

El *Making of* como recurso didáctico para el aprendizaje autónomo de la realización cinematográfica

Armando Andrade Zamarripa¹
Salvador Plancarte Hernández²

Introducción

El *making of*, que desde su traducción al español *fabricación de*, establece ya una función mostrativa, presenta el proceso de construcción, las improntas y las pericias del *crew* para lograr las escenas de una película. Además, es el registro/memoria del proceso creativo y el documento de los hacedores de cine *in situ*.

Este tipo de documental es un recurso audiovisual informativo empleado únicamente para difundir cómo se realizó una película pero nunca se ha aprovechado de manera sistemática como un recurso didáctico. Inclusive históricamente, existen tres nociones de este tipo de documental meta-referencial de

1 Profesor Investigador. Maestría en Arte. Centro de las Artes y la Cultura. Universidad Autónoma de Aguascalientes. Correo electrónico: armandoandradez@hotmail.com

2 Profesor Investigador. Maestría en Arte. Centro de las Artes y la Cultura. Universidad Autónoma de Aguascalientes. Correo electrónico: salvador.plancarte@edu.uaa.mx

una película, las que contribuyen a conocer por qué el *Making of* es la denominación adecuada para el aprendizaje autónomo.

1. En el modelo de producción industrial del cine hollywoodense se deriva un producto que se le denomina *B-Roll*, segunda unidad de cámara, que genera planos o material alternativo para el montaje de una película (Robinet, 2018, p. 14). Con el paso del tiempo, al sobrarles pietaje del rollo de celuloide se empezaría a generar registros documentales de la misma filmación, con la finalidad de evidenciar el proceso ante los inversionistas y productores del filme.
2. El *B-Roll* será un material que se sistematizará en el modelo de producción y para no confundirlo con los planos secundarios de la segunda unidad de cámara, se le conocería propiamente como *Behind the Scenes* (Robinet, 2018, p. 14), documental sobre el proceso de filmación que se compartiría públicamente durante la etapa de promoción de la película.
3. Más tarde, este documental progresó al denominado *Making of* (Robinet, 2018, p. 14), el cual no sólo generaría un registro del proceso de realización con una estructura didáctica, al alternar registros consumados en el set de rodaje, sino que se le incluirían testimonios y confesiones de los especialistas de cada área de la producción, para relatar todo el proceso creativo de una película.

El teórico estadounidense Arthur (2004) en su artículo *Confessions of a "making of" Addict*, realizó varias entregas en la revista *Film Comment*, sobre el *making of*, quien desde una revisión histórica lo considera una película documental con intenciones publicitarias y comerciales, pero en su uso contemporáneo, ha permitido expandir sus características como género documental hacia un potencial como el "*behind-the-scenes*" para indagar sobre las afrontas de producción y apuestas artísticas de películas denotadas. De esta manera, les dedica una reflexión específica a películas estadounidenses con presupuestos robustos y con serios problemas de realización.

Sería una tontería minimizar los impulsos voyeristas y, por lo demás, precarios, que alimentan la producción de este género desechable y supuestamente sin cerebro: en diversos grados, todos nos deleitamos en cómo las estrellas "realmente" se comportan bajo la presión de la filmación. Sin embargo, un nú-

mero impactante de *Making of* ofrece algo que se asemeja a ideas más grandes sobre el cine. Una táctica recurrente es aprovechar un tropo integral para el proceso de filmación que refleja la tipología de la narrativa original. (Arthur, 2004, p. 41) [Traducción libre del autor]

Se considera en el *making of* contemporáneo, que hay un uso innovador de la temporalidad en paralelo con el estar en la filmación y ver su resultado, alternando fragmentos de la película en filmación y su resultado una vez ya filmada para buscar una didáctica del “hacer cine” y con el “producto cine”.

Un formato o subgénero que funciona para emprender una filosofía ontológica del quehacer cinematográfico. Su consulta permitiría enriquecer la información abordada en las aulas, a su vez –de manera extrema– para generar aprendices autodidactas del séptimo arte, estudiando con los filmantes *in praxis*. Esto sería posible si todas las películas contaran con su propio *making of*, aunque no situasen en un modelo industrial, y si así fuera, habría diversos cuestionamientos al respecto: ¿Quiénes serían los apropiados para realizarlo? ¿Cuál sería la estructura o forma narrativa adecuada? ¿Debería ser un material obligado para cada producción fílmica? ¿Quizás se generan los *Making of* pero que quizá no salen a la luz? ¿Cómo se promociona y se distribuye el *making of*?

