



Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Artes y Diseño

**PROYECTO DE ALFABETIZACIÓN CINEMATOGRÁFICA
CINEDFEST EN LA FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO DE
LA UNAM: CICLO ESCOLAR 2022-2**

TESIS

Para obtener el título de:

LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PRESENTA

Luis Ángel Valdez Méndez

DIRECTOR DE TESIS

Dr. Mario Antonio Barro Hernández

México, CDMX, 2023



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



Dedicatoria

Le dedico el resultado de esta tesis a toda mi familia. Con mucho cariño principalmente a mis padres Miguel Valdez y Claudia Méndez, que me dieron la vida y han estado conmigo en todo momento. Gracias por todo papá y mamá por darme una carrera para mi futuro y por creer en mí, aunque hemos pasado momentos difíciles siempre han estado apoyándome y brindándome todo su amor, por todo esto les agradezco de todo corazón el que siempre estén presentes. A mi hermano Daniel, quien siempre me dijo que estudiara lo que a mí me gusta y por ello elegí esta carrera.

También quiero dedicarle esta tesis a mi novia Jennifer Muñoz. Por su apoyo incondicional, por su comprensión, por su fuerza, por su amor y porque la amo mucho. Me ha acompañado desde hace mucho tiempo y me ayuda a alcanzar el equilibrio que me permite dar todo mi potencial. Nunca dejaré de estar agradecido por ello.

A todos mis amigos Diego Brito, Lorena Pérez, Leonel Abendaño, Deydra Toledo, Lilián Mekler, Leonardo Sánchez, Elí Hernández, Lennon Hernández, Adilen Miranda, Alexandra López, Andrea Hernández, Kaar Heredia y Darhani Toledo; muchas gracias por estar conmigo en todo este tiempo, donde he vivido momentos felices y tristes, gracias por ser mis amigos y recuerden que siempre los llevaré en mi corazón.

Y a mis profesores por confiar en mí, Elodía Hernández, Neri Dinorah, Zaira Torres, Libia Eslava, Alfonso Aguilar, Rosa Ávila, Francisco Pérez; muchas gracias. Les agradezco el haberme compartido sus conocimientos y por ser unos profesores tan buenos como lo son ustedes. Nunca los olvidaré.



Agradecimientos

Mi profundo agradecimiento a todas las autoridades y personal de la Universidad Nacional Autónoma de México y en especial a la Facultad de Artes y Diseño por ser mi segunda casa, abrirme las puertas y permitirme realizar mis estudios profesionales y todo el proceso de investigación de esta tesis dentro de sus instalaciones.

Finalmente quiero expresar mi más grande y sincero agradecimiento al Dr. Mario Barro, principal colaborador durante todo este proceso, quien, con su dirección, conocimiento, enseñanza y cooperación permitió el desarrollo de esta tesis.



ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	07
1.1. Objeto de estudio	08
1.2. Objetivos	11
1.3. Planteamiento del problema y antecedentes	13
1.4. Estructura	19
2. MARCO TEÓRICO	20
2.1. El cine como recurso didáctico en la escuela	21
2.2. Enfoque neoformalista como teoría del cine	29
2.3. La AC como estrategia de Alfabetización Mediática	33
2.4. AC en contextos educativos enriquecidos por TICs	37
3. METODOLOGÍA	40
3.1. Estudio de caso: Diseño en Medios Audiovisuales e Hiper.	41
3.2. Investigación-acción participativa (IAP)	50
3.3. Instrumentos para la recogida de datos de investigación	51
3.3.1. Cuestionario de cierre	52

3.3.2. El diario pedagógico	53
3.3.3. Entrevistas en profundidad	55
3.4. Análisis de los datos de la investigación	57
4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN	62
4.1. AC en clases de Medios Audiovisuales e Hipermedia	63
4.1.1. Actividades de Cuarto Semestre	64
4.1.2. Actividades de Sexto Semestre	78
4.1.3. Producción de cortometrajes para Cinedfest 2022	86
4.2. Desafíos de la AC en clases de Medios Audiov. e Hiper.	90
4.3. Aciertos de la AC en clases de Medios Audiov. e Hiper.	94
4.4. Percepción general estudiantil	104
5. CONCLUSIONES	110
5.1. Cumplimiento de objetivos	111
5.2. Nuevas líneas de investigación	115
5.2.1. AC en contextos educativos no universitarios	115
5.2.2. AC en la Lic. en Diseño y Comunicación Visual de la FAD	116
5.2.3. Recursos didácticos propios para la AC	116
5.2.4. Formación del profesorado	117

6. FUENTES CONSULTADAS **119**

7. ANEXOS **125**

7.1. Anexo 1: Cortometrajes FAD - UNAM para Cinedfest 2022 126

7.1.1. Cortometrajes del Grupo 2453 126

7.1.2. Cortometrajes del Grupo 2459 126

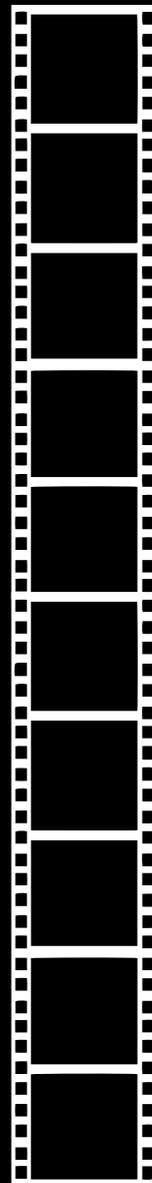
7.1.3. Cortometrajes del Grupo 2653 127

7.2. Anexo 2: Entrevistas en profundidad 128

7.3. Anexo 3: Acervo de películas para curso 2022-2 128

7.4. Anexo 4: Carteles de cortometrajes FAD. Cinedfest 2022 132







1. INTRODUCCIÓN

1.1. Objeto de estudio

El cine, poderoso medio de expresión y reconocido como el séptimo arte, tiene la capacidad de narrar historias reales e imaginarias, de establecer espacios de alegoría y metáfora que permiten transformar, conocer, entender y al mismo tiempo mover al mundo creando otros mundos; fomenta cosmovisiones que nos conforman la imagen o concepto general de una persona, época o cultura a partir de la cual nos interpreta su propia naturaleza y la de todo lo existente. El cine es un cúmulo de intereses compartidos, alimenta la construcción y el desarrollo de ideas individuales y colectivas. Además, mientras cuestiona los fundamentos de lo real, provoca emociones y empirismos. El cine se asume, así, como una importante herramienta para fines educativos si su aplicación es realizada correctamente, mediante el diseño y aplicación de programas y proyectos eficaces de Alfabetización Cinematográfica.

El objeto de estudio de la presente tesis es la Alfabetización Cinematográfica, concepto que se enmarca en otra categoría teórica más amplia: la alfabetización mediática. Vale la pena empezar señalando las aportaciones hechas por expertos y grupos de trabajo convocados por organismos internacionales, útiles para definir y delimitar el tema. Por ejemplo, la conferencia "Alfabetización mediática e informacional para las sociedades del conocimiento", que se celebró en Moscú en junio de 2012, tuvo como objetivo, entre otros, aumentar

la conciencia pública sobre la importancia de la promoción de la alfabetización mediática y reflexionar sobre el papel de los medios de comunicación en la educación. En el informe publicado tras dicha conferencia, la Alfabetización Mediática e Informativa (*Media and Information Literacy - MIL*) se define como:

[...] una combinación de conocimientos, actitudes, habilidades y prácticas necesarias para acceder, analizar, evaluar, utilizar, producir y comunicar información y conocimiento de manera creativa, legal y ética que respete los derechos humanos. Las personas alfabetizadas en medios e información pueden utilizar diversos medios, fuentes de información y canales en su vida privada, profesional y pública. Saben cuándo y qué información necesitan y para qué, dónde y cómo obtenerla. Entienden quién ha creado esa información y por qué, así como los roles, responsabilidades y funciones de los medios, los proveedores de información y las instituciones de la memoria. Pueden analizar la información, los mensajes, las creencias y los valores transmitidos a través de los medios de comunicación y cualquier tipo de productor de contenido, y pueden validar la información que han encontrado y producido frente a una variedad de valores genéricos, Criterios personales y basados en el contexto. Por lo tanto, las competencias MIL se extienden más allá de las tecnologías de la información y la comunicación para abarcar el aprendizaje, el pensamiento crítico y las habilidades interpretativas más allá de los límites profesionales, educativos y sociales (UNESCO, 2012).

Siguiendo con los planteamientos establecidos en el seno de la UNESCO, es posible comprender que esa concepción de Alfabetización Mediática e Informativa se compone de diversos tipos de alfabetizaciones (en función del medio particular al que se refiera), entre las que se encontraría la Alfabetización Cinematográfica. En el documento de la UNESCO Alfabetización Mediática e Informativa:

Currículum para Profesores (2011, p.19) se puede apreciar todas las que son señaladas por este grupo de expertos:

- Alfabetización mediática
- Alfabetización computacional
- Alfabetización informacional
- Alfabetización en Internet
- Alfabetización en libertad de expresión (LDE)
- Alfabetización digital
- Alfabetización en libertad de información (LDI)
- Alfabetización cinematográfica
- Alfabetización bibliotecaria
- Alfabetización en juegos
- Alfabetización de noticias

A partir del encuadre previo dentro de la definición de alfabetización mediática, el concepto de Alfabetización Cinematográfica que sirve a los intereses de la presente tesis es el que se presenta a partir de los objetivos que persigue y que se recogen en el documento *Framework for Film Education in Europe* (BFI, 2015, p. 3):

- ❖ Comprender qué es específico y distintivo del cine.
- ❖ Saber que el cine se produce y consume tanto de forma colectiva como colaborativa, así como personal e individualmente.
- ❖ Comprometerse personalmente con el cine desde una perspectiva crítica, estética, emocional, cultural y creativa.
- ❖ Acceder con regularidad a una amplia variedad de cine y formatos de películas.
- ❖ Desarrollar conciencia del contexto social e histórico del cine.
- ❖ Ser capaz de reflexionar sobre las diferentes formas de experimentar, explorar y aprender el cine.

Por tanto, cabe señalar que la Alfabetización Cinematográfica, desde esta óptica, busca fomentar el desarrollo de conocimientos, habilidades y competencias en los estudiantes para interpretar de forma crítica los medios y comunicarse a través de ellos. Así entonces, al situarse cada uno de ellos, por una parte, como espectadores de películas, no sea sólo por entretenimiento, sino que puedan visualizar la inmensa diversidad cultural del mundo que habitan y fomentar el respeto al cambio de la propia perspectiva por la del otro. Por la otra, como creadores de imágenes, podrán observar y analizar diversas problemáticas actuales desde nuevos ángulos, por ejemplo, la creación de documentales en donde ellos puedan ofrecer su propia perspectiva, vivencia y enfoque de acontecimientos sociales, sin que la opinión o punto de vista ya dado por otros individuos estigmatice lo que se cree que debe ser y abrir el panorama a su propia visión sin límites para generar un nuevo criterio.

1.2. Objetivos

Esta investigación surge de la inquietud por introducir una estrategia de Alfabetización Cinematográfica en cursos de Diseño en Medios Audiovisuales e Hipermedia en la carrera de Diseño y Comunicación Visual de la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM. La fuente de inspiración principal para esta decisión fue el proyecto de Festival Educativo de Cine CINEDFEST, que es una iniciativa que surge a inicios de la década de 2010 en la isla de Tenerife (Canarias, España), que combina “formación audiovisual y un festival de cortometrajes de ficción y documentales realizados por alumnos con el que acercar el lenguaje audiovisual a las aulas e introducir el cine como herramienta didáctica en los centros educativos” (Cinedfest, 2021).

A mediados del año 2021, David Cánovas (creador y co-director de Cinedfest) se puso en contacto con el Dr. Mario Barro, docente de la Facultad de Artes y Diseño (FAD) de la Universidad Nacional Autónoma de México, para expresar su interés por hacer una versión mexicana del Festival Cinedfest. Esta investigación surge en medio de ese contexto, dada la posibilidad de juntar interdisciplinariamente dos áreas de conocimientos: la gestión de proyectos con la Alfabetización Cinematográfica, mediante la ejecución de un pilotaje de Cinedfest México con los estudiantes de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual de la FAD - UNAM. Por tanto, el principal objetivo de esta tesis es:

Diseñar y aplicar una estrategia de Alfabetización Cinematográfica para la enseñanza-aprendizaje del Diseño en Medios Audiovisuales e Hipermedia y analizar su potencial mediante un estudio de caso con estudiantes de 4º y 6º semestre de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual de la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Nacional Autónoma de México durante el ciclo escolar 2022-2.

1.2.1. Objetivos específicos

- Describir el concepto de Alfabetización Cinematográfica en relación con otras categorías conceptuales como la alfabetización mediática, los usos didácticos del cine y el aprendizaje mediado por TICs.
- Describir los enfoques metodológicos y proyectuales que se emplean para la realización del Festival de Cine Educativo Cinedfest en Canarias, España.
- Diseñar y aplicar una estrategia de Alfabetización Cinematográfica en la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Nacional Autónoma de

México con estudiantes de cuarto y sexto semestre de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual de la Facultad de Artes y Diseño y analizar sus resultados.

- Analizar la percepción de los estudiantes implicados en la edición piloto del Festival Cinedfest México en la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Nacional Autónoma de México (Ciudad de México) en el curso 2022-2.

1.3. Planteamiento del problema y antecedentes

Los esfuerzos por reforzar el conocimiento académico y social en torno a la relevancia de la Alfabetización Cinematográfica cobran un especial significado en el contexto de la reciente crisis global producida por la pandemia de SARS-CoV-2 (Covid19), ya que muchas de las actividades sociales cotidianas, como estudiar e impartir clases, trabajar o conversar con amigos, pese a las dificultades, pudieron continuar a distancia gracias a plataformas de videoconferencias y otras tecnologías digitales. Del mismo modo, muchas personas que no estaban familiarizadas con la producción audiovisual empezaron a realizar videos, archivos de audio, fotografías y otros productos hipermedia con diversos fines, que interactúan y se mueven entre los ámbitos educativos, artísticos, laborales y privados. Lo anterior nos permite visualizar la necesidad de generar un campo más amplio de investigación sobre formas alternativas de enseñanza y aprendizaje utilizando herramientas audiovisuales, (más allá de las más comunes y sus usos habituales), para aprovechar el impulso que ha traído consigo la emergencia sanitaria, y sus distintas complicaciones, con la finalidad de que la educación basada en el uso de medios audiovisuales no se quede estancada como una solución improvisada de emergencia.

La presente propuesta de realizar una investigación de acción participativa (IAP) busca también reflexionar sobre las potencialidades y limitaciones de la enseñanza no profesional del cine como estrategia para fomentar de manera sistemática y regular las habilidades creativas y nuevos mecanismos para incentivar el trabajo participativo y crítico en la educación superior. La línea principal de investigación de esta tesis es la Alfabetización Cinematográfica y, en particular, los distintos usos del cine y su potencial dentro de un contexto educativo universitario. En este sentido, los resultados sobre la reflexión en torno a las posibilidades del cine como herramienta educativa podrían ser útil para escuelas públicas (de educación media y media superior) en México, contemplando la exhibición de obras cinematográficas con actividades previas y posteriores al visionado, así como impulsar la realización audiovisual con herramientas cotidianas (como teléfonos, tabletas, computadoras, entre otros dispositivos).

En la Declaración de Grunwald de la UNESCO se señala que “los sistemas políticos y educacionales deben asumir las obligaciones que les incumben para promover entre los ciudadanos una comprensión crítica de los fenómenos de la comunicación” (Pérez Rodríguez, 2007, p. 122). Esta postura se asume, en mayor o menor medida, especialmente por gobiernos de países europeos que han tratado de implementar de forma transversal la alfabetización mediática en escuelas públicas, pero que se centran más en el desarrollo de habilidades digitales y el uso instrumental de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs). Como señalan desde la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de España (Lara et al., 2019), “la preocupación por el desarrollo del pensamiento crítico en torno a los medios de comunicación no ha sido el principal punto de interés hasta la fecha.”

En el número “Cine y Educación. Por una cuestión de Estado” de la revista Academia (mayo-junio de 2017) es posible ver muchos



señalamientos a la necesidad de que se generen proyectos educativos que ayuden desde temprana edad al desarrollo del pensamiento crítico entre los jóvenes respecto a los productos que consumen. Es necesario que sean capaces de identificar y apreciar las distintas formas del arte cinematográfico y sembrar la semilla de una sociedad más culta, que pueda reconocer el cine como arte y como un elemento más del patrimonio cultural intangible. Además, enseñar a apreciar las filmografías nacionales como una forma de resistencia a la presencia superior del cine estadounidense y sus consecuencias: pocos espectadores para los cines nacionales, falta de oportunidad para el desarrollo de industrias locales e, inclusive, el empobrecimiento cultural.

En España, la Academia de Ciencias y Artes Cinematográficas presentó en el año 2019 la publicación *Cine y Educación* con el objetivo de “instar al Gobierno central y a las Comunidades Autónomas a que implanten planes educativos referidos a la enseñanza audiovisual y su desarrollo en cada ámbito autonómico” (Lara et al., 2019, p. 18), lo que se llamó Plan de Alfabetización Audiovisual. En dicha publicación, se hace una descripción del contexto histórico que llevó al origen de dicho documento y se presentan una serie de reflexiones y un conjunto de herramientas valiosas para ponerse en práctica. A lo largo de todo el documento, se hace referencia a diversos casos de éxito de países europeos como Francia, Gran Bretaña o Dinamarca, que sirven como fuentes de inspiración; es notable la ausencia de referencias a países latinoamericanos. Las razones pueden ser muchas y muy variadas, probablemente una de ellas sea la ausencia del hábito de la lectura como una posible hipótesis y, quizá también, cierto eurocentrismo del ámbito académico. Por tanto, esta tesis pretende aprovechar la oportunidad del interés que existe actualmente sobre la Alfabetización Cinematográfica en el continente europeo y contribuir aportando una

visión sobre dicha alfabetización en un contexto menos explorado: estudiantes universitarios mexicanos.

Esta investigación, además, está directamente relacionada con trabajos previos que se han realizado por el Dr. Mario Antonio Barro Hernández dentro de la UNAM. El primero, el curso Mooc Usos didácticos del cine: Introducción al análisis, que fue lanzado por la UNAM en la plataforma Coursera en el año 2017 y por el cual han pasado más de 24 mil personas hasta la fecha¹. El otro fue la serie de programas para la TV educativa de la UNAM titulada De la butaca al pizarrón, que se estrenó en septiembre del 2020 y en la cual el Dr. Mario Barro entrevistó a cineastas y docentes universitarios acerca de las experiencias y estrategias que aplican para la enseñanza utilizando el audiovisual como un recurso didáctico². A partir de estas experiencias identifiqué que el sistema educativo mexicano no cuenta con una oferta adecuada de Alfabetización Cinematográfica. Los estudiantes que llegan a la universidad, independientemente de su carrera, desconocen la posibilidad de concebir el cine más allá de su función como actividad de esparcimiento producto de la industria del entretenimiento.

Este hecho resulta sorprendente teniendo en cuenta que existe la preocupación desde hace décadas por darlo a conocer como una alternativa educativa y que se han llevado a cabo varias iniciativas por parte de profesores, académicos, cineastas y profesionales de la gestión cultural para atender la situación. No obstante, hasta la fecha no se aprecian resultados.

¹ "Usos didácticos del cine: Introducción al análisis | Coursera."
<https://www.coursera.org/learn/usos-didacticos-del-cine>. Fecha de acceso 07 oct. 2022.

² De la butaca al pizarrón: usos didácticos del cine - YouTube."
https://www.youtube.com/playlist?list=PLw721sKpWTUHL_tekzKjglgOHlnPrdAUZ. Fecha de acceso 07 sep. 2022.

Un documento inédito al que se ha tenido acceso en el contexto de esta tesis es el informe de la Academia Mexicana de Artes y Ciencias Cinematográficas (AMACC) que recoge la síntesis de unas jornadas de trabajo tituladas "Cine, Audiovisual y Educación" llevadas a cabo en septiembre de 2018. En ellas un grupo de cineastas, gestores culturales y educadores se juntaron para hablar sobre el estado de la cuestión y los posibles itinerarios para el desarrollo de más proyectos de Alfabetización Cinematográfica en México. Para abordar el tema, la mesa se desarrolló en tres segmentos: a) el cine y la educación básica escolarizada; b) el cine y el audiovisual como experiencia cultural formativa individual y colectiva; c) las formaciones profesionales del audiovisual y la cinematografía. Se contó con la intervención de diferentes especialistas, cuya experiencia y saber permitió profundizar en los diferentes tópicos. Sin embargo, tres años después de estas mesas de trabajo, el esfuerzo no ha trascendido y las intenciones se quedaron en lo anecdótico. Esta investigación se propone recoger el guante que se lanza al final del documento:

Es de destacar la reiteración, en los tres segmentos de la mesa, acerca de la relevancia de llevar a cabo una revisión, recuperación y actualización de experiencias ya desarrolladas que permita integrar un mapa general acerca del estado actual de la cultura cinematográfica en el país: educación, experiencias concretas en ámbitos escolares y no escolares, necesidades y carencias, formación académica de promotores y gestores, directorios de promotores y gestores, investigadores e investigaciones, órganos y medios de divulgación, oferta educativa profesional y no profesional para el audiovisual y la cinematografía, profesionales, asociaciones, entre otros aspectos igualmente relevantes (AMACC, 2018).

En conclusión, esta tesis busca subrayar el potencial del arte cinematográfico como un valioso recurso para la educación universitaria de las artes y el diseño. Se trata de la aplicación y análisis de una

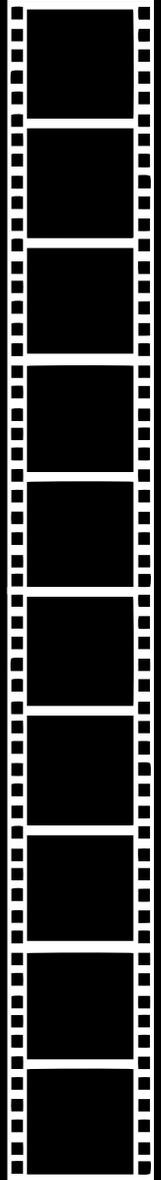
estrategia de Alfabetización Cinematográfica en un contexto concreto, como lo es con estudiantes de Medios Audiovisuales de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual de la FAD-UNAM. Sin embargo, con más o menos adecuaciones, otros docentes universitarios podrían incorporar la metodología que aquí se utiliza (ver capítulo 3), particularmente de las artes y las humanidades, con el fin de generar más y mejores experiencias educativas para su estudiantado. La crisis ocasionada en el ámbito educativo por la pandemia trajo como consecuencia la necesidad de pensar propuestas innovadoras para una urgente transformación de modelos educativos. Algunos estudios ofrecen la cifra de 7 horas de tiempo en pantalla promedio por parte de adolescentes y la conveniencia de que los docentes realicen clases tan entretenidas “como una serie de Netflix” (Rosen, 2020). Un primer paso sería lograr que los estudiantes dejen de ver al cine como medio único de entretenimiento y hacer un firme discurso a favor de reconocer el alcance de su dimensión educativa. Igual de importante es abogar por la transformación de viejos modelos basados en la sobrecarga de datos y memorización de información. Si aceptamos que otros métodos de enseñanza-aprendizaje son posibles y, además, deseables, en donde los roles y las relaciones sociales se distribuyan de manera más horizontal y equitativa, y en donde todos los actores tienen valor, se vería con claridad el potencial del cine como una herramienta académica poderosa.

1.4. Estructura

La presente tesis está conformada por cinco grandes bloques. El primero, es este capítulo introductorio dedicado a presentar el objeto de estudio y su contexto; además, se describe el objetivo de la investigación y se justifica la pertinencia de este. En el siguiente capítulo, se presentan diversos aspectos teóricos sobre los usos didácticos del cine y la Alfabetización Cinematográfica, la relación con la concepción de la alfabetización mediática y las bases teóricas del cine que fueron empleadas para esta investigación. En el tres, se describe el diseño metodológico de la investigación y se presentan las líneas generales para el análisis de los datos. En el capítulo cuatro, se describen las actividades de enseñanza-aprendizaje llevadas a cabo para la aplicación del experimento y se muestran los resultados del estudio divididos en un apartado de desafíos, otro de aciertos y, finalmente, uno dedicado a la percepción general estudiantil. En el capítulo cinco, se dan a conocer las conclusiones y se presentan unas reflexiones de cierre con énfasis en las vías de continuidad de esta investigación. Finalmente, la tesis concluye con la relación de fuentes consultadas y los anexos de interés, útiles para contrastar la información manejada en esta tesis.

2

MARCO TEÓRICO





2. MARCO TEÓRICO

2.1. El cine como recurso didáctico en la escuela

El interés académico en torno a los usos educativos del cine se encuentra en la actualidad en un momento clave, como puede apreciarse con los numerosos libros, artículos, grupos de investigación, congresos y seminarios existentes por todo el mundo. Por mencionar un ejemplo, en el año 2017 la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) lanzó el curso MOOC Usos didácticos del cine en Coursera y, hasta la actualidad, por él ya se han inscrito más de 25 mil personas. Dada la sorprendente cantidad de referencias e interés que se puede apreciar de un simple vistazo, da la impresión de que hay un gran consenso respecto de las bondades de introducir el cine en las escuelas. No obstante, hasta llegar al punto en el que nos encontramos, es posible observar varias etapas de cambios, evolución y tensiones respecto a esta concepción desde un punto de vista social, cultural y académico.

El hecho es que el interés por reconocer y explotar el potencial educativo de la imagen en movimiento se remonta incluso a décadas anteriores a los inventos de Thomas Alva Edison y de los Hermanos Lumiere en la década de 1890 que condujeron a lo que conocemos hoy como cine. Previamente, un puñado de investigadores, científicos y entusiastas de la fotografía aplicaron al estudio del movimiento de las personas, animales y cosas la creatividad necesaria para el desarrollo de aparatos (como la rueda de Faraday, el fenaquistiscopio de Plateau, el

disco estroboscópico de Stamfer, la cronofotografía de Muybridge o el fusil fotográfico de Marey) que ofrecían al espectador la apariencia de movimiento. El destino de los resultados obtenidos a través de estos dispositivos era, generalmente, espacios de investigación y ciencia (Tosi, 2005). De este modo, es posible hablar del origen del cine científico, que sería el compendio de lo que hoy conocemos como la producción de cintas que difunden conocimientos acreditados por disciplinas como la botánica, la biología o la física y que por la época (finales del S. XIX y primeras décadas del S. XX) gozaban de una alta demanda.

