**PROCESO DIRECCIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL**

**FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE**

**1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE**

* Denominación del Programa de Formación: Tecnólogo Análisis y Desarrollo de Software
* Código del Programa de Formación: 2617510
* Nombre del Proyecto (si es formación Titulada):
* Fase del Proyecto (si es formación Titulada):
* Actividad de Proyecto (si es formación Titulada
* Competencia: **Desarrollar procesos de comunicación eficaces y efectivos, teniendo en cuenta situaciones de orden social, personal y productivo.**
* Resultados de Aprendizaje Alcanzar: **Interpretar el sentido de la comunicación como medio de expresión social, cultural, laboral y artística y Aplicar acciones de mejoramiento en el desarrollo de procesos comunicativos según requerimientos del contexto.** (Guía Expresión Oral)
* Duración de la Guía:  **24** **horas**

**Aprendiz:**  Julián Montenegro.

**2. Estimado aprendiz:**

La expresión oral ha sido denominada una capacidad comunicativa desarrollada por los seres humanos. Saber escuchar y saber expresar los conceptos, ideas y significados específicos debe ser un objetivo imperativo para optimizar el perfil profesional de cualquier individuo. La persona que se comunica asertivamente expresa en forma clara lo que piensa, siente o necesita, teniendo en cuenta los derechos, sentimientos y valores de sus interlocutores. Para esto, al comunicarse da a conocer y hacer valer sus opiniones, derechos, sentimientos y necesidades, respetando las de las demás personas.

A continuación, encontrará una serie de actividades que le ayudarán a desarrollar la competencia comunicativa necesaria para que su desempeño laboral y social sea exitoso.



<https://www.google.com/search?q=imagens+expresion+oral+SENA&tbm=isch&ved=2ahUKEwjbi7f86u3oAhXPVjABHR_EDvkQ2-cCegQIABAA&oq=imagens+expresion+oral+SENA&gs_lcp=CgNpbWcQA1D8wwhYqdAIYKnWCGgAcAB4AIABpQGIAegFkgEDMC41mAEAoAEBqgELZ3dzLXdpei1pbWc&sclient=img&ei=zsaYXtvsI8-twbkPn4i7yA8&bih=506&biw=1094#imgrc=YL5QXos8dpLMTM>

**3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE**

El objetivo de cualquier orador es capturar la atención del auditorio, conmover a la audiencia e incidir sobre los estados de ánimo internos de aquellos que lo están escuchando. Por ejemplo:

* Un trabajador de mantenimiento dispone también de pocos minutos *para hacer una presentación que justifique su trabajo ante su jefe o su cliente*.
* El creador de un proyecto dispone de pocos minutos para convencer que su *proyecto es atractivo y que vale la pena financiarlo*.

Un gran porcentaje del éxito en las exposiciones orales está estrechamente vinculado con las habilidades adquiridas. Es decir que***, la Oratoria se aprende, se estudia y se practica. Y ésta es la clave. Pero para que la oratoria se dé, es muy importante concretar por escrito lo que se quiere conseguir.***

**3.1 Actividades de Reflexión inicial.**

**3.1.1.** Visite la siguiente página web <https://www.ted.com/>, seleccione uno de los conferencistas y observe detenidamente su desempeño. Escriba sus impresiones frente a su presentación y a la forma en que se comunica.

Escogimos a él conferencista Rasmus Ankersen y su tema Cómo ser más inteligente que tu competencia, con una lección de los deportes.

El conferencista tenía un muy buen tono de voz acompañado de una buena fluidez y claridad. Se pudo evidenciar que tenía manejo del tema aportando datos y argumentos precisos

Tenía una buena comunicación no verbal que estaba acorde con su comunicación verbal hizo que un tema que no podrías ser tan entretenido como otros, fuera muy divertido y preciso combinándolo con un deporte. Su forma de vestir en general la presentación personal estaba impecable no vi reflejado tic nervioso hace parecer fácil dar una conferencia delante de tanto público tenía muy control del espacio y logro tener en cuenta la comunicación intercultural con el tema del futbol y los equipos que suele ser complicado diría que logro aplicar cada uno de los elementos de una manera adecuada.

