



Facultad de Ciencias y
Artes de la Comunicación

GUÍA DE ACTIVIDADES

PARA EL DESARROLLO DE
HABILIDADES COLABORATIVAS
EN LOS CURSOS DE LA FACULTAD
DE CIENCIAS Y ARTES DE LA
COMUNICACIÓN

***Guía de actividades para el desarrollo de
habilidades colaborativas***

**© Facultad de Ciencias y Artes de la
Comunicación**

**Pontificia Universidad Católica del Perú
Facultad de Ciencias y Artes de la
Comunicación
Instituto de Docencia Universitaria**

**Av. Universitaria 1801, San Miguel,
Lima 32, Perú
(511) 626-2000**

Coordinación del proyecto:

Silvia Del Águila Lao

Director de Estudios:

Miguel Ángel Torres Vitolas

Asesoras pedagógicas:

Aracelly Aguilar Sánchez, IDU

Jenny Escobar Cabral, IDU

Diseño y diagramación:

Luis Amez Macedo

Corrección de estilo:

Christian Estrada Ugarte

Primera edición digital: 2025

DOCENTES PARTICIPANTES

Comunicación Audiovisual

Carpio Valdez, Santiago
Chávez López, Paula
Domínguez Bahamonde, Luis
Gutiérrez Mongrut, Rosa
Loli Chau, César
Loza Rosas, Tania
Martínez Nanetti, Maribel
Panta Miranda, Mónica
Solís López, Pavel
Valdivieso Ariansen, Aurora
Valdivieso Payva, Jorge
Vergara Adrianzén, Nataly

Comunicación para el Desarrollo

Arévalo Delgado, José
Borda Gianella, Warren
Espinoza Espinoza, Pablo
Tamariz Salazar, Sheyla

Periodismo

Castillo Bernal, Aldo
Castro Ramos, Lidia
Fernández Uribe, Karla
Jara Bendezú, Vincenzo
King Barrera, Guy
Menéndez Valdivia, Adrián
Moreno Custodio, Leslie
Rosas Mejía, Leslie
Urquiza Cabanillas, Diana
Villar Campos, Alberto

Publicidad

Alegre Gonzales, Orlando
Bachmann Barrios, Brian
Barrón Bravo, Christopher
Delaveaux Bárcenas, María Gracia
Flores Yamasato, Rodrigo
García Vélez, Jorge
Johnston Monteghirfo, María Gracia
Moreno Romero, Adriano
Penny Lanfranco, María Estefanía
Quiroga Deza, María
Revollar Ridoutt, Tania
Saavedra Barrientos, Daniel
Santivañez Alayo, Martin
Tinoco Cortez, Jean Franco
Vizcarra Coloma, Julio

Curso obligatorio común

Bertocchi Ramírez, Brunella
Chuquiano Sánchez, Patricia
De la Cruz Chaupiz, Lucas
Fernández Rivera, Johana
Finseth Leon, Elsie
Gómez Salazar, Mariana
Lovaton Espinel, María José
Marquina Vega, Orietta
Olivera Cárdenas, Luis
Prado Morante, Jorge Luis
Rodríguez González, Yolanda
Salcedo Chúmbez, María del Rosario
Zamalloa Lima, Ana Karen

Asesoras

Aguilar Sánchez, Aracelly
Del Águila Lao, Silvia
Escobar Cabral, Jenny

INTRODUCCIÓN

La Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación, en colaboración con el Instituto de Docencia Universitaria a través de su Área de Implementación Curricular, ha desarrollado esta guía docente para fomentar las habilidades colaborativas en las aulas de nuestra casa de estudio. Esta publicación es fruto del trabajo íntegro y cooperativo de las y los docentes participantes del Proyecto del Vicerrectorado Académico 2024 de nuestras cuatro carreras: Publicidad, Periodismo, Comunicación Audiovisual y Comunicación para el Desarrollo.

La guía práctica que presentamos ofrece un conjunto de actividades de aprendizaje diseñadas para cultivar las habilidades colaborativas de nuestros estudiantes que les permitan enfrentar los desafíos del mundo profesional. En este sentido, también es una apuesta por contribuir en la formación de excelencia y calidad en el que prime el espíritu de colaboración para el logro efectivo y eficiente de objetivos comunes en contextos de demandas cambiantes.

Invitamos a las y los docentes a explorar esta guía y a animarse a implementar estas estrategias para generar experiencias de aprendizaje cooperativo en sus aulas que enriquezcan la vida universitaria.

CONTENIDO

Presentación	6
1. ¿Qué son las competencias genéricas PUCP?	7
2. ¿Cómo entendemos las habilidades colaborativas?	8
3. ¿Cómo diseñar actividades para promover las habilidades colaborativas en nuestras clases?	9
4. ¿Cómo usar esta guía?	12
5. Mirar el aula: actividades que promueven las habilidades colaborativas de nuestros estudiantes.....	12
Comunicación audiovisual	13
Comunicación para el desarrollo	21
Periodismo	25
Publicidad	30
Curso obligatorio común	39
6. Conclusiones y recomendaciones.....	45
7. Anexos	47

Presentación

Esta guía de actividades ha sido elaborada pensando en aquellos docentes universitarios que buscan contribuir en el desarrollo de las habilidades colaborativas de sus estudiantes. En ella, se comparten los diseños de actividades de las y los docentes de las carreras de nuestra Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación que participaron activamente en el Proyecto VRAC 2024.

En la primera parte, presentamos información general sobre el modelo educativo PUCP y las competencias genéricas, así como sobre las habilidades colaborativas y su importancia en la formación de pregrado. En la segunda parte, quizás la más valiosa, socializamos las actividades que diseñaron e implementaron nuestros docentes. Se incluyen los datos del curso, los materiales o recursos requeridos, la secuencia didáctica de la actividad, y las evidencias de aprendizaje.

Esperamos que este recurso inspire la exploración de estrategias y actividades que propicien el aprendizaje cooperativo basado en el respeto de las ideas y el logro de objetivos comunes en la educación superior.

1. ¿Qué son las competencias genéricas PUCP?

Nuestra universidad tiene una propuesta institucional de formación por competencias, como compromiso con nuestros estudiantes y con las disposiciones normativas a nivel nacional e internacional. En esta línea, el modelo educativo desarrolla un conjunto de competencias genéricas propuestas en los perfiles de egreso de todas las carreras del pregrado.

Las competencias genéricas:

- son desempeños transversales que los estudiantes de nuestra Universidad demuestran cuando egresan;
- son incorporadas de manera explícita y transversal en los planes de estudios de todas las carreras profesionales;
- son desarrolladas a lo largo de las mallas curriculares como parte de las actividades formativas y evaluativas.

A continuación, se muestran las 6 competencias genéricas del modelo educativo PUCP:



2. ¿Cómo entendemos las habilidades colaborativas?

El campo laboral de los profesionales de las ciencias de la comunicación se caracteriza por su carácter eminentemente práctico y colaborativo para llevar a cabo acciones que exigen un trabajo coordinado, eficaz y eficiente entre los especialistas de cada área, ya sea en la realización audiovisual, o en proyectos publicitarios, periodísticos o de desarrollo. Por este motivo, los estudiantes de nuestras carreras no pueden concebir ni ejercer su labor solo de forma aislada.

Según la definición de habilidades comunicativas contempladas en el Modelo Educativo PUCP (2023), el o la estudiante:

Trabaja de manera colaborativa, con respeto a los demás, para el logro de un objetivo común. En el proceso, reconoce sus emociones y las de los demás, y actúa con empatía en sus relaciones interpersonales.

El desarrollo de las habilidades colaborativas en las y los estudiantes de la PUCP requiere dinámicas grupales guiadas por estrategias didácticas implementadas por las y los docentes para orientar, delegar responsabilidades, retroalimentar y evaluar el trabajo entre pares, con el objetivo de formar estudiantes autónomos y capaces de trabajar en equipo de manera efectiva.

La competencia de habilidades colaborativas tiene tres dimensiones según la propuesta de la universidad:



3. ¿Cómo diseñar actividades para promover las habilidades colaborativas en nuestras clases?

A continuación, se presenta una secuencia de pasos para el diseño de actividades de aprendizaje orientadas al desarrollo de las habilidades colaborativas de los estudiantes universitarios.

Primero: Define un propósito de aprendizaje.

En este primer momento, se recomienda que las actividades se piensen a partir de los resultados de aprendizaje declarados en el sílabo del curso. Algunas preguntas guía para definir el propósito de la actividad son:

- ¿Qué van a lograr/aprender los estudiantes con la actividad?
- ¿A qué resultado de aprendizaje del curso aporta la actividad que quiero diseñar?

Para garantizar la pertinencia pedagógica y la viabilidad de la actividad, será importante considerar los siguientes aspectos:

- El tiempo
- La cantidad de estudiantes
- El espacio del que se dispone
- Los saberes previos o requisitos de aprendizaje de los estudiantes
- Las características de los estudiantes: edad, generación, temas de interés, etc.

Segundo: Diseña con criterios de calidad.

Para diseñar una actividad de aprendizaje con intención pedagógica es oportuno seguir ciertos criterios que garanticen un diseño sólido y coherente para el desarrollo de la competencia genérica priorizada. En el siguiente cuadro, se comparten preguntas orientadoras por cada criterio utilizado en el marco del proyecto VRAC y en sintonía con el modelo educativo de nuestra Universidad:

DIMENSIONES	CRITERIOS	PREGUNTAS ORIENTADORAS
 Habilidades colaborativas	Alineación con la competencia genérica	¿Qué habilidad colaborativa se desarrolla mediante la actividad? - Organización para el cumplimiento de objetivos - Gestión de conflictos - Comunicación grupal asertiva
 Propósito de la actividad	Alineación con el o los RA del curso	¿Qué van a lograr/aprender los estudiantes con la actividad? ¿A qué resultado de aprendizaje del curso aporta?
 Evidencia o producto de aprendizaje	Evaluación auténtica	¿Qué producto/evidencia desarrollarán los estudiantes a partir de la actividad? ¿El desarrollo del producto o evidencia se enmarca en un contexto real y desafiante para la clase?
 Secuencia didáctica	Consistencia interna Dosificación del tiempo Indicaciones claras Interacción y colaboración de actores	¿La actividad propuesta posee una secuencia de acciones con tiempos asignados? ¿Durante la actividad hay interacciones entre estudiantes, con el/la docente, o con los materiales o el espacio?
 Retroalimentación efectiva	Evaluación auténtica Criterios e instrumentos de evaluación explícitos	¿Cómo brinda retroalimentación sobre el desarrollo de la actividad? ¿En qué momentos? ¿De qué manera se retroalimenta sobre las habilidades colaborativas durante la actividad? ¿Qué criterios/instrumentos de evaluación se emplean en la actividad?

Tercero: Prueba tu actividad diseñada.

Como en todo proceso de aprendizaje, las y los docentes validan sus diseños didácticos y obtienen aprendizajes significativos tanto de los resultados exitosos como de los aspectos que no funcionaron en el desarrollo de sus actividades. A través de la experiencia, se conoce la efectividad de las actividades planificadas, propiciando una práctica docente intrínsecamente reflexiva y adaptable. La disposición a la escucha activa y la receptividad a distintos puntos de vista durante la validación de la actividad de aprendizaje se presentan como elementos esenciales.

Cuarto: Reflexiona sobre tu práctica y ajusta.

Todas las actividades de aprendizaje son perfectibles. Los diseños implementados se nutren significativamente a partir de la reflexión personal del docente y los comentarios de estudiantes, colegas u otros actores involucrados (como directores de carrera). Esta práctica se enmarca en un proceso de evaluación formativa que, usualmente, se aplica en los estudiantes pero que también es oportuna para el desarrollo profesional docente. Por consiguiente, después de reflexionar, el siguiente paso es el ajuste del diseño de las actividades, consolidando un círculo virtuoso de mejora continua en el ejercicio de la docencia universitaria.

A manera de síntesis:



4. ¿Cómo usar esta guía?

Esta caja de herramientas está dirigida a docentes universitarios interesados en fomentar las habilidades colaborativas en sus estudiantes. Los invitamos a utilizarla como material de consulta durante la planificación de su labor docente en la formación de pregrado de la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación.

Hemos organizado la información por carreras y cursos. Encontrarán las actividades desarrolladas por los y las docentes que participaron en la elaboración de los resultados de aprendizaje (RA) de su curso, en el diseño de las actividades alineadas con los RA, y en la retroalimentación para su ajuste y validación.