Entre los primeros autores que se percataron del potencial educativo del medio se encuentra Boleslaw Matuzweski, uno de los pioneros del cine en Polonia a la par que teórico del medio recién inventado; en 1898 publicó un tempranísimo manifiesto acerca de la potencialidad del cine como fuente: *Une nouvelle source de l'histoire* (1898), primer trabajo escrito que, a la vez que sugiere la creación de archivos fílmicos, considera el valor del cine como fuente:

Sin duda las consecuencias de la historia son siempre más fáciles de medir que sus causas. Pero una cosa aclara la otra, estos efectos, completamente traídos a la luz por el cine, ayudarán a entender mejor las causas que hasta ahora han permanecido en una semi-oscuridad. Y encontrar no todo lo que existe, pero sí todo lo que puede ser captado, es ya un excelente logro para cualquier fuente de información, científica o histórica (Matuzweski, 1898).

Por otra parte, en la Unión Soviética a principios de la década de 1930, antes de que el cine fuera globalmente considerado como parte de la industria multimillonaria del entretenimiento, Aleksandr Medvedkin creó un proyecto que empleaba el cine con una clara intención educativa:



El "cine-tren" era un estudio cinematográfico montado al interior de vagones de pasajeros que recorrió la Unión Soviética entre 1932 y 1933. Estaba compuesto por 32 operarios que desempeñaban diferentes funciones (camarógrafos, actores, técnicos y cocineros). Nació para movilizar a la gran masa trabajadora a principios del Segundo Plan Quinquenal, en un intento de conseguir la transformación técnica y cambiar la mentalidad feudal del mundo campesino (Palumbo, 2020).

Del otro lado del mundo, a partir de finales de la década de 1950, se puede rastrear que la enseñanza del cine tenía la intención de proteger a los jóvenes de él, ya que era visto como una mala influencia (Robert Watson, 2003, p. 3). En la década de 1960, la visión negativa hacia el cine había cambiado, debido a la creciente apreciación de las películas como herramientas audiovisuales poderosas que podían estimular la discusión más que ningún otro medio. Robert Watson (2003) afirma que pronto se utilizó el cine en clases de lengua, estimulando los temas de conversación y el desarrollo de habilidades de lectura y escritura. Las películas empezaron a ser vistas como recursos de utilidad y, hasta la fecha, se utilizan a menudo en diferentes clases de idiomas.

La década de 1970 supuso el cambio de un enfoque utilitario a uno ideológico en el uso del cine en la educación. Los educadores estaban preocupados por cómo se entienden las películas y cómo el cine afecta a la sociedad; se considera al cine como un medio de comunicación, que contiene un sistema de símbolos específicos que puede emplearse de diversas formas para conformar representaciones del mundo. Por tanto, el cine puede utilizarse en la enseñanza dentro del campo de las humanidades y las ciencias sociales para estudiar sociología, generar datos sobre el comportamiento humano, presentar hallazgos de investigación y declaraciones teóricas; así se presenta al cine como un falso espejo de la sociedad que podría revelar su complejidad. Por ejemplo, desde el punto de vista del cine como fuente para la

investigación histórica, vale la pena destacar las aportaciones de especialistas como Marc Ferro (2008), Pierre Sorlin (2005) y Robert Rosenstone (2005).

No obstante, el enfoque utilitarista y el enfoque ideológico separaron completamente al cine de su valor artístico. El lenguaje cinematográfico se redujo a imágenes fijas que se estudiaron en relación con algo completamente diferente al propio cine. En su obra *Teaching with Film*, Hart Wegner (1977) se pregunta por qué una forma de arte tan compleja, -que combina elementos provenientes de la literatura, las artes visuales, la música, la arquitectura y el arte dramático-, suele dejarse en manos del autoaprendizaje en lugar de enseñarse en instituciones educativas (p. 6). Wegner se percata de que la gente no es capaz de describir qué es una película y qué se puede lograr con ella, aunque estén constantemente rodeados de las consecuencias sociales y culturales del cine. En otras palabras, a pesar de ver películas constantemente y que, de una manera consciente o inconsciente, estas impactan en su educación, muchas personas carecen de habilidades básicas de Alfabetización Cinematográfica. No obstante, el cine se ha integrado a la educación con algunos casos de éxito, pero también sus interrupciones, etapas, tensiones, picos, prohibiciones y también el respaldo de discursos que avalaron su estadia y repunte.

Joseph E. Champoux (1999) señala que desde finales de la década de 1970 el cine se utilizó con éxito en la enseñanza de diferentes disciplinas: desde los estudios culturales o en ciencias políticas, por nombrar algunas. Sostiene que el cine puede ilustrar temas de una manera más memorable y entretenida que otro tipo de recurso y presenta ocho ideas para usar el cine en la educación (pp.: 209 - 212): estudio de caso; simulación experimental; ejercicios; metáforas; sátiras; simbolismos; significados; experiencias culturales; como fuente de representación de otros tiempos. Utilizar el cine para un estudio de caso significa centrarse en un tema específico y examinar la forma en que se

retrata en un filme. Por ejemplo, la película se puede utilizar como ejercicio experimental, cuando los estudiantes trabajan en grupos para resolver problemas presentados en el guion. Mediante el estudio de diversas películas se puede aprender más sobre el poder de las metáforas, la sátira y el simbolismo. El cine como simbolismos proporciona ilustración para teorías específicas, mientras que el cine como experiencia cultural amplía el conocimiento sobre diversas costumbres y tradiciones ajenas a las propias. Estudiar el cine como fuente de representación de otro tiempo significa aprender más sobre el pasado y su representación a través del tiempo.

El trabajo de Champoux y su defensa del uso del cine en la educación influyeron en la forma en que el cine se presenta como un ejemplo ilustrativo para todo tipo de temas y disciplinas de áreas de conocimientos de diversa índole. Por ejemplo:

Título, Autor (Año)	Uso ilustrativo
<p><i>Uso del cine comercial en la docencia de Bioética en estudios de Biología.</i></p> <p>M Farré Albaladejo, J Pérez Sánchez (2011)</p>	Bioética
<p><i>Uso del cine comercial como herramienta docente en estudios en ciencias de la salud: una experiencia multidisciplinar y colectiva.</i></p> <p>J Pérez, J Aramburu, JE Baños, F Bosch (2014)</p>	Salud

<p><i>El uso del cine en el conocimiento de la discapacidad: propuesta didáctica en el grado de maestro.</i></p> <p>A Lledó Carreres, A Lorenzo Lledó, E Pérez Vázquez (2019)</p>	<p>Discapacidades</p>
<p><i>Enseñar la historia contemporánea a través del cine de ficción.</i></p> <p>JM Caparrós Lera (2007)</p>	<p>Historia</p>
<p><i>El uso del cine en la enseñanza de la psiquiatría: una propuesta metodológica.</i></p> <p>PH Figaredo, LG Gutiérrez (2013)</p>	<p>Psiquiatría</p>

Tabla 1. Ejemplos de uso ilustrativo del cine en áreas de conocimientos de diversa índole.

Estas investigaciones valoran el cine por su formato audiovisual y el poder de estimular el debate entre los estudiantes. Champoux (1999) justifica que el cine es una gran herramienta para la educación, debido a la capacidad que tiene de recrear experiencias emocionales que no ocurren en la vida real. Incluso describe algunas técnicas cinematográficas como la edición, aspectos del trabajo con la cámara (primeros planos, enfoque), mezcla de sonido y efectos especiales, etc., afirma que inspiran respuestas emocionales y guían la atención de los espectadores a lo largo de la película.

No obstante, el uso educativo del cine no se queda en ver y analizar. Las investigaciones y discursos que promueven la producción y creación de piezas audiovisuales también son una parte importante del entrecruce del medio cinematográfico con los centros formativos. El fin que las

orienta es la hipótesis de que filmar vídeos y cortometrajes, tanto de ficción, como de no ficción e incluso documental, sirve para que los estudiantes se formen a través del lenguaje cinematográfico; en otras palabras, que los productos audiovisuales desarrollados en clase sirven para presentar, aprender y ahondar en un contenido curricular.

El avance del progreso tecnológico ha propiciado que las tecnologías audiovisuales sean significativamente más baratas y asequibles que nunca. La llegada de teléfonos inteligentes, tabletas, programas de edición de video y canales de transmisión en línea como *YouTube* o *Vimeo* cambiaron el panorama de la producción y la distribución. Como resultado, es más fácil expresarse con herramientas de uso cotidiano que sirven para tal propósito. Aquí el uso del cine se presenta como una herramienta pedagógica transversal para la transmisión de conocimientos y el desarrollo de habilidades en el estudiantado.

Alain Bergala señala la necesidad de aprovechar el potencial creativo de la producción audiovisual: “puede haber una pedagogía centrada en la creación tanto cuando se miran las películas como cuando se realizan” (2007, p. 38). Es extraordinaria la gran trascendencia que tienen las aportaciones de Bergala para un nutrido grupo de investigadores y docentes que han impulsado lo que él llamó la pedagogía de la creación; un complemento o la extensión de la experiencia estética en la escuela a través del aumento del compromiso y la motivación de los estudiantes y que promueve una variedad de estilos de aprendizaje. Al mismo tiempo, el uso de vídeo estimula el desarrollo de habilidades de resolución de problemas, pensamiento y negociación. Además, Aidelman y Colell (2012) subrayan que el acercamiento y la revelación del cine en las escuelas deben darse por medio de la creación para conocerlo, pensarlo y amarlo como un arte en primera persona.

La producción de videos en el aula genera resultados positivos para maestros y estudiantes, aumentando el nivel de motivación y participación y desarrollando habilidades de edición de video por computadora; sin embargo, tiene un efecto insignificante en la Alfabetización Cinematográfica general. La producción de video presenta una forma de expresarse sobre un tema particular de una manera poco convencional. Para ello, los estudiantes deben estar familiarizados con programas de edición, por ejemplo, *Adobe Premiere* o *iMovie*. En este caso, el conocimiento del cine se reduce a la edición mecánica, a la yuxtaposición de diferentes planos hasta lograr armar un relato. Por tanto, a pesar de sus resultados positivos para los estudiantes, limitar el uso educativo del cine a la producción de videos en clases reduce las cualidades del medio a una simple operación mecánica, presentándose así de manera instrumental, sin reconocer la riqueza de su lenguaje o su historia.

No obstante, la producción puede ser parte del desarrollo de una estrategia integral de Alfabetización Cinematográfica entre el alumnado que inicie con la presentación de la teoría y la historia del cine. Una vez que los estudiantes aprenden el lenguaje cinematográfico y comprenden ciertas tradiciones, escuelas o técnicas, pueden aplicar el conocimiento recibido en la práctica, pueden abordar la producción de video de una manera más creativa, hace que la puesta en escena, la edición y el trabajo de cámara sean parte de las decisiones creativas.

Con una influencia cada vez mayor del cine en nuestras sociedades, es fundamental desarrollar las habilidades de Alfabetización Cinematográfica y popularizar la educación cinematográfica. El cine debe estudiarse reconociendo su valor artístico, su historia y su tradición. El uso educativo del cine debería ir más allá de un enfoque ilustrativo o instrumental hacia la Alfabetización Cinematográfica, lo que podría lograrse interceptando la teoría del cine y la educación en Alfabetización Cinematográfica.



2.2. Enfoque neoformalista como teoría del cine

A lo largo de las doce décadas de historia del cine, numerosos estudiosos han contribuido a conceptualizar y comprender una gran variedad de técnicas y corrientes cinematográficas: ¿cuáles son las características de cada una?, ¿quiénes son los principales protagonistas?, ¿qué películas son las más emblemáticas y por qué?, entre otras preguntas. Existen numerosas escuelas y tradiciones de teoría e historia del cine: el formalismo ruso, la teoría del autor, la teoría semiótica, por nombrar algunas. Todas ellas contribuyen a la comprensión del cine como una forma de arte compleja y ofrecen diferentes claves para su conceptualización e interpretación. Intentar abarcar todas resultaría un esfuerzo que sobrepasa los modestos límites de la presente tesis, pues se requeriría tal volumen de datos y perspectivas que harían imposible su compendio en una tesis e, incluso, por parte de sólo un autor.

Para esta tesis se optó por adoptar la teoría neoformalista para la concepción del arte cinematográfico según los planteamientos de David Bordwell y Kristin Thompson (Bordwell & Thompson, 1995). El neoformalismo se deriva del formalismo ruso y se preocupa por las formas narrativas y estilísticas del cine. La teoría del neoformalismo proporciona un paradigma para analizar cine de cualquier tipo con respecto a su singularidad y al mismo tiempo, el neoformalismo ve a la audiencia como participantes activos en la construcción de significados. Más que ofrecer interpretación de una película, el neoformalismo ofrece claves para que la audiencia participe en el análisis y, por lo tanto, es un marco conceptual y teórico útil para la educación no profesional del cine, ya que ofrece explicaciones de varios dispositivos fílmicos y proporciona el espacio para el pensamiento crítico, en lugar de forzar los significados e interpretaciones.

Hay dos dimensiones importantes del cine para los neoformalistas: la forma de la película y el estilo de la película. Según Bordwell y Thompson, la forma es “el sistema total que percibe el espectador en una película. La forma es el sistema global de relaciones que podemos percibir entre los elementos de la totalidad de un filme” (1995, p. 42). Estos autores también hacen distinción entre las formas narrativas y las no narrativas, entre las que se encuentra el cine documental y el cine experimental o de vanguardia.

Las películas con formas narrativas son generadas por sucesos imaginarios provenientes de la mente de un guionista y que se organizan a lo largo de una secuencia lógica de causa y efecto que, normalmente, contiene personajes que enfrentan obstáculos intentando alcanzar unas metas determinadas. Los espectadores se identifican con los personajes y comprenden las elecciones que realizan dentro de la historia. El ejemplo más claro de esto es el cine clásico de Hollywood (Bordwell, Staiger, Thompson, Iriarte, & Cerdán, 1997). Los espectadores generalmente esperan que una película narrativa ofrezca un cierre claro, que resuelva todos los conflictos.

También conviene señalar que una narrativa puede ser dividida en dos partes: la historia y la trama. La historia es la cadena de eventos en orden cronológico; en cambio, la trama es la forma en que se presenta la historia. Por lo general, la historia consiste en eventos que no se muestran en la película. Las decisiones creativas que ejercen los cineastas respecto a la relación entre la historia y la trama determina en muchas ocasiones las respuestas emocionales de los espectadores en la película.

El cine con forma documental también cuenta una historia, aunque se caracteriza porque sus argumentos provienen directamente de la realidad y porque los recursos estilísticos y el tratamiento de la película están más apegados a ella. Muchas de estas películas también pueden



satisfacer las mismas expectativas que los espectadores tienen con el cine narrativo de ficción respecto a los personajes, conflictos y cierre, pero el propósito principal del documental es otro: representar de forma creativa un tema real. Para John Grierson el documental no es más que el "tratamiento creativo de la realidad" (Sussex & Grierson, 1972).

Al igual que con el cine narrativo, con el documental es posible reconocer diferentes modos de tratar la realidad según las elecciones estilísticas que hagan los cineastas en sus películas. Los modelos de representación en el documental según Nichols (Nichols, 1997) son: el expositivo (basado en la ilustración de un argumento a través de imágenes y la voz de autoridad de un narrador); el poético (vinculado con las vanguardias artísticas en el cine, y que incluye muchos de los artefactos representativos del cine como un producto artístico liberado de la lógica narrativa o argumental); el observacional (intento de registrar la realidad aparentemente sin interferir ni involucrarse con lo que se está mostrando); el participativo (muestra la relación entre el realizador y el sujeto filmado); el reflexivo (tiene como objetivo la toma de conciencia por parte del espectador del propio medio de representación y de los dispositivos que le otorgan autoridad); y el performativo (el énfasis se desplaza hacia las cualidades evocadoras del texto fílmico).

El cine de vanguardia, también conocido como cine experimental, o cine hecho por artistas o cine artístico, se aleja aún más de las convenciones del cine narrativo. Este tipo de cine explora las capacidades estéticas del propio medio, considerándolo similar a la pintura, la escultura o a la danza. Rara vez cuentan historias o presentan argumentos y, en cambio, crean sentido a través de las formas, ritmo, color, música, sonido, simbolismos y/o las metáforas visuales (Sánchez Noriega, 2002, pp. 252-266).

Tanto la forma cinematográfica como el estilo cinematográfico existen dentro del contexto histórico³. A lo largo de la historia del cine, los cineastas de todo el mundo han desarrollado diferentes corrientes que influyeron en la industria y el arte cinematográfico. Durante la década de 1920, los directores soviéticos enfatizaron la importancia de la edición y su efecto en el público. Las películas y el trabajo crítico de autores como Kuleshov, Pudovkin, Vertov, y Eisenstein establecieron un estilo llamado formalismo ruso que influyó a cineastas de todo el mundo. Los avances tecnológicos son otra fuerza que determina su impronta en la forma y el estilo del cine. La implementación del sonido, el color y la tecnología 3D cambiaron la forma en que los directores pueden diseñar una puesta en escena. Por ejemplo, en los primeros años del cine sonoro, los dispositivos de grabación del sonido directo eran tan grandes y pesados que no se podían mover fácilmente por el escenario. Debido a eso, los actores no podían cambiar de posiciones y generalmente actuaban en un mismo lugar toda la escena. Por lo tanto, el reconocimiento y análisis del contexto histórico juega un papel importante en la teoría del neoformalismo.

³ El estilo de la película es un conjunto de diferentes relaciones entre las partes o dispositivos visuales de la misma. Una de las partes más importantes del estilo cinematográfico es la puesta en escena, que es el proceso creativo que da como resultado el qué y el cómo aparece algo en el fotograma de la película. La puesta en escena se refiere a cuatro aspectos: la escenografía (el espacio dentro del cuadro), el vestuario, el maquillaje, la iluminación (la forma en que se acomoda la iluminación) y la disposición de las figuras (generalmente, la coreografía de la interpretación de los actores en la escena). La relación entre estos aspectos normalmente es competencia del director con el respaldo creativo del equipo de dirección de arte.



2.3. La Alfabetización Cinematográfica como estrategia de Alfabetización Mediática

Los estudios y análisis del cine como un medio educativo, dio como resultado a lo que hoy conocemos como Alfabetización Cinematográfica que puede considerarse como parte de un término más amplio: Alfabetización Mediática. La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura define la alfabetización mediática como “la habilidad para entender las funciones de los medios, evaluar cómo se desempeñan aquellas funciones y comprometerse racionalmente con los medios para la auto-expresión” (Wilson, 2011, p. 18). Continúa: Los elementos de la alfabetización mediática e informacional son los siguientes:

- Entender el papel y las funciones de los medios en las sociedades democráticas.
- Entender las condiciones bajo las cuales los medios pueden cumplir sus funciones.
- Evaluar de una manera crítica el contenido de los medios a la luz de las funciones de los medios.
- Comprometerse con los medios para la auto-expresión y la participación democrática.
- Revisar destrezas (incluyendo TICs) necesarias para producir contenido generado por los usuarios.

Para desarrollar una estrategia de alfabetización mediática se requiere: combinación de competencias (conocimiento, destrezas y actitudes); herramientas esenciales para que el estudiantado pueda involucrarse en los canales de los medios e información como ciudadanos libres; conocimiento sobre la localización y el consumo, así como sobre la producción mediática; las minorías deben tener igual acceso a la información y el conocimiento; ser considerada como una herramienta

esencial para el diálogo intercultural, el entendimiento mutuo y el entendimiento cultural (Wilson, 2011, p. 21).

El cine forma parte de los medios y transmite información, que la audiencia suele analizar, evaluar e interpretar. Los resultados de esos procesos variarán según el nivel de alfabetización mediática, en este caso, la Alfabetización Cinematográfica. La pregunta es: ¿cómo desarrollar la Alfabetización Cinematográfica?

Sonja Livingstone, profesora y directora del Departamento de Medios de Comunicación en la *London School of Economics and Political Science*, en su artículo *Media literacy and the challenge of new information and communication technologies* (2004, p. 3) describe cuatro puntos principales en su definición de alfabetización mediática: acceso, análisis, evaluación y creación de contenido. Para Livingstone, el acceso no determina el uso de los medios; el análisis se centra en decodificar el contexto; la evaluación significa desarrollar una comprensión crítica e interpretativa; y la creación de contenidos significa la aplicación práctica de los conocimientos obtenidos con los pasos anteriores.

Los cuatro puntos mencionados anteriormente señalados por Livingstone pueden ser también aplicados en el proceso de enseñanza y aprendizaje no profesional del cine, inspirando así el desarrollo de una estrategia integral de Alfabetización Cinematográfica en centros educativos.

1. El primer punto es el acceso. En la industria cinematográfica, el acceso está relacionado con la exhibición de películas: la forma en que se distribuyen y se muestran los filmes a los espectadores (salas de cine, soporte físico [DVD o BluRay], televisión, plataformas de cine en *streaming* [Netflix o HBO Max]).

2. El análisis y la investigación sobre el medio cinematográfico proporciona información no solo sobre la historia de las producciones cinematográficas más importantes; las principales corrientes, las teorías cinematográficas; la evolución de los inventos tecnológicos, etc. En el caso de la presente tesis, el análisis del cine puede complementarse con los principios del enfoque de neoformalismo descritos en el apartado anterior. El análisis de la forma de la película proporciona información sobre la narrativa y la forma en que los cineastas crean la trama para contar una historia. El análisis del estilo contribuye a comprender las decisiones creativas detrás del trabajo con la cámara, el sonido, la edición y los atributos de los planos (puesta en escena).
3. El análisis de estas partes va seguido de la evaluación cuando se desarrolla la correlación entre la forma y el estilo de la película. Si durante el análisis la pregunta principal es qué o cómo, entonces durante la evaluación es por qué. ¿Por qué se eligió este estilo, por qué la película tiene esta narrativa, por qué el personaje principal actuó de esa manera? De esta forma, el proceso de evaluación se enriquece con una interpretación crítica de la película.
4. La creación de contenido permite al estudiantado aplicar en la práctica el conocimiento generado sobre el cine mediante el acceso, el análisis y la evaluación. Durante el ejercicio de rodaje, se experimentará con las diferentes fases, técnicas y procesos de producción cinematográfica y se contribuirá a la toma de decisiones creativas, individualmente y en equipo, con base en esos conocimientos.

En el artículo *Alfabetización Mediática a través del cine (en tiempos de Netflix)* (2020, p. 56), Inmaculada Contreras Sedes, profesora de dibujo en el Instituto de Enseñanza Secundaria y Formación Profesional “Antonio Calvín” en Ciudad Real, España, explica cómo fue su experiencia de formación en lenguaje cinematográfico con alumnado de Imagen y sonido en el curso escolar 2018 - 2019, dónde además plantea un proceso de trabajo que motiva a los estudiantes a adquirir conocimientos para aprender el lenguaje audiovisual y que a su vez el proceso sea divertido para ellos. Los pasos para seguir de este proceso de aprendizaje son los siguientes: a) Investigar y seleccionar contenido relevantes a través de la tecnología (en torno al tema del desperdicio alimentario); b) Ver películas, analizarlas y conocer los géneros del cine; c) Conocer el lenguaje cinematográfico de modo teórico-práctico; d) Conocer el cine y sus posibilidades para crear cultura; e) Aprender edición de video; f) Usar sencillas herramientas TIC para la realización de los productos finales.

En conclusión, la Alfabetización cinematográfica es parte de la alfabetización mediática, por lo que una estrategia integral de enseñanza y aprendizaje con el cine significa: ver cine; analizar, comprender e interpretar las películas con toda su complejidad y diversidad de formas y estilos; y, finalmente, aprender creando contenido o, en otras palabras, haciendo cine. La combinación de la teoría cinematográfica del neoformalismo y la educación en alfabetización mediática proporciona un marco para la Alfabetización Cinematográfica.

2.4. Alfabetización Cinematográfica en contextos educativos enriquecidos por TICs

Para llevar a cabo un programa exitoso de Alfabetización Cinematográfica se necesita una comunidad de docentes y profesionales de la enseñanza que estén preparados y puedan integrar el cine dentro de una secuencia didáctica con certezas y garantías de la idoneidad de lo que están haciendo. Los docentes deberían conocer la Historia del Cine desde sus inicios hasta la época contemporánea y estar familiarizado con las diferentes teorías cinematográficas que fueron tomando forma a lo largo de la historia. Al mismo tiempo, el profesorado debe estar al tanto de los hechos relevantes desde el punto de vista político, social y científico que ocurrieron en diferentes países y que afectaron la industria cinematográfica. Con otras palabras, Josep María Català hace una aproximación a la descripción de ese perfil, ejemplificado en la figura del profesor de realización de la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense de Madrid Rafael Tranche:

Los vectores que se precisan para lograr de forma efectiva esa necesaria combinación: por un lado, la experiencia en la práctica cinematográfica, es decir, el haber dirigido él mismo; por el otro, el gusto por y la capacidad para la teoría, que posibilita encontrar el significado de la práctica, tantas veces glorificada en el vacío; y, finalmente, ser docente, que ejercita la facultad de exponer las ideas con sencillez. (Català Domènech, 2015, p. 148).

La propuesta de Josep María Català parece lógica, aunque no especifica los alcances de los saberes y las habilidades mencionadas. ¿Es igual de importante conocer la historia del cine y estar familiarizado con todas las teorías cinematográficas existentes como haber participado en proyectos profesionales de producción cinematográfica? Los profesionales de la Alfabetización Cinematográfica en un contexto de

enseñanza-aprendizaje no profesional del cine no están obligados a ser especialistas en todas las disciplinas mencionadas, sin embargo, deben estar familiarizados con el cine: su historia y teoría, y los aspectos básicos de la producción cinematográfica.

En el aula, el rol del educador que quiera aplicar Alfabetización Cinematográfica tendría que ser más que el de un simple conferencista. Debido a la naturaleza colaborativa e interactiva del cine, el docente que emplee Alfabetización Cinematográfica debería pasar de dar sesiones con clases magistrales al desarrollo de estrategias apoyadas en Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y Aula Invertida (*Flipped Classroom*) e incluso Gamificación. Por lo tanto, la enseñanza universitaria mediante la Alfabetización Cinematográfica es una práctica creativa, colaborativa e interactiva que implica la combinación con estrategias didácticas innovadoras:

Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): [...] enfoque de realización en un ambiente tecnológico que motiva a los jóvenes a aprender pues les permite seleccionar temas que les interesan y que son importantes para sus vidas como profesionales. Una característica especial del ABP consiste en resolver un problema de aplicación práctica. El proyecto está orientado a la acción. Con cada proyecto se pretende que los estudiantes hagan uso de las TIC en forma más efectiva y las utilicen para ejecutar las tareas de investigación, la escritura de informes y presentaciones electrónicas (Martí et al., 2010, p. 12).

