



Universidad Veracruzana

Dirección General de Desarrollo Académico e Innovación Educativa  
Dirección de Innovación Educativa / Departamento de Desarrollo Curricular

**Programa de experiencia educativa  
Área de Formación de Elección Libre**

**I. Área Académica**

**Todas las áreas académicas**

**2. Programa Educativo**

**Todos los programas educativos**

3. Entidad(es) Académica(s)	4. Región(es)
<b>Talleres Libres de Arte</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Xalapa;</li><li>• Veracruz-Boca del Río;</li><li>• Poza Rica-Tuxpan;</li><li>• Coatzacoalcos-Minatitlán</li><li>• Orizaba-Córdoba</li></ul>

5. Código	6. Nombre de la Experiencia Educativa
<b>TLAR80047</b>	<b>Apreciación del Cine</b>

7. Área de Formación del Modelo Educativo Institucional	8. Carácter
<b>Área de Formación de Elección Libre</b>	<b>N/A</b>

9. Agrupación curricular distintiva
<i>Manifestaciones artísticas y culturales</i>

**10. Valores**

Horas Teóricas	Horas Prácticas	Horas Otras	Total de horas	Créditos	Equivalencia (s)
<b>2</b>	<b>2</b>	<b>No Aplica</b>	<b>60</b>	<b>6</b>	<b>No Aplica</b>

**11. Modalidad y ambiente de aprendizaje**

**12. Espacio**

**13. Relación disciplinaria**

**14. Oportunidades de evaluación**

Curso-taller	Presencial. Virtual. En Línea Híbrido/	<b>Múltiples</b>	Multidisciplinaria	<b>Ordinario</b>
--------------	---	------------------	--------------------	------------------

	mixto		
--	-------	--	--

#### 15. EE prerrequisito(s)

No Aplica

#### 16. Organización de los estudiantes en el proceso de aprendizaje

Máximo	Mínimo
15	5

#### 17. Justificación

La Experiencia Educativa **Apreciación del Cine** ofrece la posibilidad de acercarse, estudiar, conocer y entender el arte y el entorno humano en general de la manera más variada, divertida, completa y compleja, pero también facilita y apoya a despertar nuevas formas de aprendizaje de cualquier esfera de vida.

El medio cinematográfico impone y obliga por ser una circunstancia masiva de la sociedad y por lo mismo es una necesidad básica para tener una visión mucho más amplia de las soluciones profesionales y sus alcances. Es un medio didáctico perfecto para la observación de varios aspectos generales de la cultura relacionados con la historia, los aspectos sociales y antropológicos, la política, la economía, ciencia, entre otras. El arte cinematográfico es el arte más completo que suma todas las disciplinas del quehacer humano, por lo tanto, permite que se incurso en muchos géneros, lenguajes, discursos e informaciones. Es la oportunidad de observar y entender proyectos y propuestas enteras multidisciplinarias, bien vinculadas, que incluyen muchas formas de arte y con la suerte de hacerlo con altos grados de dificultades y presupuestos. Una EE que contiene innumerables ejemplos y muestras de creación visual, espacial, escénica, musical, tecnológica, científica y humanística.

El arte cinematográfico es un medio que en poco más de cien años de existencia ha logrado impactar a todos los niveles sociales, países, grupos étnicos y por lo mismo ha dejado un vasto campo de estudio, análisis y educación. La inmensa variedad de géneros y/o lenguajes han logrado generar una increíble cantidad de visiones del mundo, propagando filosofías, ideologías, políticas, estéticas e ideas de culturas. Esto crea la opción de observar estos ejemplos con todos los sentidos humanos, deducir y concluir, disfrutar, hablar y opinar de numerosos temas del quehacer cotidiano, de los distintos mundos y más allá de estos.

#### 18. Unidad de competencia (UC)

El/la estudiante desarrolla herramientas de argumentación, análisis, diagnóstico, expresión y retórica sobre la apreciación del cine para poder enfrentar los distintos aspectos y los desafíos profesionales. Se profundiza y trabaja en el ejercicio práctico para crear rutinas laborales e ideas y ética de trabajo, intercambiando experiencias, relacionándose con otras disciplinas afines y apoyándose en teorías básicas para el fortalecimiento de actitudes y aptitudes, para la resolución de cuestiones y problemáticas específicas de la especialidad y ma□s alla□ de ellas.

