CINETECA

FERNANDO MALDONADO

Facultad Ciencias de la Educación

CINETECA

EDUCATIVA DIGITAL

Universidad Tecnológica de Pereira
Facultad de Ciencias de la Educación
Licenciatura en Tecnología

Cineteca Educativa Digital como Objeto Virtual de Aprendizaje para el fortalecimiento de la memoria audiovisual en la asignatura de Cine de la Licenciatura en Tecnología, Universidad Tecnológica de Pereira

Jefferson Correa Murillo

Asesor:

Jaime Andres Ballesteros Aguirre

Universidad Tecnológica de Pereira

Facultad de Ciencias de la Educación

Escuela de Español y Comunicación Audiovisual

Licenciatura en Tecnología con Énfasis en Comunicación e Informática Educativa

Pereira

2025

Resumen

Este Proyecto Pedagógico Mediatizado desarrolla la Cineteca Educativa Digital Fernando Maldonado, un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) diseñado para organizar, visibilizar y destacar el uso pedagógico de los cortometrajes producidos en la asignatura de Cine de la Licenciatura en Tecnología de la Universidad Tecnológica de Pereira. Esta propuesta surge ante la necesidad de sistematizar un archivo audiovisual disperso, cuya ausencia limitaba la retroalimentación entre estudiantes, la continuidad académica y la construcción de memoria audiovisual dentro del programa.

Además, el proyecto tiene un enfoque pedagógico constructivista con fundamento, el cual se articula con principios del conectivismo y del aprendizaje cooperativo, lo que permite desarrollar la idea de los cortometrajes como productos de formación y recursos pedagógicos para el análisis, la comparación y la creación audiovisual. De esta misma forma, se integran referentes de las TIC en educación y Ambientes Virtuales de Aprendizaje.

Dentro de la metodología, el proyecto se desarrolló en cinco fases con el fin de consolidar una plataforma accesible, organizada y navegable, que facilite la consulta autónoma y el análisis crítico: 1. Diagnóstico y recopilación de archivos. 2. Digitalización y curaduría. 3. Diseño y programación del OVA. 4. Clasificación técnica y narrativa, con especial énfasis en la teoría de espacios cinematográficos de Éric Rohmer (fílmico, arquitectónico y pictórico). 5. Publicación y validación del entorno digital.

Finalmente, la cineteca se presenta como un recurso pedagógico para el fortalecimiento de competencias audiovisuales, comunicativas y tecnológicas, al tiempo que contribuye a la preservación de la memoria académica del programa. Su implementación abre posibilidades para nuevas estrategias de enseñanza, procesos de investigación formativa y dinámicas de aprendizaje colaborativo dentro de la Licenciatura en Tecnología.

Palabras clave*: Objeto virtual de aprendizaje, Cineteca Educativa Digital, conectivismo, aprendizaje cooperativo.*

Abstract

This Mediated Pedagogical Project develops the Cineteca Educativa Digital Fernando Maldonado, a Virtual Learning Object (VLO) designed to organize and highlight the pedagogical use of short films produced in the Film course of the Bachelor's Degree in Technology at the Universidad Tecnológica de Pereira. This proposal emerges from the need to systematize a dispersed audiovisual archive, whose absence limited peer feedback, academic continuity, and the construction of audiovisual memory within the program.

Furthermore, the project is grounded in a constructivist pedagogical approach, articulated with principles of connectivism and cooperative learning, which supports the understanding of short films as formative products and pedagogical resources for analysis, comparison, and audiovisual creation. Likewise, the proposal integrates key references from ICT in education and Virtual Learning Environments.

Methodologically, the project was developed in five phases aimed at consolidating an accessible, organized, and navigable platform that facilitates autonomous consultation and critical analysis: 1. Diagnosis and collection of audiovisual materials. 2. Digitalization and curatorship. 3 Design and programming of the VLO. 4 Technical and narrative classification, with special emphasis on Éric Rohmer's theory of cinematographic spaces (filmic, architectural, and pictorial). 5 Publication and validation of the digital environment.

Ultimately, the Cineteca is presented as a pedagogical resource that strengthens audiovisual, communicative, and technological competencies while contributing to the preservation of the program's academic memory. Its implementation opens opportunities for new teaching strategies, formative research processes, and collaborative learning dynamics within the Bachelor's Degree in Technology.

Key words: *Virtual learning object, Cineteca Educativa Digital, connectivism cooperative learning.*

Índice

Resumen 4

Abstract 6

Introducción 9

Objetivos 11

- Objetivo general 11
- Objetivos específicos 11

Capítulo 1: Marco teórico 12

- Enfoque pedagógico 13
- Teoría de aprendizaje 15
- TIC y educación 18
- Ambiente de aprendizaje 21
- Teorías de la Comunicación Educativa 24
- Contenido específico 26

Capítulo 2: Metodología 32

- Estrategias de la Propuesta 33
- Plan de Acción 35
  - Naturaleza del espacio Fílmico 40
  - Naturaleza del espacio Arquitectónico 41
- Instrumentos 42
- Aplicación 43
  - Uso de la Cineteca 43
  - Propuesta de secuencia didáctica 49

Capítulo 3: Conclusiones 53

- Conclusiones 54
- Recomendaciones 55

Bibliografía 57

Anexos 60

Introducción

Dentro de los procesos formativos que integran las tecnologías de la información y la comunicación en la educación, se vuelve evidente que existe una necesidad cada vez más imperante en evolucionar la manera en que se gestionan la información y recursos que se crean dentro de las aulas de clase. Bajo este fenómeno, la asignatura de Cine de la Licenciatura en Tecnología de la Universidad Tecnológica de Pereira enfrenta un problema evidente: la ausencia de un sistema centralizado, accesible y organizado para la recopilación, almacenamiento y visualización de los cortometrajes elaborados por los estudiantes como parte de su proceso académico. Estas producciones, desarrolladas gracias a la apropiación de herramientas audiovisuales y la puesta en práctica de los conocimientos adquiridos en otras asignaturas acerca de las construcciones narrativas y estéticas, se encuentran actualmente dispersas, almacenadas de forma informal o incluso descontextualizadas, lo que limita su impacto como un recurso pedagógico y como testimonio del aprendizaje que se desarrolla en el aula.

Por consiguiente, esta situación restringe el acceso a la memoria audiovisual generada por los estudiantes a lo largo del tiempo, además dificulta la retroalimentación crítica entre pares, la comparación de enfoques narrativos y técnicos, y la posibilidad de emprender procesos investigativos sobre el desarrollo de las mismas narrativas audiovisuales que los estudiantes generan. En consecuencia, se ve afectada la continuidad pedagógica de la asignatura, ya que no existen estos insumos sistematizados que permitan proyectar nuevas estrategias de enseñanza ni consolidar una cultura de producción, análisis y conservación audiovisual con carácter formativo.

Frente a esta problemática, la posibilidad de crear un Proyecto Pedagógico Mediatizado que propone el diseño e implementación de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) que funcione como una Cineteca Educativa Digital es una necesidad evidente. Esta herramienta tendría como propósito principal facilitar el acceso, la organización y el análisis de los cortometrajes producidos en la asignatura, clasificándolos bajo criterios temáticos, técnicos y narrativos. Así es como, a través de este entorno virtual se busca potenciar el uso didáctico de los materiales, fomentar procesos de investigación y reflexión crítica sobre las narrativas cinematográficas y fortalecer la apropiación de los estudiantes frente a estos procesos educativos.

Objetivos

Objetivo general

Diseñar un objeto virtual de aprendizaje que permita acceder, comparar e investigar sobre las narrativas cinematográficas presentes en los cortometrajes realizados en la asignatura de Cine de la Licenciatura en Tecnología de la Universidad Tecnológica de Pereira

Objetivos específicos

- Identificar patrones, tendencias y elementos recurrentes en los cortometrajes producidos en la asignatura de Cine de la Licenciatura en Tecnología de la Universidad Tecnológica de Pereira
- Clasificar una estructura lógica para la organización de los contenidos de los distintos cortometrajes visualizados en la asignatura de Cine de la Licenciatura en Tecnología de la Universidad Tecnológica de Pereira.
- Desarrollar un entorno virtual que almacena los cortometrajes de la asignatura de Cine de la Licenciatura en Tecnología de la Universidad Tecnológica de Pereira

CAPÍTULO 1

MARCO TEÓRICO

"el cine es uno más de los patrimonios que la sociedad contemporánea debe proteger, conservar, recuperar, investigar y difundir"

(Rodríguez Ortega, 2011, citado en Durán Manso, 2017, p. 11).

Enfoque pedagógico

La Cineteca Digital Educativa se fundamenta en el enfoque constructivista, seleccionado para orientar el diseño y funcionamiento del PPM. Este enfoque permite comprender que "El conocimiento se logra a través de la actuación sobre la realidad, experimentando con situaciones y objetos y, al mismo tiempo, transformándolos" (Araya, Alfaro y Andonegui, 2007, p. 77). De este modo, el conocimiento no se recibe pasivamente, sino que es construido activamente por el sujeto en interacción con su entorno y a partir de sus experiencias previas y la interacción con su entorno. Bajo esta orientación, el estudiante se convierte en el actor principal de su proceso de aprendizaje, donde puede desarrollar sus saberes mediante la exploración, la reflexión y la resolución de problemas.

Dentro de la Licenciatura en Tecnología de la Universidad Tecnológica de Pereira, el constructivismo es especialmente relevante, ya que promueve una formación que integra la idea de saber hacer con el saber pensar, en relación con los retos que plantea la sociedad del conocimiento. Este enfoque ayuda el desarrollo de competencias tecnológicas y comunicativas, necesarias para cualquier futuro licenciado que pueda desempeñarse de manera efectiva en contextos educativos mediados por tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

Al enfocarse más concretamente en la asignatura de Cine, el constructivismo permite concebir el proceso de creación audiovisual no solo como una práctica técnica, sino como una experiencia de aprendizaje significativa. "Para el constructivismo, el conocimiento es siempre una construcción que el sujeto realiza partiendo de los elementos de que dispone. [...]