Aula Invertida (*Flipped Classroom*): El aula invertida o flipped classroom es un método de enseñanza cuyo principal objetivo es que el alumno asuma un rol mucho más activo en su proceso de aprendizaje que el que venía ocupando tradicionalmente. A grandes rasgos consiste en que el alumno estudie los conceptos teóricos por sí mismo a través de diversas herramientas que el docente pone a su alcance, principalmente vídeos o podcasts grabados por su profesor o por otras personas, y el tiempo de



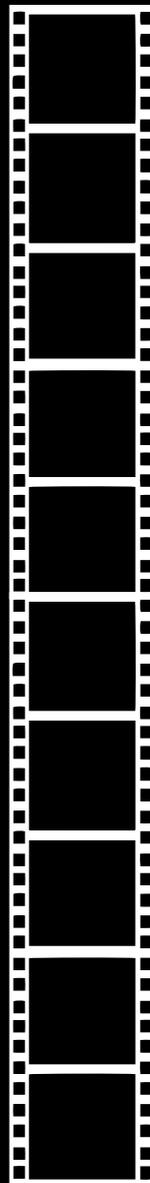
clase se aproveche para resolver dudas relacionadas con el material proporcionado, realizar prácticas y abrir foros de discusión sobre cuestiones controvertidas (Berenguer-Albaladejo, 2016, p. 1466).

Gamificación: [...] el uso de elementos de juegos (puntos, insignias, niveles, tablero de posiciones, desafíos, misiones, etc.) y técnicas de diseño de juegos en contextos ajenos a los juegos. El contexto ajeno al juego se refiere al uso de elementos de diseño de juegos con propósitos distintos a su uso normal como parte de un juego de entretenimiento. Ejemplos de contextos ajenos al juego son: el crowdsourcing, las redes sociales, los programas de lealtad, la mercadotecnia, la educación, el cuidado de la salud, etc. [...] La gamificación es un enfoque valioso para hacer más agradables, productos que no son juegos, servicios o aplicaciones, y hacer su uso más motivador y/o atractivo (Vargas-Enríquez et al., 2015, pp. 105-106).

Las investigaciones sobre la enseñanza en el contexto actual de transformación educativa forzosa, provocado por la emergencia sanitaria de Covid19, sugieren la integración de estrategias alternativas útiles, como el Aprendizaje Basado en Proyectos, el modelo de Aula Invertida y la Gamificación, para la práctica docente en un contexto tan complejo. El Aprendizaje Basado en Problemas para la renovación de la enseñanza universitaria de las artes ha sido ampliamente estudiado por Antequera Gallego en su tesis doctoral (2016); también, existen estudios que demuestran la eficacia del modelo de aula invertida en la enseñanza universitaria (Prieto et al., 2021). La síntesis entre la alfabetización mediática, la teoría cinematográfica neoformalista y la praxis de estrategias didácticas innovadoras para la enseñanza universitaria proporciona un camino teórico-conceptual plausible para el planteamiento metodológico de esta tesis, que se presentará en el siguiente capítulo, sobre una experiencia de Alfabetización Cinematográfica en un contexto específico universitario.

3

METODOLOGÍA





3. METODOLOGÍA

3.1. Estudio de caso: Diseño en Medios Audiovisuales e Hipermedia

La presente investigación sobre Alfabetización Cinematográfica se llevó a cabo en el curso 2022-2 del Laboratorio-Taller de Diseño en Medios Audiovisuales e Hipermedia II y Laboratorio de Diseño en Medios Audiovisuales e Hipermedia II, que se ofertan dentro del conjunto de asignaturas que forman parte del tronco común de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual de la Facultad de Artes y Diseño (FAD) de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). La fase de implementación del experimento duró lo mismo que el curso: 16 semanas entre febrero y mayo de 2022 y estuvo abierto a la participación de manera voluntaria de un total de 64 estudiantes de Licenciatura repartidos en tres grupos (dos de cuarto semestre con 17 personas cada uno; y un grupo de sexto semestre con 30 estudiantes matriculados): chicos y chicas de entre 19 y 21 años residentes en la Ciudad de México.

Durante el ciclo escolar 2022-2, en la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual de la FAD-UNAM se atendió a una población total de 2171 estudiantes; de esta cifra, más del 70% son mujeres. En este ciclo se abrieron 70 grupos para todos los semestres de esta

Licenciatura y, específicamente de Medios Audiovisuales e Hipermedia, fueron 26⁴.

Los cursos de la FAD-UNAM durante el ciclo escolar 2022-2 tuvieron que ser en línea a causa de la situación sanitaria de emergencia provocada por la pandemia de Covid19. La FAD ofreció a los docentes la oportunidad de diseñar e implementar la estrategia didáctica apoyada en tecnologías que consideraron más pertinente para completar los diferentes cursos y obtener las metas de aprendizaje esperadas durante este periodo excepcional. Al mismo tiempo, para que los estudiantes también se sientan respaldados por la universidad y sus prácticas de enseñanza-aprendizaje durante esta complicada etapa, se insta a los profesores a mantener una postura abierta a la flexibilidad y la implementación de métodos innovadores de enseñar y evaluar.

En el Programa de Asignatura que se puede consultar en el Tomo II del Plan de Estudios de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual de la Facultad de Artes y Diseño (FAD) de la Universidad Nacional Autónoma de México, los objetivos de aprendizaje de estos cursos son:

- Laboratorio-Taller de Diseño en Medios Audiovisuales e Hipermedia II (4to semestre)

Objetivo general: Analizar los fundamentos teóricos de los medios audiovisuales, los conceptos de la narrativa audiovisual, y las bases de producción y dirección de arte para fomentar el desarrollo de habilidades y conocimientos fundamentales para el desarrollo de proyectos de diseño y comunicación audiovisual.

⁴ Fuente consultada: Cuarto informe de gestión de la Dirección de la Facultad de Artes y Diseño (inédito, 2022).

Objetivos específicos:

1. Profundizar en el estudio de los conceptos y teorías del lenguaje audiovisual.
2. Analizar e identificar los elementos, características y funciones de la narrativa audiovisual.
3. Identificar los géneros cinematográficos y sus características.
4. Describir el uso del sonido en los medios audiovisuales.
5. Definir las funciones básicas de la producción aplicada a los medios audiovisuales.

- *Laboratorio de Diseño en Medios Audiovisuales e Hipermedia I*
(6to semestre)

Objetivo general: Analizar una serie de géneros y estilos contemporáneos de narrativas audiovisuales dentro del fenómeno transmediático para fomentar el desarrollo de conocimientos y habilidades para el desarrollo de proyectos hipermedia.

Objetivos específicos:

1. Analizar e identificar las características del Cine sin autor, de la manifestación transmediática y de pantallas múltiples dentro del desarrollo actual de los medios electrónicos.
2. Identificar el lugar y el rol del Cine expandido dentro de los medios audiovisuales contemporáneos.
3. Analizar las características del Cine museográfico y su vinculación con el Diseño.
4. Analizar e identificar las posibilidades creativas del Live Cinema y del Video Jokey en el ámbito del diseño contemporáneo.
5. Explorar el concepto de Video Mapping y sus aplicaciones en el paradigma del espectáculo moderno.
6. Aplicar los conocimientos adquiridos en una serie de ejercicios especializados.

7. Reflexionar en torno a los procesos de Investigación-Producción en medios audiovisuales.

Estos cursos se ofrecen a futuros profesionales del Diseño y la Comunicación Visual que, si bien pueden tener cierto interés por el cine, no se matriculan en estos estudios buscando una formación profesional sobre aspectos técnicos, artísticos o estilísticos del cine.

Además de los objetivos de aprendizaje antes mencionados, el presente experimento con la metodología de Alfabetización Cinematográfica como una posibilidad alternativa a la evaluación regular, tenía como objetivo desarrollar en el estudiantado mayores niveles de autonomía en el proceso de configuración de sus itinerarios académicos. Esto significa que, al iniciar el semestre, se le presentó al estudiantado el diseño instruccional del curso anterior al ciclo escolar 2022-2 y, a continuación, las modificaciones relativas a la evaluación mediante Alfabetización Cinematográfica desde la perspectiva de la práctica y los recursos didácticos de Cinedfest. En ese momento, libremente podían optar por cursar mediante una u otra modalidad de evaluación la asignatura.

El curso de tercer semestre está diseñado para 32 horas y el de sexto semestre para 96 horas de enseñanza presencial, así como trabajos en grupo y prácticas de producción audiovisual. Como se mencionó anteriormente, debido al contexto de educación en línea de emergencia, los cursos mantuvieron su duración de 16 semanas, pero sólo una clase sincrónica a la semana que incluyeron las clases-conferencias convencionales con presentaciones, junto con trabajo en grupo y/o discusión de actividades realizadas. La estrategia didáctica principal fue la de aula invertida. Las herramientas tecnológicas que se utilizaron para soportar el procesos de enseñanza-aprendizaje fueron LMS de Moodle (ver Imagen 1), clase sincrónica con videoconferencia

en Zoom (ver Imagen 2) y mensajería instantánea mediante un grupo cerrado de WhatsApp con todo el alumnado (ver Imagen 3).

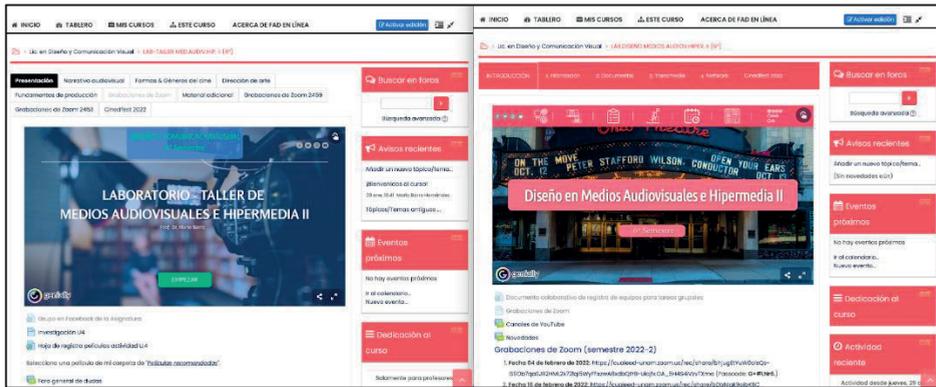


Imagen 1. Captura de pantalla aulas virtuales en Moodle 4° (izquierda) y 6° (derecha).

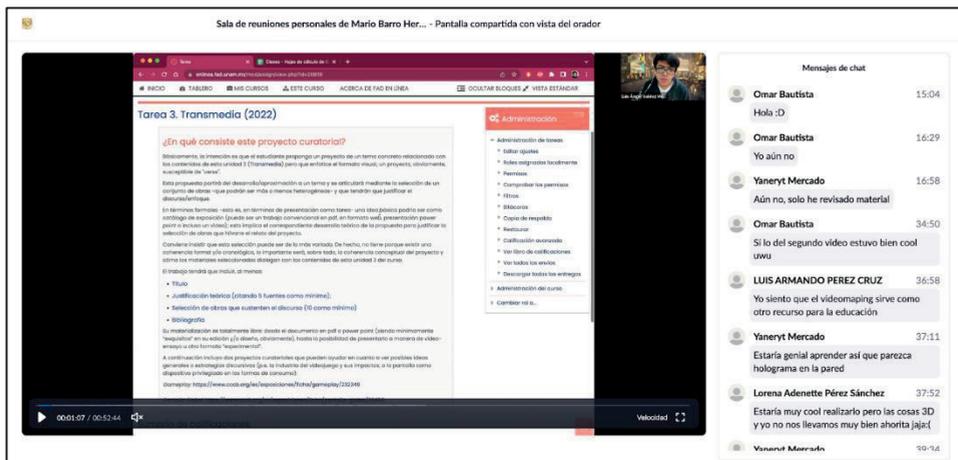


Imagen 2. Captura de pantalla de videoconferencia en Zoom con el grupo de 6° semestre.

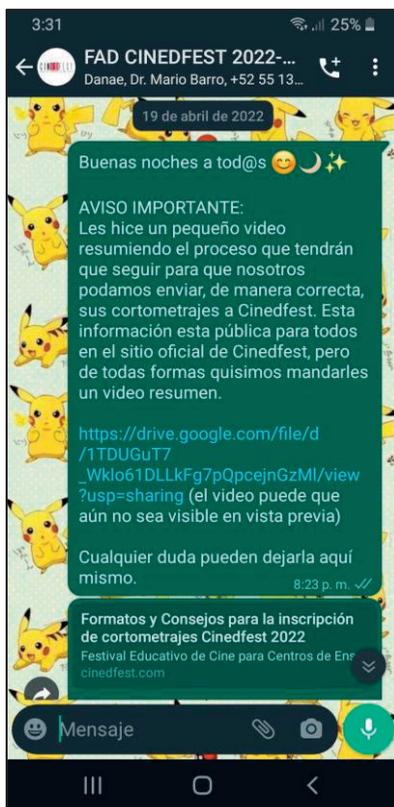


Imagen 3. Captura de pantalla del grupo de WhatsApp con todo el estudiantado.

Como ayudante del Dr. Mario Barro, realicé varias funciones durante el semestre, entre las que destacan: revisión de tareas y trabajos de los estudiantes, diseño y elaboración de material didáctico que sirvieron como apoyo al profesor y a la asignatura, realización de actividades de investigación, sistematización de actividades cubiertas en las asignaturas, elaboración e impartición expositiva de algunos de los temas del programa en clase bajo la supervisión del profesor, apoyo a las sesiones sincrónicas de las asignaturas, asesoría a los estudiantes, entrega resultados de evaluación y retroalimentación al estudiantado.

Respecto a las clases sobre aspectos teóricos, técnicos y estilísticos del cine, el objetivo del Dr. Mario Barro y yo era establecer un contexto histórico-cultural de la evolución del cine, para presentar los movimientos, los cineastas y las obras más influyentes en la historia y el desarrollo del cine. En segundo lugar, nos propusimos a describir diferentes elementos del cine (forma, género, estilo de dirección de arte y puesta en escena, fotografía, sonido, música, etc.), sus funciones y su importancia general para el análisis de cualquier película. Y, en tercer lugar, introdujimos las dimensiones del análisis cinematográfico y los criterios de evaluación, para inspirar el pensamiento crítico.

La lista de temas y recursos didácticos elaborados para las clases es la siguiente:

- Las Formas del Cine: El Género en la Ficción Narrativa
<https://uapa.fad.unam.mx/uapa/las-formas-del-cine-el-genero-en-la-ficcion-narrativa/>
- De Vaqueros, Detectives, Héroes, Invasores y Cantantes: Grandes Géneros Cinematográficos
<https://uapa.fad.unam.mx/uapa/de-vaqueros-detectives-heroes-invasores-y-cantantes-grandes-generos-cinematograficos/>
- Documental y Vanguardia: La No Ficción en el Cine
<https://uapa.fad.unam.mx/uapa/documental-y-vanguardia-la-no-ficcion-en-el-cine/>
- Escribir con imágenes en movimiento. Fotografía cinematográfica
<https://uapa.fad.unam.mx/uapa/escribir-con-imagenes-en-movimiento-fotografia-cinematografica/>

- Música, Diálogos, Incidentales: El Sonido en el Cine
<https://uapa.fad.unam.mx/uapa/musica-dialogos-incidentales-el-sonido-en-el-cine/>
- ¡Corte y Pega! La Edición Cinematográfica
<https://uapa.fad.unam.mx/uapa/corte-y-pega-la-edicion-cinematografica/>

Al mismo tiempo, también coordinamos el acceso del estudiantado a los recursos didácticos que proporciona Cinedfest a los Centros Educativos que participan del proyecto, siendo responsables de poner a los estudiantes en contacto con la información y atendiendo a las dudas e inquietudes. El material didáctico proporcionado por Cinedfest es un insumo fundamental para la exitosa implementación de esta metodología.

El siguiente listado describe y establece los objetivos de todos los recursos que emplea el proyecto Cinedfest.

1. Guías / manuales en PDF: Sencillos manuales para la iniciación en el mundo audiovisual, donde se expresan los conceptos básicos para llevar a cabo un cortometraje de ficción y/o documental.
 - a. Guía 1 - Guion
 - b. Guía 2 - Preproducción
 - c. Guía 3 - Rodaje
 - d. Guía 4 - Postproducción
 - e. Guía 5 - Documental
2. Vídeo-talleres: Con una duración aproximada de 40 minutos, talleres que combinan la explicación de un tema con su ejemplos audiovisuales.

- a. Taller 1: El Guión Cinematográfico
 - b. Taller 2: Iluminación de Cine
 - c. Taller 3: Tutorial FX Maquillaje
 - d. Taller 4: Carteles de Cine
 - e. Taller 5: Interpretación Actoral
 - f. Taller 6: Sonido de Cine
 - g. Taller 7: Consejos de Cinedfest
 - h. Taller 8: Montaje de Cine
 - i. Taller 9: Derechos de autor
3. Tutorías Online: Esta actividad está diseñada para aclarar cuestiones concretas. Son sesiones por videoconferencia de una hora de duración con el alumnado y docentes donde se resolverán las dudas que se planteen en directo.
 4. Laboratorio de guion: Es una actividad en la que podrán contar con el asesoramiento de un guionista profesional que les orientará a la hora de escribir y desarrollar tanto las ideas como los guiones literarios de sus cortometrajes.
 5. Clases Magistrales: Clases especiales con destacados profesionales del cine y el audiovisual, tanto nacionales como extranjeros, quienes darán una cátedra especial de la materia que dominan.
 6. Días de Cine: Actividad pensada para educar la mirada del alumnado viendo cine en pantalla grande y analizando películas míticas de la mano de profesionales del audiovisual que les ayudarán a profundizar y a analizar los filmes desde un punto de vista técnico, narrativo y crítico.
 7. *Think tank* sobre Cine y Correspondencia Curricular: Laboratorio de ideas que pone a disposición del personal docente sugerencias didácticas para la correspondencia de sus objetivos de enseñanza con materiales audiovisuales disponibles.

8. Gran Gala Cinedfest: Los Centros Educativos presentan las piezas audiovisuales (cortometrajes) elaboradas por su alumnado, -apoyados por la formación audiovisual presencial y telemática-, a un concurso. Este certamen tiene un momento climático con una gala de honor en un cine.

3.2. Investigación-acción participativa (IAP)

Zapata y Rondán en el Manual Investigación de acción participativa: Guía conceptual y metodológica del Instituto de Montaña (2016) definen a la investigación de acción participativa (IAP) como un proceso participativo y democrático preocupado por el desarrollo de conocimiento práctico para propósitos humanos valiosos; busca unir la acción y la reflexión, la teoría y la práctica, en la búsqueda de soluciones a los problemas que preocupan a las personas (Zapata & Rondán, 2016, p. 7). Por tanto, la IAP requiere la implicación del investigador en una acción participativa y esta suele constar de cuatro ciclos: planificación, actuación, observación y reflexión; como investigador y docente se debe participar en todas las fases.

La IAP suele constar de cuatro ciclos: planificación, actuación, observación y reflexión. Como parte de mi servicio social y ayudante del Dr. Mario Barro, participé en todas las fases con los grupos sobre los cuales se llevó a cabo el experimento. Antes del curso, el Dr. Mario Barro y yo nos reunimos con los organizadores del proyecto Cinedfest y discutimos la mejor forma de integrar el material didáctico y la estrategia propuesta por ellos a la estructura de las dos asignaturas. Durante el semestre, actué como asesor de la vinculación entre el alumnado y los organizadores de Cinedfest y al mismo tiempo, estuve presente en todas las clases observando a los estudiantes progresar a medida que consultaban los recursos disponibles que ofrece Cinedfest para la formación mediante Alfabetización Cinematográfica.

El conocimiento que proviene de la IAP es una construcción social, incrustada dentro de un sistema de valores culturales, que promueve algún modelo de interacción humana que se obtiene haciendo una práctica que sirve para la vida cotidiana de quienes lo realizan. Un propósito más amplio de la investigación-acción es contribuir al mayor bienestar de cada ser humano y sus comunidades. Por tanto, la investigación-acción tiene un propósito humanista y, en consecuencia, se centra en el desarrollo de la vida de las personas y las comunidades. Además, el conocimiento, que resulta de la IAP no sólo es práctico, sino también transformador, ya que busca cambios positivos en el entorno humano actual.

Este estudio tiene como objetivo influir en la forma en que se utiliza el cine en la educación y desarrollar un posible camino para implementar la Alfabetización Cinematográfica en el contexto educativo mexicano. Aprender y enseñar mediante Alfabetización Cinematográfica puede ayudar a desarrollar habilidades cognitivas y culturales, así como resultar benéfico para la industria cinematográfica. De esta manera, esta IAP busca obtener como resultados un conocimiento práctico y transformador.

3.3. Instrumentos para la recogida de datos de investigación

Este apartado describe los datos de investigación recopilados para el estudio. Básicamente, las actividades del curso conforman las fuentes para la obtención de datos de investigación. Las principales son: entrega del cortometraje para Cinedfest y el cuestionario de cierre.

La realización y entrega del cortometraje final sirve como muestra principal de uno de los objetivos más importantes de Alfabetización Cinematográfica que se pretendía alcanzar durante el curso: aprender haciendo cine.

Mientras que el cuestionario de cierre brinda la oportunidad de analizar los niveles y habilidades de Alfabetización Cinematográfica alcanzados desde la perspectiva de los estudiantes. Además, en el diario de investigación también se recogen notas e impresiones generales y particulares sobre el desarrollo del curso. Por lo tanto, el diario del docente y los cuestionarios de los estudiantes son fuentes básicas de investigación para este estudio.

3.3.1. Cuestionario de cierre

El cuestionario de cierre brinda la oportunidad de registrar las reflexiones de los alumnos sobre su proceso de aprendizaje y es también una forma de autoevaluación del aprendizaje desarrollada por ellos mismos y en sus propias palabras. Los datos obtenidos mediante la aplicación del cuestionario de cierre a los estudiantes son la fuente de investigación más valiosa para este estudio. Partiendo de estas premisas básicas, se diseñaron un conjunto de preguntas abiertas que los estudiantes debían contestar al finalizar el curso. Responderlas todas era obligatorio. Estas preguntas fueron:

1. Consideraciones en torno al enfoque mediante Alfabetización Cinematográfica (AC) del programa de la asignatura en relación con la profesión del Diseño y la Comunicación Visual.
2. Consideraciones en torno a las habilidades y conocimientos obtenidos mediante Alfabetización cinematográfica con el perfil del profesional del Diseño y la Comunicación Visual.
3. Consideraciones en torno a las competencias obtenidas durante este curso con relación al campo laboral del profesional del Diseño y la Comunicación Visual.



4. Consideraciones en torno a la relación del programa de Alfabetización cinematográfica de esta asignatura con los objetivos proyectados en el plan de estudios de la carrera de Diseño y Comunicación Visual.
5. Consideraciones en torno a la vinculación de la Alfabetización cinematográfica con los programas de otras asignaturas del plan de estudios de la Licenciatura de Diseño y Comunicación Visual de la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM.
6. Consideraciones en torno a la organización de las unidades temáticas del programa de la asignatura.
7. Consideraciones en torno a la relación del material didáctico proporcionado con las unidades temáticas del programa y los objetivos de Alfabetización cinematográfica de la asignatura.
8. Consideraciones en torno al desarrollo del proceso enseñanza aprendizaje de la asignatura.
9. Consideraciones en torno a las modalidades de evaluación de la asignatura.

En la aplicación de todos los cuestionarios se recogieron datos sociodemográficos de los informantes a partir de la obtención del correo electrónico, que está vinculado a la base de datos de los estudiantes matriculados en el curso.

3.3.2. El diario pedagógico

Alexandra Fernández, Normalista superior con énfasis en Lengua Castellana, y Eliana Roldán, Psicóloga y estudiante de Especialización en Entorno Virtuales de Aprendizaje, describen el diario pedagógico como

herramienta para la investigación como uno de los métodos más comunes y útiles para los maestros. Algunas de las ventajas del diario de investigación son: es fácil de organizar, es útil para la recopilación de datos (observaciones, descripción del contexto y condiciones de acción) y puede reflejar el desarrollo de la investigación y las ideas y percepciones personales. El diario de investigación presenta una forma útil de recopilar los datos y las percepciones personales a medida que se lleva a cabo la acción.

Fernández y Roldán (2012, p. 127) proporcionan varias sugerencias para completar el diario de investigación: “un docente comprometido con su labor desde el carácter investigativo que puede darle a la misma debe asumir el diario pedagógico como material de análisis sobre su práctica, y por supuesto, como elemento para la mejora continua de la misma”.

Durante el curso fui completando el diario de investigación, siguiendo el protocolo que señalo a continuación:

- Cada entrada del diario de investigación se llenó inmediatamente después de cada sesión de clase sincrónica.
- Después de anotar la fecha, continué con la descripción general y cronológica de lo que sucedió en la sesión.
- Si la sesión incluía la presentación de un tema, por lo general analizaba el estilo de enseñanza que se llevó a cabo por parte del profesor, así como también lo que percibía en la reacción de los estudiantes, sus preguntas y comentarios.
- En los últimos párrafos, generalmente describí las respuestas de los estudiantes a las preguntas relacionadas con cada tema y sus contribuciones a las discusiones.

3.3.3. Entrevistas en profundidad

Las entrevistas se encuentran entre las estrategias de recolección de datos cualitativos para investigación más comunes y familiares. Esta técnica de investigación ha sido objeto de estudio en innumerables ocasiones y, entre la cantidad impresionante de definiciones que se encuentran en la literatura académica, para el abordaje de esta investigación se opta por la de Ezequiel Ander-Egg:

[...] establece una interacción comunicativa entre el entrevistador y el entrevistado (o los entrevistados); por tratarse de una técnica basada en la interacción, el tono psicoafectivo que se dé en este intercambio condiciona la calidad de los resultados. Se vale de determinados procedimientos para obtener datos e informaciones de las personas entrevistadas y de su entorno; esto exige habilidad para preguntar y capacidad para escuchar a lo largo del cual se debe mantener la buena disposición del entrevistado; cuando esto se logra se tienen más garantías de obtener respuestas fiables (Ander-Egg, E., 1969).

En el marco de esta investigación sobre los efectos de la estrategia de Alfabetización Cinematográfica ensayada con los grupos 4º y 6º del taller de Diseño en Medios Audiovisuales e Hipermedia de la carrera en Diseño y Comunicación Visual, resultó particularmente valioso entrevistar a los estudiantes que optaron por evaluarse realizando un cortometraje para concursar en el certamen de Cinedfest España 2022; las entrevistas "son especialmente útiles cuando queremos relatos en primera persona sobre cómo los entrevistados han vivido unas experiencias determinadas" (Cantó Milà, s. f., p. 15). Por consiguiente, esta fase de la metodología de este trabajo fue ejecutada una vez los cortometrajes habían sido entregados y evaluados, para poder recoger así las impresiones de los participantes tras haber completado todo el proceso.

