

## MÓDULO 1

### IDENTIFICAR PROBLEMAS Y ESTRATEGIAS DE SOLUCIÓN

#### OBJETIVO GENERAL

Conocer y aplicar diferentes técnicas de identificación de problemas y el planteamiento de soluciones creativas para resolver diversos problemas presentes en situaciones de aprendizaje.

#### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Identificar y valorar el aprendizaje por proyectos para el desarrollo de las competencias establecidas en el currículo.
2. Conocer y aplicar técnicas que permitan proponer soluciones a los problemas contextuales de los que parte el proyecto.

## 1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

### a. TRABAJO POR PROYECTOS

#### *i. ¿Qué significa trabajar por proyectos?*

El aprendizaje basado en proyectos tiene su origen en el constructivismo, donde el alumno puede poner en práctica estrategias y soluciones que le permitan resolver un problema planteado en una situación de aprendizaje.

En este sentido, realizar proyectos es una forma de fomentar en el alumno el desarrollo de habilidades que le permiten no sólo profundizar desde el ámbito teórico sobre un planteamiento o situación de clase, sino que el alumno es impulsado para generar propuestas y acciones concretas que modifiquen dicha situación problemática.

El trabajo por proyectos ha permitido concretar el enfoque por competencias que muchos países (incluido Panamá) han implementado en sus programas curriculares, pues se considera que éstos son una excelente manera de fomentar en los alumnos actitudes y habilidades que les permitan enfrentar situaciones reales, valorar las variables y condiciones que intervienen en dichas situaciones, y generar estrategias que reviertan resultados que no son positivos para sus entornos, desde la comunidad en la que viven, hasta el mundo entero.

#### *ii. Cuáles son las características del trabajo por proyectos*

Existen muchas formas diversas de plantear los proyectos, pero en general éstos cuentan con las siguientes características:

Características	Descripción
Están centrados en el estudiante y son dirigidos por el estudiante.	Representa uno de los grandes retos, pues estamos acostumbrados a que el docente tenga un papel central. Cuando trabajamos por proyectos, son los estudiantes quienes pueden crear, proponer y dirigir buena parte de las actividades. El docente tiene un papel facilitador y orientador para los estudiantes.
Claramente definidos, con inicio, desarrollo y final.	Los proyectos se desarrollan a lo largo de diferentes sesiones de trabajo en el aula. Así como una historia o cuento, cuentan con una introducción al tema, su desarrollo y un final donde puedan apreciarse los resultados o conclusiones de lo realizado durante el periodo de tiempo que implique el proyecto.
Contenido significativo para los estudiantes; directamente observable en su entorno.	Los problemas que se plantean en los proyectos deben estar vinculados a la vida de los estudiantes de alguna manera, esto les permite conocer mejor la circunstancia y apropiarse de la capacidad que tienen para tomar acciones que los lleven a revertirlos.
Se ocupa de problemas del mundo real.	Vincular las acciones o soluciones que el estudiante puede proponer a problemas reales que están afectando a su localidad o comunidad, es clave para lograr el desarrollo de competencias para la vida, además de que permite comprometer al estudiante en lo que está realizando en conjunto con el resto del grupo.
Investigación de primera mano.	Se apropia del proceso de investigación para desarrollar las condiciones establecidas por el proyecto, es decir, no está todo dicho desde un inicio.
Sensible a la cultura local y culturalmente apropiado.	Hay proyectos muy buenos que a veces nos gustaría replicar en entornos cuyas características no son las adecuadas. En los proyectos escolares, es relevante recuperar la riqueza del contexto que rodea a la escuela y la comunidad donde se desarrolla, pues de esta manera el estudiante reconoce que cuenta con condiciones únicas para desarrollar proyectos que apoyen a sus propias condiciones.
Objetivos específicos relacionados tanto con el Proyecto Educativo Institucional (PEI) como con los estándares del currículo.	Los proyectos que se plantean no pueden perder de vista para qué están hechos y qué quieren lograr. A veces nos encontramos con proyectos creativos y atractivos para los estudiantes, pero que no están