No se limita a reflejar lo que está en el exterior" (Araya, Alfaro y Andonegui, 2007, p. 84). Es así, donde los estudiantes se enfrentan a desafíos creativos que exigen interpretación, análisis, toma de decisiones y trabajo colaborativo. En este sentido, la elaboración de cortometrajes se convierte en una estrategia didáctica que permite la construcción del sujeto por medio del estímulo del pensamiento narrativo, la expresión estética y la apropiación crítica de los medios.

El diseño de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) como Cineteca Educativa Digital responde a esta misma lógica constructivista. Este entorno busca facilitar el acceso a los productos audiovisuales elaborados por los estudiantes, donde se permite una revisión, análisis y comparación de los mismos, lo que contribuye a consolidar procesos formativos alrededor de la asignatura. Así mismo, la organización sistemática de los cortometrajes en el OVA favorece la generación de nuevas posibilidades pedagógicas, gracias a que se promueve el aprendizaje a partir de la observación de referentes cercanos, relevantes y contextualizados para los estudiantes de la Licenciatura en Tecnología.

En consecuencia, la Cineteca no solo funciona como repositorio de memoria audiovisual, sino como herramienta formativa que dinamiza la reflexión, el diálogo y la construcción colectiva de conocimiento. De esta manera, se fortalece la intencionalidad pedagógica de la asignatura, articulando la teoría con la práctica y fomentando en los estudiantes una actitud crítica, autónoma y creativa frente al cine como lenguaje y como herramienta didáctica.

Teoría de aprendizaje

La realización de la Cineteca Educativa Digital se fundamenta en una perspectiva que articula elementos del constructivismo con dos teorías de aprendizaje que fortalecen su pertinencia dentro del PPM: el conectivismo y el aprendizaje cooperativo. Esta combinación permite que la cineteca funcione como un recurso pedagógico que promueve procesos activos de exploración, análisis y reflexión, en coherencia con la intencionalidad del proyecto. De esta manera se reconoce tanto el valor de la interacción humana en el proceso de aprendizaje como el potencial que ofrecen las TIC para expandir las posibilidades pedagógicas. A través de esta propuesta educativa se vuelve un proceso que el alumno tiene la posibilidad de usar de forma intencional, como una herramienta para aprender significativamente (Díaz Barriga y Hernández, 1999, p. 12).

Desde el constructivismo, "al estudiar la interacción social y la construcción del conocimiento a través de los procesos interactivos, también puede considerarse como antecedente del aprendizaje cooperativo." (Martínez, 2019, p. 24), esto permite comprender que los procesos formativos se fortalecen cuando el estudiante cuenta con apoyos conceptuales que le permiten integrar lo nuevo con lo previamente aprendido; en esa línea. "El organizador previo tiende un puente cognitivo entre la información nueva y la previa. Hace más accesible y familiar el contenido, y permite elaborar una visión global y contextual" (Díaz Barriga y Hernández, 1999, p. 5). Estas posturas resaltan el valor del entorno social, del diálogo y del uso de herramientas simbólicas para la construcción conjunta del conocimiento. El cine, como mediador cultural, favorece la creación de significados

compartidos y posibilita escenarios donde los estudiantes interactúan, negocian sentidos y desarrollan procesos de apoyo mutuo que se conectan con los principios del aprendizaje cooperativo. En este contexto, la elaboración de cortometrajes en la asignatura de Cine se configura como una práctica dialógica y colaborativa, en la que los participantes intercambian ideas, toman decisiones conjuntas y expresan sus interpretaciones del mundo mediante el lenguaje cinematográfico y audiovisual.

La idea principal de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) que organiza, sistematiza y permite el análisis de dichas producciones es que se alinea con esta perspectiva, al constituirse en un espacio de convergencia que potencia la interacción entre los mismos estudiantes, facilita la retroalimentación crítica y promueve una cultura del cine, como un proceso más allá del consumo directo, sino más bien un proceso que se desarrolla en distintos espacios sobre las narrativas audiovisuales que en este caso son generadas en el aula. En otras palabras, "Proporcionar una adecuada organización a la información mejora su significatividad lógica y hace más probable el aprendizaje significativo" (Díaz Barriga y Hernández, 1999, p. 6).

Adicionalmente, esta propuesta incorpora principios del conectivismo, una teoría desarrollada por George Siemens y Stephen Downes, que responde más apropiadamente a los retos educativos de la era digital. Siendo relevante gracias a que "Muchos de los procesos manejados previamente por las teorías de aprendizaje [...] pueden ser ahora realizados, o apoyados, por la tecnología" (Siemens, 2004, p. 2). Desde esta perspectiva, el aprendizaje ocurre a través de la interacción con diversas fuentes y flujos de información distribuidos en múltiples nodos (personas, plataformas digitales, comunidades en línea, bases de datos, entre

otros), y que el conocimiento ya no es exclusivamente algo que habita en el individuo, sino que se distribuye a través de un ecosistema informacional. En ese sentido, la Cineteca Digital Educativa actúa como un recurso o nodo de acceso dentro de dicho ecosistema, facilitando la conexión del estudiante con contenidos significativos, ampliando sus fuentes de información y apoyando procesos de búsqueda, selección y análisis que son coherentes con los planteamientos conectivistas.

Desde esta perspectiva, el OVA no es solo un espacio para almacenar cortometrajes, sino que se configura como un entorno digital que facilita procesos de aprendizaje en múltiples niveles. Permite que los estudiantes establezcan relaciones entre distintas narrativas, accedan a conocimientos según sus propias necesidades y participen activamente en la construcción de significados a partir de sus intereses y trayectorias. Este proceso se articula, además, con los principios del aprendizaje cooperativo, en la medida en que las producciones de cohortes anteriores se convierten en recursos formativos que benefician a los nuevos estudiantes, generando una dinámica de colaboración intergeneracional donde el aporte de unos fortalece el aprendizaje de otros. Tal como plantea Siemens (2004), “el conocimiento puede residir fuera de nosotros (al interior de una organización o una base de datos)... y las conexiones que nos permiten aprender más tienen mayor importancia que nuestro estado actual de conocimiento” (p. 7).

Es así como el conectivismo también resalta la importancia de desarrollar habilidades para filtrar, analizar, contrastar y recombinar información, competencias que son fundamentales en la era del conocimiento y que se ven fortalecidas al incorporar un entorno digital flexible, interactivo y accesible como el que se propone dentro de este proyecto, y por

esto es que se vuelve relevante lo dicho por Siemens (2004, p. 10): “La tubería es más importante que su contenido. Nuestra habilidad para aprender lo que necesitamos mañana es más importante que lo que sabemos hoy.”

TIC y educación

En el contexto educativo de la actualidad, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se han consolidado como un componente esencial para la transformación de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Más allá de una función instrumental, las TIC permiten la creación de nuevas dinámicas dentro de la pedagogía, facilitar el acceso a la información, fomentar la interactividad, promover el trabajo colaborativo y permitir el desarrollo de competencias digitales, comunicativas y críticas en los estudiantes.

El uso adecuado y efectivo de las TIC en los escenarios educativos no se puede limitar al uso de herramientas digitales, sino que debe implicar un rediseño de las prácticas docentes en función de los nuevos entornos y lógicas. Con base a esta idea, su incorporación debe estar orientada por propuestas pedagógicas claras y responder a necesidades específicas del contexto de aprendizaje. En el caso particular de la Licenciatura en Tecnología y específicamente de la asignatura de Cine, el uso de TIC es intrínseco y permite potenciar el aprendizaje a partir de medios audiovisuales, ampliar las posibilidades de producción y análisis de contenidos, y fortalecer los vínculos entre teoría, práctica y creatividad. Por eso es que “Los OVAs han adquirido especial trascendencia e importancia [...] al conectar los

procesos educativos con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), permitiendo el acceso abierto, la reutilización y el trabajo en red" (Cabrera-Medina, Sánchez-Medina y Rojas-Rojas, 2016, p. 6).

Por esta misma razón, la cineteca se propone como un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA), basado en el diseño y la implementación de este como una estrategia apropiada para enfrentar una problemática concreta: la dispersión, informalidad y escasa visibilidad de los cortometrajes realizados por los estudiantes dentro de la asignatura. Entendiendo cómo "Los Objetos Virtuales de Aprendizaje 'OVAs', permiten la generación de conceptos y estructuras de pensamiento desde el desarrollo de actividades propuestas por la institución educativa sobre un área específica de conocimiento" (Cabrera-Medina, Sánchez-Medina y Rojas-Rojas, 2016, p. 4). y además permite que la información sea utilizada, distribuida y adaptada en diversos contextos educativos. Así es como se puede entender que el propósito es facilitar el acceso autónomo y significativo al conocimiento, promoviendo experiencias de aprendizaje mediadas por tecnología.

Como se ha propuesto, el OVA funcionará como una Cineteca Educativa Digital, diseñada para almacenar, organizar, visualizar y analizar los cortometrajes estudiantiles. Esta plataforma no será únicamente un repositorio de archivos, sino un entorno interactivo en el cual los usuarios (la comunidad universitaria como estudiantes, docentes e investigadores) podrán explorar los productos audiovisuales de manera clasificada (según unos criterios temáticos, técnicos y narrativos), comparar enfoques y estilos, y participar en procesos reflexivos sobre la evolución de las narrativas en el aula.

De esta forma, se podría sintetizar la implementación de este OVA bajo tres dimensiones clave del uso pedagógico de las TIC:

- Acceso y visibilidad: Garantiza la disponibilidad permanente de los cortometrajes como insumo para la consulta, el análisis crítico y la inspiración de nuevas producciones.
- Interactividad y navegación no lineal: Los usuarios pueden explorar libremente los contenidos, establecer relaciones, elegir recorridos personalizados y construir conocimiento de forma activa. Como proponen Cabrera-Medina, Sánchez-Medina y Rojas-Rojas, "El trabajo con OVAs dentro o fuera del aula propicia la educación inclusiva, permitiendo al estudiante aprender a su propio ritmo, en cualquier lugar y momento, con acceso a recursos digitales estructurados y reutilizables" (2016, p. 6).
- Reflexión crítica: El entorno promueve la evaluación entre pares, el análisis de decisiones cinematográficas, estéticas y técnicas, además de la autorregulación del aprendizaje.