Las entrevistas se pueden clasificar según su grado de estructuración. Para los fines de esta investigación se optó por un tipo de entrevista semiestructurada, que es definida de la siguiente forma tomando como referencia también a Cantó Milà:

En las entrevistas semiestructuradas siempre iremos con un guion hecho, como en las estructuradas. Pero este guion será una lista de preguntas imprescindibles bastante reducida (entre cinco y diez preguntas, para orientarnos) y una serie de puntos que sería importante tratar explícitamente si no se da el caso de que las personas entrevistadas ya nos hablan de ellos cuando nos responden a las preguntas que consideramos imprescindibles. La entrevista semiestructurada, con unas preguntas más amplias y una estructura que, aunque debe tocar una lista determinada de temas, se puede ir autorregulando a lo largo de cada conversación, reparte el poder de una forma más equitativa entre entrevistado y entrevistador (p.18).

Por tanto, la lista de preguntas que se elaboró para esta etapa del diseño metodológico de esta investigación fue:

1. ¿Es tu primera experiencia realizando un cortometraje?
2. Después de esta experiencia ¿Te gustaría repetir y continuar con la producción de cortometrajes?
3. ¿Qué te aportó esta experiencia como estudiante del área de Medios Audiovisuales e Hipermedia?
4. ¿Qué otras asignaturas del plan de estudios de la carrera de Diseño y Comunicación Visual crees que se podrían evaluar con la producción de un cortometraje?
5. ¿Las guías y video-talleres que ofrece Cinedfest te resultaron útiles para realizar tu cortometraje?

6. ¿La forma de trabajo te pareció adecuada o hay algo que cambiarías?
7. ¿Cuál es tu opinión acerca de utilizar el cine como una herramienta de aprendizaje dentro de las escuelas?

Se realizaron 14 entrevistas en total, una por cada uno de los proyectos de cortometrajes que se realizaron. Debido a la situación de aislamiento por la emergencia sanitaria de Covid19 en México, todas las entrevistas fueron realizadas en sesiones de videoconferencia mediante la plataforma *Zoom* y fueron grabadas. Como parte de la metodología de análisis, se realizó un video general y siete videos individuales, uno por cada una de las preguntas, en los que se sintetizan los testimonios más valiosos (Anexo 2), siguiendo una técnica de análisis temático como la que se describe a continuación.

3.4. Análisis de los datos de la investigación

Para esta parte del estudio, adopté el método de análisis temático para analizar los datos de la investigación. Mieles Barrera et al., citando a Braun y Clarke, describen el análisis temático como “un método para el tratamiento de la información en investigación cualitativa, que permite identificar, organizar, analizar en detalle y reportar patrones o temas a partir de una cuidadosa lectura y relectura de la información recogida, para inferir resultados que propicien la adecuada comprensión - interpretación del fenómeno en estudio” (2012, p. 217).

Virginia Braun y Victoria Clarke (2006) proporcionan las pautas para completar el análisis temático y describen qué es un tema. Para ellas, un tema captura algo importante sobre los datos en relación con la pregunta de investigación y representa algún nivel de respuesta o

significado con patrones dentro del conjunto de datos. Continúan describiendo los pasos para completar el análisis temático (p. 87):

- Fase 1: Familiarización con los datos (información).
- Fase 2: Generación de categorías o códigos iniciales.
- Fase 3: Búsqueda de temas.
- Fase 4: Revisión de temas.
- Fase 5: Definición y denominación de temas.
- Fase 6: Producción del informe final.

En el caso de este estudio, se utilizaron datos diferentes: las dos actividades realizadas por los estudiantes (cuestionario de cierre y cortometraje), y el diario pedagógico de investigación. Mientras leía las respuestas de los cuestionarios, noté el reflejo de habilidades de pensamiento crítico sobre el cine; subrayé los lugares en donde los estudiantes expresaron con más claridad el pensamiento crítico en función del proceso de enseñanza y aprendizaje; me centré en el lenguaje que usaron los estudiantes, el flujo de ideas y los temas que abordaron. Después de revisar los datos, entendí que hay una diferencia visible en las habilidades de pensamiento crítico presentadas antes del curso y al finalizar el curso (cuestionario de cierre). Así, decidí concluir el análisis temático con un enfoque comparativo de estos dos cuestionarios.

También utilicé el análisis temático para analizar mi diario pedagógico de investigación. El diario proporciona mis impresiones y observaciones personales durante las 16 semanas que duró el semestre de impartición del curso. Después de estudiar el diario de investigación, concluí que ofrece tres tipos de información:

1. Cronograma del curso: la forma en que se estructuraron las sesiones, quiénes participan, cuáles fueron los temas que se abordaron durante la sesión.
2. Observación sobre las prácticas docentes: la forma en que mi se realizó la docencia, cómo se brindó asesoría y retroalimentación a las tareas realizadas por el estudiantado.
3. La observación sobre la experiencia de aprendizaje del alumnado (cómo actuaron los estudiantes durante las sesiones, qué preguntas hicieron, qué opiniones expresaron, etc.).

Recapitulando, los principales datos de investigación para este estudio son las actividades del curso, los cuestionarios y el trabajo final (cortometraje Cinedfest); ahí se puede observar en qué medida los estudiantes aprovecharon la experiencia de aprendizaje mediante Alfabetización Cinematográfica. El análisis temático del diario de investigación puede proporcionar información sobre la forma en que se estructuró el curso, se llevó a cabo la enseñanza y las experiencias de aprendizaje de los estudiantes. Los cuestionarios de cierre de los estudiantes brindan información sobre cómo percibieron la experiencia de enseñanza-aprendizaje, qué aprendieron, qué desafíos encontraron y cómo cambiaron sus niveles de competencia gracias a la estrategia apoyada por la Alfabetización Cinematográfica.

Para diseñar un entorno de aprendizaje exitoso para la enseñanza mediante Alfabetización Cinematográfica se debe investigar no solo desde la perspectiva de los docentes, sino también desde la perspectiva de los estudiantes. Las opiniones y comentarios expresados por el alumnado sobre la forma en que se llevó a cabo el curso indudablemente sirven para la mejora y desarrollo de la propuesta.

Todos estos temas son relevantes para este estudio y para una de las principales preguntas de investigación: ¿cómo implementar la

propuesta de Alfabetización Cinematográfica de Cinedfest en un contexto específico universitario mexicano?

Para finalizar, la relación que guarda la metodología detallada a lo largo del presente capítulo con los objetivos que se pretenden alcanzar con la presente investigación se enlista a continuación:

Objetivo General: *Diseñar y aplicar una estrategia de Alfabetización cinematográfica para la enseñanza-aprendizaje del Diseño en Medios Audiovisuales e Hipermedia y analizar su potencial mediante un estudio de caso con estudiantes de 4° y 6° semestre de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual de la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Nacional Autónoma de México durante el ciclo escolar 2022-2.*

Objetivos específicos	Metodología
1. Describir el concepto de Alfabetización cinematográfica en relación con otras categorías conceptuales como la alfabetización mediática, los usos didácticos del cine y el aprendizaje mediado por TICs.	Investigación documental y bibliográfica expresada en el capítulo 2 "Marco Teórico".
2. Describir los enfoques metodológicos y proyectuales que se emplean para la realización del Festival Educativo de Cine <i>Cinedfest</i> en España.	IAP. Investigación documental.

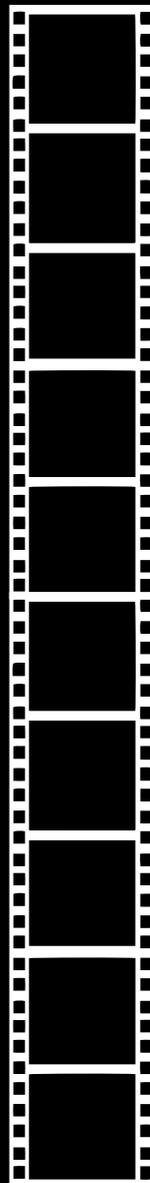


	Entrevistas con los líderes del proyecto.
3. Aplicar una estrategia de Alfabetización cinematográfica siguiendo la metodología propuesta por el Festival Educativo de Cine <i>Cinedfest</i> en la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Nacional Autónoma de México con estudiantes de cuarto y sexto semestre de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual de la Facultad de Artes y Diseño y analizar sus resultados.	Estudio de caso. IAP.
4. Analizar la percepción de los estudiantes implicados en la edición piloto del Festival Educativo de Cine para <i>Cinedfest</i> - México en la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Nacional Autónoma de México (Ciudad de México) en el curso 2021-2.	Cuestionario de cierre. Diario pedagógico. Entrevistas.

Tabla 2. Relación de objetivos de investigación con herramientas metodológicas.

4

RESULTADOS Y DISCUSIÓN



4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En este apartado se presenta la implementación de la estrategia de Alfabetización cinematográfica con estudiantes de cuarto y sexto semestre del Laboratorio de Diseño en Medios Audiovisuales e Hipermedia de la FAD-UNAM durante el curso 2022-2. El capítulo comienza con la descripción del diseño instruccional creado específicamente para este experimento. Posteriormente, se procede a la presentación de resultados en función de los objetivos de aprendizaje de cada grupo. Además, se señalan los retos y desafíos más importantes y se concluye con el mapeo de aciertos y la percepción general del estudiantado sobre esta experiencia.

Para la presentación de estos resultados se recurre a citas textuales y algunos ejemplos de las actividades realizadas. Se hará referencia a las citas con la clave del estudiante y el semestre al que pertenece. Por ejemplo: "2022184935, cuarto semestre". En las citas se preserva la ortografía original del autor.

4.1. Alfabetización Cinematográfica en clases de Medios Audiovisuales e Hipermedia

En las páginas siguientes se describen todas las actividades que fueron realizadas por el estudiantado durante el curso.

4.1.1. Actividades de Cuarto Semestre

El curso de Laboratorio-Taller de Diseño en Medios Audiovisuales e Hipermedia II de tercer semestre pertenece al campo de conocimiento Desarrollo Profesional, Tecnológico-Digital y es una materia obligatoria Teórico-Práctica de 32 horas repartidas en una sesión semanal a lo largo de todo el semestre (16 semanas). Según los planes y programas de estudio de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual de la FAD-UNAM, el objetivo del curso es:

Analizar los fundamentos teóricos de los medios audiovisuales, los conceptos de la narrativa audiovisual, y las bases de producción y dirección de arte para fomentar el desarrollo de habilidades y conocimientos fundamentales para el desarrollo de proyectos de diseño y comunicación audiovisual (FAD-UNAM, 2013).

Y el contenido temático de la asignatura es:

<p><u>Unidad 1. Narrativa audiovisual</u></p>	<p>1.1 Lenguaje audiovisual.</p> <p>1.2 Ritmo.</p> <p>1.3 Guion.</p> <p>1.4 Fotografía.</p> <p>1.5 Sonido.</p> <p>1.6 Edición.</p> <p>1.7 Efectos.</p>
---	--

<u>Unidad 2. Géneros</u>	2.1 Ficción. 2.2 No ficción.
<u>Unidad 3. Dirección de arte</u>	3.1 Maquillaje. 3.2 Escenografía. 3.3 Vestuario. 3.4 Utilería.
<u>Unidad 4. Fundamentos de producción</u>	4.1 Guion. 4.2 Producción. 4.3 Realización. 4.4 Fotografía. 4.5 Sonido. 4.6 Talento. 4.7 Postproducción. 4.8 Edición. 4.9 Efectos

Tabla 3. Contenido del Laboratorio-Taller de Diseño en Medios Audiovisuales e Hipermedia II

Las actividades que fueron realizadas para cubrir dichos contenidos fueron:

Unidad 1. Narrativa audiovisual, Actividad 1: "Bitácora"



Enunciado:

Empiecen a llevar un diario de todo el cine que vean. No importa que lo hagan en Netflix, en la Cineteca Nacional, en Cinépolis o en la pantalla del celular, anímense a hacer una entrada en este foro para todas las películas que vean fuera de clase, así como a dejar comentarios de los ejemplos que se proyectan en este curso.

Cada semana deberán realizar, al menos, un post (abrir un nuevo hilo) y dejar comentarios en la entrada más reciente de algún compañero.

Por ejemplo, puedes comenzar cada entrada hablando sobre la trama y los personajes principales de la película. A continuación, responde estas preguntas: ¿Quién es el protagonista? ¿Cuál es su principal objetivo? ¿Qué obstáculos se interponen en su camino? ¿Hay un antagonista? ¿Cómo hace el personaje principal para lograr sus objetivos? ¿Hay puntos de inflexión donde el personaje principal debe alterar su enfoque para lograr sus objetivos? Identifica los tres actos de la película. ¿Se puede dividir en más de tres partes?

El objetivo de realizar esta actividad fue identificar los elementos y las características cinematográficas más relevantes de diferentes películas que los estudiantes veían a lo largo de dieciséis semanas, además de brindar al estudiantado la posibilidad de compartir entre pares sus gustos y preferencias respecto al consumo de productos audiovisuales. Gracias a la posibilidad de hacer la entrega en formato digital, los estudiantes enriquecieron sus aportaciones con links a vídeos en Internet que ilustraban los productos audiovisuales que estaban analizando.

Unidad 1. Narrativa audiovisual, Actividad 2: Cuestionarios de autoevaluación

Cuestionario 1: Narrativa

Secciones:

- *Estructura clásica de tres actos (1 pregunta)*
- *Forma narrativa (1 pregunta)*
- *Definición de narrativa (4 preguntas)*
- *Estructura narrativa (8 preguntas)*
- *Variaciones sobre las convenciones narrativas: más allá de la estructura (1 pregunta)*
- *Perspectiva y significado (5 preguntas)*
- *Enmarcando el mundo ficticio (3 preguntas)*

Cuestionario 2: Fotografía

Secciones:

- *Preguntas de opción múltiple (11 preguntas)*
- *Preguntas de verdadero o falso (17 preguntas)*

Cuestionario 3: Edición

Secciones:

- *Preguntas de opción múltiple (13 preguntas)*
- *Preguntas de verdadero o falso (6 preguntas)*

Cuestionario 4: Sonido y Música

Secciones:

- *Preguntas de opción múltiple (11 preguntas)*
- *Preguntas de verdadero o falso (10 preguntas)*

El objetivo de realizar esta actividad fue que los estudiantes pudieran ser capaces de analizar de qué manera aprenden y cuáles son sus fortalezas y debilidades durante el desarrollo de diferentes actividades evaluativas del curso, así como repasar los temas vistos en clase. Puede decirse que los cuestionarios de autoevaluación logran que los estudiantes hagan un juicio sobre sí mismo, ya sea a nivel general o centrado en cada uno de los temas de la unidad.

Unidad 2. Géneros, Actividad 1: Ideas de no ficción

Enunciado:

Cada estudiante deberá generar una idea para una película documental sobre una persona o problema social o cualquier fenómeno real de interés. Además, deben explicar qué estrategias retóricas emplearían: ¿voces en off?, ¿personas hablando?, ¿a quién entrevistarían?, ¿cine poético?, ¿cine observacional? ¿reflexividad?, etc.

Los estudiantes realizaron de manera individual un documento de texto dónde expusieron sus ideas para una película documental. Para ilustrar sus ideas, varios estudiantes colocaron imágenes de acuerdo con el tema de su interés. En general los temas propuestos por el estudiantado estaban enfocados a la protesta social y al cuidado del medio ambiente, debido a que son asuntos con los que ellos conviven día a día. También, como parte de la actividad, se les solicitó de manera voluntaria exponer el trabajo en clase.

Unidad 2. Géneros, Actividad 2: Ejercicios de no ficción

1. Un minuto Lumière

Grabar una escena compuesta por un solo plano y que dure como máximo dos minutos. La escena debe retratar de la mejor manera posible el sitio en el que vives. Puede ser tu calle, tu casa, una habitación concreta...

Cuestiones para reflexionar

- *¿Qué tamaño de plano retrata mejor un espacio?*
- *Las vistas Lumière no tenían movimientos de cámara en sus inicios. Luego introdujeron movimiento en el eje (panorámicas) y luego la cámara se desplazó (travellings) ¿Qué posibilidades ofrece mover la cámara?*
- *Los operadores Lumière esperaban durante todo el día hasta que el sol diese la luz adecuada. ¿Qué momento del día has elegido para retratar el lugar donde vives? ¿Qué nos transmite de un espacio la luz natural o, si es de noche, la luz artificial?*
- *¿Has decidido mostrar personas? ¿Por qué motivo? ¿Son conocidas o desconocidas?*
- *¿Cuántas tomas has realizado? Es decir, ¿cuántas veces has decidido repetir el plano y por qué? ¿Qué cambios se perciben y cuál es el plano que finalmente has elegido como el que mejor representa el lugar en el que vives?*

2. La cámara y la ciudad

Graba un trayecto que hagas todos los días de inicio a fin, pero con elipsis (cortes), intentando mostrar (utilizando diferentes planos) aquellos lugares o situaciones que lo hagan particular, intentando encontrar un punto de vista único, diferenciado. Una vez grabado, modifica en el ordenador ciertos planos en esa misma escena a velocidad rápida. Luego pon otros a cámara lenta. De tal forma que en ese mismo vídeo sea posible hallar planos a velocidad natural, cámara lenta y velocidad rápida.

Cuestiones para reflexionar

- ¿Cuál es la diferencia entre la imagen acelerada y la imagen con una velocidad normal?
- ¿Cuál es la diferencia entre la imagen ralentizada y la imagen con una velocidad normal?
- ¿Cuál de las dos velocidades les parece más interesante? ¿Qué función podría tener cada una?
- ¿Ha habido diferencias entre lo que has grabado y lo que han grabado el resto de los compañeros y compañeras?

3. Usos de la voz en off

Elige uno de los dos ejercicios anteriores y añade una voz en off que nos narre o describa algo. Puede estar relacionado con la finalidad que tenían originalmente esas imágenes (retratar el sitio donde vives o retratar un trayecto que hagas todos los días) o puede ser una narración completamente nueva, que se relacione con la imagen con un nuevo sentido.

Cuestiones para reflexionar

- *¿Cuál es la relación entre la imagen y la narración externa?*
- *¿Quién narra? ¿Es un personaje, es un narrador omnisciente?*
- *¿Por qué hemos elegido a esa persona para que narrara? ¿Por su timbre de voz? ¿Qué pasaría si seleccionásemos otra?*
- *¿Qué tipo de tono le hemos pedido a la voz que narra? ¿Alegre, triste, impasible? ¿Por qué motivo?*
- *¿Qué les han sucedido a las imágenes al introducir este comentario?*

Los estudiantes realizaron de manera individual tres vídeos distintos donde, capturaron entornos de su vida cotidiana y en especial su trayecto de la casa a la escuela y viceversa. Lo valioso de esta actividad fue notar como el audio y el video pueden crear distintas narrativas y géneros en el cine, así como estrategias cinematográficas que pueden ser útiles al momento de rodar.

Unidad 2. Géneros, Actividad 3: Cuestionarios de autoevaluación

Cuestionario 1: Cine de no ficción

Secciones:

- *Preguntas de opción múltiple (19 preguntas)*
- *Preguntas de verdadero o falso (10 preguntas)*

Cuestionario 2: Géneros de ficción

Secciones:

- Preguntas de opción múltiple (13 preguntas)
- Preguntas de verdadero o falso (8 preguntas)

El objetivo de realizar esta actividad fue que los estudiantes pudieran ser capaces de analizar de qué manera aprenden y cuáles son sus fortalezas y debilidades durante el desarrollo de diferentes actividades evaluativas del curso, así como repasar los temas vistos en clase. Puede decirse que los cuestionarios de autoevaluación logran que los estudiantes hagan un juicio sobre sí mismo contestando preguntas de opción múltiple y de “verdadero/falso”, ya sea a nivel general o centrado en cada uno de los temas de la unidad.

Unidad 3. Dirección de arte, Actividad 1: “Análisis de la dirección de arte”

Enunciado:

Revisa un clip, el que prefieras, de los que se ofrecen en esta carpeta de Google Drive “Clips”. Toma nota de la mayor cantidad de información narrativa y visual posible. Escribe un breve ensayo corto (entre 2 - 3 páginas a doble espacio) que analice cómo esta información contribuye a nuestra comprensión de los conflictos emocionales y las ideas exploradas en dicha escena.

En resumen, quiero que evalúes el uso de las estrategias de dirección de arte y la puesta en escena fundamentalmente, pero incluyendo si lo deseas elementos de la narrativa o la

fotografía. Usa la terminología precisa proporcionada en esta unidad y las anteriores para describir lo que ves.

Debes usar una introducción para establecer el contexto narrativo y temático de la escena. Presenta las ideas importantes que realizarás en tu ensayo. No hagas un resumen de la trama, ni pierdas el tiempo definiendo qué es la puesta en escena, la fotografía o la edición. En su lugar, explica cuidadosamente cómo funciona la escena dentro de la trama general de la película (si la conoces) e introduce la(s) afirmación(es) interpretativa(s) que tu texto explorará. Asegúrate que tu ensayo concluye con una declaración cuidadosamente articulada resumiendo tus argumentos. Una vez que hayas establecido un argumento sólido, debes explorar la escena seleccionada plano por plano, mira primero todos los detalles en una toma, luego la siguiente, etc.

Obviamente, algunas tomas merecen más atención que otras, pero asegúrate que al menos describes todas la posición de la cámara y los elementos básicos de la puesta en escena.

Los estudiantes realizaron de manera individual una presentación de diapositivas o documento de texto dónde evaluaron el uso de las estrategias de dirección de arte y la puesta en escena de diferentes clips de video. Con esta actividad los estudiantes conocieron las metodologías aplicadas para la dirección de arte y puesta en escena que realizan las productoras de cine, motivándolos a prestar más atención a los detalles artísticos en estas películas y en otras que vean a futuro.

Unidad 3. Dirección de arte, Actividad 2: "Póster para película"

Enunciado:

Imagina que tu película favorita va a ser estrenada de nuevo, y la agencia de publicidad se pone en contacto contigo para crear el nuevo póster de la película. En primer lugar, tendrás que definir qué es lo que tienes que hacer:

- 1) Crear un cartel llamativo y contundente para comunicar el nuevo estreno de la película.*
- 2) Imagina que se publicará en redes sociales, servicios de streaming y se va a imprimir.*
- 3) Define a tu cliente/producto: (Nombre de la película)*
- 4) Qué queremos decir: Comunicar el nombre de la película, anunciar su estreno en cines, nombre de los actores importantes.*
- 5) Define tu público meta.*

Los estudiantes entregaron de manera individual un cartel de cine de su película favorita. Algunos de los más destacados fueron de las películas: *Spider-Man 2* (2004), *The End of Evangelion* (1997), *Soul* (2020) y *Black Swan* (2010). En esta actividad los estudiantes identificaron los elementos más característicos de un cartel de cine y como se realiza uno normalmente. Además de identificar estos elementos, los alumnos aprendieron qué tipo de carteles de cine se pueden hallar en ellos y qué temas son los más "destacados" en cada uno.

Unidad 3. Dirección de arte, Actividad 4: Cuestionario de autoevaluación

Cuestionario 1: Dirección de arte y puesta en escena

Secciones:

- Preguntas de opción múltiple (11 preguntas)
- Preguntas de verdadero o falso (10 preguntas)

El objetivo de realizar esta actividad fue que los estudiantes pudieran ser capaces de analizar de qué manera aprenden y cuáles son sus fortalezas y debilidades durante el desarrollo de diferentes actividades evaluativas del curso, así como repasar los temas vistos en clase. Puede decirse que los cuestionarios de autoevaluación logran que los estudiantes hagan un juicio sobre sí mismo contestando preguntas de opción múltiple y de "verdadero/falso", ya sea a nivel general o centrado en cada uno de los temas de la unidad.

Unidad 4. Fundamentos de producción, Actividad 1: Investigación cinematográfica

Enunciado:

Debe ser entre 8 - 10 páginas. Utilice una fuente Times 11 puntos a doble espacio con márgenes de aproximadamente una pulgada. Si lo deseas, puedes entregar tu trabajo también en formato audiovisual. En ese caso, debería durar aproximadamente entre 10 - 15 minutos.

Inicio: Selecciona una película de mi carpeta de "Películas recomendadas" y analiza todo lo que puedas acerca de la misma.

Este análisis debe desarrollarse y organizarse en torno a una tesis/idea central que haga una declaración interpretativa. Por ejemplo, "la producción de bajo presupuesto de las películas del neorrealismo italiano se debe a las condiciones de extrema devastación de Italia después de la II Guerra Mundial".

Para desarrollar las ideas articuladas en tu tesis, considera cómo la película emplea las técnicas cinematográficas que hemos cubierto este semestre: narrativa, puesta en escena, edición, fotografía, dirección de arte, sonido, etc. Si lo deseas, puedes enfocar toda la discusión en un solo componente de la película (por ejemplo, la fotografía). No intentes un análisis plano a plano o te saldrá un documento de 100 páginas. En su lugar, concéntrate en los detalles de la película que mejor apoyen a presentar tu idea principal.

Desarrollo y organización: después de haber visto la película una o dos veces, piensa en una tesis o argumento que puedas hacer al respecto. Ver la película repetidas veces antes de que hayas encontrado una idea para tu ensayo será contraproducente. Recuerda, antes de la Semana 4, debes presentarme por correo o en tutorías tus ideas con antelación para ver si está en el camino correcto y aprobar tu elección, la cual no podrás modificar después.

Una vez que tengas una idea en mente, mira la película nuevamente, tomando notas de los detalles específicos que respaldan tu tesis. Cuando revises tus notas, decide qué detalles juegan un papel importante para el desarrollo de tu idea. Deberás ver la película al menos tres veces para completar con éxito esta tarea.



En algún punto, deberás describir la película de acuerdo con los principales puntos de inflexión en su desarrollo. En ese aspecto, no olvides aclarar por qué consideras cada uno de esos momentos como un punto de inflexión: ¿Qué cambia? ¿Por qué cambia? ¿Cómo se lleva este momento de la narrativa con el clímax y la resolución final? Esta opción puede ayudarte a organizar el documento en pasos claramente definibles.

Los estudiantes realizaron una investigación muy detallada utilizando la película que seleccionaron de la carpeta de Drive “Películas recomendadas” (Anexo 3), aplicando todos y cada uno de los temas que se trataron durante el curso: Narrativa audiovisual, Géneros de cine, Dirección de arte y Fundamentos de producción. Para esta investigación el estudiantado demostró haber comprendido los temas que se vieron en cada clase y cómo se aplican estos a un producto audiovisual y existió una gran calidad de análisis cinematográfico para este trabajo final de la materia.

