



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE ARTES
MENCIÓN ARTES CINEMATOGRÁFICAS

Flashback

*Propuesta de juego de mesa sobre la historia del cine venezolano para
estudiantes de la Escuela de Artes, UCV*

Proyecto de trabajo especial de grado que se presenta para optar al título de
Licenciada en Artes mención Artes Cinematográficas

Tutora

Morella Alvarado Miquilena

C.I. 6.125.697

Bachiller

Elis Esperanza Blanco Jansen

C.I. 20.913.193

Noviembre 2016

UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE ARTES
MENCIÓN ARTES CINEMATOGRAFÍCAS

Flashback

*Propuesta de juego de mesa sobre la historia del cine venezolano para
estudiantes de la Escuela de Artes, UCV*

Trabajo especial de grado que se presenta para optar al título de Licenciada
en Artes mención Artes Cinematográficas

Tutora

Morella Alvarado Miquilena

C.I. 6125697

Bachiller

Elis Esperanza Blanco Jansen

C.I. 20.913.193

Resumen

Las iniciativas locales vinculadas a generar propuestas didácticas para el estudio del cine venezolano son escasas. A ello se suma el hecho de que en la mención Cinematografía de la Escuela de Artes de la Universidad Central de Venezuela, no existe una asignatura en la que se estudie de manera exclusiva la historia del cine venezolano. Así, proponer alternativas de acercamiento a la historia del cine venezolano, es el punto de partida de este Trabajo Especial de Grado. Su objetivo principal fue diseñar un juego de mesa dirigido a los estudiantes de la mención Artes Cinematográficas de la Universidad Central de Venezuela, para el estudio de la historia del cine

venezolano, bajo los postulados del eduentretenimiento. Se trata de una creación tangible que responde a la modalidad de Trabajo Especial y que se concreta en el prototipo de “*Flashback*”. Para ello, se partió de la revisión de algunas de las teorías vinculadas con la enseñanza, el aprendizaje, la educomunicación y el entretenimiento, y los juegos. Luego, se realizó un arqueo de información sobre la historia del cine venezolano y, posteriormente, el trabajo se concentró en el diseño pedagógico, lúdico, del contenido y gráfico de la propuesta final. La propuesta que se presenta es una herramienta eficaz de apoyo al aula, que ayuda al educador y al educando a concretar objetivos de aprendizaje acerca del cine venezolano e incentivará la búsqueda de mayor información que contribuya a la formación integral del estudiante.

Palabras claves: cine venezolano, cine, juego, lúdico, aprendizaje, herramienta.

Agradecimientos

La realización de este trabajo fue posible gracias a la contribución de muchas personas, quienes con sus valiosas sugerencias, estímulos y disposición lograron que el mismo llegara a un final.

A mi tutora Morella Alvarado Miquilena, que con su paciencia y dedicación guió en todo momento el desarrollo de este trabajo.

A mis padres, Antonio Blanco y Elena Jansen, quienes siempre han dado todo su apoyo en las etapas de mi vida. Gracias por ser el pilar de mi vida.

A mi hermano, mis primas y mis tías, por brindarme todos sus consejos y estar dispuestos a darme su ayuda.

A Gustavo Santamaría, por tu eterna paciencia, por tu amena compañía y por tu apoyo incondicional. Gracias por compartir este y muchos logros de mi vida.

Y especialmente a todas aquellas personas que me prestaron su colaboración incondicional: Yracema Yelamo, Raquel Zapata.

Elis Blanco Jansen.

Índice

Resumen	iii
Agradecimientos	v
Introducción	1
Apartado Metodológico	8
Objetivos	11
Capítulo I	
Marco conceptual y referencial de la historia, el cine y los juegos	13
Antecedentes de la investigación	13
De Historia y Cine	22
Teorías de aprendizaje	28
Eduentretenimiento y Educomunicación	31
Gamificación	34
Acerca del juego	36
Capítulo II	
Contexto histórico y los contenidos del juego	42
Historia del cine venezolano	42
Clasificación del cine venezolano	70
Periodización del cine venezolano	75
Capítulo III	
Bases y Estructura de la propuesta	81
Diseño pedagógico de la propuesta	81
Diseño lúdico de la propuesta	84
Diseño de contenidos de la propuesta	88
Diseño gráfico de la propuesta	93

Capítulo IV

Propuesta del juego	96
Presentación de la propuesta	96
Descripción de la propuesta	96
Orientaciones didácticas	97
Contenido de la propuesta	98
Materiales para el juego	100
Instrucciones del juego	102
Preguntas del juego	104
Recomendaciones	135
Fuentes consultadas	137

Introducción

Los estudiantes de la mención de cine de la Escuela de Artes de la Universidad Central de Venezuela cuentan con un pensum en el que se estudia el cine europeo, norteamericano y el latinoamericano. Las materias existentes dentro del pensum vigente, tienen una visión generalizada de la historia del cine mundial profundizando en algunos puntos importantes del cine de esos contextos. Con el estudio de la historia del cine mundial se busca formar en el estudiante una perspectiva crítica que lo ayude en su vida profesional.

El Departamento de Cine de la Escuela de Artes aborda diferentes ámbitos para contribuir con el aprendizaje del estudiante, como por ejemplo las diferentes técnicas para la escritura de un guion, los diferentes métodos de realización cinematográfica, las teorías necesarias para realizar un análisis fílmico, las técnicas para realizar un estudio historiográfico y el estudio general de la historia de cine mundial. Sin embargo, vemos que el estudio del cine nacional no aparece como una asignatura específica, (sería interesante realizar una investigación de por qué sucede esto) aunque reconocemos que ha sido tomado como objeto de estudio importante, en algunas investigaciones generadas en el contexto de la Escuela de Artes y de la UCV en general, así como en otras universidades. Como evidencia de esto, destacan los trabajos de tesis como “La historia de un cine bajo las estrellas en Caracas”¹, “La exhibición cinematográfica en Caracas”², “Contextualización y criterios fundamentales de la propuesta de Alberto

¹J. Medina. y Fernández, A. *La historia de un cine bajo las estrellas en Caracas*. (Tesis de licenciatura, Universidad Central de Venezuela. Caracas – Venezuela, 2006).

²M. Valero. *La exhibición cinematográfica en Caracas*. (Tesis de licenciatura, Universidad Central de Venezuela. Caracas – Venezuela, 2002).

Arvelo, *El Cine Átomo*³, “Análisis económico de la revista Venezuela Cine, Venezuela (1960 – 1964)”⁴, “Representación de la imagen del negro en el discurso del cine venezolano”⁵; así trabajos realizados por profesores tales como “Entorno teórico-metodológico para historiar el cine venezolano”⁶, “La incorporación del cine a las políticas culturales del Estado (Venezuela, 1958-1982)”⁷, “Inicios de la exhibición cinematográfica en Caracas (1896 – 1905)”⁸, “Integración de los medios de comunicación en las escuelas básicas”⁹, “Los géneros invertidos: Pandemónium”¹⁰.

En el momento actual, año 2016, se observa que la Escuela de Artes no cuenta con materias, obligatorias o electivas, en las que se estudie la historia del cine nacional u otros aspectos tales como la exhibición, las salas de cine y las leyes que giran en torno a la cinematografía venezolana. Esto trae como consecuencia que el acercamiento de muchos estudiantes al cine nacional, se dé por simple curiosidad, interés personal o porque su trabajo se inscribe dentro de alguna línea de investigación desarrollada por algunos profesores del Departamento de Artes Cinematográficas. Como ejemplo de ello, algunos de los trabajos realizados por estudiantes de la mención, a saber, “AMAZONIA FILMS. Política estatal de distribución cinematográfica

³T.Pérez. *Contextualización y criterios fundamentales de la propuesta de Alberto Arvelo, El Cine Átomo*. (Tesis de licenciatura, Universidad Central de Venezuela. Caracas – Venezuela, 2007).

⁴A. Alonso. *Análisis económico de la revista Venezuela Cine, Venezuela (1960 – 1964)*. (Tesis de licenciatura, Universidad Central de Venezuela. Caracas – Venezuela, 2005).

⁵J.Ortegano. *Representación de la imagen del negro en el discurso del cine venezolano*. (Tesis de licenciatura, Universidad Central de Venezuela. Caracas – Venezuela, 2004).

⁶José Miguel Acosta. *Entorno teórico-metodológico para historiar el cine venezolano*. Fondo Editorial Humanidades y Educación. Universidad Central de Venezuela. Caracas – Venezuela, 2003.

⁷ María Gabriela Colmenares. *La incorporación del cine a las políticas culturales del Estado (Venezuela, 1958-1982)*. Fondo Editorial Humanidades y Educación. Universidad Central de Venezuela. Caracas – Venezuela, 2012.

⁸Yolanda Sueiro. *Inicios de la exhibición cinematográfica en Caracas (1896 – 1905)*. Fondo Editorial Humanidades y Educación. Universidad Central de Venezuela. Caracas – Venezuela, 2007.

⁹Gustavo Hernández. *Integración de los medios de comunicación en las escuelas básicas*. (Trabajo de Ascenso, Universidad Central de Venezuela. Caracas – Venezuela, 2010).

¹⁰Ricardo Azuaga. *Los géneros invertidos: Pandemónium*. Fondo Editorial Humanidades y Educación. Universidad Central de Venezuela. Caracas – Venezuela, 2012.

2006-2012” de Ginette Madelane Hernández Marcano; “Situación de distribución y exhibición del largometraje venezolano en el año 2011” de Andrés J. Rondón O.; “Aproximación a la receptividad de la audiencia de las cuatro películas más vistas del cine venezolano de ficción en el período 2000 – 2010” de Liuyenkis M. Mejías Rico; “Estudio cuantitativo de la producción cinematográfica venezolana en largometrajes de ficción durante el período 2006-2010” de Alba Nieto o “Digitalización de la información cinematográfica contenida en las memorias del gobernador del Distrito Federal (1897-1950)” de Marianne Berti, entre muchos otros.

El egresado de la mención Artes Cinematográficas, se encuentra con una realidad histórica, económica y política, de la cual solo conoce a través de su experiencia personal y por lo que ha estudiado a lo largo de su formación. Teniendo en cuenta que el estudiante es preparado para ejercer la docencia, la crítica, la investigación y la gestión cultural, se debería ofrecer al estudiante algunas herramientas para acercarse al cine venezolano desde la perspectiva que aborda la historia. Una de ellas es el diseño de estrategias pedagógicas de carácter lúdico y con ello, proporcionar recursos que permitan, por una parte, acercarse a los contenidos vinculados con el cine nacional y por otra, dinamizar la didáctica en la mención.

Existen muchas técnicas e instrumentos recomendados para el estudio del cine tales como el visionado de películas, la elaboración de resúmenes, la elaboración de mapas conceptuales, entre otros métodos que son utilizados por los estudiantes de la Escuela de Artes. Este trabajo se propuso, diseñar un juego de mesa con un perfil didáctico, a partir del estudio de la historia del cine venezolano, y proporcionar una herramienta útil para el aprendizaje sobre esta área poco explorada en las materias dictadas en la mención Artes Cinematográficas de la Escuela de Artes.