Es así como "El uso de OVAs [...] complementa, apoya o media el proceso de enseñanza, agiliza procesos administrativos y de gestión del conocimiento, y facilita la comunicación con los estudiantes y entre pares" (Cabrera-Medina, Sánchez-Medina y Rojas-Rojas, 2016, p. 9). Debido a esto, el uso de las TIC a través de un OVA en este proyecto no se concibe como un fin en sí mismo, sino como un medio pedagógico al servicio del aprendizaje significativo, la investigación formativa y la consolidación de una cultura audiovisual dentro de la Licenciatura en Tecnología. Esta propuesta responde a los desafíos de la educación en la era digital, alineándose con las competencias del siglo XXI y

fortaleciendo el perfil profesional de los futuros licenciados, a través de la idea de que. “El uso de esta herramienta digital complementaria a la práctica docente [...] permitió elevar el nivel académico de los estudiantes [...] lo cual se vio reflejado en el cambio de actitud, rendimiento académico, presentación de trabajos y desarrollo de competencias científicas” (Cabrera-Medina, Sánchez-Medina y Rojas-Rojas, 2016, p. 9).

Ambiente de aprendizaje

El ambiente de aprendizaje es un componente fundamental en el diseño de cualquier propuesta pedagógica, ya que determina las condiciones físicas, sociales y tecnológicas en las que se desarrollan los procesos educativos. Tomando en cuenta que “Los ambientes virtuales de aprendizaje permiten que hoy en día, Internet sea visto como el salón universal de clases, entendido como un ámbito cultural de comunicación donde la educación se abre al mundo de lo posible, de lo imaginario y no solamente de lo real” (Paredes Daza y Sanabria Becerra, 2015, p. 153). Se convierte esta en la razón principal de porque el ambiente de aprendizaje aquí propuesto se configura como un entorno virtual, en el cual convergen recursos digitales, interacciones humanas y contenidos organizados pedagógicamente para facilitar el desarrollo de competencias en torno a los contenidos desarrollados en la asignatura y las narrativas audiovisuales inherentes dentro del cine.

El Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) que se propone tiene como eje central un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) diseñado bajo principios de usabilidad, accesibilidad y navegabilidad. Este espacio se constituye en un entorno pedagógico dinámico, en el que los usuarios pueden explorar, comparar, analizar y reflexionar sobre las producciones

audiovisuales generadas a lo largo del desarrollo de la asignatura de Cine. De esta manera, el ambiente virtual de aprendizaje es una extensión del aula que rompe con las limitaciones temporales y espaciales de la educación presencial, brindando oportunidades continuas de aprendizaje y participación.

El Ambiente Virtual de Aprendizaje propuesto se caracteriza por:

1. Organización estructurada del contenido: Los cortometrajes estarán clasificados según criterios temáticos, técnicos y narrativos, lo que facilita su consulta y permite establecer relaciones entre distintas producciones, promoviendo el pensamiento comparativo y analítico.
2. Interactividad y autonomía: El diseño del OVA permite que el estudiante decida qué contenidos explorar, en qué orden y con qué profundidad, fomentando la autonomía, la autorregulación y la construcción activa del conocimiento.
3. Accesibilidad y disponibilidad: Al tratarse de un entorno digital, habrá disponibilidad de forma asincrónica, permitiendo a los estudiantes acceder a los contenidos en cualquier momento y desde diferentes dispositivos, lo cual contribuye a la inclusión y a la equidad en el acceso a los recursos educativos.
4. Espacios para la interacción y retroalimentación: El OVA podrá incluir mecanismos para el comentario, la valoración o la discusión de los cortometrajes, fortaleciendo la dimensión social del aprendizaje y fomentando la crítica constructiva entre pares.

En consonancia con las demandas de la educación dentro de una era contemporánea mediada por TIC, se puede comprender como “Todo ambiente de aprendizaje será

transformado o modificado por quien aprende y de quien se aprende, porque el ambiente de aprendizaje no es algo estático, no es fijo y está en constante cambio" (Paredes Daza y Sanabria Becerra, 2015, p. 152). Es gracias a esto que el ambiente virtual promueve una experiencia formativa activa, contextualizada y colaborativa. Se convierte así en un escenario propicio para la articulación entre teoría y práctica, entre creación y análisis, entre el saber y el saber hacer.

"Uno de los objetivos de estas experiencias formativas es crear comunidades de aprendizaje, para lo cual se requiere de una participación con los demás en una construcción colaborativa". (Silva y Gros, 2007, p. 24). Por esto se puede decir que el AVA que acá se plantea no solo responde a una necesidad técnica o administrativa de sistematización, sino que constituye una apuesta pedagógica por transformar la forma en que los estudiantes se relacionan con sus propias creaciones, con el conocimiento audiovisual y con su proceso de formación. Al disponer de un espacio donde se pueden consultar producciones de distintas cohortes, comparar enfoques narrativos, reconocer decisiones técnicas y analizar intenciones expresivas, el estudiante se inserta en una dinámica colectiva de intercambio y crecimiento mutuo.

Así, el AVA se convierte en un mediador que promueve el aprendizaje cooperativo, pues posibilita que los aportes de quienes ya cursaron la asignatura sirvan como guía, referencia e inspiración para quienes recién ingresan. "A través de espacios de trabajo común que permite la interacción entre los participantes y tutores, elemento clave en la procesos educativos enmarcadas en la construcción social de conocimiento." (Silva y Gros, 2007, p. 84) Al mismo tiempo, favorece que los estudiantes se reconozcan como parte de una comunidad académica que construye conocimiento de manera acumulativa, donde cada obra

audiovisual no solo expresa una visión individual, sino que también alimenta un acervo común que fortalece la comprensión del lenguaje cinematográfico y el desarrollo de competencias profesionales en el campo de la tecnología educativa.

Teorías de la Comunicación Educativa

La comunicación en los procesos educativos va más allá de la simple transmisión de información: se constituye como un acto pedagógico que da forma a las relaciones entre docentes, estudiantes, contenidos y medios. Paredes Daza y Sanabria Becerra expresa que "Cuando se habla de ambientes virtuales de aprendizaje encontramos: elementos de orden comunicativo [...] sujetos que crean y transforman ese ámbito; y un lenguaje (hipertextual, hipermedial, no secuencial) rico simbólicamente" (2015, p. 153). En otras palabras, la comunicación y la educación se convierten en un proceso fundamental, principalmente dialógico, mediado y significativo, que se nutre tanto de la interacción humana como de las posibilidades expresivas de las tecnologías.

Este proyecto se apoya en los postulados de las teorías interactivas de la comunicación, gracias a que "La comunicación es entendida como un proceso social, relacional e intencional, que genera una construcción compartida de significados, donde emisor y receptor asumen roles activos" (Ladino Marín, 2017, p. 10). Se reconoce que los actores es por lo menos un proceso bidireccional, cargado de intenciones, interpretaciones y construcciones simbólicas de ambas partes. Desde esta perspectiva, el lenguaje audiovisual, que se desarrolla y pone en práctica dentro del proceso formativo de la asignatura de Cine, se

concibe entonces como un medio de comunicación inminente que favorece la construcción de significados propios dentro de este ámbito, "esas películas producto de sus experiencias, pensamientos, percepciones, llegando a crear mundos imaginarios con un lenguaje narrativo" (Ratero, Á. N., 2024, p. 2).

El OVA que se diseña dentro de este proyecto se convierte así en un espacio que posibilita la comunicación, integra diversos canales, códigos y formatos (imagen, sonido, texto, video), potenciando la alfabetización en medios de comunicación. Este entorno propicia interacciones significativas entre los usuarios, viendo como "La comunicación se comprende como el ponerse en acuerdo con el otro; mediante el cual compartimos con otros seres humanos de distintos rasgos culturales, generando así el desarrollo en comunidad" (Ladino Marín, 2017, p. 7). generando así una retroalimentación entre pares, la comparación de discursos narrativos y la reflexión sobre los procesos de producción audiovisual.

Por otro lado, también se debe reconocer que las TIC transforman los flujos de información y los modelos tradicionales de enseñanza. Es decir, El OVA propuesto sugiere romper con la idea básica de un emisor único (docente) y habilita redes de comunicación entre los mismos estudiantes, más allá de distancia física o temporal, donde se puede participar activamente como productores, críticos y curadores de contenido. Este enfoque ayuda con la interacción y como el *feedback* son esenciales para el aprendizaje.

Además, la propuesta se vincula con la teoría de la comunicación dialógica de Paulo Freire, "Frente a los modelos educativos/comunicativos tradicionales, Freire postula una educación de doble flujo, crítica y liberadora, que permita al individuo salir del silencio,

‘pronunciar’ su propio mundo y, por medio del conocimiento que genera la palabra, desarrollarse plenamente como ser humano” (Barranquero, 2010, p. 6). En este sentido, el OVA no solo permite visibilizar las voces de los estudiantes a través de sus obras audiovisuales, sino que también habilita la construcción colectiva de espacios para la transformación.

En otras palabras, el presente proyecto asume la comunicación como un proceso integral en la educación dado que articula medios, sentidos y relaciones humanas. A través del uso intencionado del lenguaje audiovisual y la implementación de un entorno virtual interactivo, se busca enriquecer la experiencia formativa, fortalecer el pensamiento crítico y promover una cultura pedagógica basada en el diálogo, la creación y la mediación tecnológica.

Contenido específico

Como acto simbólico y de reconocimiento institucional, la Cineteca Educativa Digital diseñada será nombrada como “Cineteca Fernando Maldonado”, en homenaje al primer profesor de la asignatura de Cine dentro de la Licenciatura y de la Universidad Tecnológica de Pereira. Al tomar este nombre, se quiere potenciar la idea de la importancia de la preservación de la memoria audiovisual, de quien sembró las bases de la cultura filmográfica en el programa, y además, consolidar una identidad pedagógica en torno al archivo digital, resaltando las dimensiones históricas, afectivas y formativas.

Por otra parte, la Cineteca enmarca los saberes propios de la Licenciatura en Tecnología, donde se busca formar profesionales con capacidades para integrar herramientas tecnológicas, recursos comunicativos y enfoques pedagógicos en diversos contextos educativos. En este sentido, se articulan conocimientos de producción audiovisual, diseño instruccional, informática educativa y pensamiento pedagógico crítico, aplicados a una problemática real dentro del desarrollo de la asignatura de Cine. Haciendo énfasis en que“El cine representa y construye la personalidad, el pasado y la historia de una sociedad, adquiriendo un valor documental que es necesario analizar y preservar” (Durán Manso, 2017, p. 7).

