

# ALFABETIZACIÓN CINEMATOGRAFICA PARA CURSOS DE MEDIOS AUDIOVISUALES E HIPERMEDIA EN LA FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

*Cinematographic Literacy for Audiovisual Media and Hypermedia courses at the Faculty of Arts and Design  
of the National Autonomous University of Mexico*

DOI: <https://doi.org/10.35830/dc.vi2.20>

**MARIO ANTONIO BARRO HERNÁNDEZ**

Facultad de Artes y Diseño

Universidad Nacional Autónoma de México

Recibido: 19 de abril de 2022 • Aprobado: 26 de abril de 2022

Cómo citar este artículo: Mario Antonio Barro Hernández, "Alfabetización cinematográfica para cursos de medios audiovisuales e hipermedia en la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Nacional Autónoma de México", en *Dicere*, núm. 2 (julio-diciembre 2022), pp. 165-184.

## RESUMEN

Los resultados de esta investigación muestran el potencial de aplicar la alfabetización cinematográfica (AC), junto con otras metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos (ABP) o el aula invertida, en las asignaturas de diseño en medios audiovisuales e hipermedia de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual de la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Los logros obtenidos justifican el enfoque y las actividades de enseñanza-aprendizaje que se desarrollaron durante el ciclo escolar 2022-1. Por lo tanto, los hallazgos de este estudio brindan información útil sobre cómo enseñar medios audiovisuales siguiendo una estrategia de alfabetización cinematográfica con 64 estudiantes de diseño. Los datos para la investigación se extraen del trabajo realizado con tres grupos diferentes, la realización de entrevistas y la redacción de un diario de investigación. El análisis temático se utilizó para revisar y sintetizar los resultados, englobando desafíos, los aciertos y la percepción general del estudiantado tras la experiencia. Los hallazgos revelaron que los estudiantes desarrollaron el pensamiento crítico en torno al cine como una forma de arte compleja inserta en un contexto más amplio. Además, adquirieron habilidades técnicas y teóricas para la producción y realización cinematográfica. Estos resultados sirven para reflexionar sobre los beneficios del uso educativo del cine en un contexto universitario. El estudio reconoce la necesidad de ampliar el enfoque a otras áreas de conocimiento de la carrera de Diseño y Comunicación Visual, así como en otros terrenos de la educación superior. Por tanto, este trabajo sugiere la inclusión de la alfabetización cinematográfica como estrategia didáctica en la formación universitaria, especialmente en estudios de artes y humanidades.

*Palabras clave:* alfabetización cinematográfica, alfabetización mediática, educación universitaria, educación formal, aprendizaje basado en problemas

## ABSTRACT

The results of this research show the potential of applying Cinematographic Literacy, along with other innovative teaching strategies such as Project-Based Learning (PBL) or the Flipped Classroom, in the subjects of Design in Audiovisual Media and Hypermedia of the Degree in Design and Visual Communication from the Faculty of Arts and Design of the National Autonomous University of Mexico (UNAM). The achievements obtained justify the approach and the teaching-learning activities that were developed during the 2022-1 school year. Therefore, the findings of this study provide useful information on how to teach Audiovisual Media following a Film Literacy strategy with 64 Design students. The data for the research is extracted from the work carried out with three different groups, the conduct of interviews and the writing of a research diary. The thematic analysis was used to review and synthesize the results, encompassing challenges, successes and the general perception of the student body after the experience. The findings revealed that students developed critical thinking around film as a complex art form embedded in a larger context. In addition, they acquired technical and theoretical skills for film production and filmmaking. These results serve to reflect on the benefits of the educational use of cinema in a university context. The study recognizes the need to broaden the focus to other areas of knowledge of the Design and Visual Communication career, as well as in other fields of higher education. Therefore, this work suggests the inclusion of Film Literacy as a didactic strategy in university education, especially in Arts and Humanities studies.