5. Mirar el aula: actividades que promueven las habilidades colaborativas de nuestros estudiantes



CARRERA:

COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

1. CURSO: **NARRACIÓN AUDIOVISUAL**

Tipo de sesión:	Teórico-práctica	Nivel:	5
Responsable(s):	César Loli (docente) Nataly Vergara (jefa de práctica)	Duración:	5 sesiones
Nombre de la actividad	Diseño de conflictos		
Propósito de la sesión	Plantear el conflicto de su historia y socializarlo con su grupo, recibiendo y aportando retroalimentación		
Habilidad colaborativa que trabaja	- Comunicación asertiva - Gestión de conflicto - Organización para el cumplimiento de objetivos		
Resultados de aprendizaje del curso que se desarrollan con la actividad	RA1: Identifica conceptos narrativos de dramaturgia a partir de la revisión crítica individual y colaborativa en clases teóricas y prácticas. RA2: Analiza productos audiovisuales de ficción, aplicando los conceptos narrativos mediante un trabajo de reflexión colaborativo.		
Materiales o recursos adicionales			
- Proyector - Windows - Google Drive			
Secuencia de la actividad			
1. Presentación de la sesión y conexión con saberes previos El docente inicia la clase teórica mostrando el título de la diapositiva: «El paradigma de los 3 actos». Pregunta a los estudiantes sobre el significado de la palabra «paradigma» y toma en cuenta sus ideas anotándolas en la pizarra.			
2. Explicación de la teoría y presentación de la actividad colaborativa - El docente pide la participación de los estudiantes para desarrollar los conceptos teóricos relacionados con las partes de la historia. Previamente, les ha pedido ver las películas <i>El Padrino</i> y <i>Estación Central</i>. El docente menciona otras películas populares para generar más ejemplos. - Luego, el docente les explica el trabajo que deberán realizar de forma colaborativa: escribir un <i>storyline</i> y el diseño de los tres actos. Para lograrlo, les muestra el formato de trabajo en un Google Doc, ubicado en la plataforma Paideia. También ha colgado un ejemplo con la película <i>Estación Central</i>. - El docente concluye esta sesión resumiendo los puntos claves e incidiendo en el trabajo de la semana.			
Revisión del <i>storyline</i> - Este proceso continúa en la sesión de práctica. La profesora encargada retoma lo trabajado revisando y haciendo conexiones con los contenidos del curso. - También escribe en la pizarra unas preguntas para el análisis que harán los estudiantes: ¿el punto medio hace que la historia avance?, ¿el segundo <i>plot point</i> funciona?, ¿el clímax tiene fuerza? y ¿se resuelve el conflicto? - La jefa de práctica pide a cada estudiante que presente su <i>storyline</i>. Al finalizar, se retroalimentan entre compañeros mediante algunas preguntas: ¿el conflicto funciona al final? o ¿cambia la relación de los personajes? - Se genera el diálogo entre estudiantes y la jefa de práctica de manera horizontal. Se enfatiza las características importantes del <i>storyline</i> (claridad, sencillez, sin adornos y en tres actos) para dar la retroalimentación. - La jefa de práctica pide a los estudiantes pensar en el perfil de los personajes: biografía, familia, relaciones sociales, trabajo, característica dominante, debilidades, fortalezas, etc. - Se cierra la sesión con una puesta en común sobre la valoración de los procesos creativos de cada equipo.			
Evidencias de aprendizaje			
<i>Storyline</i> - Texto de tres actos - Películas seleccionadas			
Consejos prácticos			
- Se sugiere explicitar la aplicación de los conceptos teóricos en la redacción del conflicto de las historias. - Se debe fomentar el análisis de los trabajos realizados mediante una crítica constructiva.			

2. CURSO: **NARRACIÓN AUDIOVISUAL**

Tipo de sesión:	Teórico-práctica	Nivel:	5
Responsable(s):	Aurora Valdivieso (docente)	Duración:	3 sesiones
Nombre de la actividad	Análisis de películas en duplas		
Propósito de la sesión	Analizar una película y presentarla en una exposición		
Habilidad colaborativa que trabaja	• Comunicación asertiva • Gestión de conflicto • Organización para el cumplimiento de objetivos		
Resultados de aprendizaje del curso que se desarrollan con la actividad	RA1: Identifica conceptos narrativos de dramaturgia a partir de la revisión crítica individual y colaborativa en clases teóricas y prácticas. RA2: Analiza productos audiovisuales de ficción, aplicando los conceptos narrativos mediante un trabajo de reflexión colaborativo. RA3: Expone conceptos narrativos a través de la palabra oral, escrita y el uso de imágenes. RA4: Crea un guion de ficción, aplicando los principios de la narrativa audiovisual mediante el trabajo colaborativo, en base a una escucha activa, reflexión y retroalimentación asertiva.		
Materiales o recursos adicionales			
• Computadora y proyector • Presentaciones			
Secuencia de la actividad			
1. Presentación de la actividad • La docente inicia la sesión teórica promoviendo el trabajo colaborativo mediante la conformación de grupos para analizar la estructura de dos películas. • Los estudiantes deben analizar el estado inicial de la historia, primer <i>plot point</i>, el punto medio, segundo <i>plot point</i>, clímax y desenlace, todo en el marco de los tres actos narrativos. 2. Análisis de películas • De forma aleatoria, los estudiantes se reúnen en grupos de 3 o 4 integrantes. • Mientras los estudiantes analizan las películas, la docente se desplaza por el aula, acercándose a los equipos para observar avances, brindar indicaciones y atender dudas. • Durante las sesiones de práctica, el profesor encargado asesora y evalúa el avance de los análisis, brindando recomendaciones de mejora. 3. Exposiciones grupales • Finalmente, cada grupo realiza una presentación del análisis realizado sobre la sinopsis y estructura narrativa de la película. Se fomenta la discusión y coevaluación entre el grupo expositor y sus demás compañeros. • La presentación culmina con la retroalimentación para el grupo, en la que la docente y el jefe de práctica refuerzan los conceptos claves del curso.			
Evidencias de aprendizaje			
• Formato de presentación • Retroalimentación entre pares			

3. CURSO: **PRODUCCIÓN DE MEDIOS AUDIOVISUALES**

Tipo de sesión:	Teórica	Nivel:	6
Responsable(s):	Santiago Carpio (docente)	Duración:	1 sesión
Nombre de la actividad	Presentación final de los proyectos		
Propósito de la sesión	Sustentar la propuesta de producción y consideraciones con un profesional en ejercicio		
Habilidad colaborativa que trabaja	• Comunicación asertiva • Gestión de conflicto • Organización para el cumplimiento de objetivos		
Resultados de aprendizaje del curso que se desarrollan con la actividad	RA4: Elabora un preproyecto considerando la investigación realizada y la oportunidad de su viabilidad en el mercado audiovisual. RA5: Produce un <i>teaser</i> que muestre los principales elementos narrativos, estéticos y de lenguaje audiovisual de su propuesta teniendo en cuenta los recursos disponibles y el impacto en su público objetivo. RA6: Sustenta la viabilidad de su preproyecto ante un jurado profesional externo mediante un <i>pitch</i> estratégico.		
Materiales o recursos adicionales			
Presentaciones en PowerPoint o Canva			
Secuencia de la actividad			
1. Presentación de la dinámica • Al inicio de la sesión, se explica la dinámica de la presentación de los proyectos audiovisuales finales: cada grupo tendrá 10 minutos como máximo para convencer al jurado sobre la calidad de sus propuestas y su potencial para ser financiadas. • Se presenta al jurado invitado que evaluará las presentaciones de los proyectos. Son dos profesionales del audiovisual de vasta trayectoria que asignarán un puntaje a cada grupo, aplicando criterios de solidez técnica y narrativa, viabilidad, creatividad y efectividad del <i>pitch</i>. El docente del curso también forma parte del jurado. 2. Presentación de los proyectos • Cada grupo presenta su propuesta, para lo cual entregan un libro de producción que registra los aspectos técnicos y administrativos, proyectan un <i>teaser</i>, e intentan convencer al jurado sobre la viabilidad de sus películas. 3. Retroalimentación del jurado • Al término de cada presentación, el jurado realiza comentarios y preguntas y brinda sugerencias de mejora a cada equipo, compartiendo sus experiencias como profesionales del campo laboral audiovisual. • Los estudiantes responden las preguntas y argumentan sus respuestas en equipo para defender sus propuestas. • Al cierre de las presentaciones, el docente cierra la sesión agradeciendo a sus invitados y felicitando a los estudiantes por los esfuerzos desplegados. Las notas y la retroalimentación escrita se enviarán por Paideia.			
Evidencias de aprendizaje			
• Presentación del proyecto • Libro de producción • <i>Teaser</i> • Presentación final: <i>pitching</i>			
Consejos prácticos			
Se sugiere repasar los criterios de evaluación al inicio de la sesión para que los estudiantes los recuerden y alineen sus presentaciones procurando cumplirlos.			

4. CURSO: **PRODUCCIÓN DE MEDIOS AUDIOVISUALES**

Tipo de sesión:	Teórica	Nivel:	6
Responsable(s):	Jorge Valdivieso (docente)	Duración:	1 sesión
Nombre de la actividad	Desarrollo de <i>scouting</i> virtual		
Propósito de la sesión	Buscar la locación según criterios de dirección y producción a partir del desglose de un texto desde la perspectiva de la dirección de arte		
Habilidad colaborativa que trabaja	• Comunicación asertiva • Gestión de conflicto • Organización para el cumplimiento de objetivos		
Resultados de aprendizaje del curso que se desarrollan con la actividad	RA1: Evalúa de manera colaborativa y crítica los componentes narrativos, estéticos y de gestión en torno a los diferentes departamentos de producción para plasmarlos en un proyecto de obra audiovisual que genere un impacto positivo en el entorno.		
Materiales o recursos adicionales			
• Escenas de películas • Ficha de verificación de la propuesta de locación • Rúbrica de coevaluación de la propuesta de locación			
Secuencia de la actividad			
1. Debate colectivo a partir de escenas de películas • El docente inicia la sesión mostrando información correspondiente a la dirección de arte a partir de fragmentos de películas. Luego se debate con los estudiantes sobre la labor de la dirección de arte en los ejemplos visionados. • Durante el desarrollo de la actividad, los estudiantes toman apuntes y participan activamente en los debates, profundizando en sus ideas y conectando sus comentarios con el proyecto final del curso.			
2. Construcción de propuestas de locaciones • El docente explica con claridad las indicaciones sobre la actividad, la cual consiste en la construcción de una propuesta de <i>scouting</i> virtual en equipos. Los y las estudiantes deberán presentarla en clase para recibir los comentarios de sus compañeros.			
3. Monitoreo de la actividad • El docente monitorea a los diferentes equipos a través de visitas rotativas en las que resuelve dudas sobre el desarrollo de la actividad y verifica que las propuestas incluyan la aplicación de los contenidos y sean coherentes con los criterios para la selección de la locación. Mientras tanto, los y las estudiantes realizan preguntas y toman nota de las sugerencias del docente.			
4. Evaluación de las propuestas de locaciones • El docente presenta la ficha de verificación de la propuesta de locación, con la cual los estudiantes revisarán sus trabajos de manera autónoma, siguiendo los criterios de selección de locación. • Por último, los equipos de estudiantes completan la rúbrica de coevaluación sobre la propuesta de locaciones que construyeron guiados por el docente. Se hace énfasis en los componentes de organización para el logro de objetivos, la comunicación asertiva y la gestión de conflictos.			
Evidencias de aprendizaje			
• Participación en el debate sobre la labor de la dirección de arte • Propuesta grupal de locaciones			
Consejos prácticos			
Se sugiere enfatizar en los criterios que los estudiantes deben contemplar en su propuesta, tanto de gestión como aquellos vinculados con aspectos estéticos, narrativos y técnicos, y su interconexión.			