El componente fundamental del proyecto es la Cineteca Educativa Digital, concebida como un OVA, organiza y da sentido formativo a los cortometrajes realizados por los estudiantes. Gracias a que“La digitalización de las filmotecas es una oportunidad para difundir miradas múltiples de nuestra realidad y para promover la conservación del patrimonio fílmico que formará en un futuro la construcción de una memoria colectiva audiovisual nacional” (Mancilla Carrillo, 2020, p. 7). Esta cineteca se configura como un entorno digital estructurado, que no solo propone disponer de los videos creados por los estudiantes, sino que también, apunta a que los productos audiovisuales se clasifican, contextualizan y sean representados bajo criterios pedagógicos claros, permitiendo su uso como recurso didáctico, herramienta de análisis, evidencia de los procesos de aprendizaje y una herramienta para construir y preservar las realidades expresadas dentro de las narrativas desarrolladas, que hacen parte de la historia de la Licenciatura e incluso de la ciudad de Pereira.

Desde la mirada más instrumental, se contempla el desarrollo de una interfaz organizada y accesible, que permita la navegación por los contenidos a partir de criterios temáticos, técnicos y narrativos. Esta estructuración responde a principios pedagógicos ya que facilitan el aprendizaje autónomo y significativo, ya que. “Las filmotecas digitales contribuyen a la formación de estudiantes de comunicación o realizadores audiovisuales. Asimismo, incentivan a investigadores y cinéfilos a conocer parte de la historia de una sociedad y la pluralidad cultural” (Mancilla Carrillo, 2020, p. 8).

En cuanto a la producción audiovisual dentro de un marco educativo, se reconocen los cortometrajes más allá como un producto final, sino que por el contrario es una muestra de los procesos formativos que integran habilidades técnicas, audiovisuales y narrativas. Sin lugar a duda, es así como el proyecto permite visibilizar estos procesos y ponerlos al servicio del aprendizaje colectivo, facilitando la comparación de estilos, el análisis crítico y la generación de nuevas propuestas narrativas, ya que “El cine se comunica, se aprende, se interioriza, se vive y se siente. Lo necesitamos para saber quiénes somos, para saber qué somos” (Álvarez Domínguez, 2016, citado en Durán Manso, 2017, p. 30) y en el caso de los estudiantes, para demostrar que se sabe, que se educa y cómo se relaciona con los contextos.

Desde la informática educativa, el proyecto implica el manejo de herramientas digitales para la organización de contenidos, la administración de plataformas en línea y el análisis de recursos multimedia. El diseño e implementación del OVA considera principios de accesibilidad, navegación intuitiva, compatibilidad entre dispositivos y sostenibilidad tecnológica, en coherencia con los objetivos de formación de la Licenciatura en Tecnología.

Además, “el cine o la imagen son un recurso didáctico imprescindible para enriquecer en los alumnos competencias de comunicación, de reflexión, de diálogo permanente y, sobre todo, de espíritu crítico” (Marcos. R., 2010, p. 6), abriendo así el desarrollo de competencias transversales como la alfabetización mediática, la comunicación crítica, la colaboración en red y el análisis de discursos visuales, todos ellos componentes esenciales en la formación de un educador en torno a la tecnología. Cada una de estas competencias se ve fortalecida a partir del uso sistemático y pedagógico de la Cineteca Educativa Digital. En primer lugar, la alfabetización mediática se potencia cuando los estudiantes exploran, comparan y evalúan producciones audiovisuales de distintas cohortes, lo que les permite comprender cómo se construyen los mensajes, qué decisiones técnicas intervienen en ellos y cuáles son las intenciones comunicativas implícitas. Por su parte, la comunicación crítica se desarrolla al analizar los cortometrajes desde perspectivas éticas, expresivas y narrativas, generando espacios de reflexión argumentada que invitan a cuestionar representaciones, identificar las diferentes expresiones artísticas personales y grupales y reconocer la responsabilidad del creador audiovisual.

La colaboración en red, entendida desde una lógica cooperativa, se promueve cuando los estudiantes utilizan la cineteca para apoyarse en el trabajo de compañeros de semestres anteriores, construyendo alrededor de sus aciertos y aprendizajes. Este intercambio indirecto constituye una forma de cooperación académica que enriquece el proceso formativo y facilita la construcción conjunta del conocimiento. Finalmente, el análisis de discursos visuales se ve fortalecido porque la cineteca proporciona un corpus amplio y variado de obras que permiten al estudiante identificar elementos simbólicos, estructuras narrativas, decisiones estéticas y modos de representación. Este ejercicio analítico contribuye al desarrollo de una mirada

profesional capaz de interpretar críticamente el lenguaje audiovisual y de aplicarlo posteriormente en su propio ejercicio pedagógico.

Es decir, dentro de esta propuesta se responde a la necesidad de integrar las dimensiones tecnológicas, comunicativas y pedagógicas de la Licenciatura en Tecnología. La Cineteca Educativa Digital organiza la memoria audiovisual del aula, habilita nuevas formas de enseñar, aprender y reflexionar, contribuyendo a consolidar una cultura pedagógica interdisciplinaria, crítica y creativa para y con el cine y la tecnología.

Espacios en el cine: Resulta pertinente incorporar los conceptos que aporta Éric Rohmer, cineasta y teórico francés cuya obra permite profundizar en la comprensión del lenguaje cinematográfico desde una mirada más completa e integral. La relevancia de Rohmer para la cineteca radica en que ofrece un marco analítico al estudio de los cortometrajes producidos en la asignatura de Cine. Su planteamiento dentro de este proyecto se centra en tres espacios fundamentales: fílmico, arquitectónico y pictórico.

Rohmer sostiene que toda obra cinematográfica es la interacción de múltiples niveles de significación que coexisten en la imagen. “Cuando se habla, sin embargo, de espacio fílmico: ‘… no se trata del espacio filmado como el espectador se imagina, sino de un espacio virtual reconstituido en su espíritu, con la ayuda de los elementos fragmentarios que el filme ha suministrado’.” (Heredero y Santamarina, 2011, p.36). Por ende, el espacio fílmico corresponde al conjunto de decisiones propiamente cinematográficas: encuadres, movimientos de cámara, ritmo, montaje, continuidad y la relación entre planos. En el

contexto de la cineteca, este espacio permite analizar cómo los estudiantes resuelven la puesta en escena, qué recursos técnicos utilizan y de qué manera construyen sentido a través del lenguaje audiovisual.

El espacio arquitectónico, por su parte, se relaciona con el entorno físico donde transcurre la acción: escenarios, locaciones, disposición de objetos, uso del espacio profundo o plano, y la manera en que los cuerpos se mueven dentro de ese espacio. En otras palabras, lo que constituye la arquitectura es jugar con los volúmenes y el espacio (Heredero y Santamarina, 2011, p.35). Rohmer entiende la arquitectura no solo como fondo, sino como un elemento que dialoga con la narrativa y condiciona las acciones. Para este proyecto, este espacio es clave porque los cortometrajes estudiantiles suelen desarrollarse en entornos cotidianos que revelan decisiones expresivas sobre cómo habitar y representar esos lugares.

Finalmente, el espacio pictórico se refiere a la dimensión estética de la imagen: composición, color, iluminación, contraste, texturas y atmósferas visuales. Rohmer lo vincula con la tradición de la pintura, donde lo constitutivo de ésta (dicho de forma sencilla) es trabajar con las formas y los colores (Heredero y Santamarina, 2011, p.35). Entendiendo el plano cinematográfico como una superficie donde convergen armonías cromáticas y relaciones visuales que evocan emociones y sentidos. Este espacio permite evaluar cómo los estudiantes trabajan la luz, el color, los encuadres o la intención estética, aspectos fundamentales para el análisis audiovisual dentro de la cineteca.

CAPÍTULO 2

METODOLOGÍA

"La preservación del patrimonio audiovisual ayuda a la reconstrucción del pasado y a la formación de la identidad nacional. Es por esto que es fundamental reconstruirla, protegerla y difundirla"

(Díaz, 2014, citado en Mancilla Carrillo, 2020, p. 7).

Estrategias de la Propuesta

La estrategia metodológica para la realización de la Cineteca Educativa Digital se fundamenta en un enfoque cualitativo de tipo exploratorio, orientado a identificar, organizar y transformar un conjunto de productos audiovisuales dispersos en un entorno de aprendizaje, accesible y contextualizado. Esta estrategia parte de una problemática real dentro de la Licenciatura en Tecnología y plantea una solución pedagógica mediada por TIC que responde a necesidades concretas de sistematización, visibilidad y aprovechamiento didáctico del material producido en la asignatura de Cine. Es así como, el proyecto se estructura en cinco etapas que ayudan a avanzar en la recuperación de la memoria audiovisual hasta la creación y publicación de una cineteca digital organizada como Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA).

Cada una de estas etapas y acciones visualizadas en la Figura 1, se vinculan directamente con los objetivos del proyecto y responde a una lógica de desarrollo progresivo que articula la tecnología con la pedagogía, la comunicación con la sistematización, y la producción audiovisual con el aprendizaje significativo. La estrategia general se orienta, por tanto, a potenciar el valor formativo de los productos creados por los estudiantes, transformándolos en recursos activos dentro de un entorno digital con intencionalidad pedagógica.

Figura 1

Estrategia de implementación por etapas de la Cineteca

Fuente: (elaboración propia, 2025)

Plan de Acción

El desarrollo de este Proyecto Pedagógico Mediatizado se estructura en cinco fases que articulan los objetivos específicos con acciones concretas, orientadas a consolidar una cineteca educativa digital como Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA). Cada fase responde a una necesidad detectada en el diagnóstico inicial y se proyecta como un paso estratégico en la transformación del archivo audiovisual disperso en un entorno de aprendizaje sistemático, accesible y con valor pedagógico.

