															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)		DESCRIPCIÓN DE LA EVIDENCIA DE APRENDIZAJE	ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS ACTIVAS	AMBIENTES DE APRENDIZAJE TIPIFICADOS			OBSERVACIONES
								HORAS TRABAJO DIRECTO	HORAS TRABAJO INDEPENDIENTE			AMBIENTE	MATERIALES DE FORMACIÓN	INSTRUCTORES RESPONSABLES	
ANALISIS		**COMPRENDER TEXTOS EN INGLÉS EN FORMA ESCRITA Y AUDITIVA**.	3- COMPRENDER FRASES Y VOCABULARIO HABITUAL SOBRE TEMAS DE INTERÉS PERSONAL Y TEMAS TÉCNICOS. ◦ 3.1- COMUNICARSE EN TAREAS SENCILLAS Y HABITUALES QUE REQUIEREN UN INTERCAMBIO SIMPLE Y DIRECTO DE INFORMACIÓN COTIDIANA Y TÉCNICA. ◦ 3.2- REALIZAR INTERCAMBIOS SOCIALES Y PRÁCTICOS MUY BREVES, CON UN VOCABULARIO SUFICIENTE PARA HACER UNA EXPOSICIÓN O MANTENER UNA CONVERSACIÓN SENCILLA SOBRE TEMAS TÉCNICOS.	◦ Simple Phrases and Sentences: Construcción de oraciones sencillas, uso de conectores básicos (and, but, because), expresión de ideas y conceptos clara y lentamente, con énfasis en la descripción y la expresión de opiniones sencillas. ◦ Technical Vocabulary: Identificación de vocabulario técnico en diferentes contextos (especialmente diseño y producción de multimedia), uso de glosarios y diccionarios especializados, aprendizaje de términos específicos relacionados con el diseño y la evolución multimedia. ◦ Reading Comprehension: Estrategias para buscar información específica en textos, lectura de artículos, libros especializados y sitios web sobre la evolución multimedia, identificación de ideas principales y detalles relevantes, especialmente descripciones y argumentos sobre la multimedia pasada y presente. ◦ Oral Expression: Práctica de pronunciación e entonación, conversaciones sencillas sobre temas técnicos (describiendo y comparando personajes, procesos o productos multimedia del pasado y presente), presentación de ideas en inglés de forma clara y comprensible, incluyendo la expresión de opiniones sencillas sobre la evolución de la multimedia. ◦ Written Expression: Escritura de párrafos sencillos (describiendo elementos de diseño y procesos multimedia), estructuración de textos técnicos (introducción, desarrollo, conclusión), uso adecuado de la gramática y el vocabulario técnico en la escritura, especialmente al contrastar el pasado y el presente de la multimedia. ◦ Basic Grammar (Primer Trimestre): Simple present to-be (formas	◦ Actividad 3.1.1 "Analizando la Evolución de la Multimedia: Una Mirada Reflexiva": Reflexionar individualmente sobre experiencia y conocimientos previos en multimedia, su historia e impacto actual; responder preguntas y anotar respuestas; compartir y discutir respuestas con un compañero. ◦ Actividad 3.2.1 "Navegando los Retos Globales: El Rol de la Multimedia en la Sociedad": Investigar y analizar retos globales en comunicación, marketing y entretenimiento; participar en debate grupal sobre cómo la multimedia puede contribuir a solucionar o mitigar estos retos; identificar y describir ejemplos concretos de proyectos multimedia con impacto positivo. ◦ Actividad 3.3.1 "Elevate Your Voice: Multimedia Evolution and Future Challenges in Digital Communication": Investigar y leer artículos en inglés sobre el rol de la multimedia (pasado, presente, futuro) y los retos en comunicación digital; comprender y describir características, propósito y elementos clave de diseño de tecnologías y aplicaciones multimedia; preparar y realizar una breve presentación oral en inglés; participar en sesión de preguntas y respuestas. ◦ Actividad 3.3.2 "Crafting Success: Deconstructing Multimedia Evolution and