE TRABAJO INDEPENDIENTE	DESCRIPCIÓN DE LA EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ACTIVAS	AMBIENTES DE APRENDIZAJE TIPIFICADOS	MATERIALES DE FORMACIÓN	INSTRUCTORES RESPONSABLES	OBSERVACIONES
								HORAS TRABAJO DIRECTO	HORAS TRABAJO INDEPENDIENTE			AMBIENTE	MATERIALES DE FORMACIÓN	INSTRUCTORES RESPONSABLES	
ANALISIS		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.	05 DISCUTIR SOBRE POSIBLES SOLUCIONES A PROBLEMAS DENTRO DE UN RANGO VARIADO DE CONTEXTOS SOCIALES Y LABORALES	◦ Adverbios generales, de modo (ej. carefully, slowly). ◦ Adverbios de grado (ej. too, enough, extremely). ◦ Verbos modales (ej. can, could, should, must, would). ◦ Verbos + infinitivos (ej. have to, need to, want to, wish to, would like to). ◦ Contracciones en auxiliares. ◦ Marcadores del Discurso: Expresar opiniones (ej. I think that / I consider that).• Vocabulario: ◦ Verbos frasales más comunes con "get" (ej. up, out, on, away). ◦ Expresiones laborales (ej. be in charge of, apply for a job, health insurance, self-employed, temporary job, to catch up). ◦ Vocabulario para reportar eventos, problemas y accidentes en el trabajo. ◦ Prevención de lesiones y accidentes en el trabajo.• Términos de Producción Audiovisual (Glosario): ◦ Animation (Animación). ◦ Backup (Respaldo). ◦ Camera (Cámara). ◦ Cinematography (Cinematografía). ◦ Collaboration (Colaboración). ◦ Compositing (Composición). ◦ Editing (Edición). ◦ Hardware (Equipos físicos). ◦ Lighting (Iluminación). ◦ Microphone (Micrófono). ◦ Optimization (Optimización). ◦ Post-Production (Post-producción). ◦ Pre-Production (Pre-producción). ◦ Rendering (Renderizado). ◦ Software (Programas). ◦ Sound Design (Diseño de sonido). ◦ Visual Effects (Efectos visuales). ◦ Workflow (Flujo de trabajo).	• Fomentar la reflexión sobre los aspectos clave en la planificación de una producción audiovisual basada en guiones, explorando conocimientos previos y considerando los desafíos y oportunidades del proceso a través de preguntas orientadoras.• Contextualizar los retos actuales de la planificación de producciones audiovisuales, contrastándolos con las prácticas tradicionales y analizando cómo la evolución tecnológica, las dinámicas de producción y las nuevas demandas del mercado han transformado este campo.• Participar en una sesión de lectura y discusión en inglés sobre el rol del creador audiovisual en el futuro, analizando tendencias emergentes, desafíos éticos y nuevas oportunidades.• Escribir un ensayo técnico en inglés sobre las herramientas esenciales para el desarrollo audiovisual, abordando software y hardware en diferentes etapas de producción, destacando sus funcionalidades e impacto.• Abordar conceptos lingüísticos específicos del inglés mediante explicación teórica, ejercicios de práctica y juegos de roles, enfocándose en gramática, vocabulario, pronunciación y marcadores del discurso.• Realizar la revisión y evaluación de todas las evidencias generadas durante el proceso de aprendizaje, entregando los productos finales para su calificación.	• Claridad y Coherencia en la Descripción del Proceso: Describe de manera sencilla y clara los pasos del proceso técnico audiovisual, siguiendo una secuencia lineal y cohesionada de elementos.• Uso Efectivo del Lenguaje Técnico y Laboral en Inglés: Demuestra el uso adecuado de vocabulario técnico específico del ámbito audiovisual (ej. Workflow, Editing, Cinematography, Sound Design) y expresiones laborales comunes.• Aplicación Correcta de Conceptos Gramaticales en Inglés: Utiliza adecuadamente adverbios de modo y grado, verbos modales, y verbos + infinitivos para describir acciones, intensidad, obligación y necesidad dentro del proceso.• Fluidez y Pronunciación Adecuada en Inglés: Se comunica con fluidez, rango de vocabulario y una pronunciación comprensible para el nivel pre-intermedio, haciendo uso de contracciones en auxiliares y marcadores discursivos para expresar opiniones.