Un juego de mesa además de entretener ayuda a desarrollar competencias cognitivas, sociales y físicas. Hoy en día la juventud requiere herramientas que multipliquen su desarrollo y les permita tener una clase más interactiva en contraposición con todas las herramientas tecnológicas que existen que son poco participativas y por ende más individualistas. Los juegos de mesa son presenciales, no nos aíslan, nos integran a un equipo, nos estimulan a la sana competencia y a captar contenidos de manera dinámica.

El estudio sobre el cine venezolano no debe centrarse únicamente al aula de clases, consideramos que el diseño de un juego de mesa sobre la historia del cine venezolano lleva un ámbito académico a un ámbito no académico. El juego ha sido empleado como una estrategia educativa en los niños pero no debería perder la presencia en otras etapas de la vida. Es un recurso pedagógico utilizado para el proceso de aprendizaje a través del entretenimiento en torno a un tema específico.

Al realizar este juego de mesa se priorizó el fin didáctico, el aprendizaje, pero sin descuidar el entretenimiento que hace más dinámica la participación de los jugadores, hacerlo de manera entretenida ayuda a que las personas sean atraídas en el aprender jugando. La didáctica se enfoca en la colaboración y en la comunicación entre los humanos, ayudando a la resolución de problemas culturales y sociales de los jugadores. El entretenimiento hace atractivo el juego y dinamiza la participación cautiva la atención de los jugadores.

La educación lúdica fomenta la sana competencia a través de la diversión y la recreación, son ámbitos necesarios para el aprendizaje de las diferentes ramas del cine venezolano. Todos estos aspectos son necesarios evaluar durante la realización de un juego de mesa para que se logre el

objetivo de enseñar a través del mismo y sea recibido por el público jugador de la mejor manera.

Esta propuesta didáctica ayudará a incentivar el estudio de la historia del cine venezolano en los estudiantes y también en la búsqueda de nuevas opciones para la enseñanza – aprendizaje no solo de la historia del cine venezolano sino de muchos otros temas.

De esta propuesta podrían derivarse diferentes trabajos que tomen en consideración las diferentes formas de presentar a los estudiantes, contenidos y estrategias de manera no tradicional y que se podrían profundizar en otros trabajos dentro de la mención de Artes Cinematográficas y en las otras menciones de la Escuela de Artes.

Dentro de las líneas de estudio de la mención Artes Cinematográficas se encuentra el análisis cinematográfico, la realización cinematográfica y la historia de las artes cinematográficas, esta propuesta se encuentra dentro de la línea de historia que se centra en la comprensión del cine a través de su historia.

Flashback es un juego de mesa que utiliza distintas metodologías de aprendizaje, educomunicación, eduentretenimiento y juegos para lograr hacer a los estudiantes partícipes de los contenidos, involucrarlos para aprender, e involucrarlos de manera dinámica. Con esta herramienta, el proceso de enseñanza - aprendizaje del contenido se invierte y se puede ir de la práctica a la teoría. Los juegos son situaciones gobernadas por reglas, que indican lo que un jugador puede hacer y lo que no puede hacer, por lo que podríamos abordar todo aquello relativo a los juegos.

Juego es toda aquella acción que realiza espontáneamente un animal y que no incrementa de forma inmediata la supervivencia, sin embargo lo prepara para ella. Entonces es comprensible que el juego esté presente en todos los animales de inteligencia superior, que son a su vez, aquellos que tienen una vida más prolongada en el planeta.

El juego fortalece los músculos, mejora la coordinación, hace que los animales conozcan mejor su entorno y facilita las interacciones sociales. En todo caso la conducta en los juegos se puede clasificar como locomotrices, exploratorias y sociales, y al final su objetivo es enseñar y preparar para la supervivencia de la especie.

Los animales con inteligencia superior reservan los juegos para los más pequeños de las especies en el período de crecimiento, preparándolos para ser independientes en su futuro y preservar la especie, aunque sin duda alguna los juegos producen placer, el objetivo principal es el aprendizaje. Por eso es muy importante para la supervivencia este período de juegos en los animales.

La humanidad en su proceso evolutivo especializó estas conductas, incorporándole conocimiento metódico y convirtiéndolo en historia, entendiendo como historia el traspaso del conocimiento de forma sistemática de una generación a otra, esto explica por qué el hombre diversificó los juegos dando efectiva respuesta a sus necesidades crecientes.

El hombre con su inteligencia ha desplazado el objeto más primitivo y fundamental del juego, que es el enseñar, por el sentido del placer, prolongando en la sociedad el período para el juego prácticamente a lo largo de su vida.

Rescatando el sentido que está presente innatamente en la humanidad, aprender jugando y aprovechando el desplazamiento del objeto principal realizado por el hombre, se propone utilizar un juego de mesa como herramienta de aprendizaje metódico. Tomando las cátedras de Historia del Cine I, II y III como fundamento para convertir en un juego de mesa los contenidos de la materia y que facilite su aprendizaje.

Apartado Metodológico

Al clasificar una tesis en una metodología es necesario considerar que existen diferentes elementos en una investigación, que son: el tipo, el diseño, el nivel, el método y las técnicas. El tipo de investigación por el cual se rige esta tesis es de Proyecto Especial según el Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador, UPEL. El Trabajo Especial es descrito como:

a. Trabajos que lleven a creaciones tangibles, susceptibles de ser utilizadas como soluciones a problemas demostrados, o que respondan a necesidades e intereses de tipo cultural. Se incluyen en esta categoría los trabajos de elaboración de libros de texto y de materiales de apoyo educativo, el desarrollo de software, prototipos y de productos tecnológicos en general, así como también los de creación literaria y artística. (...)

Los Proyectos Especiales, en todos los casos, deben incluir la demostración de la necesidad de la creación o de la importancia del aporte, según sea el caso, la fundamentación teórica, la descripción de la metodología utilizada y el resultado concreto del trabajo en forma acabada.¹¹

Un Trabajo Especial como el que a continuación se presenta, se basa en la propuesta de un diseño de juego de mesa que busca solventar una necesidad existente en la Escuela de Artes de la Universidad Central de Venezuela, a saber, la inexistencia de recursos didácticos para el trabajo sobre la historia del cine venezolano, dentro de las materias obligatorias y electivas vigentes en el año 2016 de la mención Artes Cinematográficas.

La fundamentación teórica de la propuesta, pasó por un proceso de documentación previo, definido como un proceso basado en la búsqueda, recuperación, análisis, crítica e interpretación de datos secundarios, es decir,

¹¹ María Teresa Hernández. *Manual de trabajos de grado de especialización y maestría y tesis doctorales*. Caracas, Venezuela. FEDUPEL. 2006. Pág. 14.

los obtenidos y registrados por otros investigadores en fuentes documentales: impresas, audiovisuales o electrónicas.¹² Como en toda investigación, el propósito de este diseño es el aporte de nuevos conocimientos para poder realizar el objetivo principal de la investigación. Esto le brindó al trabajo un perfil de Diseño Documental.

La profundidad de este trabajo de investigación lo define el nivel del mismo, en este caso el nivel es descriptivo, donde se observa el objeto de estudio y se describe sin manipular la información. Se recolectaron todos los datos sobre la teoría, se expuso y resumió la información para así analizarlo y seleccionar la información necesaria para el resultado deseado.¹³

El método que se utilizó para la investigación es el método sintético, en el cual se unen diferentes elementos para crear una nueva entidad. Se sintetiza toda la información encontrada para analizarla y crear un nuevo concepto desde el punto de vista del investigador.¹⁴

Se utilizaron como técnicas para la investigación, la recopilación y análisis documental, se buscaron datos importantes y necesarios para el proyecto, datos ya existentes en los textos y tesis revisadas. Se realizaron resúmenes que presenten de manera precisa y concisa el orden de las ideas esenciales de los textos, para poder analizar los contenidos y presentar un argumento valorativo de los textos y la importancia de los mismos.¹⁵

¹² Fideas G. Arias. *El proyecto de investigación*. Caracas – Venezuela. Editorial Episteme. 2012. Pág. 27

¹³ Frank Morales. *Conozca 3 tipos de investigación: Descriptiva, Exploratoria y Explicativa* (2012) <http://www.creadess.org/index.php/informate/de-interes/temas-de-interes/17300-conozca-3-tipos-de-investigacion-descriptiva-exploratoria-y-explicativa>

¹⁴ Jesús Ferrer. *Métodos de la Investigación*. (2010) <http://metodologia02.blogspot.com/p/metodos-de-la-investigacion.html>

¹⁵ OneidaMengo. *Técnicas de investigación documental*. 2012.

<https://es.scribd.com/doc/97744069/Clase-3-4-1-Tecnicas-Investigacion-Documental>

La propuesta va dirigida a los estudiantes de la Escuela de Artes pero no se estudió cómo es el resultado de su aplicación en ellos. Eso quiere decir que no se enfoca en estudiar un sujeto o una población específica sino que la investigación está orientada a una población sin necesidad de estudiar los resultados.

Objetivos

Objetivo general

- Diseñar un juego de mesa dirigido a los estudiantes de la mención Artes Cinematográficas de la Universidad Central de Venezuela, para el estudio de la historia del cine venezolano, bajo los postulados del eduentretenimiento.

Objetivos específicos

- Identificar los basamentos teóricos vinculados a relación cine e historia; pedagogía del cine, educomunicación, diseño de materiales didácticos, eduentretenimiento y teoría de los juegos, sobre los cuales se sustenta la propuesta de un juego de mesa sobre la historia del cine venezolano dirigido a los estudiantes de la mención Artes Cinematográficas de la Universidad Central de Venezuela
- Describir los principales hitos históricos a contemplar en el diseño de un juego de mesa sobre la historia del cine venezolano dirigido a los estudiantes de la mención cine de la Universidad Central de Venezuela.
- Explicar los componentes a tomar en consideración para el diseño de un material didáctico, aplicable a un juego de mesa sobre la historia del cine venezolano dirigido a los estudiantes de la mención Artes Cinematográficas de la Universidad Central de Venezuela.
- Diseñar el prototipo de un juego de mesa sobre la historia del cine venezolano dirigido a los estudiantes de la mención cine de la Universidad Central de Venezuela.

Para poder cumplir cada objetivo planteado este Trabajo Especial de Grado se desarrolló de la siguiente forma: un primer capítulo llamado Marco Conceptual y Referencial donde se investigaron ciertas teorías vinculadas con la enseñanza, el aprendizaje, la educomunicación, el entretenimiento y los juegos. Una vez realizadas estas investigaciones se logró identificar las características necesarias de cada teoría para poder respaldar teóricamente la propuesta de un juego de mesa educativo para los estudiantes de la Escuela de Artes.