5. CURSO: **REALIZACIÓN DE AUDIO Y VIDEO**

Tipo de sesión:	Teórica	Nivel:	7
Responsable(s):	Paula Chávez (docente)	Duración:	1 sesión
Nombre de la actividad	Análisis de conceptos audiovisuales a través de escenas cinematográficas		
Propósito de la sesión	Explicar conceptos teóricos con escenas de películas		
Habilidad colaborativa que trabaja	• Comunicación asertiva • Gestión de conflicto • Organización para el cumplimiento de objetivos		
Resultados de aprendizaje del curso que se desarrollan con la actividad	RA1: Reconoce la estructura y recursos narrativos y expresivos en productos audiovisuales de forma crítica y creativa.		
Materiales o recursos adicionales			
• Escenas de películas o series • Ecran, proyector, computadora • Lecturas que aportan a los conceptos audiovisuales			
Secuencia de la actividad			
Nota: Antes de la clase, la docente ha encargado la lectura obligatoria de un texto.			
1. Conformación de equipos y presentación de la actividad			
• La docente forma los grupos de manera aleatoria: asigna a cada estudiante un número del 1 al 4 y pide que se reúnan según el número asignado. • Luego, indica a cada grupo un concepto extraído de la lectura encargada en la sesión anterior. Les pide que lo discutan y que seleccionen una escena de una película o serie en la que ese concepto se vea reflejado.			
2. Trabajo colaborativo			
• Los estudiantes conversan sobre el concepto desarrollado en la lectura, intercambian perspectivas mientras la docente monitorea los avances de cada grupo. • Cada equipo realiza la búsqueda de escenas de películas que representen el concepto de la lectura y seleccionan una como resultado de un consenso entre los integrantes del grupo.			
3. Presentación de escenas y retroalimentación			
• Después, la docente invita a cada grupo a presentar la escena elegida a toda la clase y, al término de esta, realizan una breve reflexión sobre los conceptos trabajados en las clases teóricas. • Al final, la docente sintetiza las ideas más importantes y reconoce el buen trabajo de los equipos.			
Evidencias de aprendizaje			
• Exposición grupal del análisis del concepto • Escenas de películas o series			

6. CURSO: **REALIZACIÓN DE AUDIO Y VIDEO**

Tipo de sesión:	Práctica	Nivel:	7
Responsable(s):	Luis Domínguez (jefe de práctica)	Duración:	4 sesiones
Nombre de la actividad	Ejercicio de representación de personajes y puntos de vista		
Propósito de la sesión	Elaborar dos videos con la misma historia desde puntos de vista narrativos de dos personajes diferentes		
Habilidad colaborativa que trabaja	• Comunicación asertiva • Gestión de conflicto • Organización para el cumplimiento de objetivos		
Resultados de aprendizaje del curso que se desarrollan con la actividad	RA2: Ejecuta las áreas básicas que componen el quehacer audiovisual: fotografía, sonido, montaje, diseño de producción, dirección y producción de manera colaborativa y organizada, adaptándose a los imprevistos y resolviendo de forma consensuada los conflictos. RA3: Crea historias de ficción cortas que incluya las diversas etapas de realización audiovisual (preproducción, rodaje y postproducción), de forma integrada entre los miembros del equipo, gestionando el tiempo y los imprevistos eficientemente.		
Materiales o recursos adicionales			
• Equipos de grabación • Equipos de edición			
Secuencia de la actividad			
1. Presentación del proyecto • Se explica en qué consiste la actividad sobre el punto de vista narrativo: cada grupo debe producir dos cortometrajes que demuestren cómo una misma escena puede presentarse desde dos puntos de vista diferentes. • Luego, se les pide a los estudiantes que conversen sobre los roles en el equipo con el fin de que cada uno lidere una de las áreas de la realización audiovisual. Ellos deciden la caracterización del personaje, tomando en cuenta la edición, el video, la dirección, el sonido, entre otros elementos. 2. Desarrollo del proyecto • Los estudiantes elaboran guiones tentativos, y el jefe de práctica los revisa, los retroalimenta y guía la elaboración de sus planes de producción. Esta primera etapa abarca los avances del guion, el plan de producción y el guion técnico. • Los estudiantes, monitoreados por el jefe de práctica, graban sus escenas según su plan de rodaje. Cada grupo ejecuta su plan de manera que se evidencian claramente los roles asumidos dentro del equipo. 3. Revisión del primer avance • En la sala de edición, se brinda retroalimentación sobre los avances de cada equipo y se presenta los criterios de evaluación del proyecto. El jefe de práctica evalúa los resultados de cada equipo con énfasis en si el grupo incluyó las sugerencias en la edición, de modo que se distingan los dos puntos de vista. 4. Presentación final de videos • En uno de los estudios de TV, cada grupo presenta sus videos, y recibe comentarios de la docente de la parte teórica del curso, del jefe de práctica y de sus compañeros. Además, se evalúan los logros, se comenta el detrás de cámara y se comparten experiencias vividas durante las sesiones de práctica.			
Evidencias de aprendizaje			
Dos cortometrajes por grupo			
Consejos prácticos			
Se sugiere enfatizar en los criterios que deben considerar los estudiantes para el trabajo colaborativo, por ejemplo, cumplir con el rol asignado para lograr los productos audiovisuales. Algunas preguntas guía para la reflexión grupal pueden ser: • ¿Cuál fue mi rol en las distintas etapas de realización audiovisual? • ¿Cómo me sentí en el proceso? • ¿Cómo puede potenciarse el trabajo colaborativo de mi equipo?			

7. CURSO: **REALIZACIÓN DE AUDIO Y VIDEO**

Tipo de sesión:	Teórico-práctica	Nivel:	7
Responsable(s):	• Pavel Solís (docente) • Maribel Martínez (jefa de práctica) • Tania Loza (jefa de práctica)	Duración:	6 sesiones

Nombre de la actividad	Corto de creación libre
Propósito de la sesión	Producir un cortometraje original en equipo
Habilidad colaborativa que trabaja	• Comunicación asertiva • Gestión de conflicto • Organización para el cumplimiento de objetivos
Resultados de aprendizaje del curso que se desarrollan con la actividad	RA1: Identifica la estructura y recursos narrativos y expresivos en productos audiovisuales de forma crítica y creativa. RA2: Crea historias de ficción cortas que incluyan el proceso de preproducción, rodaje y postproducción, de manera colaborativa y organizada, adaptándose a los imprevistos y resolviendo de forma consensuada los conflictos. RA3: Ejecuta las áreas básicas que componen el quehacer audiovisual: fotografía, sonido, montaje, diseño de producción, dirección y producción, de forma integrada entre los miembros del equipo y gestionando el tiempo y los imprevistos eficientemente.

Materiales o recursos adicionales
• Guiones • Equipos de grabación • Sala de edición

Secuencia de la actividad
1. Presentación de la actividad • En la sesión teórica, el docente explica los lineamientos del proyecto de realización de un cortometraje y brinda sugerencias para la selección del guion o historia. • Los estudiantes se organizan en grupos para elegir el rol que desempeñarán: productor, director, editor, director de fotografía y cámara, director de arte, y sonidista. 2. Desarrollo del proyecto • El docente asesora a cada equipo, pidiéndole a los estudiantes que revisen referentes y realicen entrevistas para proponer, a partir de esta búsqueda, ajustes técnicos, tipos de locaciones y espacios, así como música para su trabajo. • Los estudiantes avanzan sus guiones durante la sesión. Al finalizar la actividad, organizan y coordinan sus tareas para la semana. • En las siguientes semanas, los estudiantes finalizan el guion y presentan una propuesta al docente, quien retroalimenta las propuestas de cada grupo. 3. Ensayos y edición • En las clases prácticas, los y las estudiantes realizan ensayos con los actores elegidos a partir de un proceso de <i>casting</i>. Los estudiantes que cumplen el rol de directores coordinan con los actores sobre las escenas de la historia. • En cada ensayo, los estudiantes se familiarizan con los equipos de grabación. • Durante el trabajo en las salas de edición, las docentes a cargo de las prácticas motivan a los estudiantes a aplicar y perfeccionar sus habilidades en la edición audiovisual, guiándolos en la integración de elementos narrativos, visuales y sonoros para crear un producto final de calidad. 4. Presentación del proyecto • En la última sesión, los y las estudiantes presentan su corto editado. Este es el resultado del esfuerzo conjunto: cada integrante del equipo aportó desde sus habilidades individuales para lograr un producto final que refleje su trabajo colaborativo. • El equipo docente retroalimenta cada uno de los cortometrajes, brindando comentarios sobre el proceso y el resultado final.

Evidencias de aprendizaje
Cortometrajes

Consejos prácticos
Se recomienda establecer criterios de evaluación del producto audiovisual y monitorear su cumplimiento en distintos momentos del desarrollo del proyecto: originalidad del tema, tono y coherencia narrativa, tipo de ritmo de montaje, propuesta del diseño de producción y arte, nitidez y diseño de banda sonora, composición y texto de estructura visual, entre otros.



CARRERA:

**COMUNICACIÓN
PARA EL
DESARROLLO**

1. CURSO: **COMUNICACIÓN INTERCULTURAL**

Tipo de sesión:	Teórico – práctica	Nivel:	6
Responsable(s):	• Pablo Espinoza (docente) • Sheyla Tamariz (jefa de práctica)	Duración:	8 sesiones
Nombre de la actividad	Festival intercultural		
Propósito de la sesión	Presentar una propuesta de investigación en un espacio de intercambio intercultural como cierre del curso.		
Habilidad colaborativa que trabaja	• Comunicación asertiva • Gestión de conflicto • Organización para el cumplimiento de objetivos		
Resultados de aprendizaje del curso que se desarrollan con la actividad	RA4: Comunica respetuosamente sus ideas y propuestas al grupo para alcanzar consensos durante el desarrollo de una tarea o proyecto en equipo. RA5: Construye, de forma colaborativa, productos comunicacionales que respondan a las demandas de reconocimiento de grupos culturalmente diversos.		
Materiales o recursos adicionales			
• Guía o pauta para el desarrollo de la investigación • Guía para la exposición • Pautas para entregas e intercambios en el proceso • Formulario de coevaluación en Google Forms • Bitácora en línea			
Secuencia de la actividad			
1. Presentación de la actividad • En la sesión teórica, el docente presenta la ruta para el trabajo final del curso, en el que los y las estudiantes aplicarán los conceptos y fundamentos del curso desarrollados durante las primeras semanas de clase.			
2. Asesoría grupal • En las clases de práctica, la profesora encargada explica la dinámica de las asesorías, en la que las y los estudiantes trabajarán en grupos, mientras ella los asesora de forma personalizada. • Cada grupo comenta su tema y su avance. Este incluye contactos y búsqueda de información sobre su tema de investigación. Las asesorías se dan durante al menos tres sesiones.			
3. Desarrollo de la guía de trabajo • Durante las asesorías, los grupos completan una guía de trabajo que contiene los siguientes aspectos: bibliografía, grupo especialista externo entrevistado, mensajes clave, recursos y distribución de tareas. • Durante esta etapa, el rol de la jefa de práctica es supervisar el proceso, resolver dudas y brindar orientación.			
4. Presentación del prototipo • En la siguiente sesión, los grupos presentan un prototipo de la presentación final de su trabajo y la jefa de práctica brinda asesorías. También se lleva a cabo una coevaluación entre los miembros de cada equipo, así como comentarios entre grupos para fortalecer la comunicación asertiva y propositiva de las y los estudiantes.			
5. Presentación del trabajo final • En la última sesión, los grupos presentan se presentan sus trabajos de investigación en una dinámica de diálogo intercultural. Cada grupo dispone de un área del aula para exponer su trabajo de manera creativa, incentivando la participación y diálogo con sus demás compañeros. Los grupos, el docente y la jefa de práctica van rotando para visitar cada estación y se fomenta la interacción entre estudiantes y docentes.			
6. Retroalimentación • La jefa de práctica emplea un instrumento de coevaluación de la actividad a partir de un formulario de Google Forms, así como la bitácora en línea para evaluar permanentemente los aprendizajes de las y los estudiantes.			
Evidencias de aprendizaje			
• Presentación final • Formularios de Google • Bitácora en línea • Pauta o guía para evaluación grupal (aprendizajes, aportes, evaluación entre pares)			
Consejos prácticos			
Se recomienda insistir en la dinámica interactiva de las sesiones para promover la participación. El encuentro y el diálogo son fundamentales en la propuesta del curso y sus actividades.			