Unidad 4. Fundamentos de producción, Actividad 2: Cuestionario de autoevaluación

Cuestionario 1: Producción e industria del cine

Secciones:

- Preguntas de opción múltiple (17 preguntas)
- Preguntas de verdadero o falso (8 preguntas)

El objetivo de realizar esta actividad fue que los estudiantes pudieran ser capaces de analizar de qué manera aprenden y cuáles son sus fortalezas y debilidades durante el desarrollo de diferentes actividades evaluativas del curso, así como repasar los temas vistos en clase. Puede decirse que los cuestionarios de autoevaluación logran que los

estudiantes hagan un juicio sobre sí mismo contestando preguntas de opción múltiple y de “verdadero/falso”, ya sea a nivel general o centrado en cada uno de los temas de la unidad.

4.1.2. Actividades de Sexto Semestre

El Laboratorio de Diseño en Medios Audiovisuales e Hipermedia II de sexto semestre pertenece al campo de conocimiento Tecnológico-Digital, Investigación-Producción y es una materia obligatoria Teórico-Práctica de 96 horas repartidas en dos sesiones semanales a lo largo del semestre (16 semanas). Según los planes y programas de estudio de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual de la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM, el objetivo del curso Laboratorio de Diseño en Medios Audiovisuales e Hipermedia II en sexto semestre es:

Analizar una serie de géneros y estilos contemporáneos de narrativas audiovisuales dentro del fenómeno transmediático para fomentar el desarrollo de conocimientos y habilidades para el desarrollo de proyectos hipermedia (FAD-UNAM, 2013).

Y el contenido temático del programa de la asignatura es:

<p><u>Unidad 1. Hibridación</u></p>	<p>1.1 Docu-ficción. 1.2 Dispositivos.</p>
<p><u>Unidad 2. Documental</u></p>	<p>2.1 Museo. 2.3 Documental social. 2.4 Documental de arte.</p>

	<p>2.5 Documental científico.</p> <p>2.6 Documental de archivo.</p>
<u>Unidad 3. Transmedia</u>	<p>3.1 Internet.</p> <p>3.2 Live cinema.</p> <p>3.3 Video jockey.</p> <p>3.4 Mapping.</p>
<u>Unidad 4. Network</u>	<p>4.1 Independiente.</p> <p>4.2 Amateur.</p> <p>4.3 Cine sin autor.</p> <p>4.4 Cine expandido.</p>

Tabla 4. Contenido del Laboratorio de Diseño en Medios Audiovisuales e Hipermedia II

Las actividades que fueron realizadas para cubrir dichos contenidos fueron:

Unidad 1. Hibridación, Actividad 1: "Google Sites"

Enunciado:

Utilizando Google Sites resulta relativamente sencillo crear un sitio web. En esta actividad deberás realizar un micrositio que contenga los resúmenes junto con alguna presentación en audiovisual de elaboración propia de lo que te haya resultado más interesante, sorprendente o destacable del material que has consultado en esta Unidad 1 del curso.

Intenta añadir más referencias y ejemplos. Sube los vídeos a tu canal de YouTube para que resulte más sencillo vincularlo en el Google Site.

Los estudiantes entregaron la actividad de manera individual, donde, después de investigar sobre las distintas formas de hibridación audiovisual, mostraron en un sitio web la investigación de cada uno de los temas que conforman "Hibridación": Video Mapping, Narrativa Transmedia, Cine Expandido, Live Cinema y Docuficción. Para ilustrar los temas, varios estudiantes optaron por colocar imágenes y vídeos de los ejemplos que encontraron, así como describir cada uno de ellos. También, como parte de la actividad, se les solicitó de manera voluntaria exponer el trabajo. Con esta actividad, los estudiantes pudieron identificar ejemplos de hibridación en cine y medios audiovisuales.

Unidad 2. Documental, Actividad 1: "Está de moda el documental"

Enunciado:

Te animo a que participes en el foro siguiendo las siguientes preguntas:

¿Crees que está de moda el documental? ¿Quiénes son los documentalistas más exitosos últimamente en México? ¿Y en el Mundo? ¿Por qué? ¿Cuáles han sido sus trabajos más recientes? ¿Qué premios, festivales o foros académicos de discusión existen actualmente en torno al cine de no ficción en México? ¿Y en el Mundo? ¿Qué nuevas tendencias o formatos conoces?

Por último, intenta describir las características de, al menos, un ejemplo de: Documental de Museo, Documental Social, Documental de Arte, Documental Científico o Documental de Archivo.

Para la entrega de este trabajo, debes expresarte primero por escrito para luego grabar tu reflexión en un vídeo expositivo. Si lo deseas, puedes hacer edición, pero no es obligatorio. Tampoco es necesario que salga tu rostro, si no quieres. Puedes usar la captura de pantalla, una locución sobre diapositivas, etc. Después, sube el vídeo a tu cuenta de YouTube, -u otro servicio similar de almacenamiento de videos-, y comparte la URL en el foro para que lo podamos ver. Deberás ver las aportaciones de tus compañeros y dejar, al menos, un comentario de retroalimentación.

Los estudiantes entregaron un video de forma individual, donde analizaron qué es el género documental en el cine y mostrar ejemplos de documentales, documentalistas, premios y festivales al género documental en la actualidad. En este video cada alumno destacó varios documentales que se realizaron para cine y otros para plataformas de *streaming* como *Netflix*, con diferentes elementos artísticos y temas. Esta actividad les ayudó a reforzar los conocimientos adquiridos en la unidad, pues saber reconocer, describir e interpretar los elementos del género documental que se utilizan dentro del medio.

Unidad 3. Transmedia, Actividad 1: "Narrativas transmedia"

Enunciado:

Análisis de la evolución reciente en la forma de contar historias para reflejar con mayor precisión los hábitos de

consumo de las audiencias, mediante la entrega de historias independientes pero conectadas a través de múltiples plataformas de medios. Análisis de las nuevas posibilidades creativas al permitir el acceso a nuevas fuentes de ingresos y promover niveles más profundos de participación de la audiencia y su fidelización. Todas estas cuestiones aparecen en este documento, te invito a que lo leas antes de participar. Comparte tus reflexiones en este foro de la siguiente forma:

Cada estudiante tendrá que hacer un mínimo de 2 participaciones.

Las dos participaciones mínimas tendrán que consistir en:

1) Primera participación: Tendrá que destacar del material introductorio: a. Dos ideas que capturen lo más significativo de este material (máximo 3 líneas por idea). b. Dos preguntas, dudas o críticas a su contenido (sin límite de espacio, pero procurad ser concisos).

2) Segunda participación: En la segunda participación se tendrá que responder a las preguntas, dudas o críticas de como mínimo un/a compañero/a del grupo.

3) Otras participaciones: El resto de las participaciones serán libres, pero siempre haciendo un esfuerzo de concisión y claridad para sacar el máximo provecho al debate y el tiempo que le dedicas.

La entrega de esta actividad se realizó de manera individual; donde analizaron qué películas, series, videojuegos efectúan narrativa transmedia y cuáles son las estrategias que utilizan las grandes marcas para promocionar y difundir sus contenidos audiovisuales. En este video cada alumno destacó varios ejemplos de narrativa transmedia, con

diferentes géneros e historias. Esta actividad les ayudó a reforzar los conocimientos adquiridos en semestres anteriores, pues este tema se ve con anterioridad en tercer semestre de la carrera.

Unidad 3. Transmedia, Actividad 2: "Proyecto curatorial"

Enunciado:

La intención es que el estudiante proponga un proyecto de un tema concreto relacionado con los contenidos de esta unidad 3 (Transmedia) pero que enfatice el formato visual; un proyecto, obviamente, susceptible de "verse". Esta propuesta partirá del desarrollo/aproximación a un tema y se articulará mediante la selección de un conjunto de obras y que tendrán que justificar el discurso/enfoque. En términos formales una idea básica podría ser como catálogo de exposición (puede ser un trabajo convencional en pdf, en formato web, presentación PowerPoint o incluso un vídeo); esto implica el correspondiente desarrollo teórico de la propuesta para justificar la selección de obras que hilvane el relato del proyecto. Conviene insistir que esta selección puede ser de lo más variada. De hecho, no tiene por qué existir una coherencia formal y/o cronológica, lo importante será, sobre todo, la coherencia conceptual del proyecto y cómo los materiales seleccionados dialogan con los contenidos de esta unidad 3 del curso. El trabajo tendrá que incluir, al menos: título, justificación teórica (citando 5 fuentes como mínimo), selección de obras que sustentan el discurso (10 como mínimo), bibliografía.

Su materialización es totalmente libre: desde el documento en pdf o PowerPoint (siendo mínimamente "exquisitos" en su

edición y/o diseño, obviamente), hasta la posibilidad de presentarlo a manera de vídeo-ensayo u otro formato "experimental".

A continuación, incluyo dos proyectos curatoriales que pueden ayudar en cuanto a ver posibles ideas generales o estrategias discursivas (p.e. la industria del videojuego y sus impactos; o la pantalla como dispositivo privilegiado en las formas de consumo):

Gameplay:

<https://www.cccb.org/es/exposiciones/ficha/gameplay/232349>

Pantalla Global:

<https://www.cccb.org/es/exposiciones/ficha/pantalla-global/39450>

Los estudiantes realizaron de manera individual una presentación de diapositivas dónde mostraron la investigación de Narrativa Transmedia. Para ilustrar, varios estudiantes optaron por colocar imágenes y vídeos de los ejemplos que encontraron, así como describir cada uno de ellos. El caso de la franquicia Marvel fue el más señalado, ya que el estudiantado identificó cómo a través de sus cómics, películas y videojuegos han expandido sus narrativas a diferentes plataformas dando como resultado un gran universo lleno de historias que, en ocasiones, conectan entre sí. También, como parte de la actividad, se les solicitó de manera voluntaria exponer el trabajo.

Unidad 4. Network, Actividad 1: “Modelos alternativos de producción audiovisual”

Enunciado:

Te animo a que participes en el foro siguiendo las siguientes preguntas:

¿Crees en los modelos alternativos de producción audiovisual que se han revisado en este tema? Justifica tu respuesta. ¿Conoces si se dan en México modelos de producción audiovisual alternativos? ¿Conoces otros tipos alternativos de producción, aparte de los que se han revisado? ¿Qué premios, festivales, encuentros académicos o exposiciones existen en torno a estos cines alternativos? ¿Cómo crees que han cambiado las formas de organización social del trabajo de producción audiovisual o cinematográfica a partir de la pandemia?

Para esta entrega, debes redactar un escrito para luego grabar tus reflexiones en un vídeo expositivo. Si lo deseas, puedes hacerlo con edición, pero no es obligatorio. Después, sube el vídeo a tu cuenta de YouTube, y comparte la URL en el foro para que lo podamos ver.

La entrega de la actividad se realizó de manera individual, donde analizaron qué modelos alternativos de producción audiovisual existen y mostraron ejemplos de estos, así como premios y festivales en torno a estos cines alternativos en la actualidad. En este video cada alumno destacó varios modelos alternativos de producción audiovisual, con diferentes producciones y componentes artísticos. Esta actividad les ayudó a salir de su “zona de confort” para adentrarse en otros tipos de audiovisuales y cómo han evolucionado poco a poco en el transcurso de los últimos años.

4.1.3. Producción de cortometrajes para Cinedfest 2022

Sonja Livingstone justifica la creación de contenidos en la educación mediática mediante tres argumentos:

El argumento pedagógico de que la gente aprende mejor acerca de los medios al crearlos; el argumento de empleabilidad de que quienes tienen nuevas habilidades en los medios son cada vez más necesarios a medida que se expande el sector de la información; y el argumento de política cultural de que los ciudadanos tienen derecho de autorrepresentación y la participación cultural (Livingstone, 2004, p. 6, traducción propia).

Los argumentos anteriores se pueden aplicar a la enseñanza y el aprendizaje del Diseño en Medios Audiovisuales e Hipermedia en la FAD. En primer lugar, la producción de un cortometraje permite al estudiantado comprender mejor la importancia de la edición, la iluminación, el emplazamiento de cámara, etc. En segundo lugar, obtener una experiencia práctica (aunque no sea de carácter profesional) en producción puede acercar al alumnado a las habilidades básicas necesarias para una carrera en la industria cinematográfica. En tercer lugar, mediante la producción de un corto, el individuo (o el colectivo) puede expresar su cosmovisión, sus opiniones, sus creencias, sus sentimientos, etc., y compartirlos con la sociedad. Por tanto, la realización de cortometrajes fue una parte crucial de la estrategia de Alfabetización cinematográfica aplicada durante el curso.

Siguiendo las Bases del curso 2021-22 de Cinedfest, los cortometrajes que el estudiantado debía producir para optar a participar en la edición española del certamen, programada para el mes de junio del 2022, tenían que cumplir con los requerimientos que se enlistan:

Bases para la admisión de cortometrajes CINEDFEST / 2021-2022

1. Ser escritos y dirigidos por el alumnado.
2. Se puede contar con la colaboración de personas ajenas al centro educativo haciendo función de actores y/o actrices.
3. No se podrá contar con ayuda de ningún técnico profesional del mundo audiovisual.
4. Los cortometrajes deberán ser de género de ficción de carne y hueso, de animación y/o documental.
5. La temática es libre.
6. Si tiene sonido hablado se utilizará el castellano; en el caso de no ser así, se deberá subtítular al castellano.
7. La duración tendrá un límite de 7 minutos, créditos incluidos.
8. Debido al carácter educativo de Cinedfest, no está permitida la inclusión de bebidas alcohólicas, tabaco ni drogas en los cortometrajes presentados.
9. Los cortometrajes deben acatar los principios de igualdad entre hombre y mujer, además de respetar la diversidad afectivo sexual.
10. La música utilizada en los cortometrajes deberá ser original o libre de derechos.
11. En caso de utilizar música comercial, se deberán presentar los documentos de autorización por parte del autor y/o propietario de los derechos de la obra.
12. No se permitirá la utilización de fragmentos de obras audiovisuales comerciales en los cortometrajes presentados.
13. El cortometraje se podrá realizar en cualquier soporte, ya sea cámara de vídeo, de fotos, teléfono móvil, etc.

En total, sumando las aportaciones de los tres grupos (dos de cuarto y uno de sexto), se recibieron 14 cortometrajes (Anexo 1). El valor de aplicar los conocimientos académicos adquiridos a lo largo del curso a la realización de un proyecto concreto (el cortometraje para el Festival Cinedfest), fue algo muy bien valorado por parte de los estudiantes, como muestran algunos testimonios recogidos en el cuestionario de cierre:

Considero que el hecho de poder realizar un cortometraje es muy útil para poder experimentar de primera mano todo el proceso de creación de un producto audiovisual, tanto preproducción, producción y postproducción (2022214549, sexto semestre).

Me pareció muy agradable por parte del profesor dar una alternativa al concursar en el CINEDFEST, para aquellos que tuvieran ganas de llevar los aprendizajes directamente a un entorno real (2022045516, sexto semestre).

En realidad me gusto mucho la dinámica de ser evaluados con un cortometraje, a pesar de que muchas materias están dejando demasiada tarea, en esta clase aprendí al mismo tiempo que trabajé en el proyecto (2022231443, sexto semestre).

Algo que me pareció muy valioso y que aprecio mucho de éste curso, es el poner los conocimientos en práctica para un proyecto real, es algo que no se lleva a cabo en otras materias, (al menos en la mayoría de las que yo curso) y el tener una práctica que te ayude a aumentar tu portafolio mientras estás en la carrera, pienso que es muy enriquecedor para nuestra formación como Diseñadores y Comunicadores Visuales (2022073320, sexto semestre).

Es la mejor que he tenido en la carrera, además de que el profesor incita a que se use los trabajos, algo que si te dicen en otras asignaturas pero aquí es muy necesario (2022113436, cuarto semestre).

El tener una práctica en un proyecto real, y tener una constancia de participación, ayuda mucho a nuestra formación y material en nuestro portafolio, es tener una pequeña ayuda antes de salir de la carrera para empezar con nuestro desarrollo profesional, también ayuda a saber que parte de la realización de un proyecto audiovisual nos gusta más, y para que cuando pidamos trabajo en una producción, tengamos mejor definido el área en que queremos participar (2022073320, sexto semestre).

Además, los criterios de evaluación de la asignatura daban al estudiante la posibilidad de escoger entre ser evaluados por las actividades antes mencionadas o por el cortometraje. Esta flexibilidad fue de igual forma muy bien valorada:

Considero que fue muy grato que nos permitieran decidir y dar la oportunidad de las dos modalidades de evaluación ya que así podemos poner en práctica lo aprendido mientras que somos evaluados, en este caso el CINEDFEST (202202647, cuarto semestre).

La experiencia de incorporar la realización de un cortometraje como parte de la secuencia didáctica del curso de Medios Audiovisuales e Hipermedia soportado por Alfabetización Cinematográfica fue positiva tanto desde el punto de vista del estudiantado, como del docente. Los trabajos finales pueden consultarse en el apartado de Anexos del presente trabajo.

Al cierre de esta tesis, la gala de inauguración de los cortos en España ya se había realizado y uno de los cortometrajes que se realizó por parte de dos alumnos de sexto semestre se llevó el Premio Especial Cinedfest México. Además, de forma paralela, se llevó a cabo aquí en México el estreno de los cortometrajes que los alumnos de la FAD elaboraron para Cinedfest, donde se proyectaron más de 35 cortos en la sala 5 de la Cineteca Nacional de México el día 27 de mayo de 2022.

4.2. Desafíos de la Alfabetización Cinematográfica en clases de Medios Audiovisuales e Hipermedia

Durante el curso, los estudiantes se encontraron con varios desafíos que interfirieron en sus experiencias de aprendizaje. Una de las quejas principales se refería a las limitaciones causadas por la obligatoriedad de que el curso fuera dictado online debido a que la UNAM aún permanecía tomando medidas de seguridad como el distanciamiento social durante el ciclo escolar 2022-1 a causa de la pandemia por Covid19. Muchos de los testimonios del estudiantado van en esa dirección, aunque en la mayoría de casos lo hacen de un modo empático y comprensivo “Se permitió un desarrollo teórico, por cuestiones de pandemia hizo falta un acercamiento más palpable con la asignatura” (2022184935, cuarto semestre). Otro estudiante comenta:

Se valora mucho el esfuerzo por parte del profesor para hacer de las actividades lo más interactivas posibles -tomando en cuenta la situación de la pandemia y el no poder salir- para que los temas quedaran aclarados, a través de la visualización de producciones, y la misma realización de las partes que las componen (202245516, sexto semestre).

Hay una visión compartida por parte del estudiantado en torno a la expectativa de un mejor aprovechamiento de las actividades del curso en una modalidad presencial o, por lo menos, no condicionada por la pandemia y el distanciamiento social. Por ejemplo: “(...) se cumplieron los objetivos, aunque falta aplicarlos de manera presencial y práctica en las instalaciones de la FAD” (2022230503, sexto semestre). Otros estudiantes escribieron lo siguiente:

(El curso mejoraría) siendo en presencial, yo sé que estos últimos semestres en línea no fueron por elección de nadie, pero pienso que con prácticas presenciales se podría aprovechar mucho más, independientemente de eso, pienso que el curso está muy bien

planeado y organizado aún con la pandemia, no tengo más comentarios al respecto (202273320, sexto semestre).

Dentro de las actividades que realicé, me pareció que la utilización de tantas herramientas y plataformas diferentes podría llegar a ser un poco abrumador a veces. Sin embargo, el contenido y desarrollo de los temas en sí estaba muy bien. Muy fácil de comprender. El punto negativo es en cuanto a la pandemia, que no permitió desarrollar ciertas actividades que era más necesario llevar a cabo de manera presencial (202245516, sexto semestre).

Otro desafío importante que se mencionó con frecuencia en los cuestionarios de cierre fue la presión por los tiempos que dicta el calendario escolar. Aunque el curso duró lo mismo en cuarto y sexto (16 semanas), la carga lectiva no es la misma en ambos programas. Los estudiantes de cuarto semestre se comprometen con 32 horas lectivas, en contraste con los de sexto, cuyo curso es tres veces más largo: 96 horas. Durante ese tiempo, los estudiantes están expuestos a una gran cantidad de información, -en su mayoría desconocida para ellos-, también de otras asignaturas de la carrera, así como una extraordinaria carga de tareas de todas ellas. El horario fue muy intenso, especialmente para los grupos de cuarto. Los estudiantes no sólo debían estar presentes durante las sesiones sincrónicas, participar en discusiones y tareas grupales, sino también completar actividades individuales y consultar de forma autogestora los materiales didácticos disponibles en el Moodle. Por tal motivo, algunos testimonios fueron tan contundentes como este: *“(El curso) fue muy completo, pero bastante extenso, este periodo de clase no me dio tiempo ni de revisar la mitad de lo que se nos ha enseñado”* (202234211, sexto semestre).

Además de los principales materiales didácticos que se usaron para el curso (las UAPAs y los vídeo-talleres de Cinedfest), se ofreció al estudiantado la posibilidad de que, voluntariamente, quienes quisieran

consultaran artículos académicos sobre cine disponibles en el aula virtual. La lectura de estos textos que se centraban en algunos temas específicos relacionados con la teoría del cine también representó cierto nivel de dificultad para algunos estudiantes. Escriben:

Algunas lecturas eran un poco difíciles pues tenían algunos tecnicismos más avanzados, pero eso ayuda a mencionar las cosas por cómo son y adquirir mayor vocabulario, hubo bastante material para tan poco tiempo y eso no es positivo. (2022184935, cuarto semestre).

Como se puede apreciar en la última cita, el desafío de leer artículos se relaciona con la problemática falta de tiempo. Las restricciones de tiempo al leer textos complejos, combinadas con la naturaleza complicada del lenguaje académico presionaron a los estudiantes. Los testimonios sugieren que el curso de cuarto debe realizarse en un período más largo, en lugar de 32 horas. Los estudiantes no deben sentir estrés ni presión y deben tener suficiente tiempo para completar las tareas con el fin de generar aprendizajes significativos sin frustración. El cine tiene un lenguaje complicado que requiere tiempo para observar, comprender y poner en práctica. Además, debería existir el tiempo suficiente que permita que la lectura análisis y comprensión de textos académicos no resulte pesada y evitar caer en un conflicto identificado por uno de los estudiantes: *"Me gustó (el curso) pero creo que tanto contenido puede hacer que el estudiante no logre analizar y observar"* (2022020930, sexto semestre).

Del mismo modo, la estrategia didáctica aplicada de aula invertida durante el curso, (con materiales didácticos disponibles en Moodle y sesiones sincrónicas para hacer trabajo en grupo y brindar retroalimentación), resultó un reto novedoso para una buena parte del estudiantado. En algunos casos esta situación resultó problemática:



Creo que cuando asistíamos todos, las mini salas de reunión, aunque fueran una idea prometedora, no lograron ser tan productivas para el tiempo de clase que se invertía en ellas, pues muchas veces los alumnos se encontraban en fases del proceso (o de plano actividades) completamente distintas, entonces a veces no había muchos puntos en que se pudiera coincidir para la retroalimentación, además de que algunos de los alumnos no solían participar de manera alguna (2022045516, sexto semestre).

Sin embargo, también hubo algunos estudiantes que identificaron las ventajas de esta forma de estructurar las sesiones sincrónicas:

Me gustó mucho la forma de trabajo que se realizaba en las reuniones, a pesar de que no me gustan mucho las actividades en equipo, resultaron mejor pues disminuimos la carga de trabajo, al mismo tiempo aprendíamos entre nosotros los compañeros, solo para ciertas actividades considero que se requería más tiempo para la organización de los equipos (2022002647, cuarto semestre).

Por último, un desafío asociado a generar conocimientos a través de Alfabetización cinematográfica y haciendo un uso del cine como recurso y estrategia didáctica con estudiantes de Diseño y Comunicación Visual es que algunos pueden apreciar que se aleja respecto a la formación de un perfil profesional específico de diseñadores y de la relación con el campo laboral. En ese sentido, estos son algunos testimonios recopilados a través del instrumento de evaluación: *“Las dinámicas de trabajo a veces no me dejaban claras las herramientas que puedo ocupar en mi vida profesional” (202234211, cuarto semestre); “De igual forma, a veces no entendía la reacción de las herramientas que se nos brindaban con la carrera que estoy cursando” (2022034211, cuarto semestre).*



4.3. Aciertos de la Alfabetización Cinematográfica en clases de Medios Audiovisuales e Hipermedia

Los resultados de esta investigación de acción participativa (IAP) muestran el logro de los objetivos de aprendizaje que los estudiantes alcanzaron al estudiar 4° y 6° semestre de Diseño en Medios Audiovisuales e Hipermedia mediante una estrategia soportada por Alfabetización Cinematográfica. Los logros obtenidos justifican el enfoque educativo propuesto y las actividades de enseñanza-aprendizaje que se desarrollaron en el curso. Por lo tanto, los hallazgos de este estudio brindan información útil sobre cómo enseñar Medios Audiovisuales siguiendo una estrategia de Alfabetización Cinematográfica con estudiantes de la carrera de Diseño y Comunicación Visual en la UNAM.

Entre los aciertos identificados por el estudiantado, unos tienen que ver con los puntos que se trataban en el plan de estudios de la carrera con relación al desarrollo del perfil del profesional del Diseño y la Comunicación Visual. Por ejemplo, los estudiantes identificaron que durante el curso vieron fortalecidas las habilidades necesarias para trabajar en equipos multidisciplinares y, al mismo tiempo, que sus trabajos pudieran ser aprovechados para la participación en un proyecto internacional, el Festival de Cine Educativo CINEDFEST:

Uno de los puntos que se tocan en el plan de estudios de la carrera con el perfil profesional, es que se debe ejercer como productor visual en equipos de trabajo multidisciplinares, el tener la oportunidad de trabajar en equipo cumple con esa parte del perfil profesional. Otro de los puntos que se tocan en el perfil profesional, es Incorporarse en el ámbito laboral desde una perspectiva humanística-social con una actitud crítica, reflexiva, propositiva, proactiva, ética y responsable; en un contexto social, económico y cultural, político e intelectual, tanto nacional como internacional. Y el programa de la asignatura va muy ligado con

este punto al tener la oportunidad de participar en un festival internacional, definitivamente el programa de la asignatura ayuda a cumplir estos objetivos del perfil profesional (2022073320, sexto semestre).