• Capacidad para Explicar y Justificar Acciones/Decisiones: Ofrece breves razonamientos y explicaciones sobre las acciones, planes y decisiones relacionadas con el proceso presentado.• Adherencia a Procedimientos Laborales: Refleja la comprensión y aplicación de instrucciones y procedimientos relacionados con el quehacer laboral audiovisual.Técnicas e Instrumentos de Evaluación• Listas de Chequeo para evaluar la participación y la calidad del análisis.• Rúbrica de Evaluación para el contenido, estructura y uso del lenguaje en la presentación o video.• Listas de chequeo de participación y rúbrica para el resumen escrito.• Rúbrica para evaluar contenido, estructura y uso del lenguaje (para el	• 2.1 Actividades de Reflexión Inicial: Fomentar la reflexión sobre los aspectos clave en la planificación de una producción audiovisual basada en guiones.• 2.2 Actividades de Contextualización e Identificación de Conocimientos Necesarios para el Aprendizaje: "Debatir: Navegando los Retos de la Planificación Audiovisual Moderna": Contextualizar los retos actuales de la planificación de producciones audiovisuales.• 3.3.1 Discutir: El Futuro del Creador Audiovisual: Participación en una sesión de lectura y discusión en inglés sobre el rol del creador audiovisual en el futuro.• 3.3.2 Redactar: Ensayo Técnico sobre Herramientas para el Desarrollo Audiovisual: Escritura de un ensayo técnico en inglés sobre las herramientas esenciales para el desarrollo audiovisual.• 3.3.3 Temas de Inglés: Abordar conceptos lingüísticos específicos que se tratarán en el programa.• 3.4 Actividades de Cierre de Evidencias para Calificar: Revisión y evaluación de todas las evidencias generadas, con entrega de productos finales para calificación.DURACIÓN ACTIVIDAD DE	44	20	• Evidencias de Conocimiento/Desempeño/Producto (según aplica): ◦ Participación activa en el debate (referente a 3.3.1). ◦ Resumen escrito de los puntos clave discutidos (referente a 3.3.1). ◦ Ensayo técnico completo y revisado (referente a 3.3.2). ◦ Cuestionarios de gramática (referente a 3.3.3). ◦ Ejercicios de vocabulario (referente a 3.3.3). ◦ Participación en juegos de roles (referente a 3.3.3). ◦ Presentación en Video de un Proceso de Producción Audiovisual (que muestre la descripción detallada de un procedimiento técnico y/o la resolución de un problema). Y/o Role Play sobre Coordinación de Actividades en Producción (simulando situaciones laborales y brindando soluciones a problemas)	• 2.1 Actividades de Reflexión Inicial: ◦ Lluvia de ideas. ◦ Discusión grupal. ◦ Preguntas y respuestas.• 2.2 Actividades de Contextualización e Identificación de Conocimientos Necesarios para el Aprendizaje: ◦ Debate dirigido. ◦ Análisis comparativo. ◦ Estudio de casos.• 3.3.1 Discutir: El Futuro del Creador Audiovisual: ◦ Lectura en voz alta. ◦ Debate estructurado. ◦ Juego de roles.• 3.3.2 Redactar: Ensayo Técnico sobre Herramientas para el Desarrollo Audiovisual: ◦ Investigación guiada. ◦ Escritura colaborativa. ◦ Revisión por pares.• 3.3.3 Temas de Inglés: ◦ Explicación teórica. ◦ Ejercicios de práctica. ◦ Juegos de roles.• 3.4 Actividades de Cierre de Evidencias para Calificar: ◦ Revisión individual. ◦ Retroalimentación grupal. ◦ Sesión de preguntas y respuestas.	CONVENCIONAL CONTENIDOS DIGITALES	• Para Actividades de Reflexión Inicial: ◦ 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.• Para Actividades de Contextualización e Identificación de Conocimientos: ◦ Material de apoyo: Artículos sobre la evolución de la producción audiovisual. ◦ Material de apoyo: Ejemplos de planificaciones antiguas y modernas. ◦ Material de apoyo: Lista de chequeo para evaluar la participación y la calidad del análisis.• Para Discutir: El Futuro del Creador	JORGE ANDRES OSORNO SAA	