*Key words:* Film literacy, media literacy, university, formal education, Problem-Based Learning

## INTRODUCCIÓN

La conferencia *Alfabetización mediática e informacional para las sociedades del conocimiento* celebrada 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 informacional (*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 por la UNESCO, es posible comprender que esa concepción de alfabetización mediática e informacional 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 *Alfabetización mediática e informacional: Currículo para Profesores* (2011, p. 19) se puede apreciar todas las que son señaladas por este grupo de expertos:

**Tabla 1. Tipos de alfabetización mediática**

<input checked="" type="checkbox"/> Alfabetización mediática	<input checked="" type="checkbox"/> Alfabetización de noticias
<input checked="" type="checkbox"/> Alfabetización informacional	<input checked="" type="checkbox"/> Alfabetización computacional
<input checked="" type="checkbox"/> Alfabetización en libertad de expresión (LDE)	<input checked="" type="checkbox"/> Alfabetización en Internet
<input checked="" type="checkbox"/> Alfabetización en libertad de información (LDI)	<input checked="" type="checkbox"/> Alfabetización digital
<input checked="" type="checkbox"/> Alfabetización bibliotecaria	<input checked="" type="checkbox"/> Alfabetización cinematográfica
	<input checked="" type="checkbox"/> Alfabetización en juegos

Fuente: UNESCO, 2011, p. 19.

A partir del encuadre previo dentro de la definición de alfabetización mediática, el concepto de alfabetización cinematográfica que sirve a los intereses del presente estudio es similar al que se presenta en el documento Framework for Film Education in Europe (BFI, 2015, p. 3):

**Tabla 2. Objetivos de la AC en el contexto europeo**

- 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.

Traducción propia. Fuente: BFI, 2015, p. 3.

La alfabetización cinematográfica, desde esta óptica, busca fomentar el desarrollo de conocimientos, habilidades y competencias para interpretar de forma crítica el medio fílmico y comunicarse a través de él. Al situarse, por una parte, como espectadores de películas no sólo por entretenimiento, sino que puedan visibilizar la inmensa diversidad cultural del mundo que habitan y fomentar el respeto a la alteridad. Por la otra, como creadores de imágenes, podrán observar y analizar diversas problemáticas actuales desde nuevos ángulos, por ejemplo, la creación de noticias falsas que ha crecido enormemente en los últimos años y genera desinformación lo que, a su vez, en algunos casos, promueve la polarización social, la intolerancia o el desconocimiento respecto a hechos científicos.

## OBJETIVOS

Esta investigación surge de la inquietud por introducir la 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. Por tanto, el principal objetivo de este estudio fue reflexionar en torno a los resultados obtenidos tras aplicar una estrategia de AC para la enseñanza-aprendizaje del diseño en medios audiovisuales e hipermedia y analizar su potencial mediante un estudio de caso con estudiantes de tercer y quinto 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 2022-1.

## METODOLOGÍA Y MARCO TEÓRICO

### Estudio de caso: diseño en medios audiovisuales e hipermedia FAD-UNAM

La presente investigación sobre alfabetización cinematográfica (AC) se llevó a cabo en el curso 2022-1 del *laboratorio-taller de diseño en medios audiovisuales e hipermedia I* y *Laboratorio de diseño en medios audiovisuales e hipermedia I*, 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 agosto y diciembre del año 2021 y contó con la participación de un total de 64 estudiantes de licenciatura repartidos en tres grupos (2 de tercer semestre con 17 personas cada uno; y un grupo de quinto semestre con 30 estudiantes): chicos y chicas de entre 19 y 21 años de edad residentes en la Ciudad de México.

Durante el ciclo escolar 2022-1, la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual de la FAD-UNAM atendió a una población total de 2,171 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 26.<sup>1</sup>

Los cursos de la FAD-UNAM durante el ciclo escolar 2022-1 tuvieron que ser en línea a causa de la situación sanitaria de emergencia provocada por la pandemia de Covid19. En ese contexto, la facultad brindó a los docentes la oportunidad de diseñar e implementar la estrategia didáctica apoyada en innovación y TIC's que consideraran más pertinente para alcanzar las metas de aprendizaje esperadas durante este periodo excepcional. Al mismo tiempo, se instó a los profesores a mantener una postura abierta a la flexibilidad y la experimentación con métodos alternativos de enseñanza y evaluación.