El segundo capítulo es llamado Contexto Histórico y los Contenidos del Juego en el que se realiza un recuento sobre la historia del cine venezolano y se busca su mejor clasificación y periodización. Al realizar el reconocimiento histórico se consiguió detallar los principales hechos resaltantes que se precisan para el diseño del juego de mesa educativo. Luego se investigaron algunas teorizaciones sobre las maneras de dividir por categorías y por períodos el cine venezolano, de las cuales se seleccionó la clasificación y periodización viables para el diseño de un juego de mesa educativo sobre la historia del cine venezolano.

Un tercer capítulo llamado Bases y Estructura de la Propuesta donde se realiza el diseño de la estructura pedagógica, lúdica, del contenido y gráfica de la propuesta final. En dicho capítulo se especifican los elementos didácticos y estéticos que se utilizaron en el diseño de un juego de mesa educativo sobre la historia del cine venezolano.

En el último capítulo se expone todos los aspectos de forma y contenido que se diseñaron para la propuesta final. Se presentan todos los aspectos educativos que están dentro de la propuesta de un juego de mesa sobre la historia del cine venezolano.

I. Marco conceptual y referencial

De la historia, el cine y los juegos

La línea de interés que orienta a este capítulo es indagar sobre cómo desde una actividad lúdica como la que propone un juego de mesa, se puede a su vez, generar operaciones cognitivas, que contribuyan a mejorar el aprendizaje de la historia del cine venezolano. Se señalan algunos aspectos vinculados a la educación para los medios y a la educación no tradicional, así como las bases conceptuales que sirven de referencia para la creación de un juego de mesa educativo. Así, se revisan someramente algunas perspectivas teóricas de la educación y aspectos relacionados con las teorías del juego, como los ámbitos en los cuales se inscribe esta propuesta.

1.1. Antecedentes de la investigación

Se han localizado una serie de trabajos, que consideramos brindan aportes importantes a este trabajo especial de grado. En tal sentido, lo que consideramos como antecedentes ha sido organizado de la siguiente manera:

- a. Trabajos de Investigación que tratan los temas con herramientas multimedia y cuyos contenidos abordan la historia y el cine. Estos trabajos son experiencias de investigación y creación, realizadas por docentes de la Universidad Central de Venezuela en las que de cierta manera, aparece el juego como opción para la presentación de la información y en los que se evidencia una preocupación por incluir una mirada histórica.

“Diccionario Multimedia de Historia de Venezuela en CD-ROM” publicado en el año 2000 por el profesor de la Escuela de Artes de la Universidad Central de Venezuela, Manuel De Pedro, proyecto elaborado para las

Empresas Polar. En ese diccionario se ofrece información sobre diferentes aspectos de la historia venezolana presentada a través de ámbitos como la economía, la política, la sociedad y la cultura, desde la época precolombina hasta los años noventa. El CD-ROM cuenta con imágenes, mapas, animaciones, grabaciones de voz, música y juegos.¹⁶ Este diccionario presenta la información de una manera entretenida para todo público, sin importar su nivel académico.

“Independencia: modelo para un proyecto digital interactivo” publicado en el año 2006, por el mismo profesor Manuel De Pedro, como trabajo de ascenso. Su investigación es una propuesta de un proyecto interactivo sobre la historia del país en la que se aplican diversas posibilidades de consulta de manera que el usuario puede leer acerca de los acontecimientos históricos, medir sus éxitos y fracasos, conocer y disfrutar el pasado como si estuviera sucediendo ante sus ojos. La idea es que usuario descubra por sí mismo toda la información a partir de deducciones, y que se anime a explorar, preguntar y seguir investigando. Dicho trabajo ofrece diversos recursos para que cualquier profesor del área de humanidades encuentre un modelo con el que puede encauzar sus preocupaciones educativas.

El utilizar una herramienta lúdica digital para enseñar saca provecho de los instrumentos externos que los estudiantes manejan con destreza para mejorar las maneras de enseñar en los jóvenes. En las dos herramientas novedosas desarrolladas por De Pedro, los usuarios se hacen partícipes de los contenidos suministrados, descubriendo y aprendiendo desde su propia mano y los motivará a seguir investigando sobre los temas.

¹⁶ *Diccionario Multimedia De Historia De Venezuela*. 2007.
http://www.sovenor.org/recomienda/cd_historia.htm. Dieciocho de julio de dos mil dieciséis.

Si bien ambas propuestas fungen como antecedentes, es importante destacar que los temas tratados en dichas propuestas no coinciden con el trabajo especial de grado que proponemos, ya que los contenidos de ambos están relacionados con la historia política y económica del país y no con la historia del cine.

Encontramos asimismo, el “Diccionario Multimedia de Artistas Venezolanos, Directores de Largometrajes” publicado en el año 2001 por el Ex-Director del Instituto de Investigaciones de la Comunicación ININCO, Oscar Lucien Reyes. En dicho diccionario se muestra un registro de los cineastas que han trabajado desde los años setenta en el cine venezolano, ordenados de forma alfabética y concisa con imágenes, datos y enumeración del equipo humano que participó en las películas reseñadas. Este trabajo ayuda a informarse sobre la trayectoria de los directores del cine contemporáneo venezolano, de una forma diferente e interactiva, involucrando a los espectadores y su interés por el cine venezolano. El proyecto del profesor Oscar Lucien Reyes utiliza recursos alternos para la enseñanza de contenidos vinculados a la historia y al cine.

“Cinemascopio: Manual para Educomunicadores” publicado en el año 2011 por el profesor Francisco Blanco. El cinemascopio es una herramienta educomunicativa que busca el desarrollo del pensamiento crítico y creativo a través del cine en los niños de la educación básica nacional. Con esta herramienta los estudiantes observarán, interpretarán, discutirán y analizarán el cine para así reforzar el criterio y generar opiniones propias mientras adquieren conocimiento del cine y aprenden a trabajar en equipo. El profesor Francisco Blanco buscó una herramienta alternativa para reforzar el aprendizaje dentro del aula relacionando los contenidos con el cine.

El cine es una de las artes con pocos años de invención, en relación con expresiones como la pintura, la escultura, el teatro, la danza o la música. Aún con ello, es una expresión muy rica en historia, ya que en un siglo el desarrollo tecnológico y creativo ha avanzado para ubicarse casi al mismo nivel que las artes más antiguas. En la década de los años cuarenta era algo novedoso implementar al cine como objeto de estudio o como herramienta para el estudio dentro de las aulas, aunque se fue abandonando esta práctica,¹⁷ dentro del sistema educativo venezolano. Consideramos introducir de nuevo al cine como objeto de estudio en las aulas en Venezuela, es necesario para ampliar los conocimientos de los estudiantes de los diferentes niveles educativos.

b. Trabajos de Investigación y trabajos especiales de grado que tienen que ver con la enseñanza del cine en educación básica y la presentación de la perspectiva educomunicativa; un intento de incluir la enseñanza de los medios de comunicación y en especial el cine como parte del contenido académico de todos los niveles de educación.

“Propuesta Educomunicativa aplicable a la enseñanza del cine en el sistema educativo bolivariano 2010”, trabajo especial de grado realizado por Devorah Gamero, egresada de la Escuela de Artes de la Universidad Central de Venezuela. El producto final fue una propuesta basada en los principios de la educomunicación destinada a los docentes del Subsistema de Educación Media, con la que se busca dar respuestas a la necesidad de incluir al cine como contenido a ser trabajado en el sistema educativo nacional. Esa investigación permitió concluir que la información que se suministra en las escuelas sobre los medios de comunicación es insuficiente

¹⁷ Morella Alvarado. *La escuela al son de los medios. La relación Educación, Comunicación y Medios en el contexto venezolano de los años 30 y 40*. Anuario ININCO / Investigaciones de la comunicación No 1, VOL. 25, Caracas, Junio 2013 / 169-201

y mucho más cuando se trata del cine. Gamero recomienda la inclusión de una asignatura para el estudio del cine como medio de comunicación y como expresión creativa.

Del trabajo de Gamero se pueden extraer algunos elementos. Lo primero, es la importancia del estudio de los medios de comunicación masivos en todas las áreas educativas, incluyendo la formación de los docentes como pieza fundamental en el proceso de aprendizaje. El trabajo de Gamero a pesar que hace referencia a la educación media, tiene relación con el proceso de enseñanza – aprendizaje en la Escuela de Artes de la Universidad Central de Venezuela, ya que reconoce la importancia de incluir al cine como tema de estudio en este nivel de enseñanza, además de enfatizar en las nuevas propuestas basadas en la educomunicación como interdisciplina.

Sus planteamientos coinciden con el presente trabajo especial de grado, ya que ambos pretenden estimular el interés en torno a la historia del cine venezolano. Al ser una propuesta metodológica para el sistema educativo de educación media, sin la implementación de instrumentos externos a lo académico no coincide con este trabajo de tesis, *Flashback* busca llamar la atención de los estudiantes con un elemento no académico.

“Por una televisión de película, consideraciones para la puesta práctica de una experiencia educomunicativa”, trabajo especial de grado elaborado en el año 2004 por Cristina Méndez, para optar a la Licenciatura en la Escuela de Artes de la Universidad Central de Venezuela. El mismo se basó en el estudio de la Educomunicación como disciplina y en la importancia de introducirla en las escuelas proponer acciones para potenciar el proceso de recepción mediática. Méndez concluye que las propuestas de la Educomunicación y los pensum deben complementarse con el diseño de

experiencias que cuenten con el apoyo de los medios y así renovar los esquemas de enseñanza–aprendizaje. Este trabajo de investigación detalla la importancia de la enseñanza en medios de comunicación y en especial el cine, sugiriendo la inclusión en todos los niveles educativos.

La propuesta de Méndez busca introducir la educación de los medios con herramientas alternativas, que ayuden a modernizar los métodos de enseñanza de los medios de comunicación masivos que se estudian en la Escuela de Artes de la Universidad Central de Venezuela y en cualquier recinto educativo. Uno de los propósitos del juego de mesa *Flashback* es fortalecer el estudio de la historia del cine venezolano en todos los niveles educativos incluyendo las universidades, el trabajo de Méndez sugiere esa inclusión para así crear espectadores críticos y creativos.

Los trabajos de Gamero y Méndez son importantes ya que son los antecedentes inmediatos de estudiantes de la misma Escuela de Artes, que muestran la preocupación sobre el estudio del cine en diferentes niveles educativos buscando el fortalecimiento del mismo. Ellos se vinculan con el proyecto a realizarse ya que todos intentan fomentar el estudio del cine con herramientas diferentes a las comunes en distintos niveles educativos. El ser trabajos cuyo propósito está en mejorar la enseñanza de los medios de comunicación dirigido a los profesores se desvincula con la propuesta de este trabajo de investigación, ya que va es la implementación de una herramienta lúdica dirigido a los estudiantes.

c. Trabajos de Investigación que tienen que ver con la creación de propuestas lúdicas para la enseñanza en educación básica, se sustentan sobre el empleo de herramientas lúdicas, como los juegos, para mediar las experiencias educativas.