ANALISIS								44	20							
EJECUCION								44	20							
EJECUCION								44	20							

PLANEACION								44	20						
PLANEACION								44	20						
								264	120						

Proceso Gestión de Formación Profesional Integral
Formato Planeación Pedagógica

Versión: 04
Código: GFPI-F-134

INSTRUCCIONES PARA EL DILIGENCIAMIENTO DEL FORMATO

NO IMPRIMIR

1. Generalidades

Fecha de Elaboración	Fecha en que se elabora la planeación pedagógica
Denominación del Programa de Formación	Denominación del programa como aparece en el diseño curricular publicado en el aplicativo sistema de gestión académico administrativo- con estado en ejecución
Código y versión del Programa	Código y versión del programa como aparece en el diseño curricular publicado en el sistema de gestión académico administrativo- con estado en ejecución
Nombre del Proyecto (Si es formación Titulada)	Denominación del Proyecto como aparece en sistema de gestión académico administrativo- con estado en publicado
Código del Proyecto (Si es formación Titulada)	Código del Proyecto como aparece en sistema de gestión académico administrativo- con estado en publicado
Equipo de gestión Curricular que elabora la planeación pedagógica	Nombre Completo de los integrantes del Equipo de Gestión Curricular que realizó la planeación pedagógica
Regional y Centro de formación	Diligencie los nombre del centro y regional correspondiente al Equipo de Gestión Curricular

2. Instrucciones para diligenciar las casillas

NOMBRE DE LA CASILLA	INSTRUCCIONES	TENER EN CUENTA
Actividad de proyecto formativo (si el programa es titulada)	Actividad del proyecto formativo objeto de planeación pedagógica.	
Fase de proyecto formativo (solo titulada)	Fase del proyecto formativo a la cual pertenece la actividad de proyecto.	
Competencia	Competencia a desarrollar durante esa actividad y fase de proyecto.	
Resultados de aprendizaje	Resultados de aprendizaje asociados a la competencia a desarrollar durante esa actividad y fase de proyecto.	
Actividades de aprendizaje a desarrollar	Formule la (s) actividad (es) de aprendizaje en correspondencia con las actividades de proyecto.	
Duración actividad de aprendizaje (horas)		
Horas trabajo directo	Horas trabajo directo con el instructor para desarrollar la actividad.	
Horas trabajo independiente	Horas de trabajo independiente del aprendiz.	
Estrategias didácticas activas	De acuerdo a la actividad formulada describa las didácticas activas que utilizará para su ejecución.	
Ambientes de aprendizaje tipificados		
Ambiente de formación	Ambiente de aprendizaje para desarrollar la actividad (aula, laboratorio, unidad productiva) si es virtual el ambiente es el LMS dispuesto por el SENA.	
Materiales de formación	Los materiales están descritos en el proyecto formativo. Material de formación es todo recurso consumible o utilizable en el proceso de formación, recuerde citar los materiales adecuados a la modalidad virtual para este tipo de programas.	
Instructores responsables	número de instructores para desarrollar la actividad.	
Criterios de evaluación	Criterios de evaluación descritos en el programa de formación para desarrollar la competencia.	
Descripción de la evidencia de aprendizaje	Cite si la actividad es de producto, de desempeño o de conocimiento, según conceptos establecidos en la guía de diseño.	
Observaciones		