2. CURSO: **COMUNICACIÓN INTERCULTURAL**

Tipo de sesión:	Práctica	Nivel:	6
Responsable(s):	Sheyla Tamariz (jefa de práctica)	Duración:	1 sesión
Nombre de la actividad	Etnografía familiar: recuperando nuestras raíces		
Propósito de la sesión	Presentar la etnografía familiar personal en grupos pequeños		
Habilidad colaborativa que trabaja	• Comunicación asertiva • Gestión de conflicto • Organización para el cumplimiento de objetivos		
Resultados de aprendizaje del curso que se desarrollan con la actividad	RA4: Investiga con respaldo académico las razones y condiciones que sustentan los factores de desigualdad, tales como el racismo, la discriminación múltiple y la inequidad en la sociedad peruana.		
Materiales o recursos adicionales			
Bitácora digital			
Secuencia de la actividad			
1. Presentación de la actividad • La jefa de práctica muestra un mapa del Perú para que los estudiantes tracen sus historias personales y propone la elaboración de líneas de tiempo que apoyen la narrativa de sus historias. • Durante esta introducción, se presenta los criterios de evaluación y plantea preguntas que orienten las conversaciones entre los estudiantes. 2. Asesorías grupales • En grupos pequeños, los y las estudiantes comparten su presentación creativa con los resultados de su etnografía familiar. Utilizan diversos recursos, como videos, comida, fotografías, accesorios, etc. • Durante estos espacios de diálogo colaborativo, los grupos formulan preguntas para comprender mejor las historias de sus pares. La jefa de práctica les ofrece ideas de preguntas para la reflexión colaborativa sobre sus historias y fomenta la organización grupal. 3. Retroalimentación • En plenaria, la jefa de práctica recopila algunas ideas propuestas y comparte los diferentes mapas etnográficos trazados. Además, resalta eventos históricos comunes identificados, primero entre las historias de cada grupo y luego en general. • Finalmente, se resalta algunos aspectos de las etnografías y cómo se relacionan. Para cerrar la actividad, las líneas de tiempo se exhiben en el aula.			
Evidencias de aprendizaje			
Presentaciones creativas de las líneas de tiempo de su etnografía familiar			

3. CURSO: **DIAGNÓSTICO Y ESTRATEGIA COMUNICACIONAL**

Tipo de sesión:	Teórica	Nivel:	6
Responsable(s):	José Arévalo (docente)	Duración:	1 sesión
Nombre de la actividad	Identificación y mapeo de actores		
Propósito de la sesión	Analizar un contexto e identificar a los actores sociales que intervienen en él		
Habilidad colaborativa que trabaja	• Comunicación asertiva • Gestión de conflicto • Organización para el cumplimiento de objetivos		
Resultados de aprendizaje del curso que se desarrollan con la actividad	RA1: Realiza un mapeo de actores entendiendo las dinámicas de poder y las relaciones entre los actores en los diferentes escenarios de los proyectos de desarrollo. RA3: Diseña una estrategia de comunicación para alcanzar objetivos organizacionales de mediano y largo plazo desde una mirada holística y de procesos. RA4: Realiza un diagnóstico de comunicación utilizando las herramientas metodológicas, habilidades de comunicación efectiva y técnicas para identificar los problemas estratégicos de comunicación en proyectos de desarrollo actuando de forma colaborativa.		
Materiales o recursos adicionales			
• Casos • Rúbrica de evaluación			
Secuencia de la actividad			
Nota: Previamente, las y los estudiantes han realizado la lectura sobre la propuesta metodológica de mapeo de actores y se encuentran trabajando en un proyecto de desarrollo. 1. Presentación de la sesión • El docente explica los cuatro niveles de diagnóstico: comunicación de la organización, identificación de los <i>stakeholders</i>, perfil del público, e identificación de los espacios y medios de comunicación. • Resalta la identificación de los <i>stakeholders</i> y explica la relevancia del mapeo de actores a través de casos. • Durante la sesión, el docente involucra a los estudiantes y sus proyectos mediante preguntas. 2. Trabajo colaborativo • El docente pide a los y las estudiantes que se organicen en equipos de investigación de cinco integrantes cada uno para realizar un mapeo de actores simulado. Cada grupo deberá organizarse para completar la matriz de doble eje de cercanía y poder, y preparar una presentación para compartir sus hallazgos. 3. Presentación de los casos • Dos de los estudiantes de cada grupo presentan lo desarrollado al resto de la clase; luego, los otros tres responden las preguntas del docente y de sus compañeros. • El docente brinda su opinión sobre lo presentado, señala los puntos claves y analiza si todos los actores están ubicados correctamente en el mapa. Gracias a la rúbrica de evaluación, los y las estudiantes podrán verificar el avance de sus trabajos.			
Evidencias de aprendizaje			
Presentaciones de mapeo de actores			



CARRERA:

PERIODISMO

1. CURSO: **REGISTRO AUDIOVISUAL PARA PERIODISMO**

Tipo de sesión:	Teórica	Nivel:	6
Responsable(s):	Aldo Castillo (docente)	Duración:	2 sesiones
Nombre de la actividad	Propuesta creativa de microprograma digital		
Propósito de la sesión	Presentar los puntos básicos de la propuesta creativa de lo que será su futuro microprograma		
Habilidad colaborativa que trabaja	• Comunicación asertiva • Gestión de conflicto • Organización para el cumplimiento de objetivos		
Resultados de aprendizaje del curso que se desarrollan con la actividad	RA3: Elabora productos audiovisuales utilizando herramientas de registro audiovisual, como cámaras de video, grabadoras de audio y equipos de iluminación, así como <i>software</i> de posproducción de audio y video, de forma colaborativa.		
Materiales o recursos adicionales			
PowerPoint con recursos audiovisuales y rúbricas			
Secuencia de la actividad			
Esta sesión es una continuación del proyecto «Microrreportaje».			
1. Conexión con conocimientos previos y presentación de la actividad			
• El docente brinda una guía de preguntas orientadoras y los y las estudiantes dialogan de forma breve y voluntaria sobre su proceso de producción. Esa guía incluye conceptos clave de la sesión. • El docente proyecta el video de un microrreportaje periodístico para resaltar elementos importantes. Luego, genera un diálogo entre sus estudiantes sobre los tipos de reportaje: descriptivos, narrativos y demostrativos.			
2. Reflexión y balance			
• En sesiones previas, el docente ha organizado los grupos de trabajo y ha determinado los roles que se requieren para la elaboración de un microprograma. En esta sesión, cada estudiante reflexiona acerca de cómo ha desempeñado su rol durante la elaboración del reportaje, señalando tanto las fortalezas como las oportunidades de mejora. La reflexión se escribe en un texto de 600 palabras.			
3. Exposición de avances			
• Los estudiantes se posicionan en un rol de escucha activa (<i>laptops</i> cerradas, dispositivos guardados) para prestar atención al grupo que se presentará. • El docente brinda un feedback específico sobre la base de los objetivos, el elemento principal del programa y la justificación basada en fuentes. • El docente retroalimenta y califica utilizando una rúbrica de evaluación con criterios específicos que los estudiantes conocen desde clases previas.			
Evidencias de aprendizaje			
• Presentación de alto impacto en grupos, en la que los estudiantes muestran los primeros puntos de la propuesta creativa del microprograma • Reflexión escrita sobre el cargo ocupado por cada estudiante • Presentación de alto impacto en grupos de la propuesta creativa sobre un microprograma digital (en PPT u otro documento)			

2. CURSO: **REGISTRO AUDIOVISUAL PARA PERIODISMO**

Tipo de sesión:	Práctica	Nivel:	6
Responsable(s):	• Diana Urquiza (jefa de práctica) • Leslie Moreno (jefa de práctica)	Duración:	1 sesión
Nombre de la actividad	Introducción al manejo de equipos audiovisuales para periodismo		
Propósito de la sesión	Manejar equipos audiovisuales para el periodismo, y revisar la estructura del guión y el borrador de preguntas para la entrevista		
Habilidad colaborativa que trabaja	• Comunicación asertiva • Gestión de conflicto • Organización para el cumplimiento de objetivos		
Resultados de aprendizaje del curso que se desarrollan con la actividad	RA2: Elabora productos audiovisuales utilizando herramientas de registro audiovisual, como cámaras de video, grabadoras de audio y equipos de iluminación, así como <i>software</i> de postproducción de audio y video. RA3: Realiza estas tareas tanto de forma individual como colaborativa, considerando el cargo que les corresponde o adaptándose a contextos cambiantes.		
Materiales o recursos adicionales			
• Excel con recursos audiovisuales y rúbricas • Cuentas Adobe • Laboratorios			
Secuencia de la actividad			
Esta sesión es una continuación del proyecto «Microrreportaje».			
1. Recojo de los materiales			
• La profesora encargada, orienta a los estudiantes sobre el proceso detallado para recoger los materiales. Incluye la lista de estos junto con observaciones, formatos y permisos necesarios, y la explicación sobre cómo verificar si presentan algún defecto. Subraya la importancia del cuidado de los materiales. • Luego se presenta y modela el uso de un checklist detallado sobre el uso adecuado de los equipos.			
2. Retroalimentación de los entregables			
• Previo al uso de los equipos, los estudiantes presentan sus avances; estos incluyen el plan de rodaje y el borrador de preguntas para los entrevistados. La profesora encargada retroalimenta la estructura del reportaje y sus componentes. • Se motiva a los estudiantes a pensar en el ambiente para la entrevista y en los equipos necesarios para lograr los resultados deseados.			
3. Distribución de roles y funciones			
• Se invita a los estudiantes a revisar la sección del sílabo donde se encuentra el resultado de aprendizaje que están trabajando. Posteriormente, revisan la parte del sílabo del curso donde se encuentra detallado el proyecto actual. En esta descripción, se encuentran los roles y funciones que los estudiantes pueden asumir, por ejemplo: Todos: Aportan ideas, generan conceptos y participan en la creación de contenidos durante la preproducción, realización y posproducción. Cámara: Composición del encuadre. Correcta exposición. Cobertura de acciones y reacciones. Uso del lenguaje audiovisual para aportar a la comprensión del tema y la identidad del reportaje. • Mientras los estudiantes revisan los roles, la profesora encargada comparte ejemplos de cada uno de estos. Se genera el diálogo y discusión para la distribución de responsabilidades y la profesora actúa como mediadora para la toma de decisiones de forma democrática.			
4. Uso y guardado de materiales			
• Se modela detalladamente el uso, manejo y armado de los equipos, como cámaras, luces y sistemas de sonido, mientras los estudiantes manipulan los equipos y les toman fotografías como ayudamemoria. • Luego los estudiantes usan la cámara, sonido e iluminación para grabar unas tomas a uno de sus compañeros. Durante la puesta en acción, la profesora encargada guía y modela algunas técnicas eficaces en el manejo de estos equipos. • Los estudiantes guardan todos los equipos bajo la supervisión y asesoría de la profesora, y responden un cuestionario en Google Forms a modo de evaluación formativa sobre los aprendizajes del día.			
Evidencias de aprendizaje			
• Tomas de las grabaciones de sus compañeros • <i>Checklist</i> sobre el uso de equipos • Cuestionario de aprendizajes en formato virtual (Google Form)			

3. CURSO: **PERIODISMO RADIAL**

Tipo de sesión:	Teórica-práctica	Nivel:	7
Responsable(s):	Adrián Menéndez (docente)	Duración:	2 sesiones
Nombre de la actividad	Presentación de proyectos de programas		
Propósito de la sesión	Presentar programas radiofónicos grupales, y fomentar la retroalimentación entre pares y el aprendizaje colaborativo		
Habilidad colaborativa que trabaja	• Comunicación asertiva • Gestión de conflicto • Organización para el cumplimiento de objetivos		
Resultados de aprendizaje del curso que se desarrollan con la actividad	RA5: Demuestra tolerancia, respeto y asertividad en la preproducción, producción y emisión de mensajes tanto con su equipo como con la audiencia.		
Materiales o recursos adicionales			
• Entregables de cada equipo: cuñas, sweeper, jingle, elementos gráficos como cintillo, logos, entre otros • PPT del equipo (opcional) • Reforzadores de conducta como chocolates (opcional)			
Secuencia de la actividad			
1. Coordinaciones antes de la sesión • El docente coordina con el estudiante delegado para que se comunique la asistencia obligatoria a la dinámica de plenaria que tendrá la sesión. • Se publica en Paideia una lectura previa sobre «Consejos para comunicar en radio», que los estudiantes utilizarán para la presentación de sus programas radiofónicos. Los estudiantes leen este texto de manera autónoma y preparan los insumos de la presentación de sus proyectos desarrollados en las clases prácticas. • El docente comparte un formato para orientar a los estudiantes sobre la estructura de la presentación.			
2. Presentación de proyectos • El docente brinda las indicaciones de la actividad: el tiempo estimado por grupo y la opción de emplear PPT o audios, y la importancia de prestar atención a las presentaciones para ofrecer retroalimentación y realizar preguntas constructivas. • Cada equipo presenta su proyecto de programa radial mediante la dinámica de <i>elevator pitch</i> (estrategia para vender la idea del programa). Los demás estudiantes anotan sugerencias. • Después de cada presentación, se abre un espacio para que los estudiantes retroalimenten a los equipos de manera asertiva. Luego el docente retoma esas intervenciones, las sintetiza y brinda su opinión. • Opcional: El docente entrega reforzadores positivos luego de cada presentación.			
3. Cierre (durante la sesión) • Al finalizar la sesión, los estudiantes reflexionan y explicitan los aspectos que mejorarán en sus proyectos de radio siguiendo las sugerencias brindadas por toda la clase. • El docente resume y refuerza los comentarios de los estudiantes.			
4. Trabajo autónomo (después de la sesión) • Los estudiantes incorporan algunas sugerencias en sus programas radiales durante sus clases prácticas. • Los jefes de práctica brindan retroalimentación para la mejora continua desde un diálogo horizontal.			
Evidencias de aprendizaje			
• Presentación de cada grupo: PPT o audios • Retroalimentación oral entre pares • Comentarios finales de reflexión			
Consejos prácticos			
• Verificar que tengan el proyecto y el guion del programa • Identificar roles de trabajo en cada grupo • Reforzar positivamente los comentarios y las sugerencias emitidos de forma asertiva durante la clase			