Desde la academia, es realmente pertinente retomarse para reflexionar su condición actual, para incluirse en cada producción de los alumnos, pero fundamentalmente para generar conocimiento con información significativa con la que los estudiantes tengan empatía.

Avances metodológicos

A través de una revisión arqueológica de los medios audiovisuales, durante su registro por medio de rollos de celuloide, nos damos cuenta cómo el *B-roll* y el *Behind-the-Scenes* estuvieron limitados a exhibirse en las salas de cine durante los promocionales antes de la proyección de una película; más tarde gracias al proceso de transferencia telecine, se transmitiría por televisión. Esta distinción nos permite reconocer que con el soporte videográfico se desarrollaría la idea del documental meta-referencial al concepto de *making of*, el video daba cuenta del celuloide como medio y soporte. A su vez, nos permite reconocer cómo el soporte videográfico será el aspecto formal del *making of*, tanto para su registro como para su distribución gracias al surgimiento del DVD, donde

su capacidad de almacenamiento incluiría más información que el propio archivo video de la película (La Ferla, 2009, p. 28).

Desde mediados de la década de 1990, con la llegada del DVD, el *making of* se incluiría como parte de sus “materiales adicionales” dispuestos a los espectadores para involucrarse más con la película, herencia que continuaría con el Blu-Ray. Es notorio que en el contexto actual de las plataformas de *video on demand* (VOD) se evidencie ya la extinción del DVD y el Blu-Ray como formatos de su difusión, porque en plataformas como *HBO Go*, *iTunes + extras*, *movies+bonus* de Microsoft y *Criterion channel*, estos materiales extras como el *making of*, los comentarios y entrevistas de las películas ya se ofertan en los contenidos de su programación. De ahí que su pronunciado consumo en la actual demanda audiovisual los espectadores encuentren información extrafílmica relevante para abonar a su cinefilia e incluso para otros fines.

Los estudios de Pat Brereton sobre la interconexión entre los placeres de los nuevos medios y la pedagogía en relación con el consumo de complementos de DVD son notorios, el cual señala que es inminente estudiar cómo este medio genera empatía con el espectador (Brereton, 2012), porque su visionado se hace en torno a sus gustos cinematográficos y necesidades de conocimiento. Además, el autor dublinense afirma que los nuevos medios pueden permitirles desarrollar habilidades de alfabetización mediática y consiguen basarse en la comprensión y legitimación de los jóvenes (Brereton, 2012, p. 18), los estudiantes. En su mismo estudio aplicado en la ciudad de Dublín, descubriría que los DVD se utilizaban predominantemente en el contexto del hogar y que, si bien existía una variabilidad en el uso entre los grupos, en general desarrollaron habilidades y competencias de alfabetización crítica que estaban relacionadas con su vida social y proyectos de construcción de identidad.

Brereton sugiere que estos hallazgos podrían usarse para desarrollar los denominados contenidos “extra” de los DVD como un recurso de aprendizaje en el entorno educativo más formal y así delinear los beneficios potenciales de su uso en la enseñanza en una variedad de áreas pedagógicas (Brereton, 2012, p. 21) como podría ser en los propios estudios cinematográficos y audiovisuales. De esta manera, se requiere una sistematización de cuáles *making of* podrían generar el aprendizaje significativo en el área de la realización fílmica.

En un panorama de recepción, habría que delimitar que el negocio de la industria del consumo masivo los extras o *bonus* con fines didácticos estén

enfocados a nichos de mercados no necesariamente del *mainstream* y eso, al no representar una entrada económica, puede relegarse a ediciones especiales para coleccionistas. Pero incluso, si se coteja el valor agregado *versus* costo de producción, el valor agregado es mucho más que el desembolso económico, sobre todo tratándose de un entorno educativo. De ahí la urgencia de estudiarse e incluirse como recurso didáctico en las plataformas educativas por medio de un estudio comparativo para conocer en dónde realmente sucede el aprendizaje significativo en los estudiantes, si en su inclusión en la modalidad presencial, en línea o en ambientes combinados. En su artículo sobre los formatos audiovisuales aplicados a las plataformas de cursos a distancia, Rajas, Puebla-Martínez y Miguel Baños (2018), logran desarrollar un análisis sobre la estructura de los videos en esta modalidad de enseñanza en línea y de qué manera se generarían dichos materiales audiovisuales.