Características	Descripción
	alineados a los objetivos y competencias que se tienen para el grado que se cursa. Es importante tener siempre en cuenta a dónde nos dirigimos y qué vamos a lograr.
Resultante en un producto tangible que se pueda compartir con la audiencia objetivo.	Así como el proyecto debe tener un final, éste debe convertirse en un producto específico que sea resultado del trabajo desarrollado durante todo el proyecto. Esto permite hacer una retrospectiva y síntesis sobre los resultados del trabajo realizado, valorando cada una de las actividades y el conjunto de éstas como algo terminado que tiene un efecto.
Conexiones entre lo académico, la vida y las competencias laborales.	Durante el proyecto, el estudiante debe llevar a cabo muchas actividades, que en conjunto permiten ir desarrollando las competencias que se quieren lograr. La reflexión sobre cómo las actividades no sólo resultan en un producto, sino en una serie de actitudes, aprendizajes y conocimientos que tocan todas las esferas de la vida, es parte fundamental de los aprendizajes finales que el estudiante terminará adquiriendo.
Oportunidades de retroalimentación y evaluación por parte de expertos.	Cuando los estudiantes obtienen la retroalimentación de los expertos en el tema, se incentiva su percepción sobre lo que son capaces de lograr con lo que están aprendiendo.
Oportunidades para la reflexión y la auto evaluación por parte del estudiante.	Es importante contar con espacios y momentos en los que el alumno tenga oportunidad de reflexionar sobre lo que está haciendo y visualizar si sigue adecuado a los objetivos que quiere lograr.
Evaluación o valoración auténtica (portafolios, diarios, proceso, etc.)	Cuando trabajamos por proyectos, no podemos seguir evaluando como cuando trabajamos de manera tradicional, porque las prácticas, actividades, etc. son diferentes. La evaluación debe adecuarse a lo que estamos haciendo, valorarlo como proceso y permitir así ajustar lo necesario durante el proyecto sin esperar hasta el final.

Como se puede observar, el trabajo por proyectos requiere incluir una serie de características que, en conjunto, facilitan el desarrollo de las competencias que se espera fomentar en los estudiantes.

Además de estas características específicas, hay que tener presente:

- *Incluir otras asignaturas y docentes en la elaboración del proyecto.*



Ilustración 1 Olga Berrios CC att 2.0 license

Cuando se trabaja en proyectos no sólo se aprenden cosas sobre una sola materia; por el contrario, generalmente las actividades involucran también a otras muchas asignaturas que el estudiante está cursando. Esto es un elemento fundamental que se puede aprovechar para que los proyectos tengan mayor impacto en los aprendizajes que se logren al término del proyecto. Durante la planeación de un proyecto, se debe trabajar con compañeros docentes cuyas asignaturas están relacionadas con el proyecto que se desea implementar con un grupo. Esto permitirá abrir nuevas posibilidades, reforzar los aprendizajes de los alumnos y sumar esfuerzos para generar resultados óptimos.

- *Dar visibilidad en la escuela y la comunidad sobre el proyecto.*

Hay que recordar que una parte fundamental es vincular los aprendizajes del aula con el entorno y el contexto. Por esto, es conveniente que el resultado del proyecto sea compartido con otros alumnos, maestros, padres de familia y comunidad en la que se trabaja. Visibilizar el proyecto comprometerá aún más a sus estudiantes en las actividades y los resultados que se quieren obtener, además de hacerles ver que sus aprendizajes durante las clases tienen un impacto directo en su vida y la comunidad a la que pertenecen. Un ejemplo de esto, no es únicamente hacer una campaña de la importancia de reciclar en la escuela para concientizar a la comunidad, sino

ejecutar un plan de reciclaje que la escuela pueda sostener, de manera que haga vivos los conocimientos adquiridos e involucre a la comunidad en su totalidad.



Ilustración 2 CNFL CC att sharealike

### *iii. ¿Qué debe tener un buen proyecto?*

El concepto de proyecto lleva implícita la voluntad de abrir caminos<sup>1</sup>. La mayoría de los proyectos surgen de un problema, pero cada uno lo mira desde perspectivas muy diferentes y es por eso mismo que se dan diferentes soluciones. A través de la incorporación de proyectos como metodología de trabajo en el aula, los alumnos pueden visualizar un determinado problema desde múltiples perspectivas y poner en marcha su capacidad creativa para proponer soluciones al mismo.

Incluir situaciones de aprendizaje donde se plantea un problema implica también fomentar en el alumno una postura creativa y propositiva frente a aparentes obstáculos, tomando las situaciones adversas también como oportunidades para crear soluciones y acciones que cambien el curso de las cosas.