#### 19. Saberes

Heurísticos	Teóricos	Axiológicos
Investiga sobre distintas representaciones cinematográficas globales Cuestiona los temas relacionados al cine y sus las propuestas visuales, discursivas,	<b>Los antecedentes</b> Historia práctica de la producción Cinematográfica <b>Las expresiones y géneros</b> · Drama · Comedia	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Curiosidad</li> <li>· Sentido común</li> <li>· Iniciativa</li> <li>· Disciplina</li> <li>· Responsabilidad</li> <li>· Compromiso</li> </ul>

<p>expresivas, retóricas, etc.</p> <p>Procesa la información</p> <p>Crea rutinas y prácticas</p> <p>Obtiene capacidad de compartir conocimiento e ideas</p> <p>Crea base de datos</p> <p>Analiza y sintiza</p> <p>Responde a todos los retos que se presenten en los procesos de la EE</p> <p>Fomenta su disciplina y capacidades organizativas</p> <p>Despierta su creatividad y originalidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Acción</li> <li>· Animación</li> <li>· Aventura</li> <li>· Fantasía</li> <li>· Musical</li> <li>· Ciencia Ficción</li> <li>· Horror</li> <li>· Suspense</li> <li>· Documental</li> </ul> <p><b>Las propuestas universales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Europa</li> <li>· América</li> <li>· Asia</li> <li>· Otros</li> </ul> <p>Temas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Político</li> <li>· Social</li> <li>· Comercial</li> <li>· Artístico</li> </ul> <p><b>Algunos directores, escuelas e industrias de cine</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Paciencia</li> <li>· Entusiasmo</li> <li>· Seguridad</li> <li>· Interés</li> <li>· Crítica y autocritica</li> <li>· Actitud positiva</li> <li>· Tolerancia</li> <li>· Colaboración</li> <li>· Apertura</li> <li>· Empatía</li> <li>· Respeto</li> <li>· Ética</li> </ul>
--	---	---

## 20. Estrategias generales para el abordaje de los saberes y la generación de experiencia

Señale las actividades necesarias, puede indicar más de una.	( X ) Actividad presencial	( X ) Actividad virtual/ ( X )En línea
De aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Discusiones constructivas</li> <li>· Diálogo</li> <li>· Exposición constante</li> </ul> <p>Cuestionamientos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Analogías</li> <li>· Participación</li> <li>· Proyecciones de material video</li> <li>· Entrenamiento</li> <li>· Mapas mentales</li> <li>· Búsqueda de fuentes de información</li> <li>· Síntesis e interpretación</li> <li>· Comprensión de audiovisual</li> <li>· Visualización</li> <li>· Mejoramiento de la autoestima</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Discusiones constructivas</li> <li>· Diálogo</li> <li>· Exposición constante</li> </ul> <p>Cuestionamientos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Analogías</li> <li>· Participación</li> <li>· Proyecciones de material video</li> <li>· Entrenamiento</li> <li>· Mapas mentales</li> <li>· Búsqueda de fuentes de información</li> <li>· Síntesis e interpretación</li> <li>· Comprensión de audiovisual</li> <li>· Visualización</li> <li>· Mejoramiento de la autoestima</li> </ul>
De enseñanza	<p>Tareas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Opiniones</li> <li>· Críticas</li> <li>· Informaciones retroactivas y constantes de diferentes categorías</li> </ul>	<p>Tareas</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Opiniones</li> <li>· Críticas</li> <li>· Informaciones retroactivas y constantes de diferentes categorías</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades extracurriculares</li> <li>• Diagnósticos</li> <li>• Encuadre</li> <li>• Diálogos</li> <li>• Lecturas comentadas.</li> <li>• Organización de grupos colaborativos.</li> <li>• Agenda de secciones</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Actividades extracurriculares</li> <li>• Diagnósticos</li> <li>• Encuadre</li> <li>• Diálogos</li> <li>• Lecturas comentadas.</li> <li>• Organización de grupos colaborativos.</li> <li>• Agenda de secciones</li> </ul>
--	---	---

## 21. Apoyos educativos

Computadora equipada con los programas y aplicaciones necesarias para llevar a cabo todas las actividades de la EE (GoogleMeet, Teams, WhatsApp, etc.), Internet (fibra óptica), Libros, manuales en formatos digitales (PDF, DOC, JPG, etc.), Películas y material audiovisual en formatos digitales (MP4, AV, etc.), Gráficas y otras presentaciones digitales, formatos y cuestionarios para poder registrar y evaluar todas las ideas, opiniones y reflexiones de los/las estudiantes, base de datos virtuales abierta a los/las estudiantes con los contenidos digitales audiovisuales completos de la EE, base de datos digital con material biográfico y didáctico y material bibliográfico.

## 22. Evaluación integral del aprendizaje.

Evidencias de desempeño por productos	Indicadores generales de desempeño	Procedimiento de evaluación	Porcentaje
Discusiones grupales y/o individuales	Formato y/o cuestionario con un resumen y síntesis donde se expresa la reflexión y entendimiento del/la estudiante respecto al tema abordado en sesión virtual. Análisis de lectura a través de discusiones en clase virtual.	<p><b>Técnica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Observación directa en sesiones virtuales.</li> <li>● Entrevistas individuales y grupales.</li> <li>● Evaluación por participación colegiada y social.</li> </ul> <p><b>Instrumento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Manejo del tema</li> <li>● Claridad en la expresión de sus ideas</li> <li>● Pertinencia</li> <li>● Puntualidad</li> <li>● Congruencia</li> <li>● Seriedad</li> <li>● Respeto a la opinión ajena y distinta</li> <li>● Crítica y autocritica</li> <li>● Inclusión</li> <li>● Ética laboral</li> <li>● Respeto personal y del entorno general</li> <li>● Colaboración, cooperación</li> </ul>	50%