4. CURSO: **PERIODISMO TELEVISIVO**

Tipo de sesión:	Teórico – práctico	Nivel:	7
Responsable(s):	• Alberto Villar (docente) • Vincenzo Jara (jefe de práctica) • Lidia Castro (jefe de práctica)	Duración:	5 sesiones

Nombre de la actividad	Pauta y grabación del noticiero
Propósito de la sesión	Elaborar la estructura informativa de un noticiero mediante el trabajo en equipo de los estudiantes para producir un micronoticiario
Habilidad colaborativa que trabaja	• Comunicación asertiva • Gestión de conflicto • Organización para el cumplimiento de objetivos
Resultados de aprendizaje del curso que se desarrollan con la actividad	RA1: Valora contenidos televisivos a partir de una jerarquización lógica de ideas, asumiendo una postura crítica e identificando estructuras y recursos narrativos audiovisuales. RA2: Produce historias utilizando el lenguaje de la televisión, aprovechando con eficacia recursos audiovisuales y asumiendo una postura crítica en el proceso. RA3: Maneja equipos audiovisuales en coherencia con el tipo de contenido a transmitir, organizando las tareas y roles con el equipo de producción.

Materiales o recursos adicionales
• Formulario de coevaluación • Pautas para la estructura del micronoticiario • Estudios de grabación

Secuencia de la actividad
1. Presentación de la actividad • El docente introduce la actividad explicando cómo es la estructura de un noticiero. Para ello, se emplea un Excel, así como ejemplos sobre la preparación de un programa. 2. Trabajo en equipos con retroalimentación simultánea • Los estudiantes trabajan en equipos asignados. Cada estudiante ocupa un rol con función y metas claras: conductor, camarógrafo, editor, director o productor. • Se dan indicaciones para que los estudiantes armen la estructura de un noticiero. Además, se facilita una ficha con pautas orientadoras. 3. Argumentación del perfil del noticiero • Los y las estudiantes deben justificar los recursos y elementos audiovisuales incluidos en la pauta del noticiero. • El docente resalta la importancia de estos elementos para construir historias capaces de movilizar la opinión de los espectadores; para ello, utiliza reportajes con temáticas que movilizan emocionalmente a la audiencia. 4. Retroalimentación • El docente se encarga de que todos los integrantes aporten a sus equipos, mediante preguntas sobre el trabajo colaborativo. Además, fomenta entre sus estudiantes la postura crítica, basada en opiniones sustentadas. • El docente genera un espacio de autoevaluación para que cada estudiante reflexione sobre el avance de sus productos. 5. Trabajo en campo • Esta etapa sucede en las clases prácticas. Los estudiantes deben manejar los equipos para la grabación del noticiero. • Los estudiantes se encargan de la grabación del noticiero y de la autoevaluación de sus avances en el proyecto. • Los estudiantes realizan una pauta del noticiero que grabarán y la ensayan en dos clases prácticas. Luego realizan un ensayo general y, finalmente, graban el noticiero en vivo como examen final. 6. Evaluación del trabajo colaborativo • Al finalizar la actividad, durante las clases teóricas, los estudiantes completan la ficha de coevaluación para sus compañeros. • El docente revisa la coevaluación y realiza la evaluación final del noticiero.

Evidencias de aprendizaje
• Pauta de un programa informativo (archivo de Word, bosquejo) • Grabación de conducción del noticiero (presentación del conductor) • Ficha de coevaluación

Consejos prácticos
• La pauta del noticiero debe estar lista antes del primer ensayo. • Los estudiantes deben asumir con responsabilidad sus roles, para lo cual es clave el monitoreo del equipo docente. • Los estudiantes deben reservar los equipos con anticipación.



CARRERA:

PUBLICIDAD

1. CURSO: **RAZONAMIENTO CREATIVO PARA PUBLICIDAD**

Tipo de sesión:	Teórica	Nivel:	5
Responsable(s):	Tania Revollar (docente)	Duración:	1 sesión
Nombre de la actividad	Feedbacks constructivos		
Propósito de la sesión	Crear <i>feedbacks</i> constructivos sobre los avances de los proyectos		
Habilidad colaborativa que trabaja	• Comunicación asertiva • Gestión de conflicto • Organización para el cumplimiento de objetivos		
Resultados de aprendizaje del curso que se desarrollan con la actividad	RA3: Colabora eficazmente en equipo para desarrollar proyectos publicitarios y/o comunicacionales, demostrando habilidades de liderazgo, gestión del tiempo y resolución creativa de problemas durante las sesiones teóricas y prácticas.		
Materiales o recursos adicionales			
• PowerPoint • Coevaluación en formato de Google Form • Rúbrica de evaluación del proyecto • Juego de mesa creado por los estudiantes			
Secuencia de la actividad			
1. Previo al inicio de la actividad: logística para la presentación • Las y los estudiantes presentan su juego de mesa antes de la evaluación final. Para esta presentación, deben considerar la rúbrica de evaluación que la docente explicó en una sesión anterior. • Además, al iniciar la sesión, todas las presentaciones en PowerPoint (PPT) deben estar abiertas o haber sido enviadas al correo de la docente, según las indicaciones proporcionadas.			
2. Exposición de avances finales • Cada equipo cuenta con un máximo de cinco minutos para exponer sus avances. Luego escuchan los comentarios y responden las preguntas de los otros grupos, así como la retroalimentación técnica de la docente.			
3. Espacio de trabajo colaborativo • Al final de cada presentación, los miembros del equipo reflexionan y conversan con la docente sobre su proceso de trabajo colaborativo a partir de la siguiente pregunta: ¿Qué tareas y/o roles ha cumplido cada integrante hasta el momento? • La docente media el diálogo promoviendo un espacio seguro, honesto y respetuoso entre los integrantes de cada grupo.			
4. Evaluación anónima • Finalmente, cada grupo responde un formulario en Google Form anónimo de autoevaluación y coevaluación durante la semana. De esta forma, se genera una evaluación para mejorar el trabajo colaborativo.			
Evidencias de aprendizaje			
• Reflexión oral sobre el trabajo colaborativo • Google Form con respuestas de los y las estudiantes			

2. CURSO: **RAZONAMIENTO CREATIVO PARA PUBLICIDAD**

Tipo de sesión:	Práctica	Nivel:	5
Responsable(s):	María Gracia Delaveaux (jefa de práctica)	Duración:	1 sesión
Nombre de la actividad	Actuamos SBI (situation-behavior-impact)-teatro del oprimido		
Propósito de la sesión	Plantear una situación común de trabajo colaborativo con ciertos problemas para que la audiencia cambie el final o intervenga		
Habilidad colaborativa que trabaja	- Comunicación asertiva - Gestión de conflicto - Organización para el cumplimiento de objetivos		
Resultados de aprendizaje del curso que se desarrollan con la actividad	RA3: Colabora eficazmente en equipo para desarrollar proyectos publicitarios y/o comunicacionales, demostrando habilidades de liderazgo, gestión del tiempo y resolución creativa de problemas durante las sesiones teóricas y prácticas. RA4: Aplica técnicas de razonamiento creativo y animación sociocultural para la creación, desarrollando habilidades expresivas e improvisación para generar soluciones innovadoras.		
Materiales o recursos adicionales			
- Libreta de notas - Aula con espacio libre y disposición de sillas para la dinámica de reflexión			
Secuencia de la actividad			
1. Conexión con conocimientos previos - Se inicia la sesión recopilando los conocimientos de las y los estudiantes sobre los contenidos abordados en la clase anterior. 2. Presentación de la actividad - Se introduce la dinámica SBI-teatro del oprimido: la dramatización de una situación común dentro del trabajo colaborativo con ciertos conflictos. La audiencia deberá modificar el desenlace o intervenir en la escena. - Para ello, la profesora encargada solicita seis personas voluntarias, quienes reciben la siguiente indicación: «Te comunican que serás parte de la creación de una campaña publicitaria por lo que te unirás a un grupo de trabajo. Luego de varias jornadas, te sientes fastidiada/o porque no todos trabajan igual, no se comprometen como tú en tiempo, ideas, ejecución, etc.» - Posteriormente, se pide a los estudiantes que propongan una solución para la escena. 3. Reflexión sobre la dinámica - Para finalizar, se dialoga con las y los estudiantes mediante las siguientes preguntas: ¿qué pasó?, ¿qué otro final pudo tener la escena?, ¿han vivido situaciones similares?, ¿cómo se sintieron?, ¿con qué se quedan de esta experiencia para próximas situaciones similares? - La profesora encargada escucha cada intervención de manera atenta y respetuosa, ofreciendo una retroalimentación formativa sobre la resolución de conflictos.			
Evidencias de aprendizaje			
Reflexión posterior a la dinámica			
Consejos prácticos			
El caso que se presente en el teatro del oprimido debe ser cercano y motivador para las y los estudiantes.			

3. CURSO: **CREATIVIDAD PUBLICITARIA**

Tipo de sesión:	Teórica	Nivel:	6
Responsable(s):	Christopher Barrón (docente)	Duración:	3 sesiones
Nombre de la actividad	Proyecto de publicidad		
Propósito de la sesión	Desarrollar una campaña creativa con base estratégica		
Habilidad colaborativa que trabaja	• Comunicación asertiva • Gestión de conflicto • Organización para el cumplimiento de objetivos		
Resultados de aprendizaje del curso que se desarrollan con la actividad	RA1: Identifica tendencias y herramientas de investigación en publicidad con el fin de intercambiar propuestas con su equipo de trabajo que desarrollen estrategias de comunicación originales. RA2: Selecciona alternativas creativas para la solución de problemas de comunicación de marcas y/o servicios nacionales o globales en base a la observación y análisis de los públicos objetivos.		
Materiales o recursos adicionales			
• PowerPoint con recursos audiovisuales • Rúbricas para la evaluación			
Secuencia de la actividad			
1. Conexión con conocimientos previos • El docente comienza la actividad mostrando ejemplos de piezas de una campaña publicitaria (videos para comerciales de TV y redes sociales; vallas publicitarias; avisos de prensa; videos para TikTok, Instagram y radio). • Mientras se muestran estos ejemplos audiovisuales, el docente pregunta sobre conceptos trabajados en clases previas. 2. Presentación de la actividad • El docente comparte conceptos que se necesitarán para la creación de una campaña, como <i>fact</i>, <i>insight</i> y <i>concept</i>. Se proponen ejemplos, como el video publicitario «Tide», de Daniel Lobatón. • Posteriormente, muestra estrategias creativas como el uso de figuras retóricas en la publicidad, por ejemplo, hipérbole, elipsis, hipérbaton, símil, entre otras. • Finalmente, el docente expone el brief del proyecto que contiene los siguientes elementos: cliente, audiencia, objetivo, mensaje por comunicar, tiempos de entrega y contenidos de la presentación. También explica la rúbrica de evaluación y de coevaluación. 3. Ejemplificación del desarrollo de piezas publicitarias • En una segunda sesión, el docente explica cómo desarrollar las piezas publicitarias con los conceptos mencionados en un <i>storyboard</i>; para ello, muestra el proceso que se sigue al trabajar cada pieza. 4. Asesorías grupales • En la misma sesión, el docente pide a cada estudiante compartir sus avances. • Después de cada presentación, los grupos reciben retroalimentación del docente basada en los criterios incluidos en la rúbrica. 5. Presentación de los proyectos • El docente inicia la última sesión mostrando la rúbrica del proyecto y la ficha de coevaluación. • Posteriormente, cada grupo presenta sus piezas publicitarias. • Al finalizar cada presentación, el docente felicita el desempeño de los grupos y brinda una retroalimentación considerando los criterios de la rúbrica. Se brindan recomendaciones generales enfatizando las fortalezas de cada proyecto. 6. Evaluación final • El docente envía la calificación del trabajo con la rúbrica de evaluación y comentarios adicionales para retroalimentar los proyectos grupales, a través de la plataforma Paideia.			
Evidencias de aprendizaje			
Pieza de la campaña publicitaria: videos para comerciales de TV y redes sociales; vallas publicitarias; avisos de prensa; videos para TikTok, Instagram y radio			