---

<sup>1</sup> Universidad Nacional de Colombia, **Proyecto como resultante de un problema** en <http://ow.ly/e2Qwg>



Ilustración 3 Cristóbal Cobo CC att 2.0

Por otro lado, la diversidad de posibles soluciones a un problema crea una mayor riqueza dentro de los aprendizajes de los alumnos, pues escuchar a otros con diferentes propuestas, sugiere la posibilidad de construir diferentes interpretaciones para llegar a un mismo resultado. La dinámica de clase se ve potencializada en tanto que los alumnos se escuchan entre sí y contrastan las opciones que cada uno percibe, haciendo posible construir una solución común que integre distintas visiones.

En este sentido, es importante hacerse las siguientes preguntas:

**El proyecto que se plantea...**




- ¿Permite que los alumnos planteen diferentes soluciones?
- ¿Fomenta la colaboración entre los alumnos?
- ¿Facilita la interacción, comunicación y trabajo en equipo?
- ¿Puede crecer a partir de las ideas y aportaciones que los participantes realicen?
- ¿Tiene la posibilidad de replicarse en otros grupos o escuelas?

**Actividad sugerida**

**¿Qué actividades e instrucciones específicas podrían hacer que mi proyecto sea de primer nivel?**

Aporte y discuta con otros compañeros aquellas acciones que usted considere le ayudarían en un proyecto a fomentar e impulsar las características que hasta ahora se han mencionado.

	<p><i>Considere proponer otras características que usted considere importantes para los proyectos.</i></p> <p><i>Aproveche para tomar nota de aquellas ideas que surjan de la conversación con otros docentes para sus propios proyectos.</i></p> <p><i>Si usted ha implementado proyectos y algunas actividades no le han funcionado como esperaba, compártalas también y sea atento a la retroalimentación que otros puedan hacerle.</i></p>
---	--

## **b. IDENTIFICAR PROBLEMAS A RESOLVER EN LOS PROYECTOS**

Uno de los pasos más importantes en el diseño de los proyectos y que frecuentemente se pasa por alto, es precisamente plantear una situación de aprendizaje con un problema a resolver que atraiga el interés de los estudiantes y que brinde un contexto realista para el aprendizaje.

El principal objetivo con esto es involucrar a los alumnos en una situación real en la que pueda aplicar los contenidos del proyecto para dar solución a un problema que le resulte interesante y motivador para abordar el contenido curricular.

Ahora bien, la clara identificación del problema planteado es un elemento clave para el desarrollo y resultados del proyecto. Si los estudiantes comprenden las dimensiones y características del problema, podrán proponer soluciones más adecuadas y mantener el rumbo durante el proceso sin perderse en lo que se pretende lograr.

Existen diferentes técnicas para clarificar y proponer soluciones a un problema. Se plantean brevemente algunas de ellas que pueden ser de ayuda cuando se plantee un proyecto con estas características.

### **i. Preguntas clave**

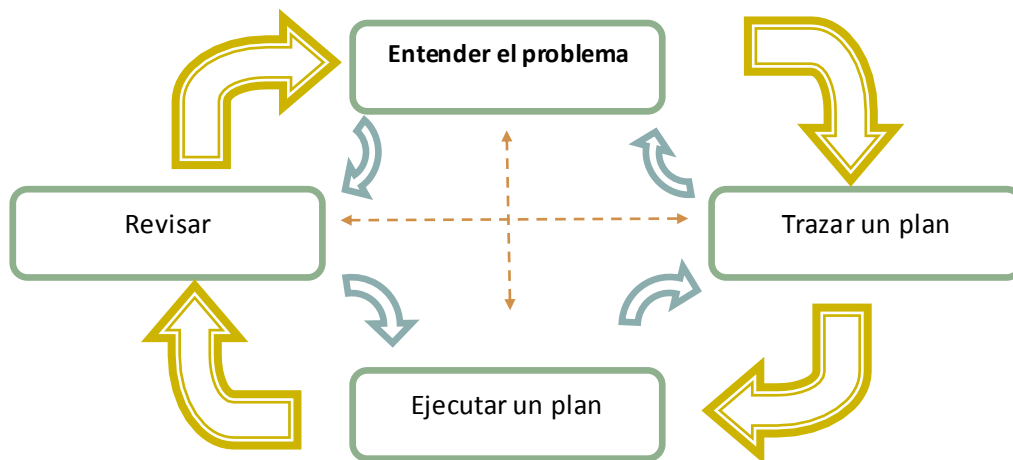
■ *Cómo plantear y resolver problemas: George Polya*

George Polya<sup>2</sup> fue un matemático húngaro que dedicó buena parte de su vida a tratar el planteamiento de problemas y sus soluciones.