Se debería construir el relato informativa y emocionalmente, incorporando técnicas narrativas para que el contenido tenga interés y produzca *engagement* con el espectador-alumno. (Rajas, Puebla-Martínez, & Baños, 2018, p. 319).

Dichos autores proponen que la empatía entre el enseñante y aprendiz es la base medular de la estructura de los contenidos audiovisuales. Incluso Bellido (1998), en su artículo “El aprendizaje en el cine”, confirma que la enseñanza del cine por medio del audiovisual debe estar regido por una enseñanza basada en cómo aprender a partir de las imágenes, en una didáctica audiovisual. Por lo que nos permite reconocer que debemos atender dicha recomendación en nuestro estudio, para diseñar, categorizar y sistematizar un catálogo de *making of* que pueda recomendar el visionado por rubros de conocimiento específico del proceso de la creación cinematográfica, los estudios formales y estéticos de dicho fenómeno.

El hecho de ver muchas películas no implica que se entienda el funcionamiento de las imágenes. La experiencia nos dice que si falta la reflexión, el conocimiento y el análisis, será imposible comprender que nos encontremos ante una «realidad» personal, cuya presencia no se agota en su misma presencia, sino que implica el conocimiento de aquellas formas que la hacen posible. (Bellido López, 1998, p. 15)

En el *making of*, su proceso didáctico, el secreto técnico y creativo del realizador fílmico se hace público –al mostrar su *praxis*– con sus acciones en el proceso de realización y sus reflexiones respecto a su quehacer. Todo ello se convierte en información valiosa para todo público que aprecia sus obras y su forma de trabajo, que pueden ser desde estudiantes de cine, críticos, cineastas y público en general que quiere conocer más al respecto.

De esta manera, considerar el *making of* como una herramienta didáctica, de reflexión y modelador de las actitudes, habilidades, valores y competencias del realizador fílmico en un proceso integral se necesita de la empatía con el material, la interactividad entre estudiante-profesor y la puesta en práctica de los conocimientos adquiridos.

En las nuevas tendencias del aprendizaje autónomo, éste debe generarse con diversas herramientas y procesos de enseñanza como la autogestión y experimentación del conocimiento propiciadas por el docente en el estudiante.

En la teoría constructivista, el conocimiento no se recibe de forma pasiva ni es mecánicamente reforzado, sino que se produce por un proceso activo de dar sentido. El paradigma constructivista toma su nombre de la noción fundamental de que todo el conocimiento humano se construye. (Tiburcio, 2016, p. 38)

Este modelo constructivista propicia una enseñanza significativa para el aprendiz. Sin embargo, en la era de la información derivada por el internet, los alumnos, cada vez más consultan y emplean recursos y materiales instructivos audiovisuales –como los tutoriales de YouTube– para indagar procesos técnicos y temáticas desconocidas por ellos de manera inmediata. De esta práctica, se ha detectado que surge un hiato en el proceso de enseñanza-aprendizaje al ser relegadas las funciones del profesor, como el sistematizar, reflexionar, valorar y legitimar dichos conocimientos gestionados por el aprendiz. ¿Cómo evaluar la eficacia del nuevo conocimiento adquirido por aprendices? ¿De qué manera se sustituye la figura del profesor e instructor? ¿Qué características tiene un diseño homogéneo funcional en esta área?

En el *aprendizaje autónomo* esta indagación y gestión de conocimiento por parte de alumno se acelera y es frecuente, gracias a las aportaciones de la internet. “Puede ser en forma de recursos públicos o de pago, tipo simulaciones, tutoriales, casos, problemas, ejercicios, etcétera, o bien encapsulados en forma de Objetos de aprendizaje” (Bartolomé-Aiello, 2006: 45) que le permi-

tan al aprendiz nuevos conocimientos que sean significativos en su formación profesional y que puedan ser sometidos a evaluación por sistemas que les otorguen constancias del dominio de los conocimientos o del manejo de una habilidad certificada públicamente.