Evidencias de desempeño por demostración	Indicadores generales de desempeño	Procedimiento de evaluación	Porcentaje
--	------------------------------------	-----------------------------	------------

Actitud, carácter y personalidad	Examen de sesión virtual a través del formato de cuestionario. Exposición (individual o por equipo) Debate Mesas de trabajo virtual	<b>Técnica</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● Observación directa en sesiones virtuales.</li><li>● Entrevistas individuales virtual</li><li>● Evaluación por participación colegiada y social.</li></ul> <b>Instrumento</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● Manejo del tema</li><li>● Claridad en la expresión de sus ideas</li><li>● Pertinencia</li><li>● Puntualidad</li><li>● Congruencia</li><li>● Seriedad</li><li>● Respeto a la opinión ajena y distinta</li><li>● Crítica y autocritica</li><li>● Inclusión</li><li>● Ética laboral</li><li>● Respeto personal y del entorno general</li><li>● Colaboración, cooperación</li></ul>	50%
		Porcentaje total:	100%

### 23. Acreditación de la EE

Para acreditar, el/la estudiante deberá cumplir con el 80% de asistencia al curso, y con al menos el 60% en las evidencias de desempeño, de acuerdo con el Estatuto de Alumnos 2008.

### 24. Perfil académico del docente

Formación Académica: Licenciatura en Artes Plásticas, Artes Visuales, Cinematografía o Artes Afines  
Experiencia docente en el nivel superior en IES públicas o privadas, mínimo 3 años.  
Experiencia profesional : en cinematografía

### 25. Fuentes de información

Abrams, (1993) Vincent Carl, Storia del cinema, 4 voll., Milano, Garzanti, 1998  
Acha, J. (2004). Crítica del arte- Teoría y práctica. Editorial Trillas. México  
Aumont, J. y otros. (1995). Estética del cine. Espacio filmico, montaje, narración, lenguaje. Paidos. Barcelona  
Acaso, M. (2009). El lenguaje visual. Editorial Paidos. España  
Bartra, R. (2018). Los salvajes en el cine. Fondo de Cultura Económica. Ciudad de México  
Baldini&Castoldi. (1996). Rondolino Gianni, Storia del cinema. 2 vol I. Torino. Einaudi. 1965-67 Sadoul  
Bergan, R. (2011). Cine...imos. Para entender el cine. Urner. Madrid  
Brunetta Gian Piero, (2001). Storia del cinema mondiale. Einaudi. Torino  
Calaf, R. et. al. (2000). Ver y comprender el arte del siglo XX. Editorial Síntesis. Colección  
Práctica Educativa. España  
D'Esposito L. (2014). Paidos. Ciudad de México

- Di Giacomo Fernaldo. (1998). Storia del cinema. Marsilio. Venezia
- DK. (2022). Penguin Random House. Londres
- Eisenstein, S. M., (1990). El sentido del cine. Siglo XXI. México
- Einaudi, (1965-67) Sklar Robert, Film, An International History of the Medium. New York.
- García Leal, J. (2002). Filosofía del arte. Espana. Editorial Sirntesis. Espana
- Godard Jean Luc. (1998) Histoire(s) du cinéma. Gaumont-Gallimard.
- Gorce. (s/f) Storia generale del cinema, 2 voll., Torino
- Jenkins, D. (2021). Filmmakers on film. Blume. Londres
- Kemp, P. (2011). Cine toda la historia. 2011. Blume. Londres
- Leutrat Jean Louise. (1997). Il cinema in prospettiva: una storia. Le Mani. Genova
- Moscattini Massimo. (1999). Breve storia del cinema: guida al cinema mondiale dalle origini ai giorni nostri. Bompiani. Milano
- Parkinson, D. (2011), 100 ideas that changed film. Blume. Barcelona
- Pedral Rene. (S/F) Cinema: cent'anni di storia. Milano
- R. Marland, J. Rawle, S. (2015). El lenguaje cinematográfico, Parramán. Madrid
- Shneider, S. J. (2016). 1001 películas que hay que ver antes de morir. Penguin Random House. Londres
- Torres, A. (1995). 100 años de cine. Alianza Editorial, Madrid
- Einaudi, (1965-67). Sklar Robert, Film. An International History of the Medium. New York, Harry

**26. Formalización de la EE**

Fecha de elaboración	Fecha de modificación	Cuerpo colegiado de aprobación
15/08/2011	15/06/2024	<i>Consejo Técnico del Instituto u órgano equivalente de Talleres Libres de Artes UV</i>

**27. Nombre de los académicos que elaboraron/modificaron**

*Mtra. Milena Milosevic*