

PROGRAMA DE ACTIVIDAD CURRICULAR PARA CURSOS DE FORMACIÓN GENERAL

1) IDENTIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR			
Actividad curricular	ESCRITURA CREATIVA PARA CINE Y LITERATURA		
Nombre docente	IGNACIO ROJAS SOLÍS		
Campus	CAMPUS RANCAGUA		
Horario (día y jornada am/pm)	MIÉRCOLES, JORNADA PM		
Requerimientos (materiales, espacio/sala, traslado)	SALA		
Línea	Formación Transversal		
Código	CFG2610	TIPO DE ACTIVIDAD	Electiva
Créditos SCT–Chile	3	SEMANAS	15
TIEMPO DE DEDICACIÓN SEMANAL			
TIEMPO DE DEDICACIÓN TOTAL	TIEMPO DE DOCENCIA DIRECTA		TIEMPO DE TRABAJO AUTÓNOMO
4,5 hrs.	1,5 hrs.		3 hrs.

2) DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR
El curso de Escritura Creativa para Cine y Literatura tiene como objetivo desarrollar las habilidades comunicativas de los estudiantes mediante la exploración, análisis y ejercicios de técnicas específicas de escritura presentes tanto en el cine como en la literatura.

3) COMPETENCIA GENÉRICA, RESULTADOS DE APRENDIZAJE E INDICADORES DE LOGRO		
COMPETENCIA GENÉRICA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO
Pensamiento Crítico Está entendido como el hábito mental de pensar bien, aplicar estándares intelectuales apropiados a su pensamiento, requiriendo el desarrollo de criterios y estándares adecuados para analizar y evaluar su propio pensamiento con el objetivo de mejorar su calidad. Se trata de un pensamiento orientado a la comprensión de problemas, la evaluación de alternativas, y la decisión y resolución de estos.	Plantear un uso de progresión narrativa coherente, desde el análisis crítico de los conceptos propios de la construcción del relato.	Formula un relato cuyos sucesos tienen una progresión coherente y lógica, evidenciando la correlación entre causas y consecuencias. Aplica pertinentemente la estructura en tres actos, recurriendo a los 9 hitos que la componen.
	Argumentar sus conclusiones sobre la base de evidencias presente en los rasgos de personalidad y sus respectivos arcos de personaje.	Presenta un arco de personaje con ejemplos claros de progresión entre el rasgo de personalidad inicial y el rasgo opuesto final, basado en un análisis fundamentado de la herida emocional.
	Desarrollar y evaluar propuestas creativas a partir de la originalidad y pertinencia para con los géneros cinematográficos y literarios.	Diferencia historias que presentan ideas nuevas e interesantes a partir del género seleccionado, identificando los tropos narrativos correspondientes para respaldar su argumentación.

4) UNIDADES DE APRENDIZAJE Y CONTENIDOS				
UNIDAD	SEMANAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	INDICADORES DE LOGRO	CONTENIDOS
Unidad 1: Estructuras Clásicas y Contemporáneas	5	Plantear un uso de progresión narrativa coherente, desde el análisis crítico de los conceptos propios de la construcción del relato.	- Formula un relato cuyos sucesos tienen una progresión coherente y lógica, evidenciando la correlación entre causas y consecuencias. - Aplica pertinentemente la estructura en tres actos, recurriendo a los 9 hitos que la componen.	Definición y tipos de estructuras narrativas clásicas y contemporáneas; estructura como herramienta de análisis.
Unidad 2: Desarrollo de Personajes	5	Argumentar sus conclusiones sobre la base de evidencias presente en los rasgos de personalidad y sus respectivos arcos de personaje.	Presenta un arco de personaje con ejemplos claros de progresión entre el rasgo de personalidad inicial y el rasgo opuesto final, basado en un análisis fundamentado de la herida emocional.	Tipos y características de personajes; arco de personaje; personaje como recurso de trama.
Unidad 3: Géneros Cinematográficos y Literarios	5	Desarrollar y evaluar propuestas creativas a partir de la originalidad y pertinencia para con los géneros cinematográficos y literarios.	Diferencia historias que presentan ideas nuevas e interesantes a partir del género seleccionado, identificando los tropos narrativos correspondientes para respaldar su argumentación.	Componentes y relevancia de géneros literarios y cinematográficos, identificación de tropos narrativos, subgéneros y géneros híbridos.

5) RECURSOS Y METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Clases expositivas y participativas, con aprendizaje basado en análisis de casos, trabajo en equipo, debate y ejercicios prácticos. Las clases de carácter sincrónico se enfocarán en revisar el marco teórico de una unidad y a posteriori actividades de elaboración de textos, simulación y gamificación como metodologías de ejercicio. El tiempo de trabajo autónomo se destina a reforzar los contenidos mediante la observación del entorno y la toma de notas a ser empleadas en la siguiente clase.

ESTRATEGIAS Y METODOLOGÍAS DE EVALUACIÓN

RESULTADO DE APRENDIZAJE	ACTIVIDAD O METODOLOGÍA DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN
Plantear un uso de progresión narrativa coherente, desde el análisis crítico de los conceptos propios de la construcción del relato.	Escenario simulado: Mesa de escritores	Rúbrica	30%
Argumentar sus conclusiones sobre la base de evidencias presente en los rasgos de personalidad y sus respectivos arcos de personaje.	Análisis de caso: arco de personaje	Rúbrica	30%
Desarrollar y evaluar propuestas creativas a partir de la originalidad y pertinencia para con los géneros cinematográficos y literarios.	Elaboración de texto: Sinopsis Presentación grupal	Rúbrica	40%

6) CONDICIONES DE EVALUACIÓN Y APROBACIÓN

Las evaluaciones son de carácter integrativo, una por cada unidad, cuya sumatoria determina la nota final. Para la aprobación, la nota mínima es un 4.0.

La asistencia es obligatoria, con un registro mínimo de un 75% como requisito de aprobación.

7) BIBLIOGRAFÍA OBLIGATORIA

UNIDAD	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	TIPO DE RECURSO
1	Villar, A. (2004). Aristóteles Poética. Madrid, Alianza Editorial.	Digital
1	Field, S. (2005). Screenplay: The Foundations of Screenwriting. Nueva York, Bantam Dell.	Digital
1	McKee, R. (1997). Story: Substance, Structure, Style and Principles of Screenwriting. Nueva York, HarperCollins.	Digital

8) BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

UNIDAD	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	TIPO DE RECURSO
2	Snyder, B. (2010). ¡Salva al Gato!. Barcelona. Alba.	Digital
1	Vogler, C. (2002). El viaje del escritor. Madrid, Ma Non Troppo.	Digital

EQUIPO DOCENTE RESPONSABLE DEL DISEÑO	Ignacio Rojas Solís
RESPONSABLE(S) DE VALIDACIÓN	Coordinación de Programa Formación General
FECHA DE ENTRADA EN VIGENCIA	Agosto de 2025