Según el 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 cursos *laboratorio-taller de diseño en medios audiovisuales e hipermedia I* (3er. semestre) y *laboratorio de diseño en medios audiovisuales e hipermedia I* (5to. semestre) se ofrecen a futuros profesionales del diseño y la comunicación visual que, si bien pueden tener cierto interés por el cine en general, no se matriculan en esta carrera buscando una formación profesional sobre aspectos técnicos, artísticos o estilísticos del medio cinematográfico. El curso de 3er. semestre está diseñado para 32 horas y el de 5to. para 96 horas de enseñanza, así como trabajos en grupo y prácticas de producción.

Como se mencionó anteriormente, debido a la necesidad de ejecutar un modelo de educación remota de emergencia, las clases mantuvieron su duración de 16 se-

<sup>1</sup>Fuente: Informe de gestión de la Dirección de la Facultad de Artes y Diseño (2022).

manas, pero sólo se ofreció una sesión sincrónica a la semana. La estrategia didáctica imperante fue la de aula invertida (*flipped classroom*). Las herramientas tecnológicas que se utilizaron para soportar el proceso de enseñanza y aprendizaje fueron: un LMS Moodle (imagen 1), clase sincrónica con videoconferencia en Zoom (imagen 2) y mensajería instantánea mediante un grupo de WhatsApp (imagen 3).

Imagen 1. Captura de pantalla aulas virtuales en Moodle. 3ro. (izquierda) y 5to. (derecha)

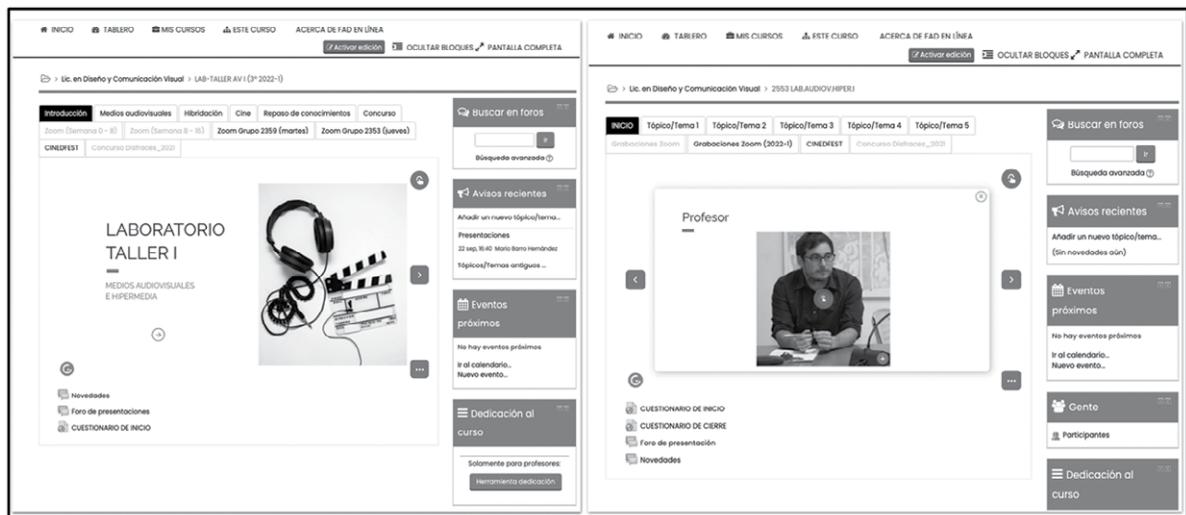


Imagen 2. Captura de pantalla de videoconferencia en Zoom con el grupo de 5to. semestre