Luego, vea el video de la comediante <https://www.youtube.com/watch?v=It589QUr0vo> y escriba sus impresiones con respecto al desenvolvimiento, uso de lenguaje verbal y no verbal, manejo del escenario, tono de voz…entre otros aspectos vistos en los videos de contextualización al tema entregados por el instructor.

Se puede evidenciar que tiene un muy buen control del lenguaje no verbal que además no contradice su lenguaje verbal están acorde a lo que ella expresa sus gestos faciales de igual forma coinciden con lo que dice y no se le ve ninguna clase de tics nerviosos por otra lado su tono de voz y fluides es muy bueno y logra su objetivo de entretener a su audiencia realiza pausas en los momentos correctos y retoma el ritmo inicial como si nada tiene también un dominio del espacio elevado y su presentación personal esta adecuada a la situación en la que se contaba mantiene la mirada con su público dicho esto diría que logra aplicar los elementos de la comunicación a la perfección.

* 1. **Actividades de Conceptualización e Identificación de Conocimientos.**

Consulte sitios en Internet donde se pueda hallar información acerca de ***cómo hacer una exposición de calidad,*** puede consultar los documentos de apoyo que se encuentran anexos a esta Guía:

* Anexo N° 1: Exposiciones y presentaciones en público.
* Anexo N° 2: Exposiciones Exitosas
* Anexo N°3: Como hacer diapositivas de calidad

**3.2.1 Prepare una presentación oral**

Habiendo realizado la lectura de los anexos, planee una exposición de un tema que le apasione, para ser presentado a su grupo, tenga en cuenta las observaciones del instructor de promover, y diligencie el siguiente cuadro con la información solicitada:

|  |  |
| --- | --- |
| **TEMA**: **Que va a tratar durante la presentación** | Videojuegos |
| **SUBTEMAS:**  **Todo aquello que va a incluir en la exposición.**  **Realícelo a manera de tabla de contenido.** | 1. ¿Como inicio el mundo de los videojuegos?  2. ¿Cuáles fueron los primeros videojuegos?  3. ¿Qué tipos de juegos existen?  4. ¿Cuáles son los videojuegos que más se han jugado en la historia?  5. ¿Cuál es el videojuego más jugado en el presente? |
| **MARCO TEÓRICO DEL TEMA:**  **Consigne aquí un párrafo resumen de la información que va a desarrollar en la exposición.** | Un video juego como su nombre lo indica es un juego electrónico en el cual dos personas o más pueden interactuar apoyándose de un dispositivo y en algunos casos con un control. En la actualidad estos dispositivos pueden ser teléfonos móviles, tablets, computadores o consolas como Play, Nintendo o Xbox.  Los videojuegos, como área de la tecnología y desarrollo digital, han tenido avances inimaginables pues en los inicios de 1950 que los videojuegos eran solo palitos y círculos hasta la actualidad que los videojuegos son en realidad aumentada y todo se mueve como si fuera real ha ocasionado que gran parte del mundo digital incluso inteligencias artificiales sean una realidad por todo esto y más nos ha motivado a introducirnos a todo este basto mundo de los videojuegos. |
| **PÚBLICO AL CUAL SE VA A DIRIGIR:**  **De esta manera, podrá utilizar el lenguaje apropiado**. | Estudiantes ADSO 2617510 G2 |
| **FRASE DE INICIO:**  **Frase que invite a escuchar y prestar atención a su exposición. Puede ser una pregunta del tema, una anécdota, un caso etc.**  **Escríbala.** | En la ciencia lo crucial no es el ¿Por qué?, es el ¿Por qué no?  Cave Jhonson Portal 2(Videojuego) |
| **FRASE DE FINALIZACIÓN**:  **Frase que deja una reflexión sobre el tema. Escríbala**. | Mientras más grande sea tu meta, mayor será el sabor de la victoria  -Kratos God of war |
| **AYUDA AUDIOVISUAL A UTILIZAR:**  **Diapositivas, tablero, cartelera etc.** | Diapositivas |

**3.2.2** Elabore 5 **diapositivas en Power Point** que apoyen su exposición (si necesita hacer más, lo puede hacer).

**3.2.3** Ensaye su presentación frente a un espejo, amigos o familiares y tome el tiempo (son solo 5-8 minutos por expositor). Elabore video con el celular y adjunte como evidencia.