Una vez que se tiene un contexto o situación de aprendizaje que presenta un determinado problema, cabe hacerse las siguientes preguntas:

1. ¿Entiende todo lo que dice?
2. ¿Puede replantear el problema con sus propias palabras?
3. ¿Distingue cuáles son los datos?
4. ¿Sabe a qué quiere llegar?
5. ¿Hay suficiente información?
6. ¿Hay información extraña?
7. ¿Es similar este problema a otro que haya resuelto antes?

Teniendo estas 7 preguntas con sus correspondientes respuestas dadas, se tendrá lo suficiente para el primer paso de todo el proceso de solución, que puede representarse como sigue:



<sup>2</sup> Si quiere saber más sobre el trabajo que realizó este matemático en la materia, puede consultar el libro POLYA, G.: "Cómo plantear y resolver problemas", Trillas, 2005



Como puede verse, entender el problema como planear su resolución, ejecutarla y revisarla, es un proceso interconectado, donde constantemente lo que se hace en cada uno de los elementos está vinculado entre sí.

### Actividad sugerida

A continuación se presentan algunas situaciones de aprendizaje propuestas para realizar diferentes proyectos. Redactar en un documento, para cada uno de los contextos, las respuestas a las preguntas planteadas. Compartir con sus compañeros<sup>3</sup> las respuestas planteadas.

#### Proyecto 1

El cine es una de las industrias que mayor cantidad de ingresos generan en países que son grandes productores de películas, como Estados Unidos o India. Las historias que las películas cuentan nos hacen reír, llorar, enojar, disfrutar, etc., pero los sentimientos e ideas que comunican no solamente dependen de los diálogos y la historia que representan sus personajes, sino de elementos como la música o los efectos de sonido. ¿Cómo se podrían transmitir sentimientos a través de música y efectos de sonido, en un cortometraje sobre una historia creada por usted?

#### Proyecto 2

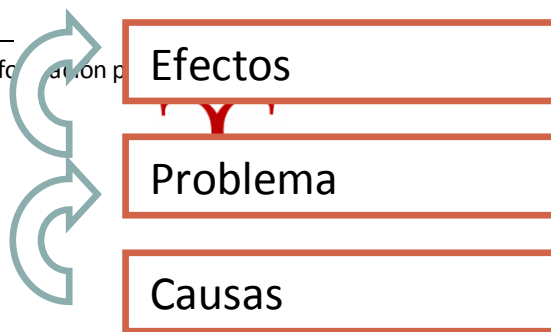
El metro de la Ciudad de México transporta al día 3.88 millones de personas, siendo el segundo con mayor afluencia en América después del de Nueva York. Cuenta con 175 estaciones y tiene una red de 201.7 kms en las diferentes líneas que ocupa. Se calcula que aproximadamente el 10.6% de la población de la ciudad lo utiliza para transportarse en distancias cercanas a los 10 kilómetros. Sin embargo, la gran afluencia y las condiciones de infraestructura provocan que las personas tarden entre 1 y 2 horas en sus recorridos para llegar a casa o al trabajo. Si estuviera a su cargo este medio de transporte de gran uso en la ciudad ¿Cómo haría un plan de cambios que permitiera mejorar la experiencia que tienen sus usuarios en su vida diaria?

### ii. Técnicas posibles para clarificar el problema planteado

#### ■ Construir un árbol de problemas

En algunas ocasiones la situación de aprendizaje o contexto que presenta un proyecto, contiene una variedad de información que hace mención a diversas variables o situaciones, que pueden hacernos confundir cuál es el problema central que se está planteando. Una tarea fundamental, entonces, es ser capaces de discernir y priorizar los problemas a los cuales se hace referencia, para determinar cuál es el problema que vamos a abordar y qué elementos son consecuencias y efectos de la situación descrita. De esta manera podemos ordenarlos en una lógica que quedará plasmada en el “árbol de problemas”.