En segundo lugar, el plan de estudios también ofrece a los estudiantes y docentes ciertos objetivos a cumplir a lo largo del curso, objetivos que se complementan con una bibliografía específica que fortalece los conocimientos que se deben adquirir por parte de los estudiantes y que es apoyado por la experiencia del docente. También es posible que el docente añada bibliografía para nutrir el programa, siguiendo una congruencia con los temas y sus especificaciones.

Se menciona en el plan de estudios, que en la bibliografías de consulta se deben incluir la implantación de los recursos de las tecnologías de la información y la comunicación (sistemas y plataformas interactivas, blogs, redes sociales, entre otros), para recuperar comentarios, observaciones, recomendaciones y aportaciones en torno a contenidos temáticos y actividades académicas, y durante el curso esto se cumplió muchísimo, porque siempre hubieron materiales de consulta muy didácticos y originales, los cuales ayudaron muchísimo a comprender los temas y practicarlos más (2022073320, sexto semestre).

En tercer lugar, la estructura y contenido del curso está pensado para que el estudiante pueda adquirir los conocimientos teóricos y prácticos necesarios acerca de los medios audiovisuales, así como realizar trabajos y proyectos que faciliten la comprensión de los temas. Dependiendo del semestre las actividades cambian, para cuarto semestre los trabajos son teóricos y se dan las bases de la materia, en sexto semestre las actividades son un poco más prácticas empleando investigación de información y edición de video, pero ambos están pensadas para ser llevadas a cabo de manera sencilla y didáctica para que los estudiantes, a pesar de la condición sanitaria y el

distanciamiento social actual, puedan trabajar eficientemente, ya sea individual o en equipo, dependiendo de la actividad en cuestión.

El material compartido para la realización de este curso fue de mucha ayuda pues además de ser de fuentes confiables, eran fáciles de entender y no se tornaba tan tedioso o pesado (2022143503, cuarto semestre).

Las unidades siempre estuvieron bien organizadas de manera sencilla, así como también las clases fueron en orden cronológico y siempre estaban abiertas a tiempo para nuestra consulta de los materiales ayudando a cumplir los tiempos establecidos y terminar el programa de forma ordenada (2022182507, cuarto semestre).

Es bastante dinámico, me gustaron mucho las actividades pues además de investigar y participar, la retroalimentación de verdad me ayudaba a entender mejor las cosas (2022034211, cuarto semestre).

En cuarto lugar, las actividades son distintas para cada semestre, pero ambos comparten como tema principal el cine y todo lo que compone este arte, como lo es las cámaras de video, los diferentes medios audiovisuales, los distintos géneros de cine que hay y las tecnologías que actualmente se utilizan para realizar cine. Todos estos temas pueden generar preguntas o dudas entre los estudiantes y para esto el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), ha facilitado la forma de trabajo del curso, pues motiva a los estudiantes contestar una pregunta o resolver un problema (retos), a través de un proceso de investigación y trabajando de manera relativamente autónoma, concluyendo en un producto final que es difundido y comentado con su respectivo grupo de compañeros.

La relación que se presenta es funcional, por una parte aprendemos de manera teórica cómo funcionan los medios audiovisuales, que son y sus características y en la parte práctica se complementa bien con las actividades dejadas durante el curso (2022124634, cuarto semestre).

Me gustó bastante, ya que con la elaboración del corto tuve la oportunidad de aprender bien los contenidos del curso además de poder aplicarlo en el cortometraje (2022231443, sexto semestre).

Considero que el hecho de poder realizar un cortometraje es muy útil para poder experimentar de primera mano todo el proceso de creación de un producto audiovisual, tanto preproducción, producción y postproducción (2022214549, sexto semestre).

Buscar otra opción como la participación en cinedfest se me hizo innovador y una forma de salirse de las evaluaciones convencionales (2022113436, cuarto semestre).

Otra de las metodologías de enseñanza usadas para la llevar a cabo las actividades de la materia fue el Aula Invertida dónde el material teórico de aprendizaje y las instrucciones de cada actividad se dan fuera de clase y se utiliza el tiempo de la clase para llevar a cabo los trabajos o proyectos que están programados durante el curso, además se cuenta con la ayuda y la experiencia del docente.

La manera de evaluar es eficiente y no se vuelve pesada, pues el hecho de trabajar de manera constante dentro del horario de clase aligera la carga (2022143503, cuarto semestre).

Considero que es excelente, ya que al dejar los materiales siempre al alcance se vuelve bastante autodidacta y lo que quieras aprender depende de ti, pero también las actividades en equipo te van guiando hacia los objetivos de aprendizaje (2022113436, cuarto semestre).

Siempre hubo mucha accesibilidad y paciencia para explicar dudas, las tareas se hacían durante clase facilitando la comprensión y el trabajo en equipo, también había actividades individuales y se fomenta el análisis de los temas, los ejemplos fueron de gran ayuda al igual que la clase presencial para conocer los equipos (2022184935, cuarto semestre).

Me parece que fue muy dinámico y atractivo, la oportunidad de avanzar actividades en horario de clase hacia que todo fuera menos pesado de hacer, el hacerlo en equipo hace que halla más contacto entre los alumnos, cosa que en clases en línea casi no hay. Y las presentaciones con ejemplos hacia mucho más fácil reforzar los temas (2022194631, cuarto semestre).

La materia de Medios Audiovisuales e Hipermedia es forma parte del tronco común de la carrera Diseño y Comunicación Visual y por esto mismo se debe apoyar y complementar de las otras materias, como son ilustración, edición gráfica e iconicidad y entornos, para que el alumno tenga un aprendizaje completo e integral. Por esto mismo se han dejado, en ciertas ocasiones, trabajos y/o actividades que se pudieran complementar con las otras materias de los alumnos.

El taller de medios audiovisuales e hipermedia es de suma relevancia para la formación de un diseñador y comunicador visual, ya que durante nuestra cotidianidad es de los elementos que más visualizamos, por lo que muchos proyectos a realizar por el estudiante y profesional de la licenciatura se ven involucrados con el manejo de medios audiovisuales, incluso combinadas con otras disciplinas como la ilustración, teoría de los signos, fotografía, etcétera. Esos por mencionar unos pocos (2022234843, cuarto semestre).

Cumple con la parte de la gestión de proyectos, enseñanza de manejo de herramientas digitales para la creación de contenido audiovisual y esto a su vez fomenta la creatividad al haber



desarrollado varias y distintas habilidades, por ejemplo, para la realización de videos (2022150122, sexto semestre).

El aspecto aprendido en esta asignatura que me ayudó más en otras fue la edición de vídeo y los pasos para llevar a cabo la producción de un cortometraje (2022095655, sexto semestre).

En general materias como ilustración, arte y diseño hemos aprendido que la manera gráfica visual, tecnología no es la única posibilidad para comunicarse. y sociedad del conocimiento y teoría de los signos enseñaron la manera correcta o guiada de hacerlo de la mejor manera. Y una manera de aplicarlo es juntando todo ese conocimiento en los medios audiovisuales (2022194631, cuarto semestre).

Preparar a los alumnos para el ámbito laboral se tiene que considerar en todo momento. Si se quiere preparar jóvenes para su futuro laboral, se debe de guiarlos mientras se les enseña a hacer frente a las exigencias sociales y profesionales del mundo laboral real al que se enfrentarán el día de mañana. Para ejecutar esto, el curso está pensado para que los estudiantes puedan desarrollar su aprendizaje constructivista y colaborativo, mediante actividades en clase (y fuera de clase) que motiven la investigación, la creatividad, el uso de las nuevas tecnologías y el trabajo en equipo.

Con temas como los roles dentro de una producción audiovisual pienso que es más fácil detectar tus habilidades y fortalezas para descubrir el perfil del diseñador en tu campo (2022230503, sexto semestre).

En el campo laboral estaremos frente al reto de diseñar para comunicar ideas, los medios audiovisuales suelen tener más alcance, ser más llamativos y hasta cierto punto accesibles, de fácil difusión sabiendo todas estas posibilidades de los medios audiovisuales e hipermedia podemos apoyarnos para la comunicación de estos mensajes e ideas. Pero de entre tantos

medios audiovisuales que hay escogeremos uno o más (según sea necesario) conociéndolos tenemos conciencia de lo que queremos o podemos hacer (2022194631, cuarto semestre).

Por último, desarrollar profesionalmente a los estudiantes es de suma importancia, ya que el progreso de su carrera lo ha llevado a ser cada vez más competitivo y lo motiva constantemente a ser más expertos en su área. Tener la visión de formar profesionales hace que los estudiantes puedan aumentar sus opciones de empleo a futuro, maximiza su creatividad, así como su rendimiento laboral. Si mantenemos altos niveles de competencia en las aulas, en cuanto a conocimientos y habilidades, el alumnado será más responsable y comprometido, asumiendo su carrera y continúa evolución, adaptándonos a los cambios del mercado laboral.

Algunas de las actividades extra clase que se realizaron durante el curso pueden servir de experiencia para el ámbito profesional, además claro de que el curso sienta las bases de la materia la cual siempre va a ser necesaria para cuando se quiere profesionalizar algo (2022124634, cuarto semestre).

En resumen, la estrategia de Alfabetización cinematográfica diseñada para estos cursos generó resultados muy satisfactorios para los estudiantes. Además, desde la primera sesión tuvieron oportunidad de compartir sus ideas, experiencias, opiniones, dudas y expectativas, así como a participar en debates sobre los temas incluidos en los programas; el aspecto recién mencionado también se refleja en alguno de los testimonios del estudiantado:

Eficiente, claro. El compañerismo y cooperativismo desarrollados durante el proceso de enseñanza de la clase resultaba adecuado, cálido y acertado para el intercambio de ideas y conocimiento entre la clase y el profesorado (2022234843, cuarto semestre).

Los resultados positivos se lograron gracias al enfoque educativo desarrollado durante el ciclo escolar 2022-2 para la clase de 4° y 6° de Medios Audiovisuales e Hipermedia, que mezcló la Alfabetización Cinematográfica con la educación mediática y la teoría cinematográfica neoformalista. El enfoque educativo de Alfabetización Cinematográfica se ajustó a las actuales circunstancias de pandemia gracias a la incorporación de estrategias didácticas innovadoras, como el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), la Gamificación y el Aula Invertida. Las siguientes tablas presentan las actividades que ayudaron a lograr cada uno de los objetivos de aprendizaje en cada curso.

Cuarto semestre:

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE
1. Profundizar en el estudio de los conceptos y teorías del lenguaje audiovisual.	Unidad 1, Actividad 1: Bitácora Unidad 4, Actividad 1: Investigación cinematográfica
2. Analizar e identificar los elementos, características y funciones de la narrativa audiovisual.	Unidad 1, Actividad 2: Cuestionarios Unidad 4, Actividad 1: Investigación cinematográfica
3. Identificar los géneros cinematográficos y sus características.	Unidad 2, Actividad 1: Ideas de no ficción Unidad 2, Actividad 2: Ejercicios de no ficción

	<p>Unidad 2, Actividad 3: Cuestionarios</p> <p>Unidad 3, Actividad 1: Análisis de la dirección de arte</p> <p>Unidad 3, Actividad 2: Póster para película</p> <p>Unidad 3, Actividad 4: Cuestionario</p> <p>Unidad 4, Actividad 1: Investigación cinematográfica</p>
<p>4. Describir el uso del sonido en los medios audiovisuales.</p>	<p>Unidad 2, Actividad 2: Ejercicios de no ficción</p> <p>Unidad 4, Actividad 1: Investigación cinematográfica</p>
<p>5. Definir las funciones básicas de la producción aplicada a los medios audiovisuales.</p>	<p>Unidad 4, Actividad 1: Investigación cinematográfica</p> <p>Unidad 4, Actividad 2: Cuestionario</p>

Tabla 5. Objetivos de aprendizaje y actividades realizadas para lograr los objetivos del curso en cuarto semestre



Sexto semestre:

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE
<p>1. Analizar e identificar las características del Cine sin autor, de la manifestación transmediática y de pantallas múltiples dentro del desarrollo actual de los medios electrónicos.</p>	<p>Unidad 3, Actividad 1: Narrativas transmedia</p> <p>Unidad 3, Actividad 2: Proyecto curatorial</p> <p>Unidad 4, Actividad 1: Modelos alternativos de producción audiovisual</p>
<p>2. Identificar el lugar y el rol del Cine expandido dentro de los medios audiovisuales contemporáneos.</p>	<p>Unidad 1, Actividad 1: Google Sites</p>
<p>3. Analizar las características del Cine museográfico y su vinculación con el Diseño.</p>	<p>Unidad 1, Actividad 1: Google Sites</p>
<p>4. Analizar e identificar las posibilidades creativas del Live Cinema y del Video Jockey en el ámbito del diseño contemporáneo.</p>	<p>Unidad 1, Actividad 1: Google Sites</p>
<p>5. Explorar el concepto de Video Mapping y sus aplicaciones en el</p>	<p>Unidad 1, Actividad 1: Google Sites</p>

paradigma del espectáculo moderno.	
6. Aplicar los conocimientos adquiridos en una serie de ejercicios especializados.	<p>Unidad 1, Actividad 1: Google Sites</p> <p>Unidad 2, Actividad 1: Está de moda el documental</p> <p>Unidad 3, Actividad 1: Narrativas transmedia</p> <p>Unidad 3, Actividad 2: Proyecto curatorial</p> <p>Unidad 4, Actividad 1: Modelos alternativos de producción audiovisual</p>
7. Reflexionar en torno a los procesos de Investigación-Producción en medios audiovisuales.	Unidad 2, Actividad 1: Está de moda el documental

Tabla 5. Objetivos de aprendizaje y actividades realizadas para lograr los objetivos del curso en cuarto semestre

4.4. Percepción general estudiantil

Para finalizar este capítulo de resultados, es importante señalar que el buen uso de los contenidos audiovisuales y de hipermedia en las aulas, es imprescindible para alcanzar un sistema educativo de calidad y actualizado, ya que permite renovar las metodologías didácticas y garantiza a los jóvenes las competencias que requieren. El estudiar

Diseño en Medios Audiovisuales e Hipermedia permite a los alumnos introducir criterios de valoración estéticos y creativos, favorecer la consideración del patrimonio audiovisual, estimular el uso y el acceso a bancos de información y recursos compartidos, potenciar las habilidades mediáticas y la creatividad, facilitar el aprendizaje de la escritura audiovisual, facilitar la comprensión y el análisis de los contenidos audiovisuales y de hipermedia y favorecer la observación de la realidad a través de un lenguaje audiovisual. A continuación, se comparten una serie de testimonios que dan cuenta de otros aspectos generales de la percepción estudiantil respecto a estos cursos de Diseño en Medios Audiovisuales e Hipermedia que se impartieron durante el ciclo escolar 2022-2 incorporando Alfabetización Cinematográfica. En primer lugar, se habla de la importancia de adquirir estos conocimientos en el contexto de los estudios contemporáneos de Diseño y comunicación Visual:

El Diseño se encuentra en todos los ámbitos de la vida cotidiana, ahora en pandemia uno de los más recurrentes y populares ante la multitud, son el cine, la televisión, redes sociales, etc., estos medios audiovisuales tienen un estudio base, y un diseño previo. Estos conocimientos son claramente adquiridos por un estudio especializado, como es el programa de la asignatura en torno a la carrera. Formalizando así el uso de los conocimientos adquiridos para su uso correcto en torno a las necesidades tecnológicas de la sociedad (2022231544, cuarto semestre).

Los aprendizajes adquiridos durante el curso del taller de medios audiovisuales e hipermedia son de utilidad como herramienta y entendimiento de los medios de comunicación masiva, así como facilita la resolución de problemáticas sociales, las cuales son de vital importancia para la profesión del Diseño y Comunicación Visual (2022234843, cuarto semestre).

En segundo lugar, se valora el cumplimiento de metas del plan de estudios a lo largo del curso y cómo los materiales empleados sirvieron para ello. El plan de estudios de la materia funciona como una metodología utilizada por los docentes, con el fin de establecer los objetivos del curso y crear un plan detallado de cuál será el tipo de enseñanza que hará posible lograr dichos objetivos presentados. En lo que respecta a la materia de Medios Audiovisuales e Hipermedia, los objetivos van enfocados un proceso de trabajo teórico-práctico con la intención de conocer y elaborar proyectos audiovisuales, pero nunca dejando de lado el aspecto social, ético y humanístico, un ejemplo de ello es el trabajo en equipo que es una pieza fundamental de los medios audiovisuales y la hipermedia.

En el plan de estudios se menciona que se deben de formar profesionales con una actitud ética, crítica, responsable, con una visión humanística, que le permita proponer, sustentar, evaluar y decidir, soluciones funcionales, creativas e innovadoras para el diseño de la comunicación visual. Y definitivamente esto se ve reflejado en la bibliografía brindada. En la última clase se colocó un vídeo de CINEDFEST, el cual habla de los derechos de autor y el copyright, y que se recalque tanto la parte ética al momento de hacer un proyecto audiovisual, pienso que definitivamente ayuda a cumplir con los objetivos del plan de estudios (2022073320, sexto semestre).

Siendo los objetivos principales en el plan de estudios el trabajo en equipo, resolución de problemas, conocimiento para gestión de proyectos y el realizar trabajos multidisciplinarios, considero que en la materia se pusieron en práctica dichos objetivos en la elaboración de las actividades (2022150122, sexto semestre).

En concordancia con uno de los aspectos más destacables de la Alfabetización Cinematográfica, el que tiene que ver con el propósito de expandir concepción cultural sobre lo que es el cine y las diversas posibilidades estéticas, sociales, educativas, etc., este curso le abrió un nuevo horizonte al estudiantado, que rebasa la concepción habitual del cine como producto recreativo para el ocio y entretenimiento.

A fin de mejorar el conocimiento previo acerca de las diversas formas comunicativas existentes en el mundo, no solo como uso exclusivo para el aprendizaje, sino también como una forma de ocio y apreciación cultural, como lo es el cine, el presente curso abarcó todas mis expectativas y consideraciones que tome en cuenta a la hora de escoger la carrera de diseño, y haber consultado el programa de la asignatura. los diferentes formatos de hipermedia y audiovisuales se abrieron a lo largo del curso, con una grata y clara explicación (2022231544, cuarto semestre).

El proceso de enseñanza es paulatino y está organizado de modo que los estudiantes puedan aprender cada uno de los temas que están en el plan de estudios, cada uno con ciertas actividades programadas, teniendo siempre en cuenta que los conceptos queden lo más claro posible y que haya una comprensión y aplicación correcta durante el trabajo en clase.

En el proceso de enseñanza me parece muy bueno y perfectamente adaptado a la modalidad, además me gustaría destacar el compromiso que se tuvo por procurar que siempre se entendieran los temas además de que si en alguna cosa con relación a lo visto no logramos entender se explicaba de forma entendible, el enfoque nunca se perdió y siempre hubo compromiso por parte de quien brindaba la información hacia el grupo tratando de tener temáticas (2022182507, cuarto semestre).

El enfoque es el adecuado para la carrera pues como diseñadores entendemos que podemos usar cualquiera de estos medios audiovisuales para transmitir mensajes hacia una comunidad, además es importante como estudiante lograr identificarlos y saber cuáles son sus características principales (2022143503, cuarto semestre).

La flexibilidad pedagógica pretende ampliar y enriquecer la forma de aprender por medio de un mejor aprendizaje social, nuevos modelos de aprendizaje y nuevas formas de crearlo, diseñarlo y construirlo. De esta forma, el alumno es un participante activo en el proceso de aprendizaje y trabaja a su propio ritmo y utilizando las herramientas que cada uno tiene a su disposición.

Me gustó que tuviéramos la libertad de manejar los programas con los que nos sintiéramos más cómodos, pero que enseñaran varios. Además, la forma de aprender fue muy dinámica y todos los videos de explicación eran bastante interesantes y hasta divertidos (202232523, sexto semestre).

En último lugar, pero no por ello menos importante, al momento de aplicar la producción de un cortometraje como alternativa de evaluación para el semestre, los alumnos mostraron gran interés y dedicación en realizar las actividades que son necesarias para llevar a cabo un cortometraje, partiendo desde la carpeta de producción hasta la edición de video. Además, esta actividad favorece el trabajo teórico-práctico, puesto que los alumnos pueden acercarse más al campo profesional de la producción de un proyecto cinematográfico al mismo tiempo que estudian y aprenden temas fundamentales de los medios audiovisuales y del cine.

Considero que el hecho de poder realizar un cortometraje es muy útil para poder experimentar de primera mano todo el proceso de creación de un producto audiovisual, tanto preproducción, producción y postproducción (2022214549, sexto semestre).



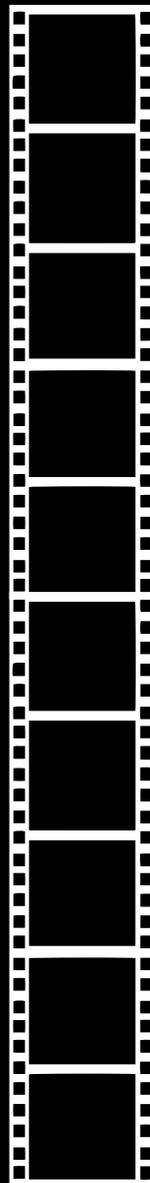
Algo que me pareció muy valioso y que aprecio mucho de éste curso, es el poner los conocimientos en práctica para un proyecto real, es algo que no se lleva a cabo en otras materias, (al menos en la mayoría de las que yo curso) y el tener una práctica que te ayude a aumentar tu portafolio mientras estás en la carrera, pienso que es muy enriquecedor para nuestra formación como Diseñadores y Comunicadores Visuales (2022073320, sexto semestre).

El tener una práctica en un proyecto real, y tener una constancia de participación, ayuda mucho a nuestra formación y material en nuestro portafolio, es tener una pequeña ayuda antes de salir de la carrera para empezar con nuestro desarrollo profesional, también ayuda a saber que parte de la realización de un proyecto audiovisual nos gusta más, y para que cuando pidamos trabajo en una producción, tengamos mejor definido el área en que queremos participar (2022073320, sexto semestre).

Resumiendo: este capítulo muestra las actividades de enseñanza-aprendizaje que se adoptaron para el curso de 2022-2 de Medios Audiovisuales e Hipermedia en la FAD-UNAM orientadas a trabajar en torno a la Alfabetización Cinematográfica y que, tras el análisis de la percepción estudiantil, demostraron ser útiles y provechosas. Según se desprende de los testimonios, la mejor valorada de todas fue la realización del cortometraje para participar del festival Cinedfest, ya que representa una oportunidad directa para que los estudiantes expresen artísticamente sus ideas, pongan en práctica lo aprendido y participen de un evento internacional de exhibición cinematográfica con el resultado del trabajo escolar. Al mismo tiempo, la estrategia diseñada permite practicar habilidades de escritura, habilidades de producción de vídeos y habilidades de presentación oral. Las actividades en grupo brindaron una oportunidad para que los estudiantes se familiaricen más entre sí y desarrollen una conexión más fuerte entre ellos, lo cual también fue muy positivo, teniendo en cuenta la situación de clases en línea por pandemia y las dificultades que conllevaba.

5

CONCLUSIONES





5. CONCLUSIONES

5.1. Cumplimiento de objetivos

El objetivo principal de esta tesis fue describir y analizar una propuesta de Alfabetización Cinematográfica aplicada a estudiantes de Diseño y Comunicación Visual de la FAD-UNAM durante el ciclo escolar 2022-2, siguiendo una metodología basada en estrategia de alfabetización mediática combinada con la teoría neoformalista del cine y sustentada con la estrategia y los materiales didácticos proporcionados por el Festival Educativo de Cine Cinedfest, además de utilizar recursos educativos llamados 'Unidades de Apoyo para el Aprendizaje': UAPAs⁵.

Los hallazgos de esta tesis sugieren que el enfoque fue exitoso, ya que los estudiantes experimentaron una nueva y satisfactoria forma de enseñanza-aprendizaje para el Diseño en Medios Audiovisuales e Hipermedia, basada en una serie de procesos y prácticas, que les permitieron introducirse y desarrollarse en la cultura cinematográfica, al mismo tiempo que se lograban las metas establecidas en el programa de las asignaturas correspondientes.

El enfoque diseñado ofrece un nuevo horizonte para la enseñanza y el aprendizaje del Diseño en Medios Audiovisuales e Hipermedia. Entre los logros más destacables de la estrategia de Alfabetización Cinematográfica desplegada con esta tesis está haber alcanzado entre

⁵ Ver UAPAS - FAD en Línea. (s. f.). Recuperado 1 de octubre de 2022, de <https://uapa.fad.unam.mx/>

el estudiantado el desarrollo de tres dimensiones educativas fundamentales para el perfil de un estudiante y un profesional del Diseño y la Comunicación Visual: 1) desarrollo del pensamiento crítico respecto al medio cinematográfico; 2) desarrollo del bagaje cultural e intelectual sobre la evolución histórica del cine, la concepción artística del medio, así como el reconocimiento y análisis de diferentes formas, géneros y estilos; 3) desarrollo de la dimensión creativa, mediante la toma de decisiones artísticas para la producción de un proyecto de cortometraje.

El desarrollo del hábito reflexivo y la facultad crítica es una parte importante de todo proceso educativo, pero más si cabe en el contexto universitario. Las habilidades de pensamiento crítico que se alcanzaron en el marco de esta tesis fueron trabajadas desde un acercamiento social y colaborativo, a través de actividades de reflexión realizadas en los foros del aula virtual y las sesiones de debate por videoconferencia. El desarrollo de la dimensión crítica del estudiantado que participó en este estudio se plasmó, por un lado, en una concepción más amplia respecto a las formas en que las películas pueden afectarnos, conmovernos, desafiarnos y confrontarnos; y, por otra parte, en el reconocimiento de los usos educativos del cine, quedando clara la diferenciación respecto a su ámbito comercial y de entretenimiento. Al mismo tiempo que se estudiaron aspectos teóricos y prácticos del diseño en medios audiovisuales, (lo cual permitió que se alcanzaran los objetivos del programa de estudios), se reflexionó en torno al arraigo de la enseñanza del cine en las escuelas.

Con relación al desarrollo del bagaje cultural mediante Alfabetización Cinematográfica, nos acerca al reconocimiento de la singularidad de otras personas, otras culturas, otros tiempos, otras ideas y valores. Cuanto más amplio sea el acceso a la diversidad de cinematografías mundiales, más profundo y amplio puede llegar a ser el conocimiento del mundo en el que vivimos. Comprender que las películas se

relacionan con el contexto político, económico, social, artístico y cultural de cada época es una dimensión importante del desarrollo del acervo cultural a partir de la Alfabetización Cinematográfica. Además, debatir y desafiar los criterios que se usan habitualmente para la curaduría de cine fue otro de los abordajes que comúnmente se aplicaron durante el curso. De las actividades de enseñanza-aprendizaje que se describieron en el capítulo anterior, la que guarda más relación con esta dimensión fue la de elaborar un Proyecto Curatorial eligiendo los títulos favoritos del estudiante en determinadas categorías como cine transmedia o docuficción.