**Entregue el link del video aquí: https://drive.google.com/file/d/1d4ZFFkE4FLGRgmYZZMnOLgAmbA-YSWXa/view?usp=sharing**

**3.2.4** Consulte y desarrolle el siguiente cuadro consolidando las recomendaciones o normas que se deben seguir para diseñar y hacer uso de estos medios audiovisuales:

|  |  |
| --- | --- |
| **TABLERO** | **NORMAS AL USAR:**  1. Con el fin de dar mejor visibilidad al público, se debe generar la escritura en el tablero de a contraluz y de izquierda a derecha, así se aprovecha la luz natural.  2. A la hora de borrar el tablero, idealmente debe hacerse de arriba hacia abajo, esto con el fin de evitar mancharse, y de izquierda a derecha.  3. Al hacer uso del tablero, debemos cerciorarnos del tamaño de nuestra letra, que sea visible y uniforme.  4. Los marcadores deben ser de colores muy visibles, preferiblemente oscuros.  5. Es fundamental, la organización o distribución de los espectadores, para poder ver bien al tablero, así mismo, poder tomar nota; la distancia entre el tablero y la primera fila del público, estudiantes o espectadores debe ser, del lado del tablero. |
| **TELEVISOR** | **NORMAS AL USAR:**  1. Uno de los aspectos más importantes es la ubicación de la pantalla, debe estar en un ángulo en que todos los espectadores puedas tener una visibilidad óptima.  2. Según las características de la exposición, se puede tener en cuenta el televisor que se debe usar, esto con el fin de optimizar las funciones de este y poder exponer de forma adecuada.  3. El sonido debe ser cómodo, claro y adecuado según el lugar donde se lleve a cabo la proyección, en lugares cerrados se recomienda un sonido independiente al del televisor, para distribuirlo por el recinto y así tener más calidad.  4, Si la exposición se va a realizar con ayudas visuales a través de internet, se recomienda conectar el televisor directamente al internet, para no presentar demoras por carga de los elementos, videos o ayudas visuales.  5. El tamaño del televisor no es un factor importante, dicho esto, lo más importante es la ubicación de este, si contamos con un televisor pequeño, pero bien situado en una superficie alta, con un excelente sonido, podemos aprovechar al máximo la ubicación para tener la atención del público situada en la pantalla. |
| **CARTELERA** | **NORMAS PARA DISEÑAR:**  1. Uno de los aspectos más importantes que se debe tener en cuenta, es la elaboración de las márgenes, deben ser de 4cm por cada lado de la cartelera.  2. La cartelera es una ayuda visual, tanto de recordación para el expositor, cómo de información puntual para el espectador, por esta razón debe estar muy bien ordenada y distribuida.  3. Los títulos y subtítulos deben ir en colores diferentes y deben notarse más, se recomienda hacer de un tamaño más grande.  4. Las carteleras no deberían estar llenas de letras, es ideal que contengan dibujos, recortes, fotografías.  5. Los más importante y que debemos tener muy presente a la hora de la elaboración de una cartelera, son los conceptos principales del tema que se está exponiendo en ella. |

* 1. **Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización)**

**3.3.1** Consulte sobre las estrategias que se pueden utilizar para controlar los nervios o pánico escénico al momento de enfrentarse ante un público. Escoja las más apropiadas para que usted las implemente en su presentación. Descríbalas a continuación:

* Dejar pensamientos negativos tales como “Me voy a enredar” “Se me va a olvidar todo” y por lo contrario tener palabras claves que de una mirada rápida haga recordar el contenido de la exposición
* La práctica hace al maestro y el hecho de llevar la exposición preparada hace que se tenga seguridad a la hora de la presentación por tal motivo siempre es bueno ensayar la presentación
* Preparar situaciones que se puedan dar es decir tener en cuenta posibles preguntas que pueda realizar el público y con eso tener un poco más conocimiento para que no genere inseguridad
* Apoyarse en un vaso de agua también puede ayudar a que baje el nerviosismo ya que puede generar pequeñas pausas que hacen que baje la ansiedad
* Investiga mucho tu tema a exponer entre más tengas conocimiento de tu tema tendrás mucha más seguridad al expresar tus ideas
* También puedes darte auto instrucciones podrías decirte a ti mismo respira, tranquilo, tú puedes, recuerda mirarlos a los ojos, etc.
* Puedes sacar un tiempo antes de la exposición y relajarte hacer ejercicios de respiración y relajación para estar en tranquilidad
* Lleva tu material de apoyo puedes llevar diapositivas, carteleras o cualquier medio audiovisual que te pueda guiar en lo que tratas des presentar
* Usa tu imaginación puedes imaginarte es esta es un escenario más cómodo para ti o puede imaginarte que estás hablando con tus amigos de esa manera tendrás más confianza y te expresaras mejor