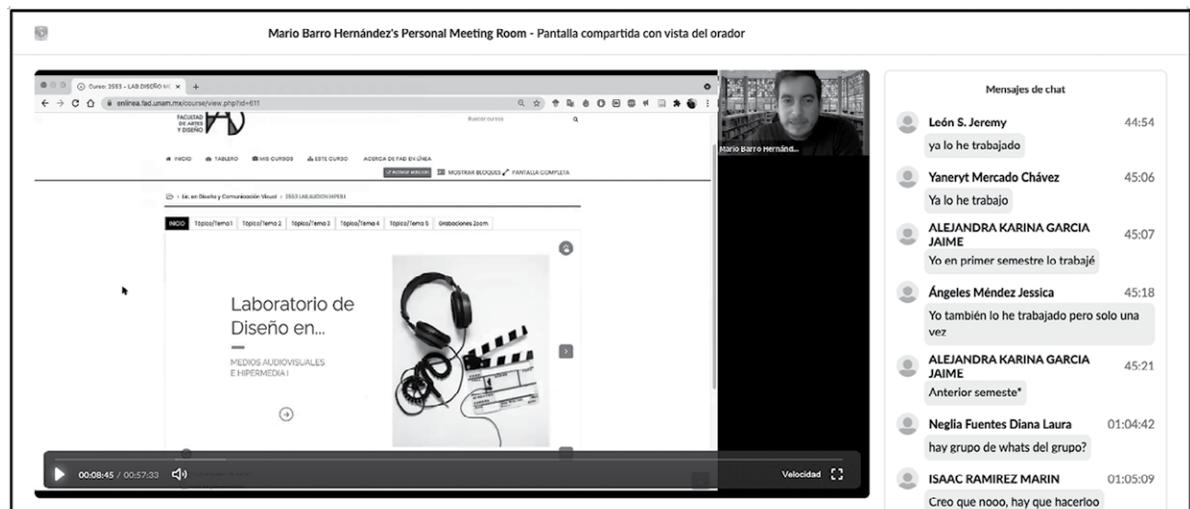
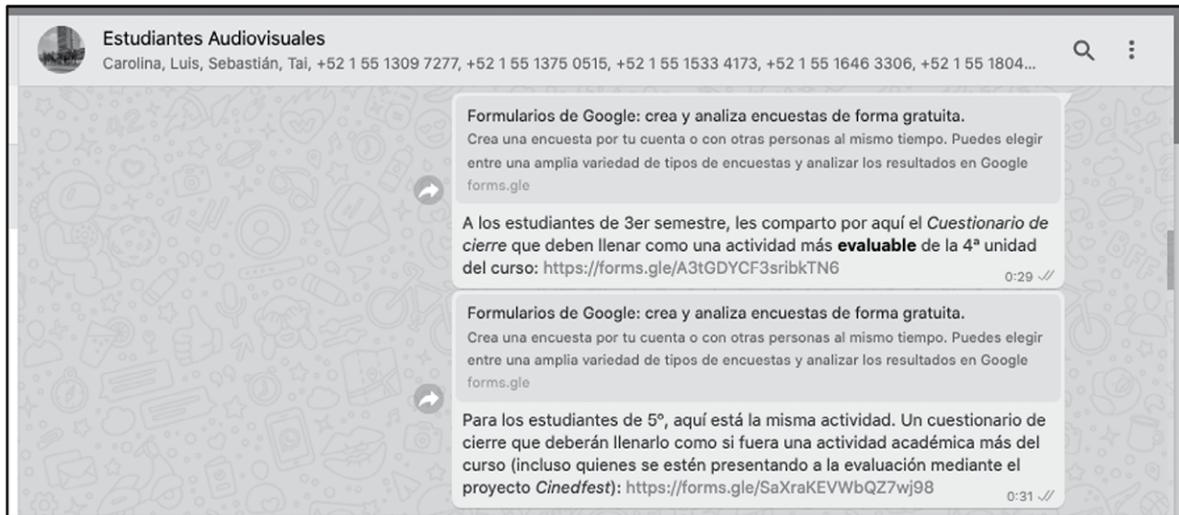