<sup>3</sup> Únicamente en caso de estar en formación por



Además de priorizar los problemas presentados en una situación, se debe descubrir y señalar la relación entre los problemas, pues algunos pueden ser causales de otros, y otros no estar relacionados en absoluto. Por ejemplo, el cambio climático es una situación que generalmente utilizamos para hacer reflexiones sobre el quehacer del hombre y su efecto en la naturaleza. Los proyectos suelen enfocarse en una de las posibles causas del cambio climático (como la contaminación del agua), pero pocas veces se pueden abarcar la totalidad de variables y posibles causas que, en su conjunto, provocan una situación preocupante como el cambio climático.

Para poder trabajar con un árbol de problemas, es recomendable realizar un proceso que implica generar una “lluvia de ideas” en torno a una “situación problema” y así poder construir un árbol. Los pasos a seguir implicarían<sup>4</sup>:

1. Una vez que se cuenta con un contexto o situación problema, analizar o identificar lo que se considere como problemas principales de la situación analizada.
2. A partir de una “lluvia de ideas” establecer cuál es el **problema central** que afecta a la comunidad. Aquí se aplican criterios de prioridad y selectividad.
3. Definir los **efectos** más importantes del problema en cuestión; de esta manera se puede analizar y verificar su importancia. Esto implica poder concebir cuál es el orden y la gravedad de las consecuencias del problema descrito.
4. Anotar las **causas** del problema central detectado, es decir, buscar los elementos que están provocando el problema.
5. Una vez que tanto el problema central, las causas y los efectos están identificados se construyen los “Diagramas del árbol de efectos y causas” asociados al problema.
6. Revisar la validez e integridad del árbol construido; es decir, verificar la congruencia del árbol.

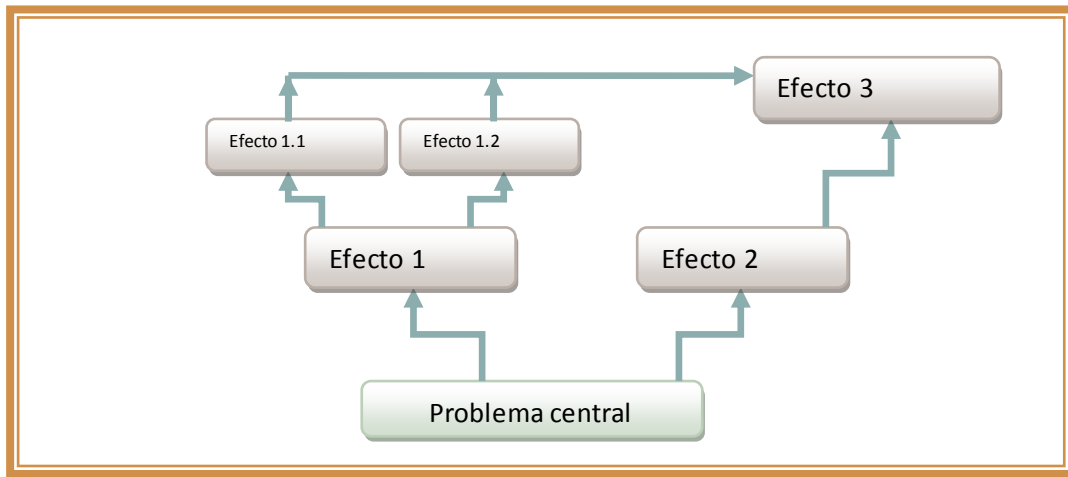
---

<sup>4</sup> Para profundizar en esta propuesta, se sugiere revisar el documento en línea de Ortégón, E., Pacheco, J.F., Roura, H. “Metodología general para la identificación, preparación y evaluación de proyectos de inversión”, ILPES, en:

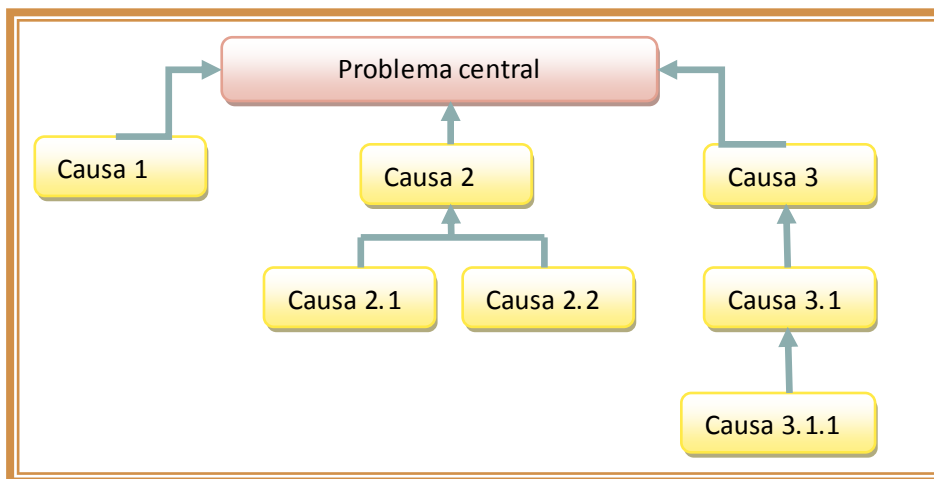
[http://www.coneval.gob.mx/cmsconeval/rw/resource/coneval/eval\\_mon/1327.pdf?view=true](http://www.coneval.gob.mx/cmsconeval/rw/resource/coneval/eval_mon/1327.pdf?view=true)

Definir el problema central permitirá centrar el análisis de causas y efectos en torno a algo claro y determinado, de manera que las soluciones que se puedan proponer estén bien adecuadas y puedan generar mejores resultados.

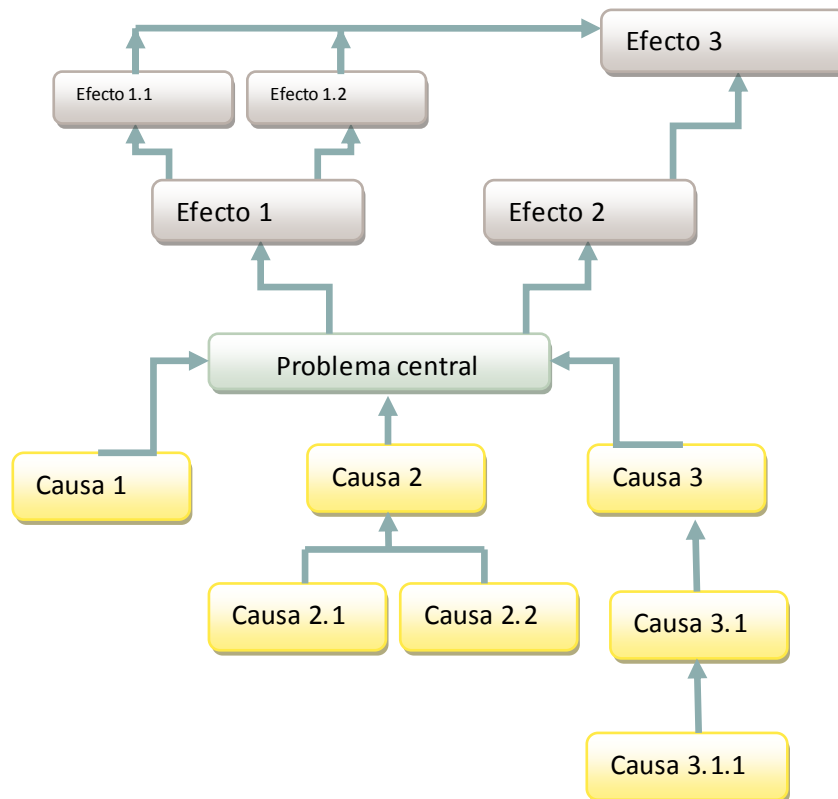
Teniendo esto presente, es necesario construir un diagrama que establezca la relación del problema central con los efectos que éste genera, de manera que se pueda visualizar la importancia del problema mencionado.



De la misma manera que se señalan los efectos hacia arriba del problema, se identifican las causas del problema y se señalan hacia abajo del problema central. Es importante, al igual que en el caso de los efectos, determinar la cadena de causas del problema central. Hay que recordar que si el proyecto invita a proponer y tomar acciones que resuelvan un problema, conocer claramente las causas es fundamental.