“Estrategias lúdicas como herramientas para fomentar la atención y motivación a los estudiantes de primer grado de educación primaria”, trabajo realizado por las Licenciadas Guillermina Daza y Rosalinda Salcedo, egresadas de la Escuela de Educación de la Universidad Central de Venezuela, en el año 2011. Desde el punto de vista metodológico, el trabajo se realizó bajo el enfoque cuantitativo, de campo y con un nivel descriptivo. Ellas al analizar los datos obtenidos evidenciaron la necesidad de los docentes de implementar estrategias lúdicas como herramienta de enseñanza, por ser motivadoras y capaces de focalizar la atención. Con esa investigación concluyeron que en la institución educativa privada en la cual realizaron el estudio, existe una carencia en relación a la implementación de estrategias lúdicas por parte del docente para fomentar la atención y la motivación. También concluyeron que el juego es una estrategia viable y aplicable en diversas situaciones que se presentan en las aulas de clases.

La tesis de Daza y Salcedo pone en evidencia la importancia de utilizar estrategias lúdicas para promover el estudio y la motivación en torno a temas que han sido poco explorados por los estudiantes, viendo al juego como una herramienta que incluye y genera interés por seguir indagando sobre los temas más llamativos.

“Estrategias lúdicas para la enseñanza de la lectura dirigido a docentes de educación primaria”, Trabajo Especial de Grado realizado por María Belisario, Neyslen Jiménez y Mirvida Rivas, egresadas de la Escuela de Educación de la Universidad Central de Venezuela en el año 2012, en el cual se destaca la importancia de los juegos en aula. En el desarrollo del trabajo las autoras identificaron niveles bajos en el proceso de enseñanza de la lectura, derivado del poco uso de las estrategias lúdicas en las planificaciones diarias, entre otros factores. Ellas demostraron de manera específica que las estrategias lúdicas hacen posible un buen aprendizaje a

través de imágenes llamativas y el juego, propiciándose con ello la activa participación de niños en la enseñanza de la lectura haciéndose la clase un momento dinámico y agradable.

Flashback se puede vincular con el trabajo de Belisario, Jiménez y Rivas, ya que en ambas propuestas se utiliza al juego para promover el estudio de temas poco profundizados en el aula y que son de uso en la vida cotidiana. También ambos incentivan la participación del alumnado de una manera entretenida pero sin dejar de lado lo educativo de los proyectos.

“El *puzzle* algebraico: una unidad didáctica para la enseñanza de los polinomios desde una perspectiva geométrica”, realizada por Amanda Escorche, egresada de la Escuela de Educación de la Universidad Central de Venezuela en el año 2013. Se trata de una propuesta didáctica dirigida a alumnos de segundo año de la Educación Secundaria Venezolana. El *puzzle* permitió comprender el uso de la propiedad distributiva de la multiplicación con respecto a la adición de polinomios. En muy poco tiempo los estudiantes se desprendieron por su cuenta del material para empezar a realizar las operaciones de manera algebraica, utilizando la simbología propia de la matemática.

Al igual que *puzzle*, se pretende que *Flashback* facilite la enseñanza y el aprendizaje de temas difíciles pero que luego los estudiantes logran internalizar y realizar sus investigaciones de forma autónoma. La dinámica de crear un *puzzle*, que es una herramienta poco utilizada en el aula de clases, es la misma que se utilizará con *Flashback*: crear un juego de mesa para enseñar la historia el cine venezolano en la Escuela de Artes de la Universidad Central de Venezuela.

En los trabajos mencionados hay un interés por crear soluciones educativas que ayuden a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y crear un ambiente ameno y entretenido donde se aprende jugando. Consideramos que *Flashback* se incorpora como herramienta de motivación al aprendizaje de un tema poco tratado en las materias Historia del cine I, II y III de la Escuela de Artes como es la historia del cine venezolano.

d. Experiencias y productos en las que se relaciona al cine y el juego. A través de una herramienta lúdica como el juego de mesa, busca vincular los contenidos programáticos de una materia del pensum de estudio, para permitir su captación y motivación de sus contenidos.

“Desenrollar 3” proyecto libre, presentado como parte de la evaluación de la materia: Teorías Cinematográficas II, de la Escuela de Artes de la Universidad Central de Venezuela, en el año 2015 de mi autoría. El mismo, se concibió, como una herramienta de apoyo a la enseñanza del contenido programático de dicha materia, el cual tiene que ver con las teorías cinematográficas del género, tercer cine y del cine de autor.

Este proyecto fue un intento de incorporar el juego como una herramienta de motivación y estímulo a la participación en la Escuela de Artes, al igual que *Flashback* buscan generar en el aula de clases un dinamismo y estudiantes participativos. Pero el contenido de “Desenrollar 3” es muy específico y limitado donde solo personas que conocieran del tema podrían jugar.

En el siguiente apartado se estudiarán algunas relaciones entre el cine y la historia y su utilidad en el proyecto que se propone a través del trabajo especial de grado que aquí se presenta.

1.2. De Historia y Cine

En el siguiente apartado se establecen algunas de las relaciones entre la historia y el cine, tales como; “la historia vista a través del cine” con el empleo del séptimo arte para narrar y representar la historia nos determinan una forma de ver la realidad en cada momento; “el cine como documento histórico” como la manera de narrar la historia por medio del cine, y utilizar el cine como una fuente histórica; “la historia del cine”, evolución histórica del séptimo arte. Esclareciendo las dudas y dando con la importancia de cada una de ellas, así se verá como el juego *Flashback* estará influenciado por este binomio y cuál de todas estas relaciones es necesaria para el mismo. Esto ayudará a la definición de las preguntas del juego de mesa final.

Flashback se enfoca en el desarrollo de la Historia del Cine Venezolano, por lo tanto, la interrelación Cine e Historia, amerita su profundización para permitir una mejor comprensión de la misma a través del juego.

Cualquier estudio histórico parte de la investigación de diversas fuentes compuestas por documentos escritos, fotos, libros, o imágenes. Así se obtiene el conocimiento necesario para analizar e interpretar el pasado de la humanidad y favorecer el conocimiento de nuestras culturas. Con los estudios históricos se busca entender el pasado, comprender el presente y tratar de mejorar nuestro futuro.

Existen diversas técnicas para entender la historia así como herramientas encaminadas para el aprendizaje de la misma. Una de las más utilizadas es la memorización de los eventos significativos de la sociedad.¹⁸ A partir de

¹⁸ Luis Lavilla Cerdán. *La Memoria En El Proceso De Enseñanza/ Aprendizaje*. Pedagogía Magna. Venezuela. 2011. Pág. 311

ahí, un siguiente paso es analizar y reflexionar sobre los contenidos memorizados o revisados y en otros casos crear y expresar algo con respecto a esos eventos. El estudio de la historia –y de cualquier ámbito– debe partir de la combinación varios aspectos relacionados, como por ejemplo, las fechas relevantes, las personas destacadas que participaron en los hechos y acontecimientos, los hechos importantes o los lugares involucrados. No se trata sólo de la memorización de las fechas principales sino de la comprensión y el análisis de los hechos en la historia, estudiar cómo y por qué se dieron esos eventos, de qué manera se construyen las interpretaciones y cuáles son sus consecuencias en el presente.

Flashback estimula la memorización como herramienta para el aprendizaje pretendiendo, en todo caso, ayudar a profundizar en el conocimiento de los temas tratados, entendiendo que la profundización del conocimiento es un tema complejo pero que tiene que ver con la actitud y los intereses de cada ser humano.

Observamos por otra parte, que se han diseñado diferentes maneras de crear un ambiente más ameno para la enseñanza de la historia y para ello se han, incorporando elementos en la búsqueda por hacer más eficiente el proceso de enseñanza-aprendizaje. Vemos, sin embargo, que algunas de las acciones de enseñanza de la historia se elaboran tomando un modelo basado en la lectura de textos y en la realización de exámenes. Aún con ello, poco a poco, diferentes autores han tratado de integrar diversas estrategias de enseñanza con el objetivo de dinamizar las maneras de estudiar la historia. Aquí, la didáctica juega un rol fundamental.

Esta es una disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la enseñanza y el aprendizaje. Es, por tanto, la parte de la pedagogía que se ocupa de las

técnicas y métodos de enseñanza, por lo tanto, la misma juega un rol fundamental en la propuesta que aquí se presenta.

La didáctica está incluida en todos los pasos que realiza el docente para preparar una clase, tales como determinar objetivos, seleccionar los contenidos, secuenciarlos correctamente, confeccionar unidades curriculares, verificar estrategias de enseñanza-aprendizaje, determinar qué actividades son las más adecuadas en cada momento del proceso educativo, que actividades hay que proveer para ampliación y refuerzo, y, por último, establecer los criterios y estrategias de evaluación.¹⁹ Pero ninguna de estas actividades es específica para una sola rama de estudios sino que es común en todas. Por esta razón los docentes tratan de integrar elementos diferentes a sus materias para que los alumnos se sientan atraídos por los contenidos.

Muchos docentes, basados en los presupuestos del aprendizaje significativo, han decidido incluir aspectos de la vida cotidiana para así mantener la atención de los estudiantes en el área de conocimiento que se quiere reforzar. En el caso de la enseñanza de la historia, se incluyen temas como los que se muestran a través de los medios de comunicación, las artes y los juegos son utilizados para que el conocimiento se relacione con la vida diaria y la historia no sea tratada como algo externo o alternativo. Vemos que entre las actividades propuestas se encuentran la redacción de periódicos con eventos del pasado, la recreación de hechos históricos con obras de teatro, la escritura de guiones basados en contenidos históricos, juegos dentro del aula que se relacionen con los temas de la historia estudiados en la clase o la creación de cortometrajes basados en la historia, entre otros. Al realizar estas actividades el estudiante se siente involucrado con la historia y con los elementos extracadémicos. Esto vale para la enseñanza de historia a

¹⁹ Joaquín Prats. *Enseñar historia: notas para una didáctica renovadora*. Junta de Extremadura. España, 2001. Pág. 24

modo general y sus diversas variantes tales como, la enseñanza de la historia del mundo, la enseñanza de la historia del arte, la enseñanza de la historia del país y la enseñanza de la historia del cine.

En la época actual donde lo tecnológico y lo audiovisual es lo que predomina en las nuevas generaciones, consideramos que se debe integrar al cine como objeto didáctico para la enseñanza de la historia. Así se va construyendo un conocimiento histórico a través de imágenes. Los estudiantes analizan las películas en todos sus aspectos como la historia, la imagen, el tiempo y su valor vinculándolas con los objetivos para reflexionar sobre el pasado y el presente.