Imagen 3. Captura de pantalla del grupo de WhatsApp con todo el estudiantado



Como docente del curso, realicé varias funciones entre las que destacan: conferencias sobre aspectos teóricos, técnicos y estilísticos del cine; revisión de carpetas de producción; asesoría para los rodajes y la producción; gestiones para el estreno y la distribución posterior de los trabajos del alumnado. Respecto a las clases sobre aspectos teóricos, técnicos y estilísticos del cine, mi objetivo 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, me propuse 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, introduje las dimensiones del análisis cinematográfico siguiendo principalmente las aportaciones del neoformalismo (Bordwell y Thompson, 1995). Los análisis que llevaban a cabo los estudiantes estuvieron directamente relacionados con la lista de temas y recursos didácticos elaborados para las clases, denominados unidades de apoyo para el aprendizaje (UAPA), y que a continuación se exponen; incluye el contenido y las actividades a realizar para reforzar los conocimientos en cada categoría de estudio:

**Tabla 7. Recursos didácticos de elaboración propia para el curso 2022-1**

<p><i>Las formas del cine: el género en la ficción narrativa</i> <a href="https://uapa.fad.unam.mx/uapa/las-formas-del-cine-el-genero-en-la-ficcion-narrativa/">https://uapa.fad.unam.mx/uapa/las-formas-del-cine-el-genero-en-la-ficcion-narrativa/</a></p>
<p><i>De vaqueros, detectives, héroes y cantantes: grandes géneros cinematográficos</i> <a href="https://uapa.fad.unam.mx/uapa/de-vaqueros-detectives-heroes-invasores-y-cantantes-grandes-generos-cinematograficos/">https://uapa.fad.unam.mx/uapa/de-vaqueros-detectives-heroes-invasores-y-cantantes-grandes-generos-cinematograficos/</a></p>
<p><i>Documental y vanguardia: la no ficción en el cine</i> <a href="https://uapa.fad.unam.mx/uapa/documental-y-vanguardia-la-no-ficcion-en-el-cine/">https://uapa.fad.unam.mx/uapa/documental-y-vanguardia-la-no-ficcion-en-el-cine/</a></p>
<p><i>Escribir con imágenes en movimiento. Fotografía cinematográfica</i> <a href="https://uapa.fad.unam.mx/uapa/escribir-con-imagenes-en-movimiento-fotografia-cinematografica/">https://uapa.fad.unam.mx/uapa/escribir-con-imagenes-en-movimiento-fotografia-cinematografica/</a></p>
<p><i>Música, diálogos, incidentales: el sonido en el cine</i> <a href="https://uapa.fad.unam.mx/uapa/musica-dialogos-incidentales-el-sonido-en-el-cine/">https://uapa.fad.unam.mx/uapa/musica-dialogos-incidentales-el-sonido-en-el-cine/</a></p>
<p><i>¡Corte y pega! La edición cinematográfica</i> <a href="https://uapa.fad.unam.mx/uapa/corte-y-pega-la-edicion-cinematografica/">https://uapa.fad.unam.mx/uapa/corte-y-pega-la-edicion-cinematografica/</a></p>

## INVESTIGACIÓN-ACCIÓN PARTICIPATIVA (IAP)

En el manual *Investigación de acción participativa: guía conceptual y metodológica del Instituto de Montaña* (2016) los autores la definen 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.

La IAP suele constar de cuatro ciclos: planificación, actuación, observación y reflexión. Como investigador y docente a cargo de los grupos sobre los cuales se llevó a cabo el experimento, participé en todas las fases. Antes del curso, me reuní con otros colegas docentes del colegio de medios audiovisuales y discutimos la mejor forma de integrar la AC a la estructura de mis dos asignaturas en el contexto de las clases en línea. Durante el semestre, actué como profesor, asesor y responsable de la distribución de los recursos didácticos entre el alumnado. Al mismo tiempo, estuve presente en todas las clases observando a los estudiantes progresar a medida que consultaban los materiales disponibles para la formación mediante AC. Después de cada sesión, en un diario de investigación iba tomando notas con mis observaciones personales y las respuestas del estudiantado a mis preguntas de investigación.

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. El conocimiento en la IAP se obtiene haciendo, es práctico y 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. 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 tuvo 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. De esta manera, esta IAP buscaba obtener como resultados un conocimiento práctico y transformador.