Production Processes for Video Content": Investigar en inglés los procesos detallados para la producción de un video que explique la multimedia (pasado y avances actuales), identificando fases clave (preproducción, producción, postproducción); escribir un ensayo técnico corto en inglés (250-300 palabras) describiendo cada fase e integrando conceptos de evolución multimedia,	◦ Para la Actividad 3.3.1 (Presentación oral): Comprende frases y vocabulario habitual sobre temas técnicos y se comunica en tareas sencillas y habituales de forma oral y escrita, en inglés básico, las características de la evolución de la multimedia y su contexto comunicativo. Utiliza vocabulario básico y técnico relacionado con el diseño y la producción multimedia. Reproduce en inglés frases o enunciados simples que permitan expresar de forma lenta ideas o conceptos. Pronunciación y fluidez adecuadas para el nivel básico. ◦ Para la Actividad 3.3.2 (Ensayo técnico): Comprende frases y vocabulario habitual sobre temas técnicos y realiza intercambios sociales y prácticos muy breves de forma oral y escrita, en inglés básico, las situaciones y procesos de producción de video multimedia. Busca y utiliza sin esfuerzo vocabulario y expresiones de inglés técnico en artículos de revistas, libros especializados, páginas web, etc. Estructura el texto de forma clara y coherente. Precisión	◦ 3.1 Actividades de Reflexión Inicial ▪ 3.1.1 "Analizando la Evolución de la Multimedia: Una Mirada Reflexiva" ◦ 3.2 Actividades de Contextualización ▪ 3.2.1 "Navegando los Retos Globales: El Rol de la Multimedia en la Sociedad" ◦ 3.3 Actividades de Apropiación ▪ 3.3.1 "Elevate Your Voice: Multimedia Evolution and Future Challenges in Digital Communication" ▪ 3.3.2 "Crafting Success: Deconstructing Multimedia Evolution and Production Processes for Video Content" ▪ 3.3.3 Study Topics in English (Refuerza las bases lingüísticas necesarias para las actividades y el resultado de aprendizaje).	912	40	◦ Actividad 3.3.1: Presentación oral en inglés sobre la evolución de la multimedia y los retos futuros en la comunicación digital. ◦ Actividad 3.3.2: Ensayo técnico corto en inglés sobre la producción de contenido de video multimedia y sus procesos creativos. ◦ Producto Principal del Trimestre: Creación de un video que explique la multimedia en el pasado (sus inicios) y el proceso multimedia en el presente (sus avances).	◦ Para la Actividad 3.1.1: Reflexión individual, discusión en parejas. ◦ Para la Actividad 3.2.1: Investigación, debate grupal. ◦ Para la Actividad 3.3.1: Investigación, presentación oral, preguntas y respuestas. ◦ Para la Actividad 3.3.2: Investigación, redacción de ensayos, revisión por pares.	Convencional (contenidos digitales)	◦ Para la Actividad 3.1.1: Documento para anotar respuestas. Material de Apoyo: AUDIOS, TEXTOS, IMÁGENES Y VIDEOS. ◦ Para la Actividad 3.2.1: Acceso a internet, material de lectura sobre retos globales en comunicación y diseño multimedia. Material de Apoyo: Artículos, videos y estudios de caso sobre el impacto de la multimedia en la sociedad. ◦ Para la Actividad 3.3.1: Acceso a internet, artículos en inglés sobre la evolución de la multimedia y comunicación digital. Material de Apoyo: Guía de pronunciación, diccionario de inglés técnico. ◦ Para la Actividad 3.3.2: Acceso a internet, diccionario de inglés técnico. Material de Apoyo: Guía de	JORGE ANDRES OSORNO SAA	

ANALISIS															
EJECUCION															
EJECUCION															

PLANEACION															
PLANEACION															

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		