Teóricos como Sorlin, tratan al texto histórico y al cine como fuentes discursivas que pueden utilizarse como documentos para realizar investigaciones y análisis del discurso de sus autores. Para Sorlin el cine es el reflejo de las ideologías de los realizadores y su representación, que puede ser estudiado como documento histórico donde se ve reflejada la sociedad.²⁰

Las relaciones que plantea el binomio cine e historia son diversas. Se puede estudiar la historia a través del cine, viendo el cine como un reflejo de la sociedad que puede ser analizado. Un ejemplo de ello es ver cómo eran las épocas en las que se hicieron las películas y una muestra de ellos es como era la vida en la década de los cincuenta en “La balandra Isabel llegó esta tarde” (1950) de Carlos Hugo Christensen, o también como es la representación de épocas pasadas realizada por cineastas. Tenemos la película “Reverón” (2011) de Diego Rísquez, en la que se muestra la representación de la vida del artista con el mismo nombre. También se puede enseñar cine a través de la historia, al estudiar la historia de un país

²⁰ Pierre Sorlin. *Sociología del Cine*. Fondo de cultura económica. México. 1985. Pág. 15 – 24

se ven todos los hechos que son un hito en la sociedad en niveles políticos, económicos, sociales y culturales, el invento del cine marca una diferencia en las formas de crear y socializar del ser humano; y por último se puede enseñar la historia del cine, al investigar la evolución de este invento vamos aprendiendo sobre cómo ha cambiado el cine y las historias representadas.

Por otra parte, muchos investigadores y docentes han introducido en el aula una serie de recursos para la enseñanza que permiten aprender la historia de forma amena, como por ejemplo: recrear una escena de la historia, para involucrar al estudiante con la historia;²¹ juegos de palabras como crucigramas o sopas de letras relacionadas con la historia.²²

En el caso venezolano, algunos docentes han creado varias formas de integrar el cine y la historia en las aulas, uno de ellos es el Dr. Diógenes Molina Castro, profesor de historia, que supo aprovechar para la enseñanza algunas herramientas que son de uso cotidiano para los estudiantes, como lo es el internet y en especial el sitio web YouTube. El profesor Diógenes Molina Castro creó un canal de YouTube llamado “Cliphistoria”²³ donde subía videos de películas y las relacionaba con un periodo histórico para que sus alumnos aprendieran la historia de forma más experiencial.

Después de analizar la historia a través del cine, el mismo se vuelve un objeto de estudio dentro del aula, saber cómo, cuándo, dónde y por qué lo inventaron, saber su historia. Enseñar la historia del cine amerita la misma creatividad e inventiva que se utiliza para enseñar la historia de la

²¹ *¿Cómo enseñar la historia de manera divertida?* (2015)

<http://www.gessmexico.com/es/article/%C2%BFc%C3%B3mo-ense%C3%B1ar-historia-de-forma-divertida>. Dieciséis de marzo de dos mil dieciséis.

²² *¿Cómo enseñar la historia de manera divertida?* Dieciséis de marzo de dos mil dieciséis.

²³ “Cliphistoria” o el arte de enseñar Historia a través del cine. (2011)

<https://historiadoreshistoricos.wordpress.com/2011/08/28/cliphistoria-o-el-arte-de-ensenar-historia-a-traves-del-cine/>. Veintiuno de abril de dos mil dieciséis

humanidad. Para que el estudiante se sienta motivado al igual que cuando se estudia la historia a través del cine, es necesario que este sea didáctico. Es por ello, que desde el ámbito educativo son amplios los esfuerzos que se realizan para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En la mención Cinematografía de la Escuela de Artes de la Universidad Central de Venezuela, las materias existentes dentro del pensum vigente, tienen una visión generalizada de la historia del cine mundial profundizando en algunos puntos importantes del cine. Con el estudio de la historia del cine mundial se busca formar en el estudiante una perspectiva crítica que lo ayude en su vida profesional. Vemos que sin embargo el estudio y el análisis del cine venezolano no están contemplados dentro del pensum de las materias vistas dentro de la carrera. El cine nacional no aparece como una asignatura específica, aunque reconocemos que ha sido tomado como objeto de estudio importante, en algunas investigaciones generadas en el contexto de la Escuela de Artes y de la UCV en general, así como en otras universidades. Así, el trabajo con el cine venezolano en sus diversas dimensiones y aspectos, aparece principalmente, dentro de la actividad de investigación, con productos como libros, capítulos de libros, artículos científicos, tesis y trabajos de ascenso.

Generar una propuesta lúdica que contribuya con el estudio de la historia del cine venezolano es lo que se quiere lograr, sobretodo en el contexto de la Escuela de Artes de la Universidad Central de Venezuela. *Flashback* se propone como una forma diferente de conocer ese tema de interés para los mismos venezolanos, al ser un juego de historia se integrará de manera entretenida pero al mismo tiempo educativa. En el siguiente apartado se explicarán algunos de los principales paradigmas en torno al proceso de enseñanza-aprendizaje que consideramos aportan elementos importantes al diseño de un juego de mesa educativo.

1.3. Teorías de aprendizaje

Los términos Enseñanza y Aprendizaje forman parte de un único proceso que tiene como fin la formación. Enseñar es mostrar al otro lo que él desconoce. Aprender es captar lo que se desconoce. Es un proceso complementario que involucra dos sujetos, el que enseña porque sabe y el que aprende porque desconoce.

El proceso de aprender es complementario del proceso de enseñar. Aprender es el acto por el cual un alumno capta y elabora los contenidos expuestos por el docente, o por cualquier otra fuente de información. El aprendizaje se alcanza a través de unos medios (técnicas de estudio o de trabajo intelectual). Este proceso de aprendizaje es realizado en función de unos objetivos, que pueden o no identificarse con los del docente y se lleva a cabo dentro de un determinado contexto.

Bajo la premisa de que existen diferentes teorías en torno al proceso de enseñanza-aprendizaje, reconocemos que es vital tener la información necesaria que ayude a distinguir los tipos de enseñanza y aplicar en los estudiantes la que se adapte a sus características individuales. El primer paradigma de enseñanza que reseñamos es el conductista. Desde esta perspectiva se utiliza un estímulo repetidamente en busca de una respuesta específica, para estimular el aprendizaje. El conductismo no ve al estudiante como algo complejo, sino que se estudian las reacciones de cada persona ante un mismo estímulo y así poder determinar que será aprendido en cada lección.²⁴ El estudiante debe practicar para poder obtener la respuesta

²⁴ Morella Alvarado. *La mirada latinoamericana en la Educomunicación I. Conceptos básicos para educadores venezolanos*. (Trabajo de Ascenso, Universidad Central de Venezuela. Caracas – Venezuela, 2010). Pág. 111

correcta abriendo el paso al aprendizaje cuando se responde correctamente al estímulo.

Se usa la memoria pero no es lo más importante, es a través de la adquisición de “hábitos” que se obtienen las respuestas y se le da muy poca atención a como esos hábitos se almacenan. Es la práctica constante o la revisión, la que sirve para mantener a punto la respuesta ante el estímulo. Almacenar y recuperar una respuesta a través de la práctica periódica o la revisión.

Flashback pretende estimular el proceso de aprendizaje utilizando este paradigma, el estudiante jugará con frecuencia y se moverá a través del juego reiteradamente de manera de responder rápidamente a las preguntas, por asociación de estímulos como colores, pero el empleo de la memoria es un componente que tendrá una alta prioridad.

El segundo paradigma es el de la Cognición, según esta perspectiva y en líneas muy generales, el alumno es visto como un ser capaz no solo de memorizar, sino de desarrollar y analizar los conocimientos adquiridos. El cognitivismo busca el razonamiento de los estudiantes. Este no solo debe memorizar sino que sea capaz de procesar la información suministrada y expresar sus propios puntos de vista, a través de operaciones cognitivas complejas. Un requerimiento del aprendizaje cognitivista es que el estudiante debe analizar los conocimientos adquiridos.²⁵

En el paradigma cognitivo la inteligencia de los estudiantes se considera capaz de procesar y estructurar la información suministrada por los docentes y así mejorar su coeficiente intelectual y elevar la competencia educativa.²⁶

²⁵ Alvarado. *La mirada latinoamericana en la Educomunicación I*. Pág. 116

²⁶ C. Ruiz. *Paradigma Cognitivo*. Opsu. Pag. 203

Este paradigma logra activar el pensamiento reflexivo y crítico del individuo para que logre aplicarlo en los contenidos suministrados por el profesor.

Se aspira que el juego de mesa *Flashback* estimule la capacidad de reflexión de los estudiantes con el uso de este paradigma, al realizar preguntas a los estudiantes que despierten el interés en los contenidos del juego y reflexionen sobre todos los acontecimientos del cine venezolano.

El tercer y último paradigma de enseñanza es el constructivismo, donde el conocimiento lo va construyendo cada ser humano dependiendo de su realidad. Según el constructivismo, el conocimiento está completamente ligado con la situación de cada individuo y la situación en la que se adquirió los conocimientos.²⁷ Con este tipo de aprendizaje los estudiantes ven los diferentes puntos de vista que existen y las diferentes posibilidades que tiene para generar conocimientos.

En esta perspectiva el estudiante va construyendo sus conocimientos a partir de su realidad, ligando los conocimientos con la situación en las que aprende.²⁸ Esta perspectiva los estudiantes están abiertos a la aceptación de nuevos puntos de vista vinculándolos con sus percepciones de la realidad.

En el juego de mesa *Flashback* el conocimiento no se ve influenciado por la realidad de cada estudiante, esta propuesta solo quiere motivar a los estudiantes a memorizar y continuar investigando sobre los contenidos sobre la historia del cine venezolano.

Flashback proyecta el proceso de aprendizaje a través del empleo estructurado de la memoria, dándole mucha importancia a cómo se adquiere

²⁷ Alvarado. *La mirada latinoamericana en la Educomunicación I*. Pág. 120

²⁸ Alvarado. *La mirada latinoamericana en la Educomunicación I*. Pág. 121

y almacena el conocimiento, por ello es importante que el estudiante razone y comprenda lo que se hace y como se desarrolla el juego. *Flashback* como propuesta se sustenta en dos grandes ámbitos de estudio, el Eduentretenimiento y la Educomunicación.

1.4. Eduentretenimiento y Educomunicación

Existen diferentes postulados teóricos y metodológicos que sustentan distintas propuestas educativas, dos de los que consideramos guardan relación con nuestra propuesta son el Eduentretenimiento y la Educomunicación. El principal exponente del Eduentretenimiento es Thomas Tufte, un profesor de comunicación en la Universidad de Roskilde en Dinamarca. Sus estudios se basan en como en esta perspectiva se incluyen en los medios de comunicación contenidos que favorezcan el cambio social. Se procura con ello, aprovechar el potencial educativo de los medios de comunicación a través de programas radiales o televisivos que atraigan al público con contenidos educativos.²⁹

Parte del rol de los medios de comunicación es la posibilidad de enseñar, sin embargo, existen muchos medios de comunicación que educan sin habérselo propuesto como fin principal. Esta posibilidad que debe ser aprovechada al máximo por su ámbito de alcance. El eduentretenimiento se enfoca en contenidos educativos pero entretenidos para lograr la participación de la audiencia.³⁰ El resultado de esta práctica educativa son espectadores participativos y críticos de lo que se muestra en los medios de comunicación.