4. CURSO: **CREATIVIDAD PUBLICITARIA**

Tipo de sesión:	Práctica	Nivel:	6
Responsable(s):	- Daniel Saavedra (jefe de práctica) - María Estefanía Penny (jefa de práctica)	Duración:	1 sesión
Nombre de la actividad	Carta a un objeto		
Propósito de la sesión	Redactar una carta desde el punto de vista de un objeto que realiza un reclamo a su usuario y con quien debe llegar a ciertos acuerdos		
Habilidad colaborativa que trabaja	- Comunicación asertiva - Gestión de conflicto - Organización para el cumplimiento de objetivos		
Resultados de aprendizaje del curso que se desarrollan con la actividad	R4: Evalúa los mensajes originales generados en equipos para resaltar los más eficaces publicitariamente y hacerlos destacar en su narrativa, a fin de sustentarlos de manera eficiente. R5: Crea discursos comunicacionales basados en conceptos publicitarios originales que sirvan de base para el desarrollo de proyectos publicitarios innovadores.		
Materiales o recursos adicionales			
- Hojas bond - Lapiceros - Celulares o laptops (opcional)			
Secuencia de la actividad			
1. Estrategia inicial - El jefe de práctica introduce la dinámica rompehielo: «Cinco minutos de publicidad»: las y los estudiantes comentan sobre diversos tipos de publicidad que llamaron su atención durante la semana, como comerciales de TV y redes sociales; vallas publicitarias; avisos de prensa; videos para TikTok, Instagram y radio, analizándolas desde su perspectiva como comunicadores. 2. Presentación de la actividad - La actividad principal consiste en que cada estudiante redactará una carta adoptando la perspectiva de un objeto para expresar un reclamo a su usuario/a. El propósito es empatizar con un producto o marca para generar ideas creativas para la creación de una campaña publicitaria. - Los estudiantes deben considerar los recursos vocales como la entonación, el volumen y la melodía de la voz para transmitir la personalidad del objeto que realiza su reclamo. Los profesores encargados dan ejemplos de lo que se espera de la actividad. - Asimismo, se establecen los tiempos para realizar la actividad y se modela la técnica del sándwich como estrategia para brindar retroalimentación efectiva entre pares. Esta consiste en dar una crítica negativa o constructiva entre dos comentarios positivos, con el fin de generar un ambiente agradable para la conversación y una mejor recepción de la retroalimentación. 3. Presentación de la carta - Las y los estudiantes leen su carta escrita en formato físico o digital, aplicando los criterios establecidos por los docentes. - Para mantener la expectativa y fomentar la creatividad, las y los estudiantes no revelan el remitente de la carta hasta el final de la actividad. 4. Retroalimentación y reflexión de la actividad - Después de cada presentación, los estudiantes retroalimentan a sus compañeros, y formulan preguntas sobre el proceso creativo y el resultado. - Los profesores encargados también aportan comentarios empleando los criterios establecidos para la actividad: tono de voz, presencia y personalidad del objeto, adecuación al <i>brief</i>, y creatividad. - Finalmente, se reflexiona grupalmente sobre la importancia del rol del publicista en la construcción de la voz de una marca. Se destaca cómo este ejercicio genera ideas profundas que conectan con el público.			
Evidencias de aprendizaje			
Carta y performance de personificación del objeto o marca			

5. CURSO: **CREATIVIDAD PUBLICITARIA**

Tipo de sesión:	Teórica	Nivel:	6
Responsable(s):	Martín Santivañez (docente)	Duración:	3 sesiones
Nombre de la actividad	Proyecto de publicidad		
Propósito de la sesión	Desarrollar una campaña publicitaria a partir de conceptos creativos y originales		
Habilidad colaborativa que trabaja	- Comunicación asertiva - Gestión de conflicto - Organización para el cumplimiento de objetivos		
Resultados de aprendizaje del curso que se desarrollan con la actividad	RA1: Identifica tendencias y herramientas de investigación en publicidad con el fin de intercambiar propuestas con su equipo de trabajo que desarrollen estrategias de comunicación originales. RA2: Selecciona alternativas creativas para la solución de problemas de comunicación de marcas y/o servicios nacionales o globales en base a la observación y análisis de los públicos objetivos.		
Materiales o recursos adicionales			
- PowerPoint con recursos audiovisuales - Rúbricas para la evaluación			
Secuencia de la actividad			
1. Conexión con conocimientos previos - El docente inicia la actividad recolectando los conocimientos previos de los estudiantes sobre la marca de una galleta, estableciendo una conexión con el mensaje clave de la marca, por ejemplo: «Oreo transforma cualquier momento en un instante de diversión». 2. Presentación de la actividad - Se presenta el propósito de la actividad de aprendizaje: <i>Crear un proyecto publicitario en equipo</i>. Tomando el caso de la marca Oreo, se detallan los roles y responsabilidades de cada integrante y se presenta el <i>brief</i> creativo, que incluye el objetivo de comunicación y el mensaje por transmitir según el pedido del cliente. - El docente refuerza la importancia de la organización y de la autenticidad y sinceridad en el trabajo grupal. Para fomentar el sentido de equipo, se anima a los grupos a crear el nombre de su agencia publicitaria. - Posteriormente, se presenta la rúbrica de evaluación, tanto individual como grupal, ejemplificando conceptos como <i>fact</i>, <i>insight</i> y <i>concept</i>. 3. Asesorías grupales - En una segunda sesión, el docente dialoga de manera continua con cada uno de los grupos, empleando preguntas abiertas para guiar el proceso creativo y detectar posibles obstáculos. - Los y las estudiantes intercambian comentarios sobre el desarrollo de sus proyectos a partir de las preguntas que plantea el docente sobre la organización del equipo y los roles que asume cada estudiante. - En estos espacios de retroalimentación, el docente también comparte su propia experiencia y brinda consejos a cada equipo, considerando los criterios de la rúbrica de la actividad. 4. Presentación de los proyectos - En la última sesión, el docente brinda indicaciones generales para la presentación de los proyectos, animando a los equipos a divertirse en la puesta en común. - Los equipos presentan los datos de sus agencias publicitarias y muestran las piezas publicitarias desarrolladas para Oreo, mediante recursos narrativos diversos pero sobre todo audiovisuales. Estos son atractivos e ingeniosos. - Al finalizar las presentaciones, el docente realiza una síntesis de las fortalezas y las oportunidades de mejora de cada proyecto. Se culmina la actividad propiciando la retroalimentación constructiva entre grupos. 5. Evaluación final - El docente envía la calificación del grupo con la rúbrica de evaluación y comentarios adicionales para retroalimentar los proyectos grupales, a través de la plataforma Paideia.			
Evidencias de aprendizaje			
Piezas de la campaña publicitaria, por ejemplo, videos para comerciales de TV y redes sociales, vallas publicitarias, avisos de prensa, o videos para TikTok e Instagram Opcional: pieza para radio			
Evidencias de aprendizaje			
Se sugiere explicar los criterios de la rúbrica en la presentación de los proyectos empleando algunos ejemplos sobre cómo se utilizará el instrumento de evaluación, por ejemplo, cómo el docente evaluará una pieza publicitaria (TikTok) con la rúbrica de evaluación.			

6. CURSO: CREATIVIDAD PUBLICITARIA

Tipo de sesión:	Práctica	Nivel:	6
Responsable(s):	• Daniel Saavedra (jefe de práctica) • Orlando Alegre (jefe de práctica)	Duración:	1 sesión
Nombre de la actividad	Disruption		
Propósito de la sesión	Utilizar la herramienta <i>disruption</i> para el desarrollo de un concepto creativo que destaque del resto		
Habilidad colaborativa que trabaja	• Comunicación asertiva • Gestión de conflicto • Organización para el cumplimiento de objetivos		
Resultados de aprendizaje del curso que se desarrollan con la actividad	RA1: Identifica tendencias y herramientas de investigación en publicidad con el fin de intercambiar propuestas con su equipo de trabajo que desarrollen estrategias de comunicación originales. RA2: Selecciona alternativas creativas para la solución de problemas de comunicación de marcas y/o servicios nacionales o globales en base a la observación y análisis de los públicos objetivos.		
Materiales o recursos adicionales			
• PowerPoint • Pósts			
Secuencia de la actividad			
1. Conexión con conocimientos previos • Se muestra la palabra <i>disruption</i> y se solicita a la clase que compartan sus conocimientos previos sobre el término. Luego se presentan ejemplos en distintas disciplinas en los que se evidencia el concepto.			
2. Presentación de la estrategia • Se explica que el objetivo de la estrategia es desafiar un convencionalismo desde un enfoque creativo, lo que permite proponer una nueva perspectiva. Para ilustrarlo, se presentan ejemplos mediante videos y marcas reconocidas. El siguiente es el caso de Nextel: Nextel Convención: Las marcas comunes de teléfono te ofrecen hablar por más minutos. Disruption: Otros hablan, nosotros hacemos. Visión: Ser la marca de los hacedores.			
3. Evidencia de aprendizaje grupal • Se propone practicar la estrategia, y se pide a las y los estudiantes romper con el convencionalismo en un mercado cotidiano. Se dan tres categorías: flores, leche y detergente. Cada estudiante anota en un pósit las ideas que surgen desde los convencionalismos asociados a cada categoría. • En la siguiente etapa, se agrupan a las y los estudiantes en tres grupos, asignándoles una categoría a cada uno. En grupo, comparten y discuten sus ideas con el propósito de identificar una propuesta disruptiva. Los jefes de práctica enfatizan la importancia del trabajo colaborativo, señalando que este proceso requiere compartir y debatir ideas, y alcanzar consensos.			
4. Presentación de la evidencia • Cada grupo presenta los convencionalismos identificados y explica la propuesta creativa que surge a partir de la estrategia de disruption. Al finalizar cada presentación, los jefes de práctica retroalimentan los resultados de los equipos y brindan sugerencias para fortalecer sus propuestas.			
5. Evaluación final • Se evalúa la actividad con los criterios explicados y se registra la calificación con comentarios adicionales, a través de la plataforma Paideia.			
Evidencias de aprendizaje			
Presentación de la idea creativa utilizando la estrategia <i>disruption</i>			

7. CURSO: **TALLER DE HERRAMIENTAS PUBLICITARIAS**

Tipo de sesión:	Teórico	Nivel:	6
Responsable(s):	• Mary Quiroga (docente) • Julio Vizcarra (docente)	Duración:	1 sesión
Nombre de la actividad	Fotografía de producto		
Propósito de la sesión	Realizar tres fotos para un producto		
Habilidad colaborativa que trabaja	• Comunicación asertiva • Gestión de conflicto • Organización para el cumplimiento de objetivos		
Resultados de aprendizaje del curso que se desarrollan con la actividad	RA1: Aplica las etapas de la producción y realización en el desarrollo de propuestas creativas acordes con los objetivos del curso. RA2: Aplica los principios técnicos para la creación de imagen fotográfica y audiovisual en la ejecución de ejercicios prácticos. RA4: Desarrolla procesos de trabajo en equipo para los proyectos prácticos del curso, identificando funciones y responsabilidades individuales y grupales.		
Materiales o recursos adicionales			
• Padlet o presentación en PowerPoint • Celulares personales			
Secuencia de la actividad			
1. Organización grupal e indicaciones • Las y los estudiantes se organizan en grupos de cinco integrantes. El docente da las indicaciones para que el grupo seleccione un objeto y lo fotografíe, por ejemplo, una tablet o un tomatodo. • Al finalizar, cada grupo debe cargar la fotografía en el tablero de Padlet proporcionado por el docente (o en un PPT compartido por Google Drive). 2. Retroalimentación • El docente explica los conceptos técnicos de la fotografía y pide que cada grupo se reúna para analizar las fotografías compartidas en el Padlet. Durante esta fase, identifican aspectos por mejorar y proponen modificaciones aplicando los conceptos teóricos aprendidos. 3. Presentación del producto final • Los grupos de estudiantes vuelven a fotografiar el producto aplicando las propuestas de mejoras e incorporando las consideraciones técnicas enseñadas por el docente. Finalmente, cargan las fotos a Padlet y el docente les brinda retroalimentación a través de comentarios y emoticones.			
Evidencias de aprendizaje			
Fotografías de producto			
Consejos prácticos			
Se recomienda escribir en la pizarra los intervalos de tiempo para el desarrollo de la actividad, de modo que los estudiantes puedan organizarse para la presentación de sus fotografías.			