**4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Evidencias de Aprendizaje** | **Criterios de Evaluación** | **Técnicas e Instrumentos de Evaluación** |
| **Evidencias de Conocimiento :**  **Evidencias de Desempeño:**  **Evidencias de Producto:** | Desarrollo de actividades propuestas en la guía.  Exposición  Video, diapositivas. | Evaluación de conocimientos  Listas de chequeo |

**5. GLOSARIO DE TÉRMINOS**

**COMUNICACIÓN**: transmisión (recíproca) de información de algún tipo, desde un emisor a un receptor mediante un lenguaje común.

**EFICAZ:** Que logra hacer efectivo un intento o propósito.

**EFECTIVO**: Que produce el efecto esperado o que va bien para alguna cosa determinada.

**ESTRATEGIA:** Técnica o conjunto de actividades destinadas a conseguir un objetivo

**EXPRESIÓN**: Señales de diversos tipos que utilizamos para comunicarnos por medio de lenguajes comunes entre los seres humanos, que serán nuestros mecanismos básicos de comunicación; lenguaje verbal y no verbal.

**EXPRESIÓN ORAL**: Acción de comunicarse mediante el habla, tonos de voz, ritmo, gesto, espacios, etc. sin más herramientas que uno mismo.

**HABILIDADES SOCIALES**: Conjunto de conductas necesarias que nos permiten interactuar y relacionarnos con los demás, de manera efectiva y satisfactoria. Son conductas aprendidas, esto quiere decir, que no nacemos con un repertorio de habilidades sociales, sino que a lo largo de nuestro crecimiento y desarrollo, vamos incorporando algunas de estas habilidades para comunicarnos con los demás.

**ORALIDAD**: Toda aquella acción que se exprese por la boca mediante sonidos.

**ORATORIA**: Arte de hablar en público con elegancia para persuadir, convencer, educar o informar.

**TIPOS DE ORATORIA**: Hace referencia al tipo de tema que se va a desarrollar en una reunión o encuentro y que se ve influenciado por las diferentes clases de auditorio o la naturaleza de la comunicación. Hay oratorias de tipo política, forense, académica, etc.

**6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS**

2012. SENA. Técnicas de Expresión Oral. OVA

Claves para una presentación eficaz: Consultado el 29 de enero de 2015 <http://youtu.be/zL-GKEkOlMc>

Sitio Web para elaboración de presentaciones interactivas: [www.prezi.com](http://www.prezi.com/) Consultado el 29 de enero de 2015.

Tutoriales en línea para aprender a usar PREZI. Consultados el 29 de enero de 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=SCnZMNDGFVc> / <https://www.youtube.com/watch?v=_PR8JfdmErY>

Anexo 1 “Exposiciones y presentaciones en público”. SENA – CEET

Anexo 2 “Comunicación y Presentaciones Efectivas” elaboradas por instructores Promover CEET.

Anexo 3 “Como hacer diapositivas de calidad”

<https://www.socialhizo.com/educacion/elaboracion-de-carteleras> <https://support.google.com/meet/answer/10071448?hl=es-419>

**7. CONTROL DEL DOCUMENTO**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Nombre** | **Cargo** | **Dependencia** | **Fecha** |
| **Autor (es)** | **Wilmer Meza y Marcela Rodríguez** | **Instructores SENA** | **CEET** | **2012** |

**8. CONTROL DE CAMBIOS**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Nombre** | **Cargo** | **Dependencia** | **Fecha** | **Razón del Cambio** |
| **Autor (es)** | **Diana Luisa Pinzón** | **Instructor SENA** | **CEET** | **2022** | **Cambio de formato, ajuste de actividades de formación, ajuste de actividades de evaluación, ajuste al glosario.** |