Una vez que se cuenta con estas dos partes, se puede unir en un solo árbol que permita conocer con claridad el problema central, sus efectos y causas, haciendo posible que el camino a andar sea claro en el planteamiento de soluciones.



### Actividad sugerida

1. A partir de las dos situaciones de aprendizaje presentadas en la actividad anterior utilizar, para uno de los proyectos, la técnica del árbol para clarificar cuál es el problema central, sus causas y efectos. En el otro proyecto, utilizar una técnica que conozca o bien investigar alguna diferente a las aquí presentadas.
2. Ingresar al foro<sup>5</sup> sobre identificación de problemas en los proyectos y desde ahí:
  - a. Compartir su experiencia con las técnicas comentadas.
  - b. ¿Conoce otras técnicas o métodos? Compartirlas con el resto del grupo.
  - c. ¿Tiene artículos, videos, blogs u otros recursos que hablen sobre este tema? Compartílos con el grupo.

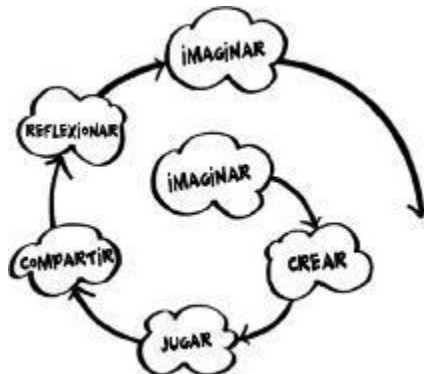
<sup>5</sup> Foro sujeto a la formación presencial e indicaciones del facilitador.

- d. Elaborar en grupo una conclusión sobre lo aprendido hasta ahora y la relevancia que tiene. (Recordar que se pueden utilizar herramientas colaborativas para la edición del documento que generen).
- e. Publicar en el blog del grupo la conclusión a la que se llegó en el formato en el que se haya elaborado.

### c. PLANTEAR SOLUCIONES CREATIVAS

Una vez clarificado e identificado el problema planteado en una situación de aprendizaje, es posible trazar algunas vías de solución. Desde luego queda aún mucho camino por recorrer a través de las actividades que se irán planteando durante el proyecto; sin embargo, desde el principio puede trabajarse para ir generando ideas que propongan una solución creativa al problema planteado.

Pero ¿cómo se puede fomentar la creatividad en la solución de problemas? En este caso es interesante retomar la propuesta de Mitchel Resnik, quien habla del “espiral de pensamiento creativo”



“En este proceso, la gente **imagina** lo que quiere hacer, **crea** un proyecto basado en sus ideas, **juega** con sus creaciones, **comparte** sus ideas y creaciones con otros, y **reflexiona** sobre sus experiencias—lo cual los conduce a imaginar nuevas ideas y nuevos proyectos. A medida que los estudiantes atraviesan este proceso, una y otra vez, aprenden a desarrollar sus propias ideas, probarlas, desafiar los límites, experimentar con alternativas, obtener retroalimentación de otros, y generar nuevas ideas basadas en sus experiencias”<sup>6</sup>.

<sup>6</sup> Para saber más sobre este tema, se recomienda el artículo en español de RESNIK, MITCHEL: “Sembrando las semillas para una sociedad más creativa” disponible en

<http://web.media.mit.edu/~mres/papers/sowing-seeds-spanish-translation.pdf>

Fomentar, además de permitir que los alumnos puedan plantear soluciones creativas a los problemas de las situaciones de aprendizaje, es parte esencial para el desarrollo de competencias del siglo XXI. Sin embargo, no es una tarea sencilla lograrlo. La educación tradicional, ha supuesto entre otras muchas cosas, que para cualquier problema planteado existe **una** solución posible, que debe ser encontrada o descubierta por los alumnos a lo largo de las tareas y actividades que llevan a cabo.

En este caso, la situación cambia profundamente: ante un problema, pueden plantearse tantas soluciones como alumnos en clase estén colaborando y trabajando. El reto para el docente es sin duda importante, pues también él debe estar abierto a escuchar y fomentar ideas diferentes a las que tenga él mismo en mente.

Como se expresa en la propuesta de Mitchel Resnik, el proceso creativo no es únicamente individual, al contrario, se enriquece de la colaboración con otros y de la retroalimentación de los compañeros pueden hacer sobre una misma idea. Trabajar en equipo y ser creativos van en gran medida de la mano.