8. CURSO: TALLER DE HERRAMIENTAS PUBLICITARIAS

Tipo de sesión:	Teórico-práctica	Nivel:	6
Responsable(s):	- Mary Quiroga Deza (docente) - Julio Vizcarra Coloma (docente) - Rodrigo Flores Yamasato (Jefe de práctica) - Jorge García Velez (Jefe de práctica) - Jean Franco Tinoco Cortez (Jefe de práctica) - Brian Bachmann Barrios (Jefe de práctica) - Maria Gracia Johnston Monteghirfo (Jefa de práctica) - Adriano Moreno Romero (Jefe de práctica) - Hugo Fernando Galvan Zevallos (Jefe de práctica)	Duración:	6 sesiones

Nombre de la actividad	<i>Fashion film</i> y contenido digital
Propósito de la sesión	Realizar un <i>fashion film</i> y contenido digital para una marca de moda de forma colaborativa
Habilidad colaborativa que trabaja	- Comunicación asertiva - Gestión de conflicto - Organización para el cumplimiento de objetivos
Resultados de aprendizaje del curso que se desarrollan con la actividad	RA4: Desarrolla procesos de trabajo en equipo para los proyectos prácticos del curso, identificando funciones y responsabilidades individuales y grupales. RA5: Diseña proyectos visuales, sonoros y audiovisuales en equipo cumpliendo con el objetivo trazado para su segmento y sustentándolo eficientemente.

Materiales o recursos adicionales
- Formatos o plantillas para pauta de guiones - Plan de grabación - Equipos de grabación: cámara de video y accesorios - Equipos de edición - Sala de posproducción con audio y video - Programa DaVinci

Secuencia de la actividad
1. Presentación de la actividad - En una primera sesión, los docentes a cargo de la parte teórica explican las bases y orientaciones para el proyecto final del curso titulado <i>fashion film</i>, que consiste en la realización de un video y del contenido digital de una marca de moda. El video debe tener una duración máxima de 3 minutos. El <i>fashion film</i> debe narrar una historia. Los docentes incluyen ejemplos que orienten a los estudiantes en la realización de los productos. También se revisa el cronograma del curso, para orientar a los estudiantes en la gestión de sus tiempos. 2. Desarrollo de la actividad - En las siguientes dos sesiones prácticas, los estudiantes reciben adiestramiento técnico en cuanto al uso de la cámara y trípode. Los profesores encargados orientan a los grupos acorde a las indicaciones establecidas en la clase teórica. Se trabaja: <i>scouting</i>, <i>casting</i>, plan de grabación y pauta de grabación (hoja de <i>script</i>). - Los profesores encargados monitorean la realización de los proyectos. Los estudiantes ensayan y utilizan la pauta trabajada. Los estudiantes, utilizan el plan de diseño, para desarrollar el video y el contenido digital para la difusión de la marca en diferentes medios. - En las siguientes dos sesiones prácticas los estudiantes realizan la edición del video y los retoques finales de los productos. 3. Presentación del producto final - Cada grupo presenta sus productos finales en el estudio de TV de la universidad, y responde consultas de sus demás compañeros y docentes. - Finalmente, los docentes ofrecen comentarios de reconocimiento al esfuerzo desplegado por los estudiantes y califican los productos siguiendo los criterios establecidos en la pauta de realización del <i>fashion film</i>.

Evidencias de aprendizaje
- Pieza audiovisual (<i>fashion film</i>) - Contenidos digital

Consejos prácticos
- Proponer diversos ejemplos para comprender mejor la naturaleza del proyecto - Incentivar la rotación de cargos en los proyectos grupales - Estandarizar los formatos para los procesos y entregas de trabajos - Durante las horas de práctica, contar con acceso a aulas con dispositivos que les permitan a los estudiantes trabajar fotografía, audio o video



CURSO OBLIGATORIO COMÚN

1. CURSO: MÉTODOS Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN 2

Tipo de sesión:	Teórica	Nivel:	7
Responsable(s):	Elsie Finseth (docente)	Duración:	1 sesión
Nombre de la actividad	Coevaluación		
Propósito de la sesión	Identificar temas de investigación relacionados con la comunicación cualitativa y organizar equipos colaborativos para abordarlos		
Habilidad colaborativa que trabaja	- Comunicación asertiva - Gestión de conflicto - Organización para el cumplimiento de objetivos		
Resultados de aprendizaje del curso que se desarrollan con la actividad	RA6: Participa en procesos de investigación de forma colaborativa, gestionando conflictos y comprometiéndose con objetivos comunes.		
Materiales o recursos adicionales			
- Acta de trabajo grupal - Pizarra - Plumón			
Secuencia de la actividad			
1. Un ambiente de confianza y atención - La docente genera un ambiente de confianza y conversa con la clase. Les dice que necesita su atención. Los estudiantes empatizan con la docente y se muestran atentos. 2. Indicaciones para la coevaluación - La docente hace una introducción en la que diferencia el trabajo grupal del trabajo en equipo y señala, desde su experiencia, las dificultades que suelen presentarse. Conecta con los estudiantes reconociendo lo difícil que puede resultar este tipo de trabajo y las carencias formativas que al respecto existen. - Les propone una actividad de coevaluación del proyecto grupal de investigación basada en las siguientes preguntas: ¿Cómo estamos funcionando como equipo? - Comunicación y coordinación (digital y presencial) - Reuniones de trabajo - Avances del proyecto ¿Qué podríamos mejorar? - Compromiso grupal (acta actualizada) 3. Coevaluación en los grupos de investigación - Las y los estudiantes se han agrupado según sus equipos de investigación y conversan en función de las preguntas escritas por la docente en la pizarra. - La docente monitorea a cada grupo durante 20 minutos y escucha la conversación grupal. Interviene en varias oportunidades para brindar sugerencias. Los estudiantes la escuchan, y continúan conversando y completando el acta de trabajo grupal. 4. Cierre de reflexión - La docente pregunta a cada grupo en qué estado se encuentran sus marcos teóricos y qué dificultades han encontrado en el proceso. Luego de que cada grupo brinda sus comentarios, la docente les ofrece recomendaciones para mejorar las coordinaciones y lograr una comunicación asertiva y efectiva.			
Evidencias de aprendizaje			
Acta de trabajo grupal actualizada a partir de la coevaluación			

2. CURSO: **MÉTODOS Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN 2**

Tipo de sesión:	Teórico-práctica	Nivel:	7
Responsable(s):	• Luis Olivera (docente) • Johana Fernández (jefa de práctica) • Lucas De la Cruz (jefe de práctica)	Duración:	2 sesiones
Nombre de la actividad	Selección del tema de investigación		
Propósito de la sesión	Seleccionar el tema de investigación de manera colaborativa		
Habilidad colaborativa que trabaja	• Comunicación asertiva • Gestión de conflicto • Organización para el cumplimiento de objetivos		
Resultados de aprendizaje del curso que se desarrollan con la actividad	RA6: Participa en procesos de investigación de forma colaborativa, gestionando conflictos y comprometiéndose con objetivos comunes.		
Materiales o recursos adicionales			
• Sílabo del curso • Actas de compromiso • Matriz de temas de investigación			
Secuencia de la actividad			
1. Presentación del curso • Al inicio de la sesión de teoría, el docente presenta el curso a partir de la revisión del sílabo, la dinámica general, el cronograma de actividades y la evaluación, mediante una presentación desde la plataforma Paideia.			
2. Acta de compromiso y conformación de equipos • El docente presenta un documento que será importante para la autoevaluación del trabajo colaborativo: el acta de compromiso. Esta es entregada a cada equipo y en ella deberán registrar sus acuerdos y los roles que asumirán según sus posibilidades y las necesidades del equipo. • Los y las estudiantes interactúan entre sí, comentando sus respectivas especialidades, sus intereses y sus expectativas. • El docente pide respetar los consensos que se adopten de forma colaborativa. Además, explica, de manera general, el proceso de selección del tema. Para ello, brinda algunas pautas para la selección de un tema vinculado con el ámbito de la comunicación, que posea trazabilidad y del cual se desprendan conceptos claros, variables y objetivos precisos.			
3. Selección de temas • En la sesión de práctica, los y las estudiantes, de forma colaborativa, comentan y proponen el tema de su interés, y llegan a consensos. Estos se escribirán en una matriz de seguimiento de los docentes. • La dupla docente retroalimenta de forma permanente a cada equipo sobre la base de preguntas orientadoras acerca de la selección del tema. Por ejemplo, se plantea que las y los estudiantes tomen en cuenta el tiempo que invertirán para realizar las observaciones y las entrevistas, según el público o grupo informante. • Para finalizar la sesión, ambos jefes de práctica revisan el acta de compromiso de cada grupo e invitan a reflexionar sobre la viabilidad de los acuerdos anotados.			
Evidencias de aprendizaje			
• Actas de compromiso • Temas de investigación definidos por grupo			
Consejos prácticos			
Se sugiere fomentar que los estudiantes exploren temas y se conecten con sus compañeros, facilitando actividades que promuevan mayor interacción y eviten el aislamiento.			

3. CURSO: **MÉTODOS Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN 2**

Tipo de sesión:	Teórico-práctica	Nivel:	7
Responsable(s):	• Yolanda Rodríguez (docente) • Jorge Prado (jefe de práctica) • Brunella Bertocchi (jefa de práctica)	Duración:	2 sesiones

Nombre de la actividad	Creación de grupos y delimitación de temas
Propósito de la sesión	Identificar temas de interés de investigación y fomentar el trabajo colaborativo a través de dinámicas interactivas y entrevistas
Habilidad colaborativa que trabaja	• Comunicación asertiva • Gestión de conflicto • Organización para el cumplimiento de objetivos
Resultados de aprendizaje del curso que se desarrollan con la actividad	RA6: Participa en procesos de investigación de forma colaborativa, gestionando conflictos y comprometiéndose con objetivos comunes.

Materiales o recursos adicionales
• Jamboard • Fichas de entrevista • Papelógrafos • Presentación en PowerPoint • Excel para la organización de grupos • Fotografías para evidencias de aprendizaje

Secuencia de la actividad
1. Actividades previas a la sesión • La docente ha pedido que los estudiantes utilicen Jamboard para redactar cinco líneas sobre una noticia que capte su interés como comunicadores. Estas noticias deben estar relacionadas con medioambiente y contaminación. 2. Presentación e inicio de la dinámica • La docente se presenta ante los y las estudiantes, e inicia con la dinámica llamada «microentrevista»: les pide elegir a alguien del aula a quien no conozcan y que se presenten utilizando una ficha de entrevista, con algunas preguntas sobre la noticia indagada. • La docente subraya la importancia de mirarse a los ojos al momento de entrevistarse entre compañeros. • Los estudiantes socializan el tema de interés común en su microentrevista. Al culminar la dinámica, la docente y los estudiantes pegan las fichas de entrevista en la pizarra con la información recogida. • La docente les pide a los estudiantes que comenten a quién entrevistaron y qué recuerdan de esta persona. Mientras presentan a sus compañeros, la docente muestra las conexiones según temas de interés comunes: fast fashion, derretimiento de los glaciares, incendios forestales, entre otros. 3. Presentación del tema de interés (Jamboard) • Después de que todos los y las estudiantes del salón han sido presentados por sus compañeros, la docente invita a compartir el Jamboard que han creado donde cada estudiante ha propuesto una noticia. La docente continúa generando interacciones a través de las noticias compartidas. 4. Presentación del sílabo • Cerrada la actividad, se presenta el sílabo, las características del curso y los resultados de aprendizaje esperados. Asimismo, enfatiza en la importancia del compromiso de los estudiantes y del trabajo en equipo como condición para el desarrollo de las sesiones y aspecto por evaluar en el curso. 5. Conformación de grupos • La docente dirige la conformación de los grupos según los temas de interés. Para ello, recomienda leer los textos del control de lectura para la actividad que se realizará en la sesión de práctica. 6. Desarrollo del tema de interés utilizando el árbol de temas • Al inicio de la sesión de práctica, se recuerdan los temas dialogados previamente. El jefe de práctica explica que esta dinámica está relacionada con la lectura del texto encargada por la docente del curso, por lo que algunos estudiantes cuentan con algunas nociones sobre lo que deben realizar. • El jefe de práctica explica el árbol de temas (mapa conceptual) proyectando la lectura y pide a cada grupo realizar un árbol de problemas. Reparte los papelógrafos y plantea dos preguntas a los estudiantes: ¿qué pregunta surge de este tema? y ¿de quién quieren saber esa información? • Durante el proceso de trabajo colaborativo, el jefe de práctica se acerca a cada grupo para dialogar y promover la participación de todos.