## **EXPOSICIÓN DE RESULTADOS**

Este apartado sintetiza los resultados alcanzados por este estudio sobre el potencial para la enseñanza y el aprendizaje del diseño para medios audiovisuales e hipermedia mediante una estrategia de alfabetización cinematográfica. Tras el análisis de la percepción estudiantil, la propuesta demostró ser útil y provechosa, aunque no está exenta de tensiones y desafíos. Según se desprende de los testimonios, la actividad mejor valorada fue la realización de un cortometraje para participar del Festival Educativo de Cine para Centros Educativos (CINEDFEST), ya que representa una oportunidad 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 extraordinaria para que los estudiantes se familiaricen más entre sí y desarrollen oportunidad de interacción entre ellos, lo cual fue percibido de un modo muy positivo teniendo en cuenta la situación de clases en línea por pandemia en la que nos encontrábamos y las dificultades que conllevaba, como falta de compañerismo y convivencia cotidiana entre pares.

## **DESAFÍOS DE LA AC 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 principales críticas 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 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” (2021184935, tercer semestre).

Hay una visión compartida 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” (2021230503, quinto 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 (202173320, quinto 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 tercero y quinto (16 semanas), la carga lectiva no es la misma en ambos programas. Los estudiantes de tercer semestre se comprometen con 32 horas lectivas, en contraste con los de quinto, 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 tercero. 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 autogestiva 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” (202134211, tercer semestre).

Además de los principales materiales didácticos que se usaron para el curso (las unidades de apoyo para el aprendizaje y los vídeo-talleres del festival 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 representaron cierto nivel de dificultad para algunos estudiantes:

“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” (2021184935, tercer 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 tercero 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” (2021020930, quinto 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 (2021045516, quinto semestre).

Sin embargo, también algunos estudiantes 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 (2021002647, tercer semestre).

Por último, sólo me queda señalar que 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" (202134211, tercer semestre); "De igual forma, a veces no entendía la reacción de las herramientas que se nos brindaban con la carrera que estoy cursando" (2021034211, tercer semestre).

## ACIERTOS DE LA AC EN CLASES DE MEDIOS AUDIOVISUALES E HIPERMEDIA

Entre los aciertos identificados por el estudiantado, unos tienen que ver con los puntos que toca el plan de estudios de la carrera con relación al 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.

En segundo lugar, otro aspecto que se valoró positivamente fue la congruencia de la estrategia seguida con las indicaciones del plan de estudios:

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 (2021073320, quinto semestre).

En tercer lugar, el estudiantado señaló acertada el diseño de la estructura y el contenido al que tuvieron acceso durante el curso:

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 (2021143503, tercer 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 (2021182507, tercer 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 (2021034211, tercer semestre).

En cuarto lugar, otro aspecto muy destacable de los comentarios hechos por el estudiantado tiene que ver con la orientación práctica del curso, pues una estrategia didáctica que orientó el diseño de este experimento fue el aprendizaje basado en proyectos (ABP). Además del ABP, otro modelo tecno-pedagógico puesto en práctica fue el de aula invertida (flipped classroom). En los comentarios de algunos estudiantes es posible

apreciar que es considerado una ventaja, sobre todo asociado a la gestión de los tiempos de estudio y de prácticas: "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" (2021143503, tercer semestre).

Por último, otro importante apartado de esta sesión de aciertos tiene que ver con la percepción del estudiantado con relación a la condición de acceso a un conocimiento profesionalizante y útil para la inserción en el campo laboral: "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" (2021230503, quinto 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.

Los resultados positivos se lograron gracias al enfoque educativo desarrollado durante el ciclo escolar 2022-1 para la clase de 3º y 5º 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) y el aula invertida.

## PERCEPCIÓN ESTUDIANTIL

A continuación, se comparte una serie de testimonios que dan cuenta de otros aspectos generales de la percepción estudiantil respecto a los cursos de diseño en medios audiovisuales e hipermedia que se impartieron durante el ciclo escolar diseño en medios audiovisuales e hipermedia (2022-1) incorporando AC. 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 (2021231544, tercer 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 (2021234843, tercer 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:

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 video 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 (2021073320, quinto 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 (2021150122, quinto 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 (2021231544, tercer semestre).