El docente innovador y creativo posee una disposición flexible hacia las personas, las decisiones y los acontecimientos; no sólo tolera los cambios, sino que está abierto a ellos más que otras personas; está receptivo a ideas y sugerencias de los otros, ya sean superiores, compañeros o inferiores, valora el hecho diferencial, se adapta fácilmente a lo nuevo sin ofender excesivas resistencias; se implica en proyectos de innovación<sup>7</sup>.

Uno de los factores que ejerce una influencia decisiva son las estrategias de inicio, desarrollo y cierre utilizadas por el docente basadas en humor, juegos, analogías, *brainstorming*, visualización creativa, mapas mentales, etcétera<sup>8</sup>.

Si se cuenta con estas cualidades en el salón de clase, se puede generar una serie de ideas sobre las posibilidades que se tienen para resolver un determinado problema; sin embargo, es también importante valorar su viabilidad, los efectos positivos y negativos que estas soluciones generan, y poder decidir cuál es la mejor opción para llevar a cabo.

Una vez que se tiene una lluvia de ideas, es necesario investigar:

- ¿Qué se necesita para llevar a cabo esta idea?
- ¿Cuál es la inversión requerida?
- ¿Qué efectos positivos se tienen para solucionar el problema planteado?

---

<sup>7</sup> MUÑOZ, W: Estrategias de estimulación de pensamiento creativo de los estudiantes en el área de educación para el trabajo en la III etapa de la educación básica”, Universidad de Carabobo, Venezuela.

Disponible en

[http://www.adeepra.org.ar/congresos/Congreso%20IBEROAMERICANO/ACCESO/R1658\\_Wilmar.pdf](http://www.adeepra.org.ar/congresos/Congreso%20IBEROAMERICANO/ACCESO/R1658_Wilmar.pdf)

<sup>8</sup> Ibídem.

- ¿Qué efectos negativos se pueden tener?
- ¿Está a nuestro alcance realizarla?

Al responder a las preguntas anteriores, se puede decidir cuál es la mejor opción para resolver el problema que se ha planteado en la situación de aprendizaje.

### Actividad sugerida<sup>9</sup>

Retomemos el planteamiento de situaciones de aprendizaje que trabajamos anteriormente para identificar el problema.

#### Proyecto 1

El cine es una de las industrias que mayor cantidad de ingresos generan en países que son grandes productores de películas, como Estados Unidos o India. Las historias que las películas cuentan nos hacen reír, llorar, enojar, disfrutar, etc., pero los sentimientos e ideas que comunican, no solamente dependen de los diálogos y la historia que representan sus personajes, sino de elementos como la música o los efectos de sonido. ¿Cómo podrías transmitir sentimientos a través de música y efectos de sonido, en un cortometraje sobre una historia creada por ti?

1. Clarifica cuál es el problema planteado en el proyecto 1
2. Utiliza alguna herramienta tecnológica que te permita generar una lluvia ideas sobre:
  - a. Herramientas que te permitan acceder a recursos sonoros y musicales libres de derechos (copyright)
  - b. Programas o herramientas que te permitan editar y combinar los recursos con los que cuentas
  - c. Proponer una línea narrativa para el cortometraje
3. Utiliza una herramienta tecnológica que te permita crear un guión sobre el cortometraje, incluyendo archivos de audio
4. Crea una primera simulación o borrador interactivo de cómo sería el cortometraje que puedas compartir con otros compañeros. En él debes integrar la historia, los personajes y los efectos de sonido o musicales que acompañarían la narrativa del corto.
5. Una vez obtenida la retroalimentación de otros compañeros, integra aquellos cambios que te permitan lograr mejor la transmisión de sentimientos a partir de los efectos de sonido o música, así como las correcciones narrativas que te sean sugeridas para lograr tu objetivo.
6. Elabora el cortometraje con las herramientas tecnológicas que te permitan integrar la edición correspondiente de sonidos, imagen y música

<sup>9</sup> Actividad sujeta a las condiciones de la capacitación presencial y la información dada por su facilitador.

**ACTIVIDAD**

Comparte en la sesión en línea con el resto de compañeros:

- ¿Cuáles han sido los aprendizajes logrados hasta ahora?
- ¿En qué medida considera que puede integrar estos aprendizajes en su clase?