Por tanto, dicho modelo que se pretende es una oportunidad de mejora para apropiarse de ciertas cualidades del aprendizaje autónomo y del paradigma constructivista como proceso complejo, multidimensional, en búsqueda de la generación de conocimiento significativo y la valoración por medio de herramientas de evaluación y retroalimentación entre pares, docentes y estudiantes o sistemas de evaluación asistida por un profesor-guía. ¿Cómo comprobar el logro de los objetivos de aprendizaje en un proceso de autoaprendizaje?

El *autoaprendizaje* no es un proceso sencillo, porque se deben adquirir, previamente, diversas habilidades, como la comprensión de textos, la gestión de información en base de datos y ser capaz de emprender la práctica de los hallazgos teóricos y metodológicos, con la finalidad de permitirle al aprendiz ser un agente del conocimiento autónomo. Por lo que se considera que una de las herramientas de valoración del aprendizaje autónomo es la implementación de ambientes combinados, como el *Blended-Learning*, también conocido como *B-learning*, al compaginar elementos del aprendizaje presencial y del aprendizaje en línea, modelo empleado por la mayoría de las instituciones de educación superior en nuestro país. Sin embargo, ¿cómo hacer más atractivo y significativo dicho aprendizaje en los estudiantes de la carrera de cine de la Universidad Autónoma de Aguascalientes? ¿De qué manera –en los estudios cinematográficos– se podría implementar dicho modelo?

Una de las definiciones más empleadas de *B-learning* señala que es “un diseño docente en el que tecnologías de uso presencial (físico) y no presencial (virtual) se combinan en orden a optimizar el proceso de aprendizaje” (Bartolomé-Aiello, 2006, p. 26). Esa presencia física y virtual que logra el *B-learning* obliga a las instituciones y al estudiante a recurrir a las tecnologías y materiales audiovisuales que permitan la difusión del conocimiento, la instrucción y la experimentación a distancia con una evaluación constante y sistematizada, como la que recomienda Moreno Olivos (2016) en su libro *Evaluación del aprendizaje y para el aprendizaje*. Reinventar la evaluación en el aula, que permita una evaluación integral que pase por la evaluación como tecnología, como práctica cultural y como práctica socio-política.

Liberar el conocimiento a través de medios y recursos audiovisuales y digitales, contribuye a que la práctica del docente no se reduzca en fungir como administrador de información, sino que sea un asesor del desarrollo de habilidades, actitudes y competencias profesionales del estudiante, por lo que es una oportunidad de superar la etapa teórica y de reproducción de la información hacia una aplicación del conocimiento práctico y experiencial.

En relación con el trabajo de campo realizado en el *B-learning* se han explorado tres plataformas con estudiantes de la licenciatura en Artes Cinematográficas y Audiovisuales:

1. *Remind*, consiste en una plataforma móvil para teléfonos inteligentes que permite aprovechar las características específicas relacionadas con la docencia en un ambiente de comunicación cotidiana de los estudiantes –como es el whatsapp– y sus funciones son: establecer horarios de asesoramientos o tutorías, anonimato en los números celulares, limita el número de caracteres en los mensajes y realizar comunicaciones grupales o particulares en el día a día, así como monitorear la comunicación por terceros –instituciones, padres de familia–. Se observa un cambio de actitud de los alumnos en el uso responsable de la comunicación que algunas veces por su semejanza con otras aplicaciones de mensajes de texto, se asocia a cadenas *spam*, memes o a un uso informal. El mayor diferenciador de esta etapa de aplicación ha sido el éxito en un constante contacto y acercamiento con el estudiante, ya que a pesar de la distancia con el profesor logra un acompañamiento en todo momento y forma relaciones entre estudiantes y profesores.
2. *Zoom* es una plataforma para videollamadas con una interface emulando el espacio físico del aula para un proceso de aprendizaje e interacción en tiempo real y visual con el alumno. Los recursos que pone a disposición virtualmente son: punteros, algoritmos, pizarrones, formas de pedir la palabra –levantar la mano–, pedir al profesor que vaya más rápido o más lento. Al mismo tiempo que permite la interactividad entre todos, como cambiar las vistas de qué es lo que ve el facilitador y dar controles de acceso como administrador a los alumnos, permite crear grupos de trabajos llamados *breakout rooms* o compartir el uso de la computadora con todo lo que conlleva –acceso remoto, presentaciones, videos, etc.–. Además, permite calendarizar sesiones de tutoría

y otorga flexibilidad de tomar la clase en cualquier lugar con un dispositivo móvil vía wifi. La experiencia de emplear esta plataforma ayuda a establecer una cercanía virtual de comunicación con una interfaz visual e intuitiva que mejora la comunicación en el aula virtual.