Fase 1: Diagnóstico y recopilación de materiales audiovisuales

El punto de partida del proyecto consiste en la búsqueda, localización y recolección de todos los cortometrajes realizados por estudiantes en la asignatura de Cine de la Licenciatura en Tecnología. Para ello, se tomarán los archivos físicos que han sido entregados a lo largo de los semestres, dentro de la asignatura y que no han sido formalmente organizados y digitalizados. Cada cortometraje será registrado en una tabla de seguimiento con información básica: título, participantes, semestre, año, duración. Esta sistematización inicial permitirá identificar duplicados y problemas iniciales, además de visualizar la cantidad de recursos con los que la Facultad cuenta.

Fase 2: Digitalización, curaduría y almacenamiento en la nube

Una vez recopilados los materiales, se realizará una curaduría técnica básica para verificar la integridad de los archivos, mejorar su calidad cuando sea necesario y organizar su almacenamiento en una plataforma de video estable como YouTube o Vimeo. Gracias a que se puede observar como "YouTube implicó una nueva forma de acercarse a material fílmico clásico, documental y de películas especializadas en diversos temas, lo que facilitó nuevas formas de circulación y de ver películas" (Curtis, 2017, p. 23). Además, en el proceso de escoger una plataforma como YouTube o Vimeo, se tiene en cuenta los derechos de autor de los contenidos que se encuentran en los cortometrajes, además de la accesibilidad y estabilidad que las mismas plataformas aportan. Dado estos criterios, el proceso primero se desarrollará en YouTube, ya que es una plataforma más amena, conocida y destacada entre los estudiantes; si dentro de esta parte del proceso se encuentra algún inconveniente con los derechos de autor o la plataforma en sí mismo, se utilizará Vimeo como plataforma secundaria y de respaldo.

Durante esta fase, cada video se renombrará con criterios uniformes y se acompañará de una descripción básica que incluya datos como sinopsis, participantes y contexto de realización. Se generarán enlaces únicos para cada video, que serán la base para su integración en el entorno web.

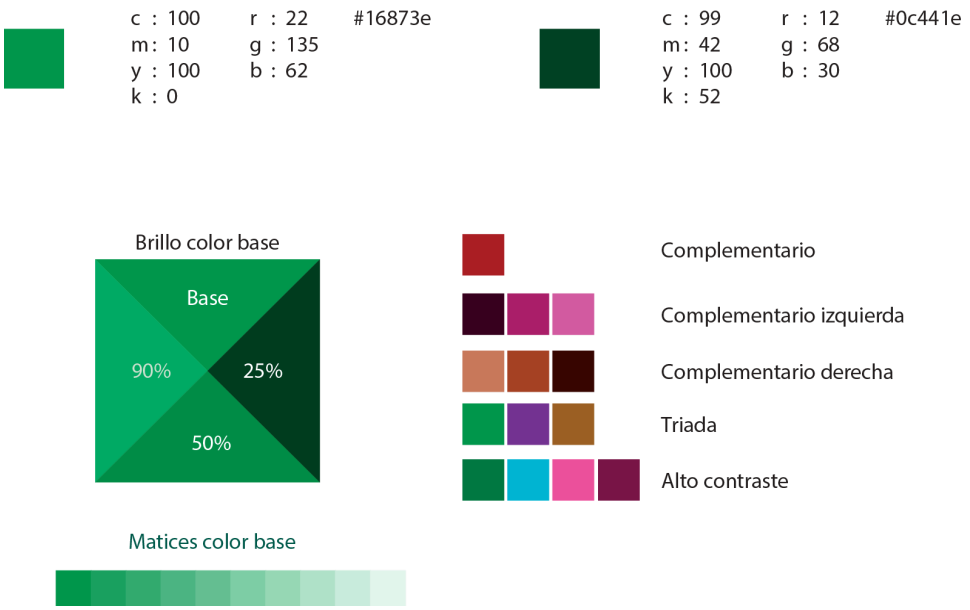
Fase 3: Diseño y desarrollo del entorno digital (OVA – Cineteca Educativa)

Para el desarrollo de la página web, y la estructura gráfica de ésta, lo primero que se tuvo en cuenta, fueron los colores designados por el manual de marca de la UTP para la

Facultada de Ciencias de la Educación, los cuales se pueden apreciar de manera más exacta en la Figura 2

Figura 2

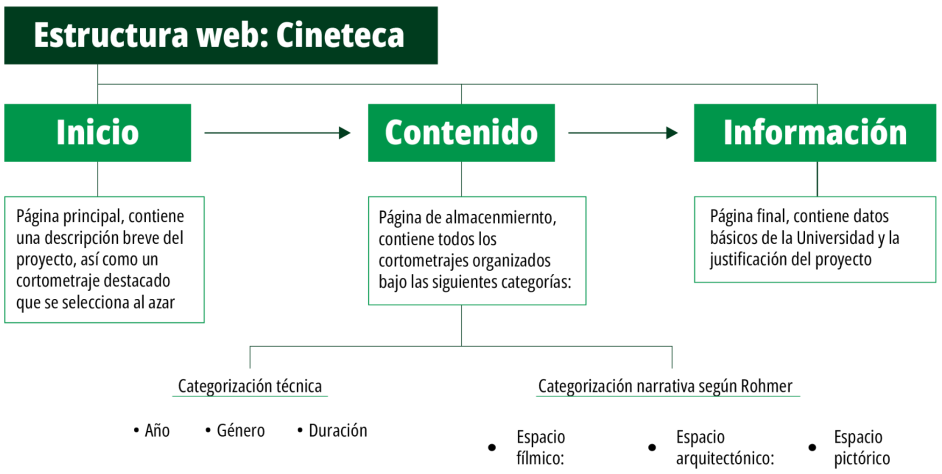
Esquema de colores de la Facultad de Ciencias de la Educación



Fuente: (elaboración propia, basado en el Manual de Marca de la UTP, 2025)

Figura 3

Estructura de la página web de la Cineteca Fernando Maldonado



Fuente: (elaboración propia, 2025)

Con los materiales ya alojados en alguna de las plataformas, se procederá a diseñar la página web, con el uso de HTML y Javascript y para luego ser publicada en por medio de las aplicaciones gratuitas GitHub y Vercel, que funcionará como contenedor principal del OVA. GitHub es usado debido a que permite almacenar distintos archivos de HTML y Javascript, que son los lenguajes de marcado y programación usados para cualquier tipo de página web, y por otro lado, Vercel es una aplicación que permite publicar los archivos que se contienen dentro de GitHub. Por otra parte, con HTML y Javascript se construirá un entorno con una estructura jerárquica clara que facilite la navegación por parte de estudiantes, docentes e investigadores interesados. Además de que la estructura del OVA será escalable, permitiendo su actualización semestral con nuevas producciones. El sitio web también va a manejar la lógica visual propuesta por la Universidad Tecnológica de Pereira, más específicamente, la colorimetría que fue asignada para la Facultad de Ciencias de la Educación.

Como se muestra en la Figura 3, El sitio incluirá:

- Inicio: Un menú principal con una introducción al proyecto y una película presentada y seleccionada aleatoriamente
- Contenido: Secciones para cada cortometraje, con video embebido, ficha técnica, sinopsis y metadatos. Además de su clasificación categórica.
- Información: Página con el contexto del proyecto y su valor pedagógico, además de la inclusión de archivos y documentación relacionada a éste.

Fase 4: Clasificación técnica y narrativa

En esta fase se aplicará una doble clasificación a cada cortometraje: (a.) Clasificación básica que incluye fecha de producción, género narrativo, duración, autoría, entre otros; (b.) y clasificación narrativa especializada: basada en los espacios narrativos propuestos por Éric Rohmer (espacio fílmico, arquitectónico y pictórico).

Es relevante incluir la clasificación de películas según los tipos de espacio cinematográfico en una cineteca ya que crea una identidad única dentro de la Cineteca, que permite una organización más profunda y crítica del acervo audiovisual, y al mismo tiempo, favorece una experiencia más rica y significativa para los navegadores de la página. Esta perspectiva, inspirada en la teoría de Eric Rohmer, permite identificar el modo en que el cine configura y transforma la realidad a través de la representación del espacio.

"Al comienzo de su estudio se encarga de precisar que el término «espacio» puede designar tres nociones diferentes: el espacio pictórico, el espacio arquitectónico y el espacio fílmico." (Heredero y Santamarina, 2011, p. 35) y por ende, utilizar esta categoría como criterio de clasificación facilita el análisis estético y semiótico de las obras, visibiliza las intenciones del autor y hace que se pueda lograr una lectura más activa por parte del público, fortaleciendo así la dimensión formativa, reflexiva y cultural de una cineteca. En este marco, se va utilizar parte de la teoría de Rohmer, haciendo énfasis en los siguientes espacios:

- **Espacio fílmico**: Construido a través del montaje, la cámara y el encuadre; es un espacio perceptivo que no replica la realidad, sino que la interpreta.

- **Espacio arquitectónico**: el entorno físico real en el que se filma (ciudades, interiores, naturaleza), que puede tener un valor narrativo, simbólico o expresivo.
- **Espacio pictórico o escénico**: aquellos espacios que remiten a otras artes como la pintura o el teatro, con composiciones planas, frontales o estilizadas.

Para la clasificación dentro de estos espacios, se buscará entre los cortometrajes, los más destacados de cada uno de ellos, siendo estos los que se podrán encontrar dentro de la cineteca, al seleccionar la clasificación dentro de los filtros. Posteriormente, los espacios van a tener unas subcategorías, para permitir un desarrollo más profundo del análisis, esto se logrará clasificando cada cortometraje con los siguientes criterios:

Naturaleza del espacio Fílmico

- **Onírico**: El cortometraje presenta un ambiente de sueño, irrealidad o fantasía. Puede tener lógica fragmentada, imágenes poéticas, o simular una ensoñación.
- **Discontinuo**: La narrativa rompe la continuidad espacio-temporal (saltos bruscos, escenas fuera de orden, rupturas de lugar sin justificación realista).
- **Simbólico**: Los espacios representan ideas o emociones más allá de su función física. Un cuarto cerrado puede simbolizar encierro emocional, por ejemplo.
- **Digital**: El escenario es generado por medios digitales o representa entornos virtuales, simulaciones o espacios de videojuego.
- **Psicológico**: El espacio refleja el estado mental o emocional del personaje (lugares distorsionados, inquietantes o subjetivos).
- **Abstracto**: No hay referencias claras a lugares reales o reconocibles. Se trabaja con formas, luces, colores o estructuras no figurativas.