En último lugar, pero no por ello menos importante, está el reconocimiento por parte del estudiantado hacia el proceso de enseñanza y la labor docente:

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 (2021182507, tercer 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 (2021143503, tercer semestre).

## CONCLUSIONES

### CUMPLIMIENTO DE OBJETIVOS

El objetivo de este trabajo era mostrar resultados y algunos de los testimonios recabados a partir de la aplicación de una estrategia de alfabetización cinematográfica con estudiantes de Diseño y Comunicación Visual de la FAD-UNAM durante el ciclo escolar 2022-1 siguiendo una metodología basada en estrategia de alfabetización mediática combinada con la teoría neoformalista del cine (Bordwell, D., & Thompson, K.) y soportada con la estrategia y los materiales didácticos proporcionados por el Festival de cine educativo *Cinedfest*, con recursos educativos de elaboración propia llamados unidades de apoyo para el aprendizaje (UAPA).<sup>2</sup>

Los hallazgos de este estudio sugieren que el enfoque fue exitoso, ya que los estudiantes experimentaron una nueva forma de enseñanza-aprendizaje para el diseño en medios audiovisuales e hipermedia, basada en una serie de procesos y prácticas, que permitieron la inmersión y el desarrollo en la cultura cinematográfica al mismo tiempo que se lograban las metas del programa de las asignaturas.

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 este estudio está haber alcanzado entre 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, su concepción artística, así como el reconocimiento y análisis de diferentes formas 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 investigación 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

<sup>2</sup>Ver UAPAS-FAD en línea, <https://uapa.fad.unam.mx/> [consultado el 18 de enero de 2022].

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-, se reflexionó en torno al anclaje de la enseñanza del cine en las escuelas.

Con relación al desarrollo del bagaje cultural mediante alfabetización cinematográfica, esta posibilidad se basa en que el cine puede ayudarnos a conocernos más y mejor a nosotros mismos y a nuestra identidad cultural y nacional, así como nuestra Historia, incluyendo las costumbres, la ideología o la organización política, social, geográfica, etc. Además, también puede acercarnos 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. El fortalecimiento de la cultura cinematográfica en el marco de esta investigación se basó en facilitar al estudiantado técnicas, herramientas y recursos para el acceso a una gran variedad de películas de todas las épocas y un amplio rango de nacionalidades, para luego debatir y discutir sobre ellas en las sesiones sincrónicas de clases. 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 bagaje 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 apartado anterior, las que

guardan más relación con esta dimensión fueron las de crear "rankings" eligiendo los títulos favoritos del estudiante en determinadas categorías como el documental o el cine de género.

Por último, respecto al desarrollo de la dimensión creativa, el advenimiento de la tecnología digital ha abierto la posibilidad de que los espectadores se puedan convertir también en creadores. Por lo tanto, la alfabetización cinematográfica que se desplegó en esta investigación rebasa la estrategia de ver películas de una manera crítica e informada, para alcanzar un proceso cognitivo de orden superior e interrelacionado con el pensamiento crítico: la creación. Para llegar al proceso creativo, fue necesario que los estudiantes pusieran en prácticas muchas habilidades imprescindibles para el éxito académico y profesional, tanto en medios audiovisuales, como en sus estudios de Diseño y Comunicación Visual: la investigación; el análisis; el prototipado; las prácticas con herramientas tecnológicas; la comprensión estética; el juicio crítico; sus capacidades intelectuales, imaginativas, 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 corto, se requirió que diseñaran un cartel para el mismo.

Todo lo anterior, arrojó como 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.

En síntesis, este estudio 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 tercero y quinto semestre para mejorar la experiencia del estudiantado y alcanzando las metas previstas por el programa. Después de completar este curso, los estudiantes identificaron los beneficios de aprender Diseño con alfabetización cinematográfica. Estudiar así permite aprender apreciando las cualidades artísticas del cine; reforzar las habilidades de trabajo en equipo, dada la naturaleza colaborativa de las producciones cinematográficas; apreciar la complejidad del medio, analizando críticamente desde un punto de vista histórico, social, cultural y económico.