Respecto al desarrollo de la dimensión creativa, la llegada de la tecnología digital ha abierto la posibilidad de que los espectadores se puedan convertir también en creadores. Tan es así, que la Alfabetización Cinematográfica que se desarrolló en esta tesis dejó de lado también el hecho de ver películas de una manera crítica e informada, además de la mera contemplación, para dar paso a la producción gracias al proceso de un conocimiento superior e interrelacionado con ese propio pensamiento crítico. La investigación fue la clave para llegar a este proceso creativo, ya que el estudiantado puso en práctica varias habilidades imprescindibles para el éxito académico y profesional, tanto en Medios Audiovisuales, como en sus estudios de Diseño y Comunicación Visual, pues llevaron a cabo el análisis; las prácticas con herramientas tecnológicas; la comprensión estética; el juicio crítico; sus capacidades intelectuales, creativas e intuitivas; y una comprensión de las interrelaciones entre la imagen en movimiento y otras formas de arte, disciplinas y prácticas del diseño. Por ejemplo, además de la realización del cortometraje, se requirió que diseñaran un cartel para el mismo (Anexo 4).

Todo lo anterior, arrojó los siguientes resultados: un modelo de aprendizaje práctico del Diseño en Medios Audiovisuales e Hipermedia; fomento del ámbito creativo para la autoexpresión e independencia en la exploración de pensamientos, ideas y prácticas creativas; facilitar el desarrollo de habilidades para el diseño, la organización y la ejecución de proyectos en equipo; gestionar recursos en relación con una producción cinematográfica; y demostrar competencia técnica en el uso de dispositivos para la realización cinematográficas; e incluso en algunos casos experimentar y atreverse a expresar en carne propia sus ideas mediante la representación escénica.

En síntesis, esta tesis demostró que es viable incorporar Alfabetización Cinematográfica en clases de Medios Audiovisuales e Hipermedia de la carrera de Diseño y Comunicación Visual de la FAD-UNAM. Además, describió las actividades de enseñanza-aprendizaje que se pueden incorporar a la secuencia didáctica de los cursos de cuarto y sexto semestre para mejorar la experiencia de los estudiantes y lograr las metas previstas por el programa. Después de completar este curso, identificaron los beneficios y alternativas de aprender Diseño mediante la Alfabetización Cinematográfica (ver capítulo 4.3).

Es preciso aprovechar el impulso hacia la innovación y la transformación educativa que ha traído consigo la emergencia sanitaria de estos últimos años. Existe un consenso generalizado sobre la importancia de aplicar metodologías participativas con las generaciones actuales. Los resultados de esta tesis muestran que el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y la Gamificación encajan con las posibilidades que ofrece el enfoque de la Alfabetización Cinematográfica descrita.

El enfoque de Alfabetización Cinematográfica y las prácticas de enseñanza-aprendizaje descritas en esta tesis proporcionan información valiosa para docentes de Medios Audiovisuales e Hipermedia y estudiantes universitarios de Diseño y Comunicación



Visual. Sin embargo, este estudio sugiere la posibilidad de que la estrategia propuesta pueda ser aplicada en otros contextos y en otras áreas de conocimiento a partir del desarrollo de nuevas líneas de investigación que se describen a continuación.

5.2. Nuevas líneas de investigación

Esta investigación supone dar el primer paso en el desarrollo de un Plan de Alfabetización Cinematográfica para México desde la Facultad de Artes y Diseño perteneciente a la UNAM, principal universidad del país, que se suma al interés mostrado por la Academia Mexicana de Artes y Ciencias Cinematográficas (AMACC) y el Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE) por impulsar más iniciativas de Alfabetización Cinematográfica en México. Sin embargo, para alcanzar el éxito en este propósito se requiere del trabajo conjunto del sector público (secretarías públicas de educación y cultura), el ámbito privado (empresas de cine, productoras, distribuidoras, etc.) y la sociedad civil (profesionales del cine, el profesorado, etc.), así como la participación e involucramiento de las universidades con nuevos proyectos y nuevas líneas de investigación, tales como a las que a continuación se mencionan.

5.2.1. Alfabetización Cinematográfica en contextos educativos no universitarios

El enfoque de Alfabetización Cinematográfica presentado en este estudio está diseñado para el nivel universitario. Sin embargo, se propone la posibilidad de que pueda ser utilizado en otros contextos. Por ejemplo, en la enseñanza de jóvenes y niños, aprovechando la versatilidad y alcance de este medio, ya que el cine forma parte de la

vida familiar y cotidiana de personas de cualquier edad. La Alfabetización Cinematográfica enfocada a este grupo, podría influir en el desarrollo de los gustos cinematográficos y los hábitos de consumo de cine.

5.2.2. Alfabetización Cinematográfica en la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual de la FAD-UNAM

Con el fin de que un proyecto de Alfabetización Cinematográfica funcione a escala en todo el Plan de Estudios de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual de la FAD-UNAM (no sólo en el área de Medios Audiovisuales e Hipermedia), es fundamental darle continuidad a esta línea de trabajo en un horizonte temporal de, al menos, 4 años. En ese sentido, la tarea que habría que hacer en el transcurso de esa temporalidad es investigar el alcance y las características de una educación sustentada por la Alfabetización Cinematográfica orientada a las otras asignaturas del Plan de Estudios: Teoría de la Imagen, Fotografía, Tecnología y Vinculación Disciplinar, Laboratorio-Taller de Edición (Diseño de Cartel), Laboratorio de Ilustración Experimental, Producción para Animación, Laboratorio de Diseño en Edición Gráfica, Laboratorio de Diseño Integrador II, Educación para el Dibujo, Metodología y Estructura de la Investigación, Arte y Diseño (Historia del Arte), Laboratorio de Diseño en Iconicidad y Entornos o Inglés.

5.2.3. Recursos didácticos propios para la Alfabetización Cinematográfica

Otro esfuerzo que cabría esperar en un futuro para fortalecer la estrategia de Alfabetización Cinematográfica es la producción de recursos didácticos propios, que sustituyan a los que ahora fueron

prestados generosamente por Cinedfest. Los materiales de Cinedfest fueron adecuados para los fines de este trabajo, pero es parte de los objetivos a largo plazo contar con material propio de producción de recursos audiovisuales para la Alfabetización Cinematográfica, ya que varios estudiantes identificaron que hace falta la creación de guías y video-talleres con bases adaptadas a la cultura mexicana. Actualmente, se cuenta con un avance en formato hipermedia: las Unidades de Apoyo para el Aprendizaje (UAPAs), que también probaron su eficacia como recurso para la enseñanza y el aprendizaje de la teoría neoformalista del cine.

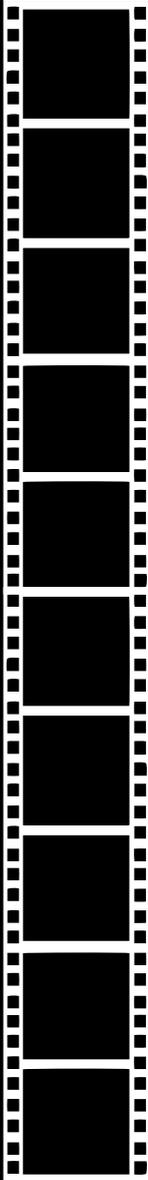
5.2.4. Formación del profesorado

Los docentes pertenecientes a las otras áreas del diseño y del arte, ajenas a la asignatura de Audiovisuales e Hipermedia se enfrentan al reto de no conocer y dominar la teoría cinematográfica y por ello, muchas veces, se ven en la dificultad de cómo poder utilizar y aprovechar el potencial educativo de una película en clase. Otro problema es en dónde se encuentran los recursos fílmicos necesarios y cómo acceder a ellos. Desde esa posición surgen muchas de las inquietudes, inseguridad y desconfianza respecto al uso didáctico del cine.

Una progresión de esta línea de trabajo sería investigar qué procedimientos universitarios son necesarios para fortalecer la formación exitosa de profesores de la UNAM en Alfabetización Cinematográfica. Lo que nos deja con la interrogante de cuáles son los conocimientos y las habilidades necesarias para que un profesor aplique eficazmente la Alfabetización Cinematográfica.

La participación de los cineastas en la formación de los docentes también puede ser parte importante de la estrategia. Desde dicha perspectiva, se haría una invitación a los profesionales del cine a participar en las escuelas como asesores de proyectos sustentados por la Alfabetización Cinematográfica, para construir enlaces entre el mundo profesional del cine y el ámbito educativo; idear metodologías; decodificar el proceso técnico e introducir al estudiantado a las experiencias y los conocimientos específicos de la producción cinematográfica.







6. FUENTES CONSULTADAS

Aidelman, N. & Colell, L. (2014). Elogio del amor. Cine en curso. en: *Cinema Comparative Cinema*, n.5, pp. 24-30.

Ander-Egg, E. (1969). *Aprender a Investigar: nociones básicas para la investigación social*. (1a ed.). Editorial Brujas. 122-123.

Antequera Gallego, G. (2016). *El Aprendizaje Basado en Problemas en la renovación de la enseñanza universitaria de las artes*.

Barro, M. (2020). ¡Corte y pega! La edición cinematográfica. Unidades de Apoyo para el Aprendizaje. CUAIEED/Facultad de Artes y Diseño-UNAM. <https://uapa.fad.unam.mx/uapa/corte-y-pega-la-edicion-cinematografica/>

Barro, M. (2020). De la butaca al pizarrón: usos didácticos del cine - YouTube. https://www.youtube.com/playlist?list=PLw721sKpWTUHL_tekzKjlgOHlnPrdAUZ

Barro, M. (2020). De vaqueros, detectives, héroes, invasores y cantantes: grandes géneros cinematográficos. Unidades de Apoyo para el Aprendizaje. CUAIEED/Facultad de Artes y Diseño-UNAM. <https://uapa.fad.unam.mx/uapa/de-vaqueros-detectives-heroes-invasores-y-cantantes-grandes-generos-cinematograficos/>

Barro, M. (2020). Documental y vanguardia: la no ficción en el cine. Unidades de Apoyo para el Aprendizaje. CUAIEED/Facultad de Artes y Diseño-UNAM. <https://uapa.fad.unam.mx/uapa/documental-y-vanguardia-la-no-ficcion-en-el-cine/>

Barro, M. (2020). Escribir con imágenes en movimiento. Fotografía cinematográfica. Unidades de Apoyo para el Aprendizaje. CUAIEED/Facultad de Artes y Diseño-UNAM.

<https://uapa.fad.unam.mx/uapa/escribir-con-imagenes-en-movimiento-fotografia-cinematografica/>

Barro, M. (2020). Las formas del cine: el género en la ficción narrativa. Unidades de Apoyo para el Aprendizaje. CUAIEED/Facultad de Artes y Diseño-UNAM. <https://uapa.fad.unam.mx/uapa/las-formas-del-cine-el-genero-en-la-ficcion-narrativa/>

Barro, M. (2020). Música, diálogos, incidentales: el sonido en el cine. Unidades de Apoyo para el Aprendizaje. CUAIEED/Facultad de Artes y Diseño-UNAM. <https://uapa.fad.unam.mx/uapa/musica-dialogos-incidentales-el-sonido-en-el-cine/>

Barro, M. (2017). Usos didácticos del cine: Introducción al análisis. Coursera. <https://www.coursera.org/learn/usos-didacticos-del-cine>

Berenguer-Albaladejo, C. (2016). Acerca de la utilidad del aula invertida o flipped classroom. Universidad de Alicante. Instituto de Ciencias de la Educación.

<http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/59358>

Bergala, A. (2007). La hipótesis del cine: Pequeño tratado sobre la transmisión del cine en la escuela y fuera de ella. (1a ed.). Editorial Cahiers du Cinéma

BFI. (2015). Framework for Film Education in Europe. British Film Institute. <https://www2.bfi.org.uk/screening-literacy-film-education-europe>

Bordwell, David., & Thompson, K. (1995). El arte cinematográfico: Una introducción. Paidós.

Cantó Milà, N. (s. f.). Fundamentos de la investigación cualitativa. Fundación para la Universitat Oberta de Catalunya (FUOC).

Català Domènech, J. M. (2015). Del papel al plano: El proceso de la creación cinematográfica. Rafael R. Tranche. Madrid, Alianza Editorial, 2015, 368 páginas. Secuencias: revista de historia del cine.

Champoux, J. E. (1999). Film as a Teaching Resource. *Journal of Management Inquiry*, 8(2), 206-217.

<https://doi.org/10.1177/105649269982016>

Contreras, I. (2020). Alfabetización Mediática a través del cine (en tiempos de Netflix). *Making Of* n° 151, 56.

Fernández, A. Y. M., & Roldán, E. M. P. (2012). El diario pedagógico como herramienta para la investigación. *Itinerario educativo*, 26(60), 117-128.

Ferro, M. (2008). El cine, una visión de la historia (T. de Publicaciones, Trad.; Edición: 1). Ediciones Akal.

Lara, F., Ruiz, M., & Tarín, M. (2019). Cine y educación: Documento marco para el proyecto pedagógico de la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de España.

Livingstone, S. (2004). Media literacy and the challenge of new information and communication technologies.

https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=es&user=vPvNlgAAAAJ&citation_for_view=vPvNlgAAAAJ:Tyk-4Ss8FVUC

Marti, J. A., Heydrich, M., Rojas, M., & Hernández, A. (2010). Aprendizaje basado en proyectos: Una experiencia de innovación docente. *Revista Universidad EAFIT*, 46(158), 11-21.

Mieles Barrera, M. D., Tonon, G., & Alvarado Salgado, S. V. (2012). Investigación cualitativa: El análisis temático para el tratamiento de la información desde el enfoque de la fenomenología social. *Universitas humanística*, 74.

Nichols, B. (1997). La representación de la realidad: Cuestiones y conceptos sobre el documental. Paidós.

<http://atlas.umss.edu.bo:8080/jspui/handle/123456789/396>

Palumbo, A. (2020). Historia del cine-tren de Alexandr Medvedkin - Revista Heterodoxia. <https://www.heterodoxia.cl/2020/08/21/historia-del-cine-tren-de-alexandr-medvedkin/>

Pérez Rodríguez, M. A. (2007). Declaración de UNESCO en Grunwald (Alemania). *Comunicar*, 15(28), 122-125.

Prieto, A., Barbarroja, J., Álvarez, S., & Corell, A. (2021). Eficacia del modelo de aula invertida (flipped classroom) en la enseñanza universitaria: Una síntesis de las mejores evidencias Effectiveness of the flipped classroom model in university education: a synthesis of the best evidence. *Revista de Educación*, 391, 149-177.

Rosen, K. (2020, noviembre 12). 2020: Lost Year of Schooling or Year One in a New Era of Education Attention FWD.

<https://attentionfwd.com/insights/2020-lost-year-of-schooling-or-year-one-in-a-new-era-of-education/>

Rosenstone, R. A. (2005). La historia en imágenes/la historia en palabras: Reflexiones sobre la posibilidad real de llevar la historia a la pantalla.

Sánchez, J. (2002). Historia del Cine: Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión. Alianza Editorial, 252-266.



Sorlin, P. (2005). El cine, reto para el historiador. *ISTOR. Revista de historia internacional*, 5(20), 11-35.

Sussex, E., & Grierson, J. (1972). Grierson on documentary: The last interview. *Film Quarterly*, 26(1), 24-30.

Tosi, V. (2005). *Cinema before cinema: The origins of scientific cinematography*. Wallflower Press.

UAPAS - FAD en Línea. (s. f.). Unidades de Apoyo para el Aprendizaje. CUAIEED/Facultad de Artes y Diseño-UNAM.

<https://uapa.fad.unam.mx/>

UNESCO. (2012). *The Moscow Declaration on Media and Information Literacy*.

Vargas-Enríquez, J., García-Mundo, L., Genero, M. & Piattini, M. (2015). Análisis del uso de la Gamificación en la Enseñanza de la Informática. *Actas de las XXI Jornadas de la Enseñanza Universitaria de la Informática*, 105-106.

Watson, R. (2003). *Film and television in education: An aesthetic approach to the moving image*. Routledge.

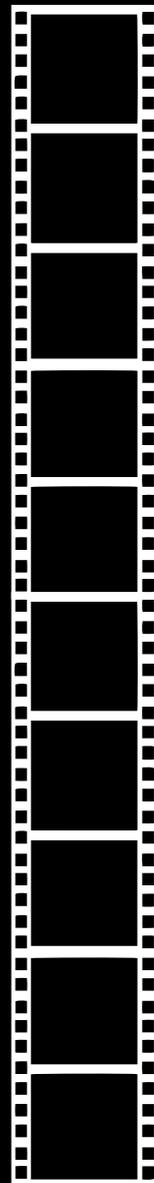
Wegner, H. (1977). *Teaching with Film*.

<https://eric.ed.gov/?id=ED146910>

Wilson, C. (2011). *Alfabetización mediática e informacional [recurso electrónico]: Curriculum para profesores*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO.

Zapata, F., & Rondán, V. (2016). *La investigación-acción participativa*.

<http://mountain.pe/recursos/attachments/article/168/Investigacion-Accion-Participativa-IAP-Zapata-y-Rondan.pdf>





7. ANEXOS

7.1. Anexo 1: Cortometrajes FAD - UNAM para Cinedfest 2022-2

7.1.1. Cortometrajes del Grupo 2453

1. Méndez Amaya Patricia Geraldine

Enlace: <https://youtu.be/bGYSw4JohDs>

2. Merino Magaña Abril

Enlace: <https://youtu.be/sLJkXA4Izdg>

3. Chávez Santillán Christian Alejandro

Enlace: <https://youtu.be/hSsiJ8ZLHi0>

7.1.2. Cortometrajes del Grupo 2459

4. Tapia Atilano María Fernanda

Enlace: https://youtu.be/O3_8VyHV5to

5. Cerón Sánchez María Fernanda / González Paulino Ivonne / Olivares Soriano María del Carmen

Enlace: <https://youtu.be/tV0EDLnte6Y>

6. Namihira Córdova Emiliano / Pérez Pérez Yultzi Anahi

Enlace: <https://youtu.be/AiCf25v8b0A>

7. Bautista Vélez Sofía / Borja Chavarría Marisela / Medina Razo Mauricio

Enlace: <https://youtu.be/j2TX6GQh3YM>

7.1.3. Cortometrajes del Grupo 2653

8. Guzmán Flores Leonardo

Enlace: <https://youtu.be/KYuiuFQGxAM>

9. Estrada Guerra Lisset Danae

Enlace: <https://youtu.be/XjGnbMOtR1A>

10. Becerra Romero Diana Carolina / Ibañez Cárdenas Frida Yael

Enlace: https://youtu.be/hTVOw3_0zA

11. Clemente Rodríguez Adolfo / López Rosas Ana Paula

Enlace: <https://youtu.be/DtrTakpqJ0g>

12. Flores Cadena Miriam Judith / Muñoz Sánchez Ana Karen / Martínez Espino Azucena

Enlace: <https://youtu.be/lhHq5KAiFtM>

13. Aguilar Zavaleta Giezy / Nicanor Jara Guadalupe Esmeralda / Millán Esquivel Rodrigo

Enlace: <https://youtu.be/eVIm95bsdq8>

14. Casas Castillo Hebe / Neglia Fuentes Diana Laura / Sánchez Guerrero Xchel Yoalli

Enlace: <https://youtu.be/rWvUKSvWO1g>



7.2. Anexo 2: Entrevistas en profundidad

Enlace: https://drive.google.com/drive/folders/1_ucL3vyw0llhGs1eYV1wJmtVmjX80FT2

7.3. Anexo 3: Acervo de películas para curso 2022-2

1. La muchacha de Londres (*Blackmail*), de Alfred Hitchcock, 1929.
2. El ángel azul (*Der blau Engel*), de Joseph von Sternberg, 1930.
3. Frankenstein (*Frankenstein*), de James Whale, 1931.
4. La parada de los monstruos (*Freaks*), de Tod Browning, 1932.
5. La viuda alegre (*The Merry Widow*), de Ernst Lubitsch, 1934.
6. Nobleza baturra, de Florián Rey, 1935.
7. La kermese heroica (*La kermese heroique*), de Jacques Feyder, 1935.
8. El triunfo de la voluntad (*Triumph des Willens*), de Leni Riefenstahl, 1935.
9. Alexander Nevsky (Aleksandr Nevskiy), de Sergei M. Eisenstein, 1938.
10. Ninotchka (Ninotchka), de Ernest Lubitsch, 1939.
11. La diligencia (*Stagecoach*), de John Ford, 1939.
12. Ciudadano Kane (*Citizen Kane*), de Orson Welles, 1941.
13. La mujer del cuadro (*The woman in the mirror*), de Fritz Lang, 1944.
14. La vida en un hilo, de Edgar Neville, 1945.
15. Los mejores años de nuestra vida (*The best years of our lives*), de William Wyler, 1945.
16. Duelo al sol (*Duel in the sun*), de King Vidor, 1946.
17. Ladrón de bicicletas (*Ladri di biciclette*), de Vittorio de Sica, 1948.
18. Arroz amargo (*Riso amaro*), de Giuseppe de Santis, 1948.
19. El tercer hombre (*The Third man*), de Carol Reed, 1949.

20. Ocho sentencias de muerte (*Kind hearts and coronets*), de Robert Hamer, 1949.
21. Cautivos del mal (*The Bad and the Beautiful*), de Vicente Minnelli, 1952.
22. Cantando bajo la lluvia (*Singin' in the rain*) de Stanley Donen y Gene Nelly, 1952.
23. Cuentos de Tokio (*Tokio monogatari*), de Yasujizo Ozu, 1953
24. La Strada (La Strada), de Federico Fellini, 1954.
25. Centauros del desierto (*The Searchers*), de John Ford, 1956.
26. Atraco perfecto (*The Killing*), de Stanley Kubrick, 1956.
27. Fresas salvajes (*Smultronstället*), de Ingmar Bergman, 1957.
28. Los cuatrocientos golpes (*Les Quatre cents coups*), de François Truffaut, 1959.
29. Un lugar en la cumbre (*Room at the top*), de Jack Clayton, 1959.
30. Al final de la escapada (*A bout de souffle*), de Jean-Luc Godard, 1960.
31. El apartamento (*The apartment*), de Billy Wilder, 1960.
32. Viridiana, de Luis Buñuel, 1961.
33. Matar a un ruiseñor (*To kill a mockingbird*), de Robert Mulligan, 1962.
34. El verdugo, de Luis García Berlanga, 1963.
35. Cleopatra, de Joseph L. Mankiewicz, 1963.
36. Andrei Rublov (Andrei Rublov), de Andrei Tarkovski, 1966.
37. Buscando mi destino (*Easy rider*), de Dennis Hopper, 1969.
38. Mi noche con Maud. (*Ma nuit chez Maud*), de Eric Rohmer, 1969.
39. La caída de los dioses (*La caduta degli dei*), de Luchino Visconti, 1969.
40. El conformista (*Il conformista*), de Bernardo Bertolucci, 1970.
41. Muerte en Venecia (*Morte in Venecia*), de Luchino Visconti, 1971.
42. Perros de paja (*Straw dogs*), de Sam Peckinpah, 1971.
43. El padrino (*The Godfather*), de Francis Ford Coppola, 1972.

44. La noche americana (*La nuit américaine*), de François Truffaut, 1973.
45. El espíritu de la colmena, de Víctor Erice, 1973.
46. Dersu Uzala, de Akira Kurosawa, 1974.
47. Tiburón (*Jaws*) de Steven Spielberg, 1975.
48. Pascual Duarte, de Ricardo Franco, 1976.
49. Nickelodeon (Nickelodeon), de Peter Bogdanovich, 1976.
50. Annie Hall, de Woody Allen, 1977.
51. Fiebre del sábado noche (*Saturday night fever*), de John Dabham, 1977.
52. Apocalipsis Ahora (*Apocalypse Now*), de Francis Ford Coppola, 1979.
53. El tambor de hojalata (*Die Blechtrommel*), de Volker Schlöndorff, 1979.
54. Toro salvaje (*Reging Bull*), de Martin Scorsese, 1980.
55. Pixote, la ley del más débil, de Héctor Babenco, 1980.
56. Francisca, de Manoel de Oliveira, 1981.
57. Fanny y Alexander, de Ingmar Bergman, 1982.
58. Mujeres al borde de un ataque de nervios, de Pedro Almodóvar, 1988.
59. Asunto de mujeres (*Un affaire de femmer*), de Claude Charbol, 1988.
60. Sorgo rojo (*Hong gao liang*), de Zhang Yimou, 1988.
61. Las cosas cambian (*Things changes*), de David Mamet, 1988.
62. El tren del misterio (*Mystery Train*), de Jim Jarmush, 1989.
63. Thelma & Louise, de Ridley Scott, 1991.
64. Sin perdón (*Unforgiven*), de Clint Eastwood, 1992.
65. El banquete de boda (*The wedding banquet*), de Ang Lee, 1992.
66. El extraño mundo de Jack (*The Nightmare Before Christmas*), de Henry Selick, 1993.
67. En el nombre del padre (*In the name of the father*), de Jim Sheridan, 1993.
68. Tesis, de Alejandro Amenábar, 1995.

69. El cartero (y Pablo Neruda) (*Il postino*), de Michael Radford, 1995.
70. La verdadera historia del cine (*Forgotten Silver*), de Peter Jackson, 1995.
71. Rompiendo las olas (*Breaking the Waves*), de Lars von Trier, 1996.
72. Trainspotting, de Danny Boyle, 1996.
73. Titanic, de James Cameron, 1997.
74. Hoy empieza todo (*Ça commence aujourd'hui*), de Bertrand Tavernier, 1999.
75. En construcción, de José Luis Guerín, 2001.