²⁹ Carlos Bravo. *¿Qué es el edutainment?* 2014. <http://www.marketingguerrilla.es/que-es-el-edutainment/>. Veinticinco de abril de dos mil dieciséis.

³⁰ Thomas Tufte. *Eduentretenimiento en la comunicación para el vih/sida*. 2012. <http://www.redalyc.org/pdf/268/26800102.pdf>. Veinticinco de abril de dos mil dieciséis

El Eduentretenimiento ha sido incorporado a diferentes contenidos mediáticos por su potencial educador y socializador. Muchos temas difíciles de tratar como la salud, economía e historia se han logrado abordar de manera efectiva con esta estrategia. Los espectadores se ven reflejados en las situaciones presentadas en los medios y comparan sus propias vidas, reflexionando y analizando lo que ven.³¹

En Colombia han realizado varias series televisivas, programas de radio, historietas que entran dentro de la modalidad eduentretenimiento. “Historias del parche” (2012) son una serie de historietas realizadas por voluntarios de la Fundación Hikari Yami en Bogotá donde se presentaban problemas de la vida cotidiana con resoluciones pacíficas para promover valores como el respeto y la tolerancia.³² *Flashback* intenta incluir temas problemáticos de la historia del cine venezolano, a través de las modalidades de eduentretenimiento, ya que busca mostrar contenidos de una manera entretenida llamando su atención y motivándolos para que continúen las investigaciones, así van obteniendo su participación y que sean espectadores de cine con un criterio definido.³³

Otra mirada paradigmática que inspira a nuestra propuesta de trabajo especial de grado es la Educomunicación. Esta es una Interdisciplina que no solo utiliza los medios de comunicación masivos para lograr objetivos pedagógicos sino que también educa sobre los medios de comunicación masivos. Así, todo lo referente a cómo enseñar sobre televisión, radio, cine y otros medios, está vinculado a la Educomunicación. Sus prácticas se

³¹ Verónica Fuenmayor. *Imágenes de la mujer y visiones de mundo en la telenovela Voltea pa' que te enamores*. (Tesis de Magister, Universidad Central de Venezuela. Caracas – Venezuela, 2015). Pág. 47

³² Corporación Colombia Digital. *Edu-entretenimiento para la participación social*. 2013. <http://colombiadigital.net/actualidad/experiencias/item/4632-edu-entretenimiento-para-la-participaci%C3%B3n-social.html>. Veinticinco de junio de dos mil dieciséis

³³ Luis Francisco Tuta Castro. *Historias del parche; un conjunto de historias más allá del comic*. 2012. <http://fundacionhikariyami.blogspot.com/2012/03/historias-del-parche-un-conjunto-de.html>. Treinta de junio de dos mil dieciséis

caracterizan por reunir los elementos educativos y comunicacionales para desarrollar las distintas formas de aprendizaje,³⁴ así los estudiantes se hacen partícipes de todos los ámbitos de la comunicación desde la creación hasta el análisis de los medios.

Se ha investigado mucho en este aspecto, diferentes autores como Ismar de Oliveira Soares han tratado el tema y consideran a la educomunicación como una interdisciplina que influye a todos los campos de la educación.³⁵ Existen diferentes denominaciones para la educomunicación que son educación para la comunicación, educación mediática, educación para la televisión, pedagogía de la comunicación, didáctica de los medios audiovisuales, recepción crítica de los medios de comunicación, entre otros.

Desde esta perspectiva se invita a los estudiantes que usan todos los aspectos relacionados con los medios de comunicación, para que desarrollen conocimientos, destrezas y actitudes, que pueden ser utilizados en cualquier aspecto de la vida cotidiana. Educomunicación va guiando a los docentes y estudiantes a los diferentes aspectos necesarios de la educación en medios para reforzar el aprendizaje y las habilidades. Esta Interdisciplina se propone formar espectadores activos que analicen y critiquen los medios de comunicación desde todo punto de vista.

Flashback es una herramienta de soporte a la educación en aula, que pretende de manera entretenida y a su vez educando, sustentar bases teóricas acerca del conocimiento del cine venezolano que pueda tener un estudiante de Artes de la Universidad Central de Venezuela. Otras de las teorías que sustentan la creación del juego para la enseñanza es la gamificación y se explicará a continuación.

³⁴ Alvarado. *La mirada latinoamericana en la Educomunicación I*. Pág. 20

³⁵ Alvarado. *La mirada latinoamericana en la Educomunicación I*. Pág. 17

1.5. Gamificación

Gamificación o ludificación es una perspectiva teórica reciente, se define como la aplicación de herramientas lúdicas en espacios no lúdicos para lograr mejores resultados académicos, como adquirir conocimientos, mejorar habilidades, alcanzar objetivos, entre otros. Esta propuesta ha logrado implementarse en diferentes aspectos de la vida, laboral, académico y social, ayudando a crear conexiones positivas entre los involucrados.³⁶

Muchos utilizan el juego para motivar a los estudiantes en temas poco atractivos para desarrollar los lazos sociales o para lograr un compromiso de los participantes. “La idea de la Gamificación no es crear un juego, sino valerse de los sistemas de puntuación – recompensa – objetivo que normalmente componen a los mismos”.³⁷

Esta perspectiva tiene diferentes exponentes en el mundo. Sebastián Deterding es un investigador y diseñador de juegos de Inglaterra, que ha dedicado parte de sus investigaciones en la fomentación de la gamificación en todos los aspectos de la vida. Él da conferencias y la pública en internet sobre el uso de los juegos en contextos sociales y académicos. Deterding resalta que los juegos llaman la atención de muchas personas en todo el mundo y gastan mucho tiempo y energía en ellos, él busca una manera de utilizar estos juegos para otros fines.³⁸

³⁶ Virginia Gaitán. *Gamificación: el aprendizaje divertido*. 2013. <http://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>. Cinco de julio de dos mil dieciséis.

³⁷ Gaitán. *Gamificación: el aprendizaje divertido*. Cinco de julio de dos mil dieciséis.

³⁸ Sebastian Deterding. *Gamification design for motivating*. 2012.

<https://dl.dropboxusercontent.com/u/220532/00%20Publications/p14-deterding.pdf>. Dieciséis de julio de dos mil dieciséis.

La gamificación se utiliza en diferentes ámbitos como en los negocios, un ejemplo de ello podría ser *Stepping Up* un juego creado por la compañía Xerox, dicho juego ayuda a la formación de sus trabajadores internos asignándoles misiones y asociándolos con niveles para hacerlos competir.³⁹

Otro ejemplo sobre la gamificación es el juego *Codemonkey* que ayuda a los niños a que se inicien en la programación. Este juego cuenta con una serie de retos que los niños poco a poco van superando. *Codemonkey* ayuda a la integración y competición de los estudiantes mientras el docente puede dar seguimiento a sus progresos.⁴⁰

Muchos educadores buscan videojuegos ya existentes para implementarlos dentro del aula, los docentes investigan las características y posibilidades educativas que tiene los videos. Minecraft un juego para computadora, es uno de los que ha sumado a las opciones de enseñanza en las aulas, se ha ido diversificando y ya hay cursos para que profesores lo implementen en las aulas.⁴¹

Con esta metodología se ha logrado cambiar las dinámicas de los grupos con problemas en las relaciones sociales, en el trabajo o en el aprendizaje llevándolas a mejor. Esta perspectiva ha calado dentro de las aulas porque se aprovecha del tiempo que las personas pasan jugando siendo una alternativa divertida pero instructiva dentro de los diferentes niveles educativos.

³⁹ *Algunos ejemplos de gamificación/ludificación aplicado a negocios y algunos aspectos éticos*. 2013 <http://www.danielparente.net/es/2013/04/09/algunos-ejemplos-de-gamificacionludificacion-aplicado-a-negocios-y-algunos-aspecto-eticos/>. Dieciséis de julio de dos mil dieciséis.

⁴⁰ Miriam Schuager. *Codemonkey, un juego para que los niños aprendan programación*. 2014 <http://www.whatsnew.com/2014/08/03/codemonkey-un-juego-para-que-los-ninos-aprendan-programacion/>. Veinte de julio de dos mil dieciséis.

⁴¹ Schuager. *Dos cursos gratuitos para educadores sobre Minecraft y gamificación*. Veinte de julio de dos mil dieciséis.

Flashback tratará de beneficiarse del tiempo que los estudiantes emplearan en el juego para implementarles nuevos conocimientos. Después de definir las distintas teorías que sustentan la creación de un juego educativo, pretendemos continuar definiéndolo ampliamente en todas sus partes y especificaciones.

1.6. Acerca del juego

El juego es una herramienta cognitiva que se usa en las primeras etapas de desarrollo de los niños pero no existen razones para no abordarlo en otras etapas del proceso de aprendizaje. Johan Huizinga, autor del libro *Homo Ludens* explica como “el juego se dio antes que la cultura donde todos los animales y niños juegan gran parte de su vida”,⁴² ellos toman el juego como algo serio donde pasan la mayor parte del tiempo, crean y socializan con sus iguales. El juego tiene funciones sociales que ayudan a relacionarse con las demás personas ya que se encuentran en diferentes situaciones de la vida humana. “El juego como una forma de actividad, como una forma llena de sentido y como función social.”⁴³

Jugar es la acción libre del niño que se deriva en el desarrollo y el estímulo de la imaginación, la creatividad, la atención y la memoria. Todos estos aspectos van poco a poco construyendo la cultura hasta llegar a la sociedad que conocemos hoy en día. Huizinga expone que el juego se encuentra en todas las funciones primordiales de la sociedad, que debe ser tomado como algo serio, que ayuda a la constitución de las sociedades. “La actividad lúdica como una acción básicamente social que se origina de la

⁴² Johan Huizinga. *Homo Ludens*. Alianza Editorial S.A. Madrid, España. 1987. Pág. 11

⁴³ Huizinga. *Homo Ludens*. Pág. 15

actividad espontánea del niño y que asumiría progresivamente formas de organización culturalmente consensuadas.”⁴⁴

El juego puede ser una herramienta para estimular el interés y ayudar a explicar conceptos difíciles,⁴⁵ que se rige por un orden específico que van modelando al jugador y despierta el deseo de obtener un reconocimiento al final del camino, apartándolo de la vida cotidiana. Johan Huizinga lo define con una perspectiva parecida:

El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual.⁴⁶

Los juegos atrapan la atención de las personas ya que la mayoría los disfruta aunque sean adultos. Los retos, competencias y sorpresas de los juegos contienen alto potencial de aprendizaje donde el deseo de aprender es el motivador de los estudiantes. Con el juego los participantes se retroalimentan de conocimiento demostrándolo a lo largo de los retos e interrogantes presentadas en el juego.