Es preciso aprovechar el empujón hacia la innovación y la transformación educativa que ha traído consigo la emergencia sanitaria. Existe un consenso generalizado sobre la importancia de aplicar metodologías participativas con las generaciones actuales de estudiantes. Los resultados de esta investigación muestran que el aprendizaje basado en proyectos (ABP) encaja con las posibilidades que ofrece el enfoque de alfabetización cinematográfica descrito. La emergencia sanitaria por Covid19 ha vislumbrado con más fuerza que nunca la necesidad de abrir nuevas líneas de investigaciones en torno a formas alternativas de enseñanza y aprendizaje de las artes y el diseño. En muchos países, con más o menos dificultades, las clases por videoconferencia han permitido continuar a distancia la formación en todos los niveles, incluyendo la Universidad. Además, plataformas de *streaming* como Retina Latina o Filmin ofrecieron acceso gratuito a su catálogo de películas durante la cuarentena, convirtiendo el cine en un recurso accesible para el profesorado que desee utilizarlo.

El enfoque de alfabetización cinematográfica y las prácticas de enseñanza-aprendizaje descritas en esta investigación 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.

## FUENTES CONSULTADAS

- Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de España, *Documento marco para el proyecto pedagógico impulsado por la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de España. Cine y Educación*, Madrid, Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de España, 2018.
- Barro Hernández, Mario, *Usos didácticos del cine: Introducción al análisis*, Coursera, s. a., <https://www.coursera.org/learn/usos-didacticos-del-cine>
- Berenguer-Albaladejo, C., *Acerca de la utilidad del aula invertida o flipped classroom*, Instituto de Ciencias de la Educación/Universidad de Alicante, 2016, <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/59358>
- British Film Institute, *Framework for Film Education in Europe*, British Film Institute, 2015.
- Bordwell, D., y K. Thompson, *El arte cinematográfico: una introducción*, Paidós, 1995.
- Cantó Milà, N., *Fundamentos de la investigación cualitativa*, Fundación para la Universitat Oberta de Catalunya (FUOC), s. a.
- Champoux, J. E., "Film as a Teaching Resource", en *Journal of Management Inquiry*, 8 (2), pp. 206-217.
- Fernández, A. Y. M., y E. M. P.Roldán, "El diario pedagógico como herramienta para la investigación", en *Itinerario educativo*, 26 (60), pp. 117-128.
- Lara, F., M. Ruiz, y M. Tarín, *Cine y educación: Documento marco para el proyecto pedagógico de la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de España*, 2019.
- Livingstone, S., *Media literacy and the challenge of new information and communication technologies*, 2004.
- Marti, J. A., M. Heydrich, M. Rojas, y A. Hernández, A., "Aprendizaje basado en proyectos: Una experiencia de innovación docente", en *Revista Universidad EAFIT*, 46(158), pp. 11-21.
- Martínez-Salanova-Sánchez, E., "El valor del cine para aprender y enseñar", en *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, 10 (20), pp. 45-52.
- Mieles Barrera, M. D., G. Tonon, y S. V. Alvarado Salgado, "Investigación cualitativa: el análisis temático para el tratamiento de la información desde el enfoque de la fenomenología social", en *Universitas humanística*, 74 (2012).
- Pérez Rodríguez, M. A., "Declaración de UNESCO en Grunwald (Alemania)", en *Comunicar*, 15 (28), pp. 122-125.

Prieto, A., J. Barbarroja, S. Álvarez, y A. Corell, "Eficacia del modelo de aula invertida (flipped classroom) en la enseñanza universitaria: una síntesis de las mejores evidencias, en *Revista de Educación*, 391 (2021), pp. 149-177.

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

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

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

Wilson, C., *Alfabetización mediática e informacional [recurso electrónico]: Curriculum para profesores*, 2011.

Zapata, F., y V. Rondán, "La investigación-acción participativa", <http://mountain.pe/recursos/attachments/article/168/Investigacion-Accion-Participativa-IAP-Zapata-y-Rondan.pdf>