3. *Canvas*, es un Learning Management System (LMS) o plataforma de aprendizaje, con el que se ha realizado este trabajo de campo, el cual ofrece una completa personalización en función del diseño didáctico y un constante *engagement*, fundamental en la educación a distancia, un enfoque a los objetivos y autoaprendizaje, calendarización, avisos de *deadline*, múltiples posibilidades en la entrega, reconocimientos, auto ponderaciones, interacción activa con compañeros, prácticas, cuestionarios, retroalimentación en video, retroalimentación multi-modal, Al mismo tiempo es de uso amigable hacia el docente en el caso de cambiar o de alterar la interface. La principal diferencia con el resto de LMS es poder partir de diseños, esto permite homogeneizar y tener un estándar de calidad alto, en caso de rotación de docentes o facilitadores –previo estudio y selección del catálogo de *making of*– el *engagement* se debe dar por diseño a través de una actividad eje que guíe al aprendiz a lo largo del tiempo del curso, este diseño debe resultar de una reflexión de los objetivos, pero al abrir un abanico de opciones con el catálogo de *making of*, es factible su integración orgánica con un modelo de *storytelling*, gamificación, recompensas o cualquier diseño que se desee implementar.

Las tres tecnologías nos permiten una característica fundamental de la educación actual y requerimientos del estudiante del siglo XXI, no sólo por el connatural contexto de los aprendices y plataformas/recursos tecnológicos (*software+hardware*), sino por las características inherentes que exige la educación actual y particularmente la reflexión en ambientes combinados con educación a distancia. La fusión de estas tres herramientas nos permite *flexibilidad del aprendizaje*, mismas que abarcan:

1. El ¿cómo? Se accede a el aprendizaje, permitiendo por diseño varias vías para un modelo de enganchamiento.
2. ¿Cuándo? Se tiene acceso, en función de la agenda e intereses propios de cada estudiante y el facilitador.

3. El ¿dónde? Se accede desde cualquier lugar, permite ubicuidad del proceso. El *making of*, ofrece la posibilidad de apropiarse de los recursos didácticos y en determinado momento los alumnos o profesores se conviertan en prosumidores –creadores de sus propios *making of*– y generen contenido no solamente para su aula sino un contenido con una proyección nacional e internacional.

Estas TIC ofrecen amplias posibilidades de características específicas para la docencia, que en su planeación de sus sesiones depende del profesor explotarlas. Sin embargo, tal como la selección de un *making of* como recurso educativo no debe ser aleatorio, tampoco lo debe ser el diseño de *B-learning*.

Resultados parciales

En este momento, los resultados son parciales, derivados del análisis de contenido-narratológico de sesenta *making of*, se ha generado una clasificación de los diferentes abordajes del proceso de la realización cinematográfica como caso de estudio y como *dossier* temático.

A pesar de que existen múltiples *making of*, no todos presentan formas informativas y didácticas del quehacer cinematográfico, sino que se limitan en sólo dar cuenta de las pericias extrahumanas de los cineastas. A su vez, entre ellos, existen productos audiovisuales que no son propiamente *making of*, pero son considerados documentales *meta-cinematográficos* porque exploran y reflexionan el fenómeno cinematográfico en sí mismo, lo que permite un estudio ontológico. De esta indagación, durante el análisis efectuado se deriva una categorización, que busca una diferenciación mas no una taxonomía, entre los que tienen una estructura informativa y/o didáctica, así como con los materiales que no lo presentan, la clasificación resultó de la siguiente manera:

- *Making of didáctico*, aquel que presenta recursos documentales y formas didácticas de cómo se hizo técnicamente una película y, a su vez, lo demuestra con fragmentos del resultado de la realización.
- *Making of de comentario*, son aquellos que no presentan formas de documentación de cómo el cineasta realiza su película sino sólo presentan el resultado con base en comentarios y entrevistas de los cineastas.