7.4. Anexo 4: Carteles de cortometrajes FAD - UNAM para Cinedfest 2022

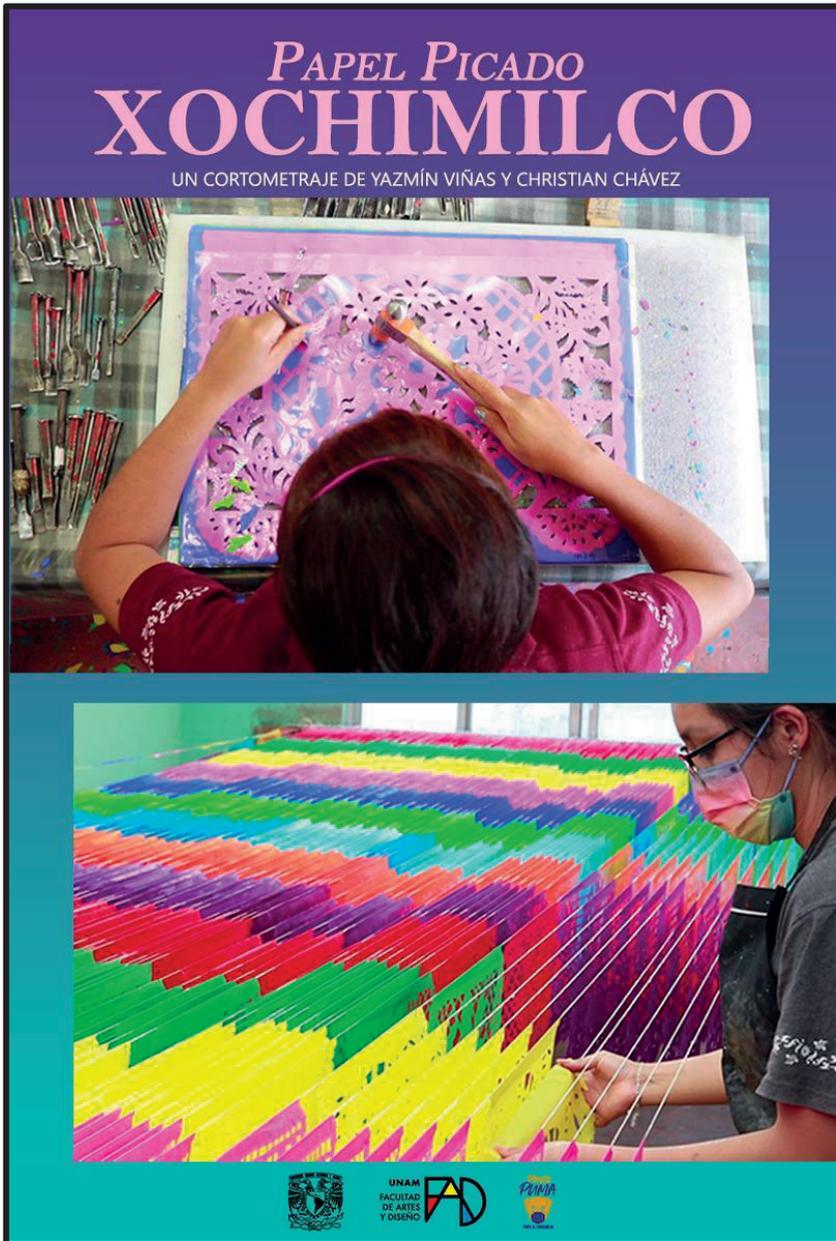
1. *Te quiero como en las películas* por Méndez Amaya Patricia Geraldine



2. *Se me olvida que ya no estás* por Merino Magaña Abril



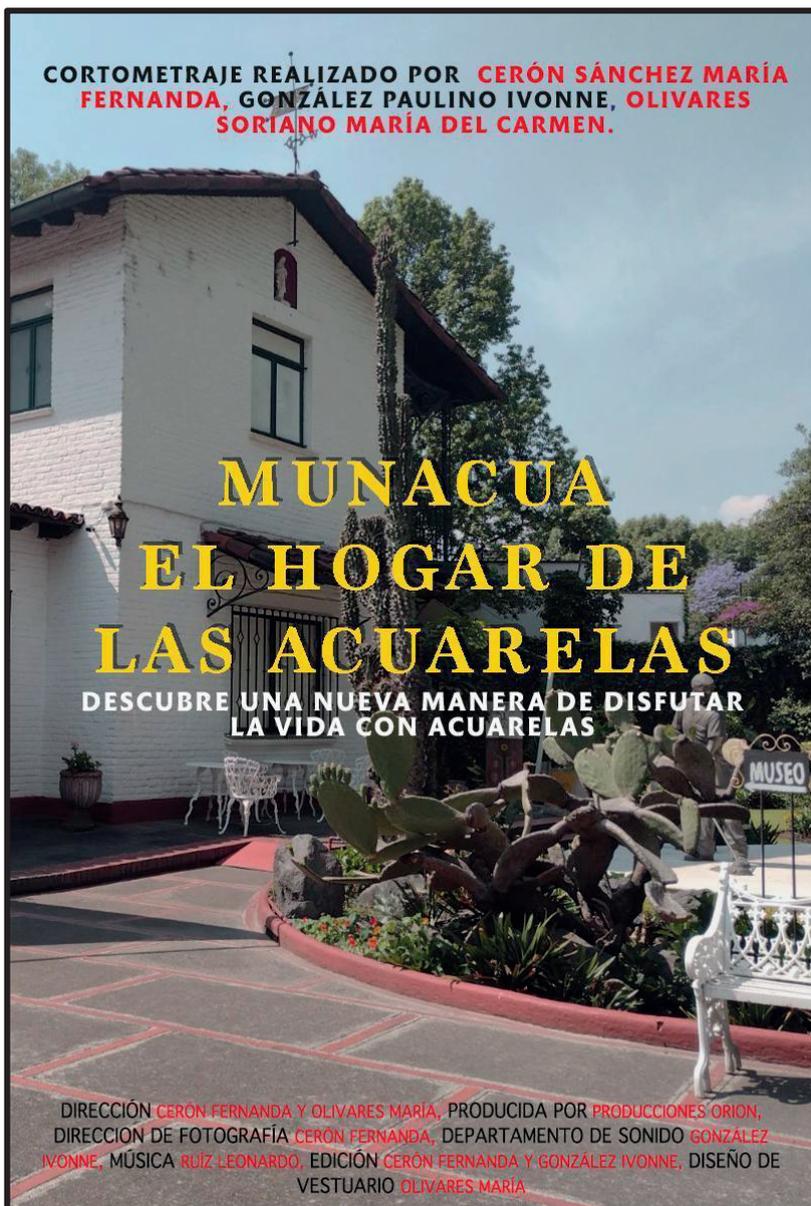
3. *Papel picado Xochimilco* por Chávez Santillán Christian Alejandro



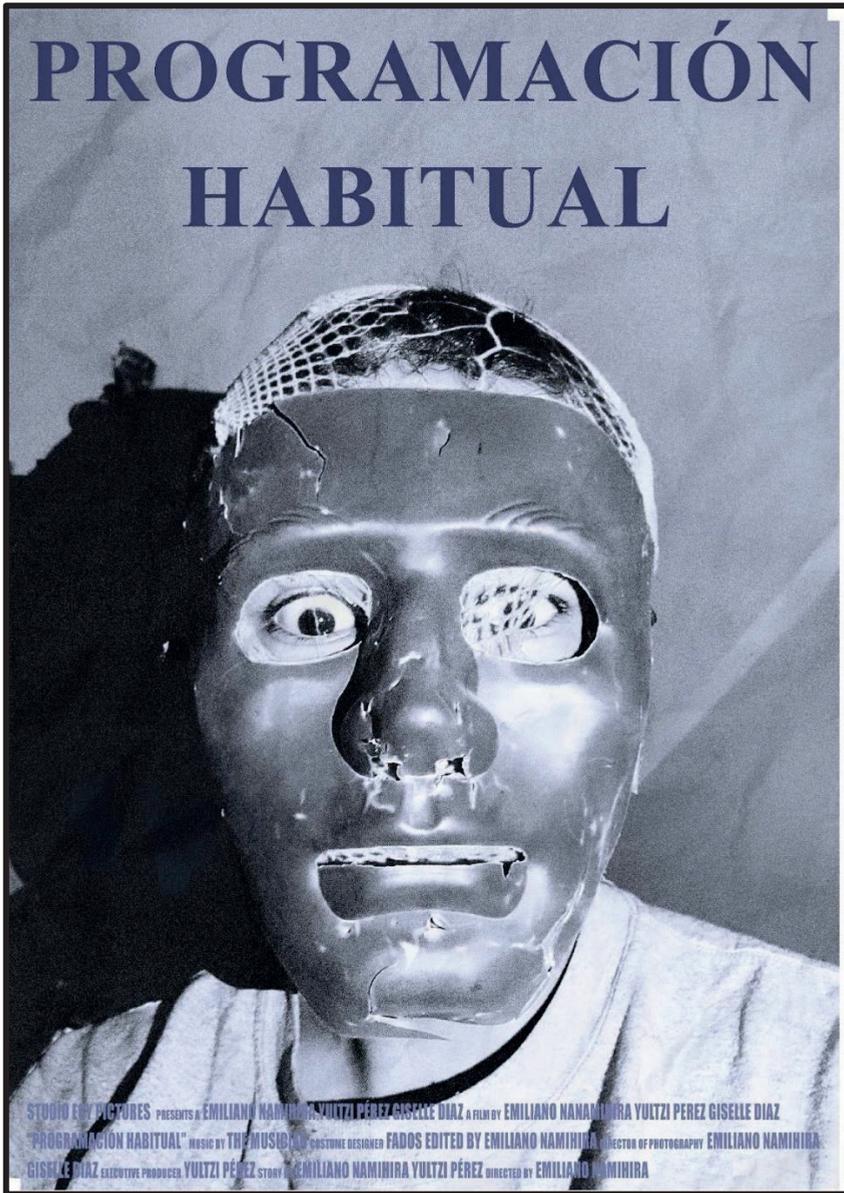
4. *Sintigo* por Tapia Atilano María Fernanda



5. ¡MUNACA! El hogar de las acuarelas por Cerón Sánchez María Fernanda, González Paulino Ivonne y Olivares Soriano María del Carmen



6. Programación Habitual por Namihira Córdova Emiliano y Pérez Pérez Yultzi Anahi



7. *El bestiario de Fred* por Bautista Vélez Sofía, Borja Chavarría Marisela y Medina Razo Mauricio



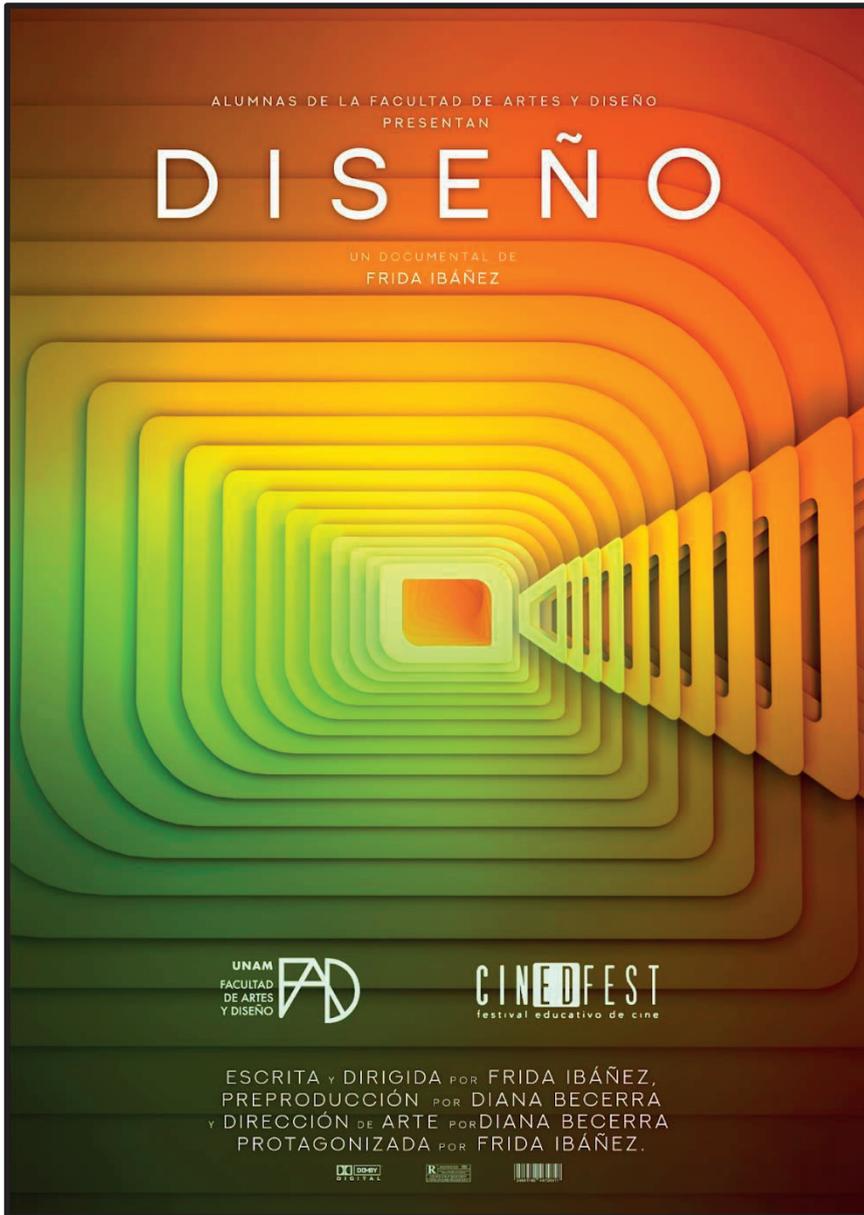
8. *Lo chido de las letras* por Guzmán Flores Leonardo



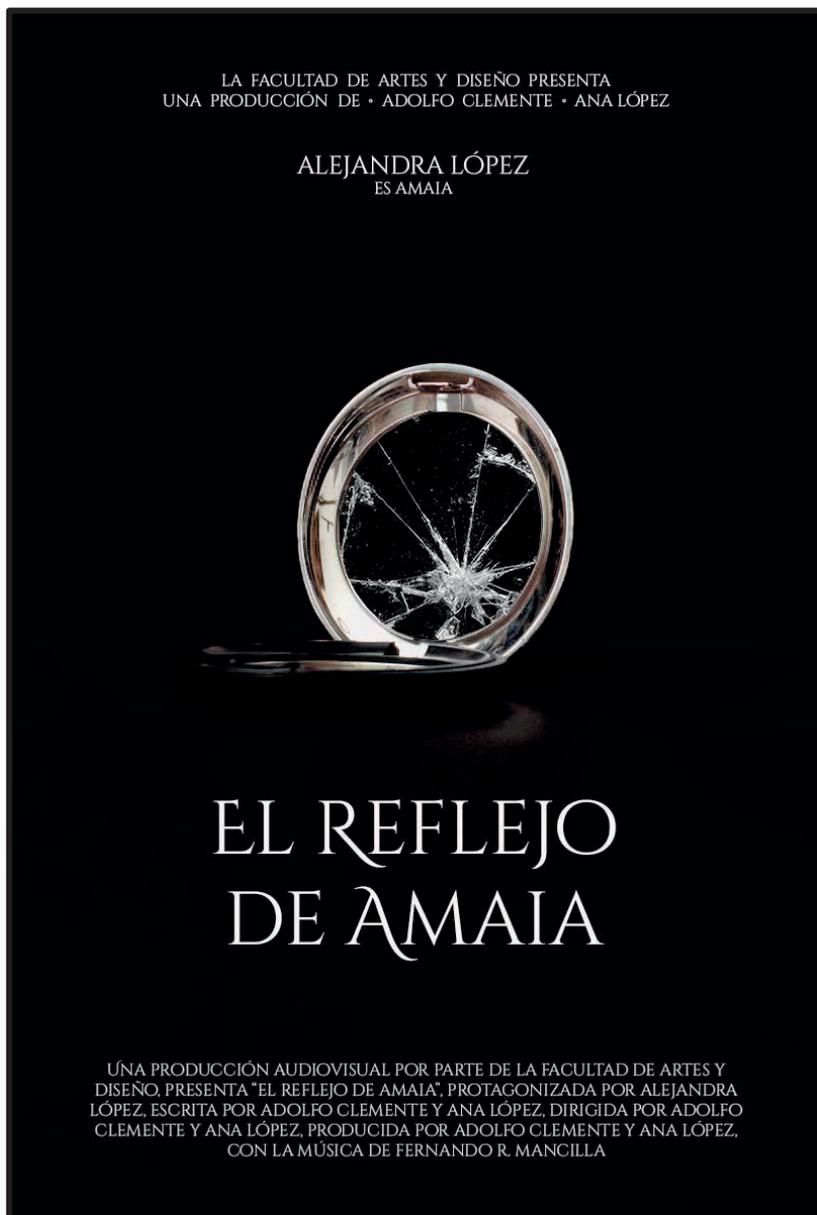
9. *No pasa nada* por Estrada Guerra Lisset Danae



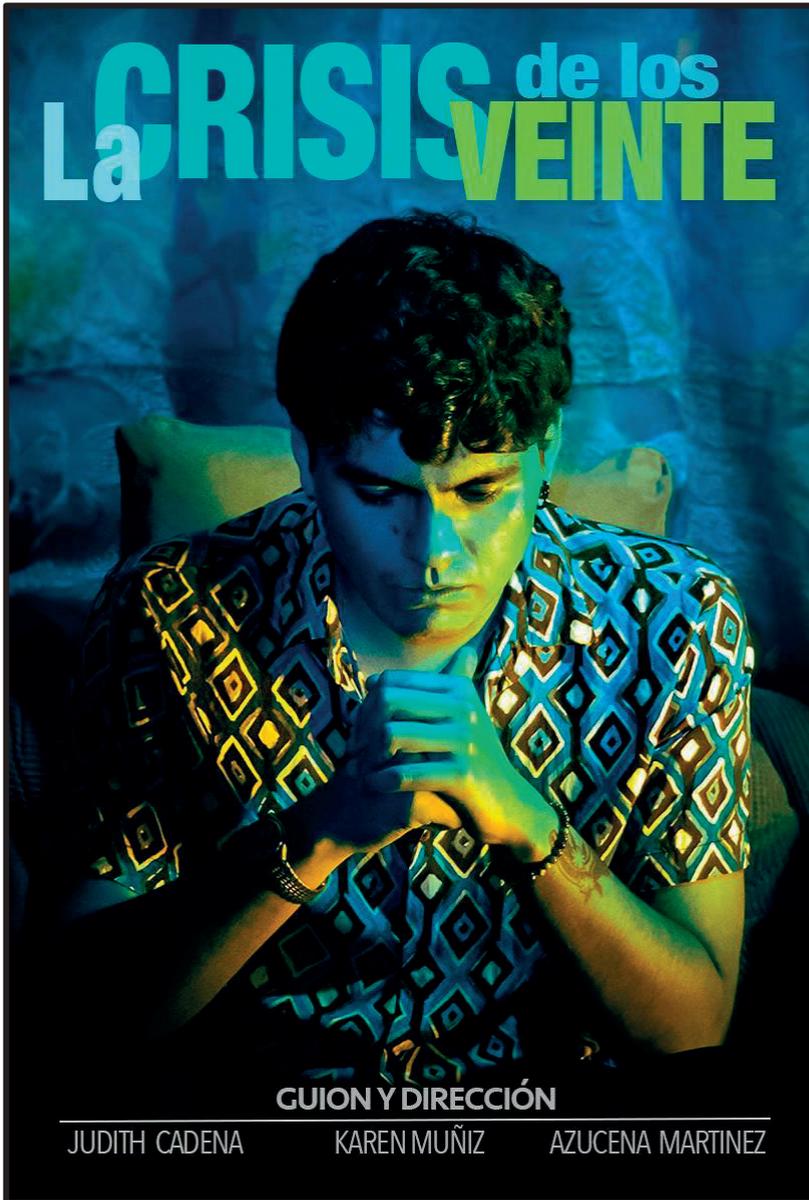
10. *Diseño* por Becerra Romero Diana Carolina e Ibañez Cárdenas Frida Yael



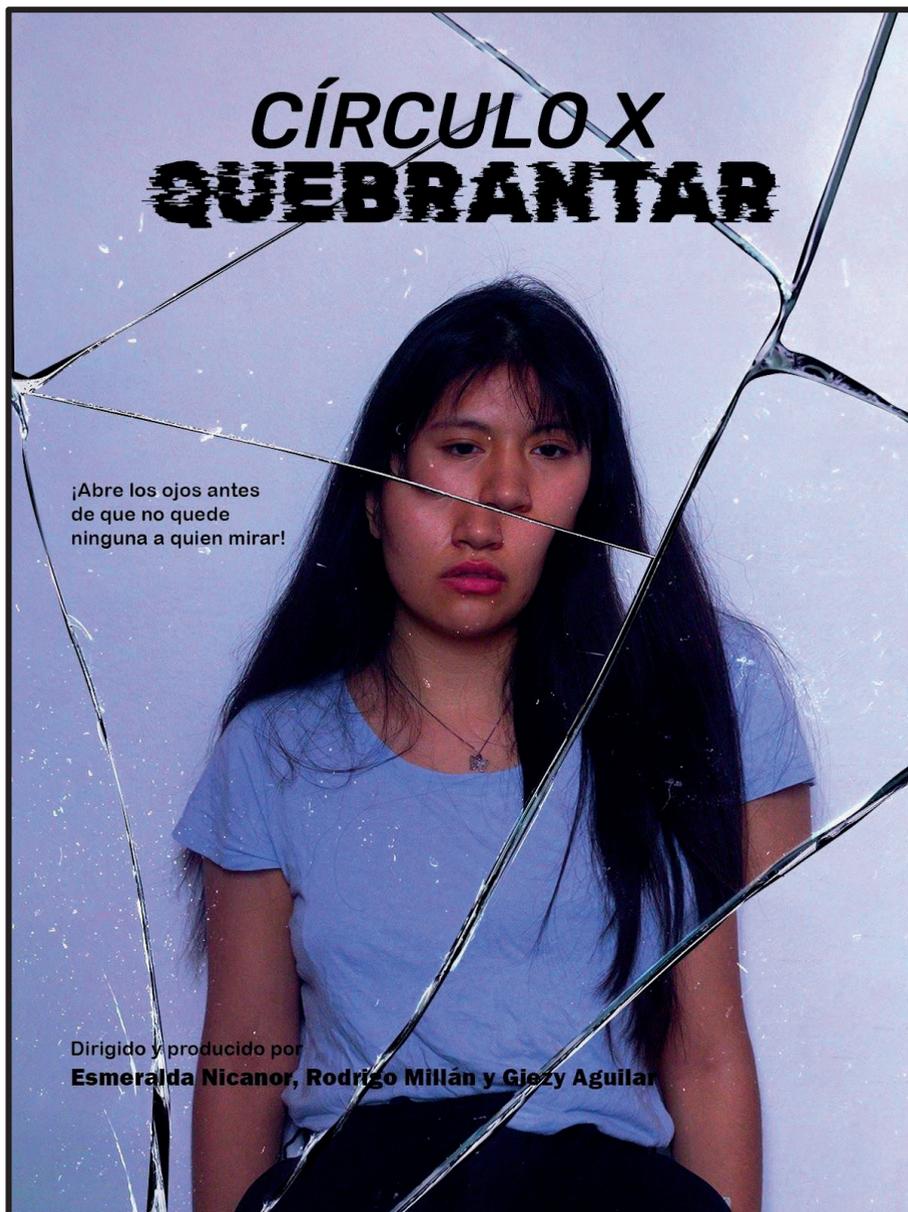
11. *El reflejo de Amaia* por Clemente Rodríguez Adolfo y López Rosas Ana Paula



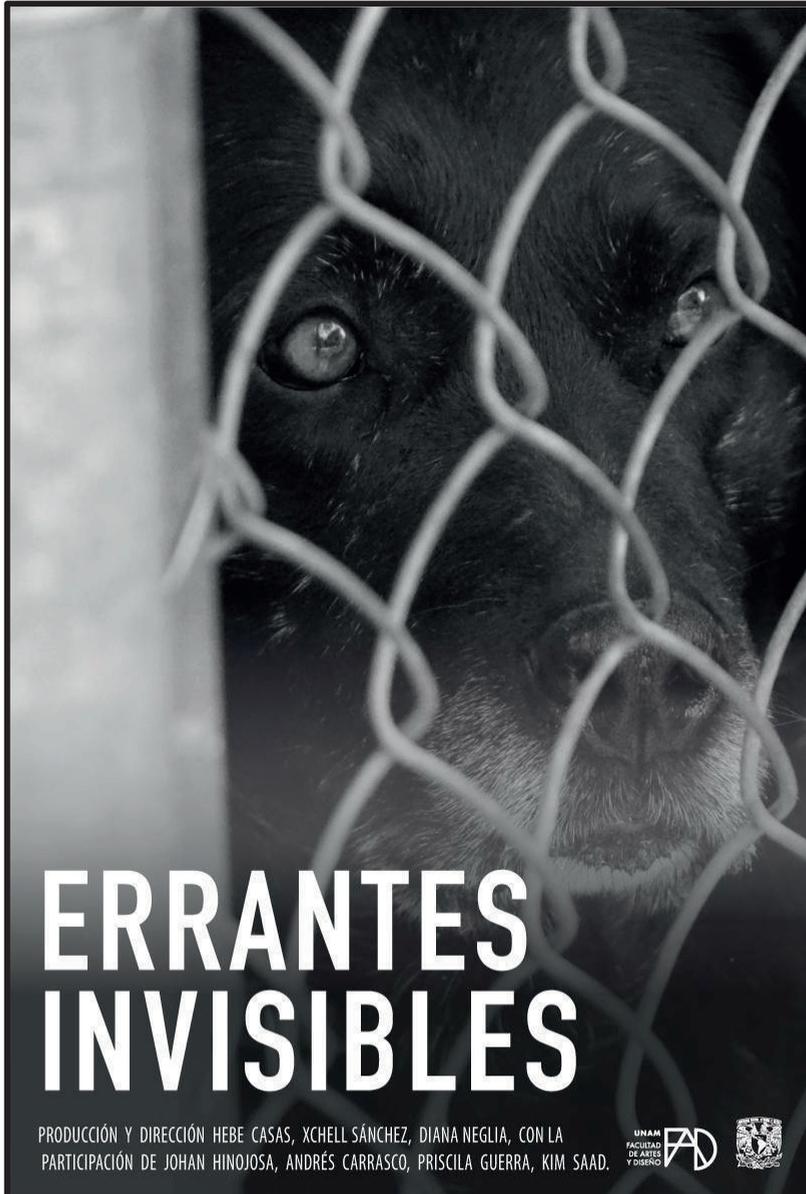
12. *La crisis de los veinte* por Flores Cadena Miriam Judith, Muñiz Sánchez Ana Karen y Martínez Espino Azucena



13. *Círculo X Quebrantar* por Aguilar Zavaleta Giezy, Nicanor Jara Guadalupe Esmeralda y Millán Esquivel Rodrigo



14. *Errantes Invisibles* por Casas Castillo Hebe, Neglia Fuentes Diana Laura y Sánchez Guerrero Xchel Yoalli



***Proyecto de Alfabetización
Cinematográfica CINEDFEST en la
Facultad de Artes y Diseño de la UNAM:
Ciclo escolar 2022-2***

México, CDMX, Xochimilco, 2023.