Naturaleza del espacio Arquitectónico

- **Urbano**: Ambientado en ciudades, calles, edificios o entornos metropolitanos que influyen en el relato.
- **Rural**: Ambientado en el campo, zonas alejadas de lo urbano, con énfasis en naturaleza, paisajes, o vida campesina.
- **Doméstico**: Espacios interiores de la vida cotidiana: casas, habitaciones, cocinas, etc., que permiten explorar lo íntimo.
- **Institucional**: Espacios de autoridad o servicio: universidades, hospitales, iglesias, oficinas públicas, cárceles, etc.

Fase 5: Publicación y validación del OVA

La última etapa del proyecto contempla la publicación oficial de la Cineteca Educativa Digital Fernando Maldonado y su habilitación en línea como Objeto Virtual de Aprendizaje. Esta fase implica garantizar que el entorno digital cumpla con los criterios de funcionamiento, accesibilidad y coherencia pedagógica definidos durante el proceso de diseño. Para ello, se realizarán pruebas internas de navegación, verificación de enlaces, revisión de la estructura categórica y comprobación de la correcta visualización de los cortometrajes.

Finalmente, se contempla la puesta en línea definitiva del OVA, asegurando su disponibilidad continua y estable. Este proceso incluye establecer las pautas de actualización para futuros semestres y dejar consolidado un mecanismo de mantenimiento que permita integrar nuevas producciones audiovisuales dentro de la cineteca sin alterar la coherencia del sistema. Con ello, se garantiza que la Cineteca Fernando Maldonado pueda ser utilizada de

manera inmediata y sostenible dentro de la dinámica académica de la Licenciatura en Tecnología.

Instrumentos

> "Toda acción o programa de desarrollo implica una forma de entender la comunicación, y cualquier proceso comunicativo está conectado a su vez a un tipo de transformación" (Barranquero, 2010, p. 1).

Para llevar a cabo la implementación del proyecto y hacer seguimiento a cada una de sus fases, se utilizarán los siguientes instrumentos técnicos, pedagógicos y logísticos:

- **Registro de recopilación de materiales**: tabla en hoja de cálculo para sistematizar la información básica de cada cortometraje (título, autor, año, fuente, duración, formato, estado del archivo).
- **Ficha técnica y pedagógica**: plantilla estandarizada que acompañará cada cortometraje en el OVA, incluyendo sinopsis, equipo realizador, criterios de clasificación, tipo de espacio (según Éric Rohmer) y observaciones para análisis narrativo.
- **Formulario de retroalimentación**: instrumento en línea (tipo Google Forms) para recoger opiniones de estudiantes y docentes sobre la funcionalidad, utilidad y experiencia de navegación del OVA una vez esté publicado.
- **Bitácora de implementación**: documento digital que recopilará las decisiones tomadas, los avances por fases y las dificultades encontradas durante el desarrollo del proyecto.

- **Computador personal**: herramienta esencial para la edición, curaduría, clasificación, desarrollo del OVA y administración del sitio web.
- **Conexión estable a Internet**: necesaria para subir contenidos a plataformas como YouTube/Vimeo, construir y mantener el sitio WordPress, y realizar formularios de retroalimentación.
- **Software de ofimática y diseño**: como hojas de cálculo, procesadores de texto y, eventualmente, herramientas de diseño web o edición de imagen para la construcción visual del OVA.
- **Plataforma de alojamiento audiovisual**: cuenta en YouTube o Vimeo como espacio donde se almacenarán los cortometrajes de forma organizada y accesible.
- **Servidor o hosting para el sitio web**: para alojar el OVA en línea y garantizar su accesibilidad permanente desde diferentes dispositivos.

Aplicación

Uso de la Cineteca

Para el uso de la página web de la Cineteca Educativa Digital Fernando Maldonado, se puede ingresar a través del siguiente link: cinetecautp.vercel.app. Lo primero que se puede apreciar es la barra de navegación. Esta incluye tres opciones principales: *Inicio, Repertorio* e *Información* (figura 4), que funcionan como el eje central para desplazarse por el sitio.

Figura 4

Pantallazo: barra de navegación Cineteca Fernando Maldonado

Al inspeccionar más a fondo la página de *inicio*, se puede encontrar un cortometraje seleccionado aleatoriamente, con un botón para “Cambiar película”. Por otro lado, cuenta también con un botón de “ver detalles” para entrar a la página de la película y poder ser visualizada y otro botón para “Ver catálogo completo” (figura 5).

Figura 5

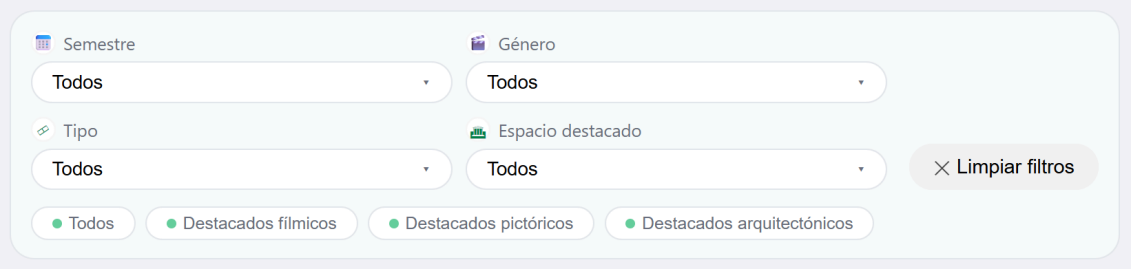
Pantallazo: página de inicio Cineteca Fernando Maldonado

Al entrar a la página de repositorio se puede visualizar todas los cortometrajes ya subidos, además de una sección de filtros, los cuales se pueden ver en la Figura 6 y se clasifican en: Semestre: Permite seleccionar el año y semestre.

- Género: Clasifica los cortometrajes en los géneros cinematográficos más vistos como, drama, comedia, romance, etc.
- Espacios: Muestra los cortometrajes más destacados en algunos de los espacios cinematográficos propuestos por Rohmer; fílmico, arquitectónico, pictórico.
- Tipo: Distingue los cortometrajes entre películas finales y ejercicios de menor duración.

Figura 6

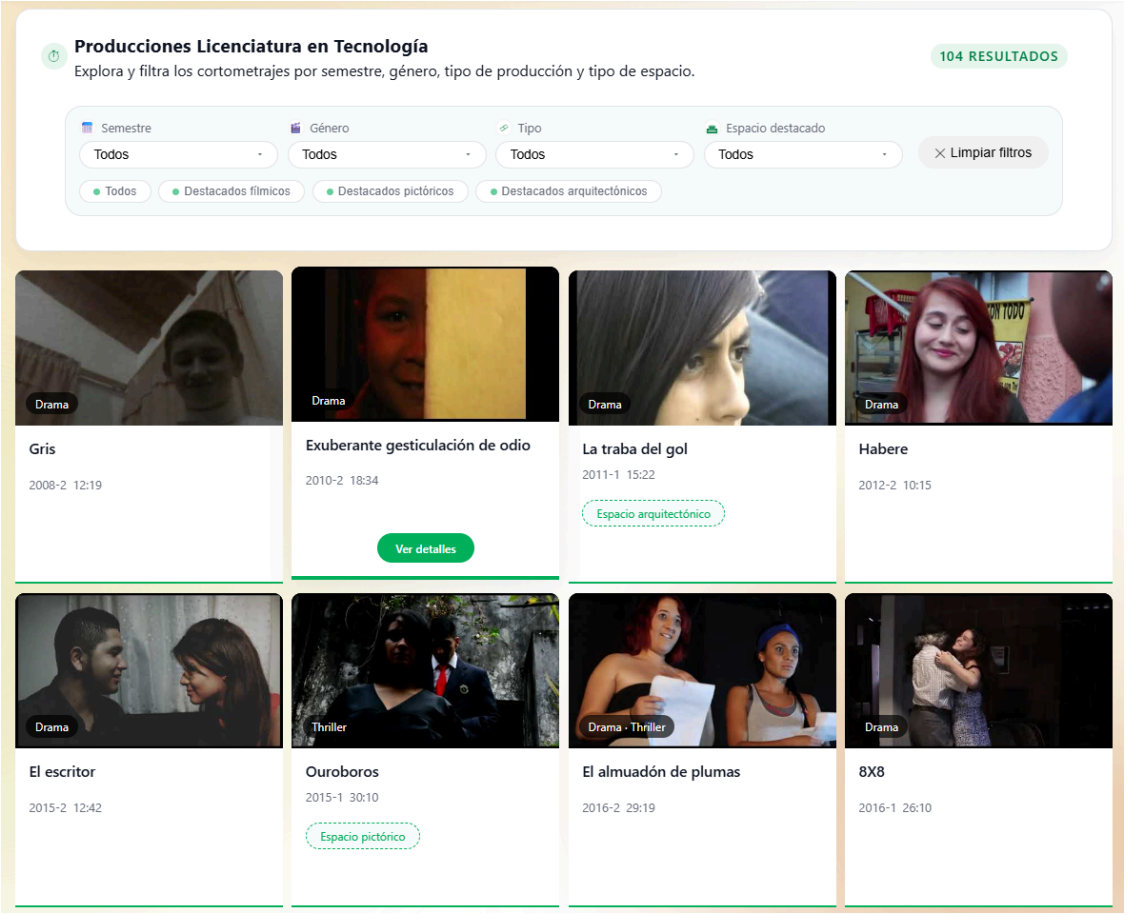
Pantallazo: filtros del repositorio Cineteca Fernando Maldonado



En cada una de las producciones se puede ver una carátula, el título y datos básicos como el género y la duración. Además de que cada una presenta un botón de “ver detalles”, para entrar a visualizar los videos (Figura 7).