- *Making of reflexivo*, es un producto meta-referencial que genera una reflexión ontológica de una obra fílmica o de la disciplina en general.
- *Making of del proceso conceptual y creativo*, es aquel que indaga el diseño conceptual de una película y la filosofía del proceso creativo de realización que implementan los filmantes.
- *Making of anecdótico*, son productos audiovisuales que sólo se limitan en documentar las pericias de los cineastas en el set sin mostrar y priorizar en cómo fue el proceso de realización de una película.
- *Making of promocional*, textos audiovisuales breves que presentan al filmante filmando durante la promoción de una película.

Con estos criterios, se espera desarrollar un catálogo identificando cuáles *making of* abordan las diferentes áreas de la producción cinematográfica, como: la cinefotografía, el diseño sonoro, el diseño de producción, la dirección de actores, las estrategias de rodaje, etcétera.

Además, si bien en el análisis categorizamos una amplia taxonomía del *making of* por estructura mostrativa, informativa y didáctica, también hemos detectado una segunda agrupación por líneas temáticas y áreas específicas de la realización fílmica, tales como:

- 1) *Técnicas y modos de rodaje*
- 2) *Trabajo con actor y no-actores*
- 3) *El guion y la adaptación de obras literarias al cine*
- 4) *Procesos de conceptualización y realización de cada departamento de cine*
- 5) *Estudios de estilo, estética y géneros cinematográficos*
- 6) *Relación contextual entre la película y sus antecedentes históricos*
- 7) *Estudios de contexto histórico-social en la representación fílmica*
- 8) *Puesta en escena y puesta en cuadro*
- 9) *El trabajo del sonido en el cine*
- 10) *El trabajo de la imagen en el cine*

Con todo, estos hallazgos derivados sólo del análisis de seis decenas de *making of*, estamos seguros que es posible ampliar las opciones de temáticas e intenciones de los estudios cinematográficos. Sin embargo, por medio de una encuesta a la planta docente de la licenciatura en Artes Cinematográficas

y Audiovisuales encontramos poca evidencia del uso creativo o educativo de los complementos de DVD por parte de los maestros, en el que sólo 60% de la planta docente emplea *making of* en sus clases. Incluso, en el caso de los profesores que lo incluyen en el proceso de aprendizaje, ha completado la materia con los siguientes objetivos:

- Apreciar problemas y soluciones de rodajes
- Estudio de caso de cómo dirigir a actores
- Resolución de contingencias no previstas durante el rodaje
- Conocer los distintos procesos de trabajo creativo de una película
- Planear y diseñar de esquemas de iluminación

Conclusiones

El diagnóstico, revela que el *making of* es un recurso audiovisual que permite enriquecer al modelo *B-learning*, ya que su posibilidad de mostración y reflexión del proceso de realización filmica se toma como un estudio de caso y ejemplifica algunas de las etapas de creación audiovisual *in situ*. Lo que contribuye a visibilizar al acto creativo desde un enfoque académico, técnico y artístico para el aprendizaje del quehacer cinematográfico.

De esta manera, consideramos que el *making of* es un recurso que ofrece un acercamiento testimonial a casos reales con el que el estudiante logre conocer formas de actuar y de diseñar los procesos de la realización filmica. Asimismo, para el docente puede complementar sus sesiones didácticas con objetivos y cuestionamientos específicos para una reflexión profunda de los métodos y técnicas del quehacer cinematográfico.

Además, hemos detectado ventajas de esta modalidad *B-learning*, gracias a que algunos profesores combinan en proceso de aprendizaje el uso de la plataforma Moodle denominado Aula Virtual en la UAA, el cual logra con ello los siguientes objetivos:

- Fomentar el trabajo fuera del aula y con dicho material propiciar la retroalimentación, la cual a veces llega a ser complicada porque los alumnos no están acostumbrados a los recursos digitales.

- Sustituir los conocimientos especializados que se adquirirían con viajes de estudio o la visita de los propios expertos que disponen de una agenda ocupada.
- Flexibilidad en dónde, cuándo y cómo se logra el aprendizaje significativo, gracias a la disponibilidad de los materiales para su consulta sin límites de horario.
- El estudiante gestiona su aprendizaje y el rol del docente logra múltiples funciones como el facilitador, mediador y mentor de las necesidades de aprendizaje que cada alumno tenga.
- Obtener una retroalimentación precisa a través de rúbricas específicas, con actividades en línea, en el que a veces no todos los alumnos coinciden para una retroalimentación del aprendizaje.