⁴⁴ Noemí Aizencang. *Jugar, aprender y enseñar*. Editorial Manantial. Buenos Aires, Argentina. 2005. Pág. 33

⁴⁵ *Juegos con un propósito: Método para enseñar las pruebas de hipótesis para dos muestras*. <https://www.minitab.com/es-mx/Published-Articles/Juegos-con-un-prop%C3%B3sito---M%C3%A9todo-para-ense%C3%B1ar-las-pruebas-de-hip%C3%B3tesis-para-dos-muestras/>. Veinte de julio de dos mil dieciséis

⁴⁶ Huizinga. *Homo Ludens*. Pág. 26

La evolución tecnológica actual crea la necesidad de utilizar herramientas que dinamicen el aprendizaje. Hoy en día la mayoría de las personas cuentan con algún dispositivo tecnológico que les permite acceder a internet y tener inmediatamente lo que necesiten con imágenes, movimientos, sonidos y colores. Por ello la educación en el aula, no debe limitarse a un pizarrón y a una discursiva verbal limitada, debe equipararse y utilizar herramientas que motiven al estudiante y lo ayuden aprender mejor y más rápido.

El juego es un instrumento que nos ayuda a lograr todo esto, sobre todo a obtener los conocimientos necesarios para darnos una visión más amplia de dónde venimos y un ejemplo claro, es la historia del cine venezolano. Una de las herramientas que se puede utilizar para enseñar sobre cine es el juego de mesa, este por ser inminentemente participativo, colectivo, estimula la discusión, la competitividad y la complementariedad entre los participantes.

Creemos que los juegos motivan a los estudiantes a seguir investigando y lo ayudan a mejorar su manera de comprender, por lo que el docente debe saber elegir qué tipo de juego es que debe utilizar en el aula. Existen diferentes connotaciones de los denominados juegos que nos ayudarían a distinguir los distintos tipos que existen y asignarlos dependiendo de la actividad donde se vaya a utilizar.

Gilles Brougère, profesor de Ciencias de la Educación en la Universidad de París XIII, responsable de los DESS (Estudios Superiores y Especializados) en Ciencias y Juegos, propone realizar estudios detallados lingüísticos de la palabra juego y desglosarla para obtener una clasificación con diferentes conceptos. Apoyándonos en él, obtenemos unas clasificaciones que nos pueden ayudar a orientar la utilización de los juegos:

1. El juego como una “actividad” (*play*), donde los sujetos que participan se recrean sin ningún tipo de reglas y ponen de manifiesto su capacidad creativa, de observación y sus sentimientos.
2. El juego como una “estructura” (*game*), donde se definen un conjunto de reglas que lo ordenan y los diversos implementos que lo constituyen, haciendo que el mismo subsista independientemente de las personas que lo utilizarán.
3. El juego como un “juguete”, asociado a los niños, y vinculado siempre a un objeto material, carente de reglas, pero refleja diferentes aspectos de la realidad del sujeto.⁴⁷

A partir de esta clasificación seleccionamos el término que nos sea apropiado para el uso del juego dentro del aula y así reforzar habilidades de los estudiantes. Roger Caillois, un escritor y sociólogo francés, realiza una clasificación de los juegos con un enfoque sociológico que nos ayuda a interpretar, separar y definir los diferentes juegos regidos por una estructura. Caillois los divide según los componentes de los juegos de esta manera:

- a. Juegos de Competencia: involucra una rivalidad de los participantes donde se desafía sus capacidades y cualidades. El juego se centra en el deseo de superar al adversario y así obtener un reconocimiento por su mérito personal.

⁴⁷ Gilles Brougère citado por Noemí Aizencang. *Jugar, aprender y enseñar*. Editorial Manantial. Buenos Aires, Argentina. 2005. Pág. 28 – 29.

- b. Juegos de azar: los jugadores se mantienen pasivos y las acciones se establecen por lo que indique la suerte. El jugador no influencia los resultados posibles contra sus adversarios.
- c. Juegos de simulacro: los jugadores construyen situaciones ficticias donde asumen un papel imaginario y así convertirse en un personaje. El jugador encuentra el placer en disfrazarse y representar a otros.
- d. Juegos de vértigo: recrean la sensación de pánico con los movimientos giratorios, las piruetas y las caídas que retan la estabilidad del jugador.⁴⁸

Esta clasificación no es absoluta, muchos juegos pueden combinar diferentes factores como juegos que combinan el azar y la competencia o la competencia y el simulacro, pero son clasificaciones que nos ayuda a definir qué tipo de juego se quiere emplear en aula.

El juego de tablero cabe dentro de las clasificaciones del juego como estructura y como competencia, ya que se manejan con fichas, tarjetas y tableros ya diseñados y bajo reglas previamente escritas que guíen a los jugadores a competir entre sus capacidades y cualidades.⁴⁹

El juego se incorpora naturalmente en la vida del individuo y desde su nacimiento descubre la vida como una especie de juego, es allí donde radica la importancia de la incorporación académica del juego, para ayudar al desarrollo intelectual, físico y moral de la persona.

⁴⁸ Aizencang. *Jugar, aprender y enseñar*. Pág. 30 – 32.

⁴⁹ Francesc López Rodríguez. *El juego como estrategia didáctica*. Editorial GRAO. Barcelona, España. 2008. Pág. 105

A partir de estas clasificaciones se ubicará el tipo de juego que será *Flashback*, dependiendo de lo que sea necesario para un juego de mesa educativo. Podemos decir que *Flashback* entra dentro de las definiciones de Gilles Brougère como un juego visto como una estructura que se regirá por reglas y que fortalecerá las deficiencias académicas. También entra dentro de las divisiones de Roger Caillois como un juego de competencia que retará las habilidades y conocimientos de los estudiantes. Al saber todas estas clasificaciones se podrán realizar el diseño del juego con mayor facilidad y conocimiento.

Al estudiar todas estas teorías educativas, vemos como hemos dejado a un lado la enseñanza con métodos no tradicionales como los juegos. Desaprovechando todo las virtudes que lo juegos pueden brindarnos para potenciar el aprendizaje dentro y fuera del aula. En el siguiente capítulo se realizará un breve resumen sobre todos los eventos importantes en la historia de la cinematografía venezolana. Además se buscará la clasificación y periodización viable para el cine nacional dependiendo de sus características y de lo que se necesita para la creación de un juego de mesa educativo.

II.Contexto histórico y los contenidos del juego

En el siguiente capítulo se hará un breve recorrido por 120 años de la historia del cine venezolano, para dar a conocer los hechos importantes de la industria cinematográfica venezolana dentro de los campos de la producción, la distribución, la exhibición, las instituciones, las leyes, la crítica y las premiaciones. También se mostraran algunas de las propuestas existentes para la clasificación y periodización del cine en el mundo y en Venezuela, de las cuales se seleccionarán las adecuadas para la realización de preguntas para un juego de mesa educativo.

2.1. Historia del cine venezolano

En este apartado se identificarán los acontecimientos importantes de cada década dentro de la producción, la distribución, la exhibición, las instituciones, las leyes, la crítica y las premiaciones de la cinematografía venezolana. Conocer los hitos de la historia del cine venezolano ayudará a la creación de preguntas para el juego de mesa final.

La historia del cine puede ser versionada de diferentes maneras y con diferentes puntos de vista. La aparición del cine se registra en el año 1895, a partir de las invenciones de los hermanos Lumiere y la exhibición en una pequeña sala en París. Ellos realizaron la primera proyección documentada de su invento llamado el cinematógrafo causando conmoción en los espectadores. La proyección de los hermanos Lumiere era una serie cortos que documentaban pequeñas realidades.⁵⁰

⁵⁰ Guadalupe Gómez Salazar. *Los inicios del cine*. (2009) <http://www.duiops.net/cine/inicios-del-cine.html#Principio>. Trece de agosto de dos mil dieciséis.

En Venezuela en 1897 hay elecciones presidenciales habiendo ganado por muchos votos el General Ignacio Andrade, pero la oposición se levanta siendo liderados por José Manuel “Mocho” Hernández llevándolo a batallas donde pierde la vida el anterior presidente Joaquín Crespo y es encarcelado el Mocho Hernández. Hay en el país una crisis económica que obliga a Andrade aumentarla deuda exterior para incrementar los ingresos del país. Luego de eso se alza Cipriano Castro contra el gobierno creando la “Revolución Liberal Restaurada” donde derrotan al presidente Ignacio Andrade y asume la presidencia el General Castro.⁵¹

En 1896, solo un año después de la aparición oficial del cine en Francia, el cine llega a Venezuela de la mano de Manuel Trujillo Duran, un negociante, fotógrafo y publicista venezolano, quien trae desde Nueva York otro adelanto tecnológico que permitía grabar y proyectar imágenes en movimiento llamado Vitascopio. Gracias a esta novedad tecnológica, exhibió películas en las principales ciudades del país, Maracaibo, Caracas, Valencia y Barquisimeto. En el año 1897, Manuel Trujillo Duran graba con el vitascopio las primeras películas silentes venezolanas “Muchachos Bañándose en la Laguna de Maracaibo” y “Celebre Especialista Sacando Muelas en el Gran Hotel Europa”, ambas las fue presentando en las principales ciudades del país.⁵²

Desde la proyección de las primeras películas mudas en Venezuela, empiezan a llegar al país diversos aparatos para la grabación y proyección de cine silente como el vitascopio, el cinematógrafo y el proyestascopio. Esto permitió que varios venezolanos realizaran películas como “Una Paliza en el Estado Sarría” del año 1897, “Diálogos de Tirabeque y Pelegrin” del año

⁵¹ *El Caudillismo*. (2000) <http://www.venezuelatuya.com/historia/caudillismo.htm>. Treinta de septiembre de dos mil dieciséis.

⁵² Cinemateca Nacional de Venezuela. *Cronología del cine en Venezuela*. Cuadernos de la Cinemateca. Caracas. Pág. 5

1898, “Vista Tomada en el Puente Hierro” del año 1901, entre otras. Todas esas películas con autores desconocidos y realizadas con distintos aparatos de cine.⁵³

El siglo XX empieza con Cipriano Castro en la presidencia, donde promulga la Constitución de 1901 alargando el período presidencial a 6 años y enseguida se alza los frentes políticos en contra del continuismo pero terminan derrotados y Castro en el poder. Económicamente el país se encuentra en una deuda exterior generando que Inglaterra y Alemania bloqueen las costas del país, el presidente Castro para poder solventar parte de la deuda con las potencias europeas firma el Protocolo Washinton gracias a la mediación de EEUU. Cipriano Castro es reelecto a través de elecciones indirectas del Cuerpo Electoral en 1904. Castro enferma y viaja a Alemania en 1908 para cuidar su salud, pero en su ausencia el General Juan Vicente Gómez realiza un golpe de estado y asume el poder.⁵⁴

A pesar de que Juan Vicente Gómez llegó a la presidencia por un golpe de estado en sus primeros años se muestra muy respetuoso de las leyes, esto lo ayuda a ser electo por el Congreso Nacional como presidente designado por el período 1910 – 1914. En 1911 se consigue por primera vez petróleo en Venezuela, Gómez comienza a explotar sus riquezas y da concesiones a empresas extranjeras para su explotación. Con las nuevas riquezas Gómez empieza a construir carreteras en todo el país con trabajo forzoso a los presos.⁵⁵

Gómez inaugura la academia militar y a lo largo de su período presidencial decide ser el Comandante en Jefe del ejército y designa

⁵³ Cinemateca Nacional de Venezuela. *Cronología del cine en Venezuela*. Pág. 7

⁵⁴ *El Caudillismo*. Treinta de septiembre de dos mil dieciséis.