Figura 7

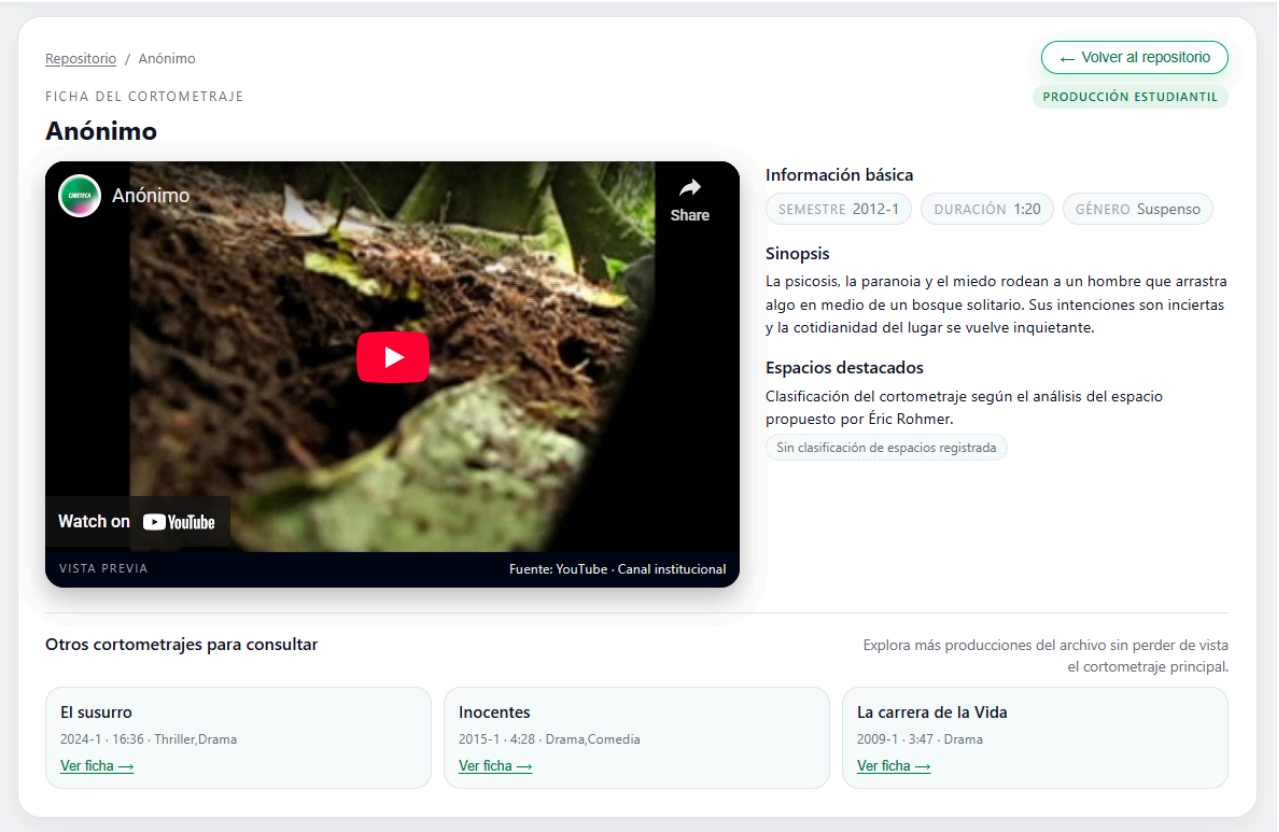
Pantallazo: página de repositorio Cineteca Fernando Maldonado



En la página de visualización de los cortometrajes se incluye una sinopsis o descripción acompañada de los datos básicos de la obra. La reproducción puede realizarse directamente desde el sitio o mediante redirección a YouTube. En ambos casos, el usuario dispone de los controles habituales de un reproductor de vídeo, como lo son: reproducir, pausar, adelantar y ver en pantalla completa, entre otros (figura 8).

Figura 8

Pantallazo: página de película Cineteca Fernando Maldonado



Por último, la página de información, cuenta con una breve descripción y justificación del proyecto, además de un apartado de documentación para que se pueda ampliar más la información (Figura 9).

Figura 9

Pantallazo: página de información Cineteca Fernando Maldonado

CINETECA EDUCATIVA DIGITAL FERNANDO MALDONADO

INFORMACIÓN

Información del proyecto

Asignatura a cargo: Cine

Docente: Jaime Andrés Ballesteros A

Licenciatura en Tecnología

Programa CINE

Documento oficial con contenidos, objetivos y metodología.

Abrir PDF

INFORMACIÓN DEL PROYECTO

MARCO TEÓRICO

Éric Rohmer para la clasificación de los cortometrajes

La clasificación propuesta por Éric Rohmer para analizar el espacio cinematográfico constituye una herramienta valiosa para interpretar de forma más profunda cómo las obras audiovisuales configuran sentido. Rohmer distingue entre espacio arquitectónico, pictórico y fílmico, categorías que permiten comprender el cine no solo como un registro de la realidad, sino como una construcción estética, narrativa y simbólica.

Aplicar esta perspectiva dentro de la Cineteca Educativa Digital brinda un marco crítico y formativo para que los usuarios identifiquen cómo los estudiantes, desde sus recursos y decisiones expresivas, estructuran la relación entre los personajes, los entornos y la puesta en escena. Esta clasificación —al estar vinculada con el análisis del entorno físico, la composición visual y la construcción perceptiva del espacio— amplía las posibilidades de lectura y estudio de los cortometrajes, fortaleciendo el desarrollo de competencias analíticas dentro del campo audiovisual.

Asimismo, incorporar a Rohmer en la organización del archivo fomenta una lectura comparativa entre obras de diferentes cohortes, facilita la identificación de tendencias expresivas y aporta una identidad metodológica propia a la cineteca. Dentro del PPM, esta decisión no solo cumple un propósito analítico, sino también pedagógico, ya que orienta al estudiante hacia una comprensión más rigurosa del lenguaje cinematográfico y de las múltiples formas en que el espacio condiciona la narrativa, el ritmo, el tono y la significación de una obra.

En síntesis: Rohmer ofrece un lenguaje común para describir y comparar cómo cada cortometraje construye su espacio, lo que fortalece tanto el análisis crítico como la reflexión pedagógica alrededor de las producciones estudiantiles.

CINETECA FERNANDO MALDONADO

DESCRIPCIÓN

Sobre el Proyecto

La Cineteca Fernando Maldonado es un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) desarrollado como parte del Proyecto Pedagógico Mediatizado de la asignatura de Cine en la Licenciatura en Tecnología de la Universidad Tecnológica de Pereira. Surge como respuesta a una problemática identificada en el programa: la dispersión, desorganización y limitada accesibilidad de los cortometrajes producidos por los estudiantes a lo largo de los semestres.

El proyecto propone un entorno digital que centraliza, sistematiza y clasifica estas producciones, otorgándoles valor pedagógico, histórico y formativo. A través de este espacio, la comunidad académica puede consultar cortometrajes de distintas cohortes, analizarlos desde criterios técnicos, narrativos y estéticos, y emplearlos como referentes para procesos de investigación, creación y reflexión crítica sobre el lenguaje audiovisual.

La cineteca fue concebida bajo los principios del constructivismo, el conectivismo y el aprendizaje cooperativo, integrando las TIC para potenciar el acceso libre y autónomo al conocimiento. El ambiente virtual de aprendizaje creado funciona como una extensión del aula, permitiendo que los estudiantes naveguen, comparen y comprendan las narrativas audiovisuales desde múltiples niveles de profundidad.

Además, el proyecto reconoce el cine como patrimonio cultural y como expresión simbólica que construye memoria, de manera que la cineteca se convierte en un archivo vivo que recoge las miradas, interpretaciones y procesos creativos que los estudiantes han desarrollado dentro de su formación profesional.

EQUIPO Y DISEÑO

CRÉDITOS

Autoría

Este proyecto fue diseñado y desarrollado por Jefferson Correa Murillo, estudiante de la Licenciatura en Tecnología con énfasis en Comunicación e Informática Educativa, como trabajo de grado bajo la modalidad de Proyecto Pedagógico Mediatizado.

Su construcción integra saberes propios del programa: producción audiovisual, diseño instruccional, comunicación educativa, informática aplicada y estrategias pedagógicas mediadas por TIC. La cineteca representa una apuesta por consolidar una cultura de memoria audiovisual dentro de la Licenciatura, articulando la teoría con la práctica y fortaleciendo el rol del cine como herramienta formativa.

RECURSOS ASOCIADOS

ENLACES

Documentación

En este espacio se recopilarán documentos, guías y piezas de apoyo teórico y metodológico relacionados con la Cineteca Fernando Maldonado y el Proyecto Pedagógico Mediatizado.

Trabajo de Grado

Análisis académico de las películas de la asignatura. Documento completo del Proyecto Pedagógico Mediatizado.

Abrir PDF

Propuesta de secuencia didáctica

Como parte de la aplicación, se presenta una secuencia didáctica que se plantea como una estrategia de profundización teórico-práctica en el marco de la asignatura de Cine, que puede ser empleada por cualquier docente, con el propósito de fortalecer la capacidad de análisis narrativo de los estudiantes a partir del estudio de los espacios cinematográficos, según la clasificación propuesta por Éric Rohmer. Tomando como recurso pedagógico central la Cineteca Educativa Digital desarrollada, los estudiantes se enfrentarán al reto de identificar, clasificar e interpretar los distintos tipos de espacios en cortometrajes producidos en semestres anteriores por sus propios pares. Este ejercicio busca ampliar el repertorio teórico y visual de los estudiantes. Además, busca incentivar procesos de reflexión crítica, apropiación del lenguaje audiovisual y diálogo formativo en torno a las decisiones expresivas que configuran la puesta en escena cinematográfica.

Tabla 1

Modelo de secuencia didáctica (Creación propia, 2025)

Docente	Asignatura	Semestre
-	Cine	5

Temática	Objetivo de aprendizaje
Eric Rohmer: Espacios dentro de cine	Analizar los espacios cinematográficos presentes en los cortometrajes alojados en la Cineteca Educativa Digital, aplicando los conceptos teóricos propuestos por Éric Rohmer para identificar su función estética, simbólica y narrativa.