7. Cierre de la sesión

- Para el cierre de la sesión de práctica, se pide a los estudiantes que retroalimenten los trabajos de sus compañeros a través de la «dinámica del museo»: se pasean por el aula leyendo los trabajos de los demás compañeros, y dejando un comentario escrito a cada uno.
- El jefe de práctica comparte algunas frases que pueden emplear los estudiantes para aportar sus críticas constructivas o comentarios de mejora: «Te regalo una pregunta:...», «Yo me pregunto...» o «Mi sugerencia es...».
- Al final, los estudiantes se llevan su papelógrafo con los aportes. El jefe de práctica toma registro fotográfico de los temas como evidencia de aprendizaje.

Evidencias de aprendizaje

- Productos: mapas conceptuales grupales y retroalimentación escrita entre pares
- Desempeño: participación activa en entrevistas y dinámicas grupales, e identificación y delimitación de problemas de investigación

Consejos prácticos

- Se recomienda fomentar que los estudiantes exploren temas y se conecten entre compañeros
- Otra recomendación es facilitar actividades que promuevan mayor interacción y eviten el aislamiento, aplicando dinámicas de escritura colaborativa y el uso de apoyos visuales para mantener la atención durante explicaciones largas

4. CURSO: **MÉTODOS Y TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN 2**

Tipo de sesión:	Teórica	Nivel:	7
Responsable(s):	María del Rosario Salcedo (docente)	Duración:	1 sesión
Nombre de la actividad	Aplicación del <i>focus group</i> en el aula		
Propósito de la sesión	Validar las herramientas de investigación entre pares		
Habilidad colaborativa que trabaja	• Comunicación asertiva • Gestión de conflicto • Organización para el cumplimiento de objetivos		
Resultados de aprendizaje del curso que se desarrollan con la actividad	RA6: Participa en procesos de investigación de forma colaborativa, gestionando conflictos y comprometiéndose con objetivos comunes.		
Materiales o recursos adicionales			
• Sillas dispuestas de manera circular • Pizarra			
Secuencia de la actividad			
1. Inicio de la sesión y participación del invitado • La docente muestra brevemente la agenda y presenta a un invitado con experiencia en investigación cualitativa y cuantitativa. Este introduce la técnica del focus group, sus características y algunos ejemplos prácticos. • Se asignan roles en la clase: participantes, observadores y veedores; y se organiza al grupo que participará en el focus group modelo.			
2. Simulación de la dinámica del focus group • La docente organiza una simulación de un focus group con la temática sobre transporte y seguridad ciudadana. • Algunos estudiantes cumplen el papel de observadores y otros de veedores. Estos toman notas y analizan las interacciones mientras observan el proceso. • Al inicio del focus group se propicia un ambiente de confianza y seguridad con los estudiantes que participan como entrevistados. • Los estudiantes comparten comentarios sobre la técnica, las interacciones y el ambiente generado.			
3. Retroalimentación • La docente realiza una retroalimentación final sobre la importancia de la empatía, la flexibilidad, la claridad y la comunicación emocional en la investigación. • La docente del curso y el experto invitado subrayan la importancia de observar con atención la comunicación no verbal, lo que el cuerpo comunica: miradas, posturas (flexibilidad, rigidez), gestos, sonrisas, risas, etc.			
Evidencias de aprendizaje			
• Guías de herramientas de investigación, y videograbación de un modelo de entrevista o grupo focal • Guion del <i>focus group</i>			
Consejos prácticos			
Es significativo para los estudiantes participar en dinámicas de role-play de entrevistas. Se recomienda promover actividades de entrenamiento en el uso de herramientas de investigación como parte del curso.			

6. Conclusiones y recomendaciones

El desarrollo de habilidades colaborativas en el contexto universitario requiere no solo de actividades bien diseñadas, sino también de un entorno que propicie la participación equitativa, el diálogo constructivo y el sentido de comunidad. A partir del intercambio de ideas y reflexiones entre las y los docentes que diseñaron las actividades colaborativas del proyecto VRAC, se identificaron aprendizajes claves, buenas prácticas y oportunidades de mejora para seguir fortaleciendo la colaboración en el aula.

A continuación, se presentan algunas conclusiones y recomendaciones sobre las actividades que promueven las habilidades colaborativas en el aula. Están organizadas en mejores prácticas para su implementación y sugerencias para su innovación.

Mejores prácticas para implementar actividades colaborativas

- 1. Claridad de expectativas y estructura del trabajo en grupo.** Es fundamental establecer desde el inicio del curso qué se espera del trabajo colaborativo. Para ello, se debe definir con precisión los criterios de evaluación, los roles dentro del grupo, las responsabilidades individuales y colectivas, y el número ideal de integrantes. El uso de herramientas como la autoevaluación permite recoger evidencias del proceso colaborativo y fortalecer la reflexión sobre el desempeño grupal. También se recomienda propiciar espacios de diálogo donde los estudiantes puedan tomar decisiones en conjunto y no simplemente repartir tareas.
- 2. Preparación progresiva y acompañamiento en la integración grupal.** La conformación efectiva de equipos requiere tiempo y preparación. Incluir actividades de conocimiento mutuo durante las primeras sesiones —como dinámicas en parejas o tríos, juegos colaborativos, o la escritura conjunta de historias— permite que los estudiantes se sientan más cómodos para interactuar, negociar ideas y construir vínculos de confianza.
- 3. Adaptaciones y atención a la diversidad.** La implementación de actividades colaborativas debe contemplar las distintas realidades de los estudiantes. Es clave contar con estrategias para atender a personas neurodivergentes o con dificultades de socialización, brindando alternativas individuales cuando sea necesario. Asimismo, se sugiere ofrecer una retroalimentación diferenciada y dosificada, según las necesidades y características de cada grupo.
- 4. Ambiente físico y emocional favorable.** Un clima de aula acogedor y horizontal favorece la construcción de vínculos entre los estudiantes. Actividades informales como compartir comida después de evaluaciones o al finalizar el curso ayudan a consolidar el sentido de pertenencia y comunidad, lo cual impacta positivamente en la disposición para colaborar.
- 5. Metodologías activas y uso eficiente de recursos.** Las actividades colaborativas pueden enriquecerse mediante propuestas manuales, lúdicas y emotivas, y a través de una utilización estratégica de las tecnologías disponibles. El uso de herramientas digitales y de inteligencia artificial, por ejemplo, puede optimizar los tiempos de producción grupal, facilitar la comunicación y fomentar nuevas formas de cocreación.

Sugerencias para seguir innovando en el diseño de experiencias colaborativas

- Explorar nuevos formatos de evaluación que consideren no solo el producto final, sino también el proceso de colaboración y la calidad de la interacción grupal
- Incorporar el juego, la narración colaborativa y el trabajo corporal como formas de activar habilidades comunicativas, sociales y creativas
- Diseñar actividades que simulen contextos reales de trabajo interdisciplinario, y que exijan la integración de distintas habilidades y perspectivas
- Fomentar una cultura de cuidado mutuo y respeto por los ritmos individuales sin perder de vista los objetivos colectivos
- Promover el uso reflexivo de herramientas tecnológicas que potencien la participación y el pensamiento crítico, no como sustitutos del vínculo humano, sino como facilitadores de este

Estas recomendaciones buscan orientar a las y los docentes en la creación de experiencias colaborativas significativas, sostenibles y alineadas con los desafíos contemporáneos de la educación superior. El trabajo en equipo no solo es una competencia profesional clave, sino también una oportunidad para construir comunidades de aprendizaje más humanas, inclusivas y creativas.

7. Anexos

Anexo 1: Criterios de calidad para el diseño de actividades que desarrollan habilidades colaborativas

El siguiente esquema puede ser utilizado por el/la docente para planificar, diseñar y reflexionar en torno a la actividad propuesta.

Curso:		Nivel:	
Docente(s):		Duración:	
Nombre de la actividad:			
Propósito de la sesión			
Habilidad colaborativa que trabaja	• Comunicación asertiva • Gestión de conflicto • Organización para el cumplimiento de objetivos		
Resultados de aprendizaje del curso que se desarrollan con la actividad			
Desarrollo de las sesiones que ocupa la actividad (Se sugiere separar la actividad en sesiones o semanas, precisar los tiempos, describir el rol del docente y del estudiante en cada actividad, y señalar cómo será la evaluación.)			
Al terminar el diseño, puede usar el siguiente checklist para revisar si la actividad cumple con los criterios de calidad. La actividad muestra... Evidencia de aprendizaje: Se señala el producto/herramienta/evidencia que desarrollarán los estudiantes. Contextualización: La actividad propuesta responde a las características de los estudiantes (su edad, carrera, contexto social). Saberes previos: La actividad considera los saberes previos o requisitos que necesitan los estudiantes para desarrollar la actividad. Secuencia didáctica: La actividad posee una secuencia de acciones con tiempos asignados y se señalan las interacciones entre estudiantes, con el/la docente, o con los materiales o el espacio. Retroalimentación: La actividad considera la retroalimentación sobre el desarrollo de la actividad y de las habilidades colaborativas, y muestra los criterios e instrumentos que se emplearán.			

Fuente: Instituto de Docencia Universitaria (2024). Criterios definidos por el Área de Implementación Curricular.

Anexo 2: Escala valorativa de coevaluación

Adaptación del cuestionario creado en Google Forms por las docentes Tania Revollar y María Gracia Delaveaux para el curso Razonamiento Creativo para Publicidad.

Objetivo del instrumento: Los estudiantes evalúan el trabajo colaborativo de su grupo mediante una escala de valoración.

Indicaciones: Evalúa el desempeño de (ESTUDIANTE 1) en una escala del 1 al 5, donde 1 es «Necesita mejorar significativamente» y 5 es «Excelente».

Criterios	Indicadores por coevaluar	Puntuación
Organización para el cumplimiento de objetivos	Contribuye a la planificación y división de tareas.	
	Cumple con los plazos establecidos.	
	Participa activamente en todas las etapas del proyecto.	
Gestión de conflictos	Escucha y considera las opiniones de los demás.	
	Propone soluciones constructivas ante desacuerdos.	
	Mantiene una actitud positiva y colaborativa.	
Comunicación grupal asertiva	Expresa ideas de manera clara y respetuosa.	
	Ofrece y recibe feedback de manera constructiva.	
	Fomenta un ambiente de comunicación abierta.	

Anexo 3: Rúbrica de coevaluación

Instrumento de evaluación elaborado por los docentes Santiago Carpio y Jorge Valdivieso para el curso Producción para Medios Audiovisuales

Objetivo del instrumento: Los estudiantes evalúan el trabajo colaborativo de su grupo mediante una rúbrica.

Indicaciones: Lee cada criterio y evalúa a tu compañero seleccionando su nivel de desempeño en el grupo.

RÚBRICA DE COEVALUACIÓN			
CRITERIOS	Excelente	En proceso	En inicio
Participación activa durante el ejercicio	Ha participado en forma activa en el trabajo colaborativo, aportando con sus ideas respecto de cómo llevar a cabo la actividad de la mejor manera posible.	Ha participado en forma parcial del trabajo colaborativo. En ciertas ocasiones brindó ideas sobre cómo elaborar la actividad.	Ha participado pasivamente del trabajo. No brindó ideas.
Resolución de conflictos	Ha mostrado apertura para resolver los conflictos que puedan surgir en su equipo (haciéndolos explícitos y planteando posibles soluciones).	Mostró disposición a resolver conflictos. Respetó las soluciones planteadas.	No mostró apertura para resolver conflictos.
Clima de trabajo	Ha propiciado un clima agradable de trabajo (tolerancia, respeto y buen trato) en el equipo.		No ha propiciado un clima agradable de trabajo en el equipo.
Autoevaluación	Antes de entregar el producto, lo ha revisado y ha aportado con sus comentarios y sugerencias para mejorarlo.	Antes de entregar el producto final grupal, por lo menos lo ha revisado.	No revisó el trabajo final ni aportó sugerencias de cómo mejorarlo.



PUCP

Facultad de Ciencias y
Artes de la Comunicación