El actual paisaje mediático que permea todos nuestros contextos cotidianos, critica a las TIC porque distrae la atención de los estudiantes (Pre-ton, 2012). Sin embargo, en el proceso de aprendizaje son recursos que pueden lograr un carácter didáctico y empático que promueva la autogestión de la información y el conocimiento para nuevas dinámicas de enseñanza-aprendizaje. Asimismo, por medio del empirismo y constructivismo los alumnos podrán enfocarse al aprendizaje significativo motivado por el visionado del *making of* y del cuestionamiento de su contenido.

Las generaciones de estudiantes que atiende el plan de estudios de la Licenciatura en Artes Cinematográficas y Audiovisuales presentan una familiaridad con los recursos TIC, lo que podría facilitar su implementación y, si se complementa con una capacitación en el uso de dichas herramientas virtuales, con protocolos de evaluación y retroalimentación, podría ser un programa integral que promueva el aprendizaje significativo y específico para cada necesidad creativa al momento de emprender proyectos de realización cinematográfica. Justamente, se espera lograr, que a partir de esta infraestructura y esta asimilación de los recursos digitales en los alumnos se pueda generar un modelo de autoaprendizaje por medio del empleo del *making of*.

Al centrar este diagnóstico en el estudio de las interconexiones entre el *making of* y *B-learning*, para sus aplicaciones educativas, nos permite reconocer que existe un interés creciente en la investigación de nuevos medios y en el estudio de los materiales adicionales que se incluían en los DVD; sin embargo,

aún es muy incipiente y el estudio del *making of* en general como recurso audiovisual es escaso.

En un nivel educativo más amplio, estamos interesados en desarrollar estrategias para evaluar algunas de estas preguntas adicionales y ampliar nuestro estudio piloto. Nuestro objetivo es desarrollar un proyecto de muestreo empírico para generar aprendizajes significativos en los alumnos que se derivan de los contenidos abordados por los recursos didácticos programados en las materias de realización de cine.

A partir de esto, esperamos sugerir estrategias futuras para enseñar con nuevos medios junto con la posibilidad de asumir y apropiarse de esta modalidad *B-learning*, donde los alumnos gestionan y disfrutan del aprendizaje significativo.

Referencias

- Andrade Zamarripa, A. (2008, December). FILMANTES FILMADOS Notas sueltas sobre el. *Cineforever*, (2002), 34-36. Retrieved from <https://www.cineforever.com/2008/12/06/filmantes-filmados-notas-sueltas-sobre-el-making-of/>
- Arthur, P. (2004). (In)Dispensable Cinema: Confessions of a “Making-of” Addict: EBSCOhost. *Film Comment*, 40(4), 38–42. Retrieved from <http://web.a.ebscohost.com.dibpxy.uaa.mx/ehost/detail/detail?vid=15&sid=66880021-905b-4dd0-a6c0-c5741c3df86c%40sessionmgr4009&bdata=Jmxhbm9ZXMmc2l0ZT1laG9zdC1saXZlJnNjb3BlPXNpdGU%3D#AN=503972679&db=asu>
- Bartolomé Pina, A. R., & Aiello, M. (2006). Nuevas tecnologías y necesidades formativas. *Blended Learning y nuevos perfiles en comunicación audiovisual*. *TELOS Revista de Pensamiento Sobre Comunicación, Tecnología y Sociedad*, 42(10), 533–540. <https://doi.org/10.1157/13093397>
- Bellido López, A. (1998). El aprendizaje del cine. *Comunicar*, (11). Retrieved from <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15801103>
- Brereton, Pat. (2012) *DVDAdd-Ons and New Audience Pleasures*. Dublín: Palgrave MacMillan.
- La Ferla, J. (2009). *Cine (y) digital*. Buenos Aires: Manantial.

- Moreno Olivos, T. (2016). *Evaluación del aprendizaje y para el aprendizaje* (1st. ed.). México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Rajas, M., Puebla-Martínez, B., & Baños, M. (2018). Formatos audiovisuales emergentes para MOOCs: diseño informativo, educativo y publicitario. *El Profesional de La Información*. <https://doi.org/10.3145/epi.2018.mar.09>