Fase	Actividad
Sesión 1	
1. Exploración teórica (40 minutos)	**Propósito:** Introducir conceptos clave y activar conocimientos previos. Presentación magistral y conversatorio guiado sobre la clasificación de espacios cinematográficos según Rohmer. Proyección de fragmentos seleccionados de películas y cortometrajes de la cineteca. **Materiales:** Diapositivas, guía impresa, fragmentos de video

2. Análisis guiado (80 minutos)	**Propósito:** Aplicar los conceptos teóricos en un análisis crítico de una obra audiovisual. Los estudiantes, en grupos, seleccionan un cortometraje de la cineteca para analizarlo con base en una ficha de análisis. Identifican al menos dos tipos de espacio presentes y justifican su uso en relación con la narrativa. **Materiales:** Cineteca Digital, ficha de análisis impresa, guía de espacios
Sesión 2	
3. Socialización y debate (90 minutos)	**Propósito:** Fomentar la argumentación y el pensamiento comparativo. Cada grupo presenta sus hallazgos con apoyo audiovisual (PowerPoint, video breve o exposición con imágenes). Debate colectivo sobre las intenciones espaciales de cada obra. **Materiales:** Sala de medios, computador, proyector
4. Reflexión individual (30 minutos)	**Propósito:** Consolidar aprendizajes y promover autorreflexión. Cada estudiante redacta un ensayo corto respondiendo: ¿Cómo influye el espacio cinematográfico en la experiencia narrativa? ¿Qué tipo de espacio usarías en tus propias creaciones? **Materiales:** Plataforma LMS o papel

Rúbrica de Evaluación	
Criterio	**Indicador**
Comprensión conceptual	Identifica y define con claridad los tipos de espacio cinematográfico
Aplicación analítica	Relaciona correctamente los conceptos con escenas concretas del cortometraje
Comunicación Oral	Presenta argumentos sólidos y claros en la exposición grupal
Reflexión crítica	Elabora una opinión fundamentada sobre el uso del espacio en su propio contexto creativo

CAPÍTULO 3

CONCLUSIONES

"Desde esta perspectiva, el cine, que —recordémoslo— era para Rohmer un medio de acceder a la verdad y a la belleza, se convierte en un instrumento de revelación de todo aquello que, sin tal mediación, no alcanzaríamos a ver"

(Heredero y Santamarina, 2011, p. 51).

Conclusiones

La implementación de la Cineteca Educativa Fernando Maldonado permitió cumplir de manera significativa con los objetivos planteados al inicio del proyecto y evidenció la pertinencia de contar con un repositorio digital organizado, sistemático y pedagógicamente orientado para la asignatura de Cine de la Licenciatura en Tecnología. El proceso de recopilación, clasificación y análisis de los cortometrajes posibilitó no solo la recuperación de un acervo audiovisual disperso, sino también la construcción de una estructura conceptual que favorece su estudio desde dimensiones temáticas, técnicas y estéticas, particularmente gracias a la incorporación de los espacios propuestos por Éric Rohmer.

Entre los principales logros se destaca la consolidación de un entorno virtual funcional, accesible y pertinente, capaz de integrar recursos multimedia, metadatos y criterios de navegación que facilitan la consulta autónoma. Además, “ante el cine todo espectador puede realizar su juicio crítico sin la mediación del crítico de arte” (Romero, 2019, p. 6). Permitiendo que este entorno se convierte en un aporte valioso para el contexto educativo de la licenciatura, al ofrecer un recurso estable que permite observar la evolución narrativa y técnica de las producciones estudiantiles, así como promover el análisis crítico, la alfabetización mediática y la comprensión del lenguaje audiovisual desde una perspectiva formativa.

Asimismo, el proyecto permitió evidenciar aprendizajes importantes relacionados con la gestión de archivos audiovisuales, la creación de categorías de análisis y la construcción de una plataforma educativa con criterios pedagógicos coherentes. “El cine puede jugar según Benjamin un papel relevante en un plano más esencial: en el ámbito de la experiencia social” (Romero, 2019, p. 7). Por ende, el diseño de la cineteca también mostró la relevancia del

aprendizaje cooperativo como fundamento transversal, pues las obras de cohortes anteriores se transforman en recursos formativos para nuevas generaciones, fortaleciendo la transferencia de saberes y la continuidad académica.

En cuanto al cumplimiento de los objetivos, se logró establecer criterios claros de análisis y clasificación, diseñar un modelo de organización basado en referentes teóricos sólidos y desarrollar un OVA funcional que articula dichos criterios con una plataforma navegable y sostenible. Aunque algunos procesos exigieron mayor tiempo y precisión, especialmente en lo relacionado con la recuperación y sistematización de archivos, estos desafíos permitieron afinar la metodología y fortalecer la calidad del producto final.

En conjunto, los resultados obtenidos consolidan a la Cineteca Educativa Fernando Maldonado como un recurso pedagógico y formativo, con implicaciones positivas para el desarrollo de competencias audiovisuales, la construcción de memoria académica y la integración de las TIC en la educación superior. De esta forma, permite que este proyecto efectivamente sea algo más que un almacén de producciones audiovisuales, sino que también establece una base estructural que permitirá su crecimiento, actualización y aprovechamiento en futuros procesos educativos dentro de la Licenciatura en Tecnología.

Recomendaciones

Es importante continuar con el fortalecimiento y actualización periódica de la Cineteca, integrando de manera sistemática los cortometrajes producidos en semestres futuros. Mantener este proceso permitirá que la Cineteca se consolide como un repositorio vivo, en permanente crecimiento, que refleje la evolución del trabajo académico de la

asignatura y facilite su consulta para fines pedagógicos, investigativos y de memoria institucional.

Asimismo, sería enriquecedor que progresivamente se fuera añadiendo más información asociada a cada obra audiovisual. En la medida de lo posible, se sugiere incluir datos adicionales sobre los participantes de cada proyecto, tales como directores, guionistas, actores, sonidistas, productores y cualquier otro estudiante involucrado en la producción de los cortometrajes. Este registro fortalecería la dimensión documental de la cineteca, permitiría una mejor comprensión del proceso colaborativo detrás de cada producción y brindaría un reconocimiento más justo a los aportes individuales y colectivos.

De igual forma, se recomienda establecer un protocolo mínimo para la entrega, catalogación y descripción técnica de los cortometrajes futuros. Esto facilitaría la integración ordenada de nuevas obras y evitaría la dispersión o pérdida de archivos, garantizando la sostenibilidad del proyecto a largo plazo. Un procedimiento claro permitirá que la cineteca continúe funcionando como un recurso pedagógico confiable y accesible para estudiantes, docentes e investigadores.

Finalmente, sería provechoso considerar, en una fase posterior, la posibilidad de incorporar herramientas o funciones complementarias, como espacios de reflexión escrita, análisis comparativos o breves reseñas críticas elaboradas por los mismos estudiantes. Estas adiciones enriquecerían la experiencia educativa y aportarían nuevas capas de significado a la interacción con el acervo audiovisual.

Bibliografía

Araya, V., Alfaro, M., y Andonegui, M. (2007). *Constructivismo: orígenes y perspectivas*. Revista Laurus, 13(24), 76–92. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76111485004

Barranquero, A. (2010). *Paulo Freire y los estudios de comunicación para el cambio social*. Fundación para la Formación Política. https://fundacionformacionpolitica.org

Cabrera-Medina, J. M., Sánchez-Medina, I. I., y Rojas-Rojas, F. (2016). *Uso de objetos virtuales de aprendizaje OVAS como estrategia de enseñanza–aprendizaje inclusivo y complementario a los cursos teóricos–prácticos. Una experiencia con estudiantes del curso física de ondas*. Revista Educación en Ingeniería, 11(22), 4–12. Asociación Colombiana de Facultades de Ingeniería (ACOFI).

Canales, L. H. (2013). Archivos y recursos: los medios digitales en la preservación del patrimonio fílmico chileno. BIENAL, 796.

Curtis, C. B. (2017). Cambios y continuidades de la distribución cinematográfica en la convergencia digital. Tripodos, (40), 13-30.

Díaz Barriga, F., y Hernández Rojas, G. (1999). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: Una interpretación constructivista* [Compilación instruccional en PDF, capítulos 5 y 6]. McGraw-Hill.

Durán Manso, V. (2017). *El cine como patrimonio cultural: el caso de la Filmoteca Española*. Revista Iberoamericana del Patrimonio Histórico-Educativo, 3(1), 7–33. https://doi.org/10.20888/ridphe_r.v3i1.7743

Heredero, C. F., y Santamarina, A. (2011). *Eric Rohmer*. Madrid: Cátedra/Filmoteca Española.

Mancilla Carrillo, G. C. (2020). *La importancia de la filmoteca digital en el Perú* [Trabajo de investigación para optar al grado académico de Bachiller en Comunicación, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo].

Marcos Ramos, M. (2010). Alfabetización mediática. La educación en los medios de comunicación: cine formativo y televisión educativa.

Martínez Sánchez, M. (2019). Cuaderno 11: Educar la interioridad. Propuestas para trabajar en el aula. Ediciones Calasancias. https://edicionescalasancias.org/wp-content/uploads/2019/10/Cuaderno-11.pdf

Nieto Ratero, Álvaro, y Cabezas Alarcón , J. (2024). El uso del cine en la educación: Una revisión sistemática desde una perspectiva didáctica. European Public & Social Innovation Review, 9, 1–20. https://doi.org/10.31637/epsir-2024-851

Paredes Daza, J. D., y Sanabria Becerra, W. M. (2015). Ambientes de aprendizaje o ambientes educativos: Una reflexión ineludible. *Revista de Investigaciones UCM*, 15(25), 144–158. https://doi.org/10.22383/ri.v15i1.39

Romero Cuevas, J. M. (2019). Walter Benjamin y la interpretación dialéctica del cine. Revista de Filosofía (0034-8244), 44(2).

Siemens, G. (2004). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital* (D. E. Leal Fonseca, Trad.). Versión en PDF recuperada de archivo personal.

Silva, J., & Gros, B. (2007). *Una propuesta para el análisis de interacciones en un espacio virtual de aprendizaje para la formación continua de los docentes*. Revista Electrónica Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información, 8(1), 81–105. Universidad de Salamanca. https://www.redalyc.org/pdf/2010/201017309006.pdf

Villarroel, M. (2020). Cineteca Nacional de Chile: Dilemas y desafíos en tiempos digitales. Imagofagia: revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual, (22), 387-404.

Anexos

Cineteca Educativa Digital Fernando Maldonado. cinetecautp.vercel.app