⁵⁵ *El Caudillismo*. Treinta de septiembre de dos mil dieciséis.

presidentes provisionales como José Gil Fortoul y Victorino Márquez Bustillos, ambos seguían sus instrucciones. En 1914 se promulga una nueva Constitución donde se expande el período presidencial a 7 años y se aprueban las elecciones indirectas por el Congreso Nacional.⁵⁶ Aunque la época de los caudillos había terminado en el período gomecista el gobierno era un gran caudal que controlaba todos los aspectos sociales y culturales de la población.⁵⁷

En 1909 se estrenó “Carnaval en Caracas” un cortometraje silente documental realizado por Augusto González Vidal y Mount A. Gonhoun. Este cortometraje fue un encargo del Presidente Juan Vicente Gómez, que veía el impacto que tenía esta tecnología en las masas.⁵⁸ Dicho cortometraje contó con una segunda versión, en la que los autores decidieron agregarle un poco de ficción, ambas producciones fueron apoyadas y financiada por el General Juan Vicente Gómez.⁵⁹

En 1911 se realiza “El Fusilamiento de Piar” dirigido por Augusto González Vidal. Este fue el primer cortometraje silente de ficción venezolano. Dicho cortometraje también fue el primero en crear un escándalo cinematográfico en el país, debido a que era una burla a nuestra historia y del libertador, el presidente Juan Vicente Gómez decomisó el rollo del film y expulsó a los artistas involucrados.⁶⁰

⁵⁶ Pedro Frailán. *Constitución de 1914*.

<http://www.diariodelosandes.com/index.php?r=site/noticiasecundaria&id=13414>. Treinta de septiembre de dos mil dieciséis

⁵⁷ Daniel Acevedo. *Lo económico, político, social Venezuela 1908 1935*. (2011)

<http://caracteristicasdevenezuela1908.blogspot.com/>. Treinta de septiembre de dos mil dieciséis.

⁵⁸ Ángel Ricardo Gómez. *El país habló con su cine*. (11 de marzo de 2012)

<http://www.eluniversal.com/que-hay/120311/el-pais-hablo-con-su-cine>. Trece de agosto de dos mil dieciséis.

⁵⁹ Cinemateca Nacional de Venezuela. *Cronología del cine en Venezuela*. Pág. 8

⁶⁰ Cinemateca Nacional de Venezuela. *Cronología del cine en Venezuela*. Pág. 8

En 1916 se realiza el primer largometraje silente de ficción en Venezuela es “La Dama de las Cayenas” por Henry Zinnmerman y Guillermo Lucas Manzano, es una parodia de la novela de Alejandro Dumas la dama de las camelias.⁶¹ En 1919 se realiza otro largometraje silente de ficción pionero para el cine venezolano, “Don Leandro el Inefable” también por Henry Zinnmerman y Guillermo Lucas Manzano, este largometraje es sobre un hombre de campo que viaja a la ciudad, mostrando a Caracas como una metrópolis.⁶²

En la década de los 20 Juan Vicente Gómez sigue siendo el presidente en el país realizando reformas constitucionales en 1922, en 1925 y en 1928, en las que va manteniendo los períodos presidenciales, las elecciones indirectas y va prohibiendo las propagandas comunistas. En lo económico se van descubriendo nuevas reservas petroleras que se van explotando a gran escala para sustentar la economía del país y seguir construyendo carreteras por los presos. La oposición al gobierno se va alzando lentamente en esta década pero son fuertemente reprimidos y encarcelados.⁶³ En la Universidad Central de Venezuela es el punto de disturbios en el país dirigidos por Rómulo Betancourt y Jóvito Villalba, con desfiles, recitales, carnavales, concentraciones y manifestaciones vinculando lo cultural, lo social y lo político, creando así la llamada Generación del 28.⁶⁴

En esta década se realizan varios avances en el cine que dan pasos hacia una industria cinematográfica nacional. Los cineastas van explorando nuevos géneros y temas, en 1923 Edgar Anzola realizó el primer documental científico venezolano en cine silente llamado “El Tripanosoma Venezolano”,

⁶¹ Cinemateca Nacional de Venezuela. *Cronología del cine en Venezuela*. Pág. 8

⁶² Gómez. *El país habló con su cine*. Trece de agosto de dos mil dieciséis.

⁶³ *El Caudillismo*. Treinta de septiembre de dos mil dieciséis.

⁶⁴ *Movimiento estudiantil de 1928*. (2012)

<https://historiadevzla.wordpress.com/2012/06/01/generacion28/>. Treinta de septiembre de dos mil dieciséis.

en el que vemos como el médico Luis Razzetti realiza una cirugía,⁶⁵ luego en 1928 Rafael Rivero incursiona por primera vez en la comedia con la película silente “Un Galán como Loco”.⁶⁶

En 1924 Edgar Anzola y Jacobo Capriles fundan la primera productora cinematográfica venezolana llamada “Triunfo Films”. Desde ahí realizaría varias de sus producciones exitosas, entre las más destacadas se encuentran “Amor, tu eres la vida” y la más famosa “La Trepadora” una adaptación de la novela con el mismo nombre, del escrito Rómulo Gallegos. El guión del film fue adaptado por el mismo Rómulo Gallegos y dirigido por Anzola.⁶⁷

Luego en 1928 se funda en Barquisimeto el Centro del Estudio Cinematográfico por Amabilis Cordero, donde se grabaron varios cortometrajes y medimetrajes como “Los Milagros de la Divina Pastora” y “Reverón”. En este último documental se muestra la vida cotidiana de Armando Reverón, realizado por Edgar Anzola.⁶⁸

En la década de los treinta sigue gobernando Juan Vicente Gómez. El 17 de diciembre de 1935 muere Gómez terminando el caudillismo en Venezuela, el General Eleazar López Contreras queda encargado de la presidencia por lo que quedaba del período de Gómez. Eleazar López Contreras es electo para el próximo período presidencial de siete años pero realiza una reforma constitucional para reducir su período a cinco años. López Contreras va direccionando el país hacia la democracia liberando a presos políticos e invitando a los exiliados a volver. Pese a eso prohíbe los

⁶⁵ Cinemateca Nacional de Venezuela. *Cronología del cine en Venezuela*. Pág. 9

⁶⁶ Cinemateca Nacional de Venezuela. *Cronología del cine en Venezuela*. Pág. 12

⁶⁷ Cinemateca Nacional de Venezuela. *Cronología del cine en Venezuela*. Pág. 9

⁶⁸ Cinemateca Nacional de Venezuela. *Cronología del cine en Venezuela*. Pág. 11

partidos y organizaciones de izquierda y expulsa a varios dirigentes del país como Raúl Leoni y Rómulo Betancourt.⁶⁹

En la década de los 30 llega el sonido al cine venezolano con el cortometraje llamado "Taboga" dirigido por Rafael Rivero en 1938, en donde hace una pequeña interpretación la Billo's Happy Boys con el sonido sincronizado a la imagen.⁷⁰ En este film, los integrantes de la orquesta explican al público que el sonido proviene del filme. En 1938 también se estrena "El Rompimiento", el primer largometraje sonoro venezolano basado en una obra teatral con el mismo nombre de Rafael Guinand y dirigida por Antonio María Delgado.⁷¹

En los años 40 empieza con elecciones indirectas ganando Isaías Medina Angarita. Durante su gobierno permitió la creación de partidos políticos de izquierda y no hubo presos ni exiliados políticos. Se crea el partido Acción Democrática (AD) liderizado por Rómulo Betancourt y por Rómulo Gallegos, y se crea el Partido Democrático Venezolano (PDV) siendo el líder Isaías Medina Angarita.⁷²

El partido Acción Democrática derroca a Medina Angarita con un golpe de estado llamado la "Revolución de Octubre", siendo el poder asumido por una junta de gobierno presidido por Rómulo Betancourt. Durante este período se crean otros partidos políticos como La Unión Republicana Democrática (URD) y el "Comité de Organización Política Electoral Independiente (COPEI). También se autoriza el voto directo, secreto y universal incluyendo a las mujeres. La junta realiza un decreto donde exige el 50% de la

⁶⁹ *La Transición a la Democracia*. (2011) <http://www.venezuelatuya.com/historia/transicion.htm>. Treinta de septiembre de dos mil dieciséis.

⁷⁰ Gómez. *El país habló con su cine*. Trece de agosto de dos mil dieciséis.

⁷¹ Gómez. *El país habló con su cine*. Catorce de agosto de dos mil dieciséis.

⁷² *La Transición a la Democracia*. Treinta de septiembre de dos mil dieciséis.

participación del gobierno en la industria petrolera conocida como “*fifty-fifty*”, esto incrementa las ganancias del gobierno.⁷³

En 1947 se realizan las primeras elecciones directas ganando Rómulo Gallegos. Solo logra ser presidente menos de un año ya que el partido Acción Democrática le realiza un golpe de estado conformando una Junta Militar de Gobierno presidida por Carlos Delgado Chalbaud. A los dos años desaparece Carlos Delgado Chalbaud y es asesinado, siendo reemplazado por Germán Suárez Flamerich.⁷⁴

A principios de la década comienzan a surgir las grandes productoras del momento, como Ávila Films fundada por Rómulo Gallegos. Esta empresa en 1941 empezó a generar películas sonoras, “Juan de la calle” es uno de los largometrajes sonoros notables, escrito y producido por Rómulo Gallegos y dirigido por Rafael Rivero.⁷⁵ También se funda Bolívar Films por Luis Guillermo Villegas Blanco. La empresa comienza realizando noticieros, publicidad y films institucionales.⁷⁶ Bolívar Films al tiempo empieza a realizar cortometrajes como “Alma Llanera” dirigida por Manuel Peluffo, “Aventuras de Frijolito y Robustiana” dirigida por José María Galofré y “Dos hombres en la tormenta” dirigida por Rafael Rivero todos en el año 1945.⁷⁷

En la década de los cincuenta se realizan elecciones ganando Jovito Villalba pero fue considerado fraude electoral y es expulsado del país. El Coronel Marcos Pérez Jiménez fue nombrado presidente provisional y luego nombrado presidente constitucional. Marcos Pérez Jiménez instaura una dictadura durante todo su gobierno persiguiendo y encarcelando a los

⁷³ *La Transición a la Democracia*. Treinta de septiembre de dos mil dieciséis.

⁷⁴ *La Transición a la Democracia*. Treinta de septiembre de dos mil dieciséis.

⁷⁵ Cinemateca Nacional de Venezuela. *Cronología del cine en Venezuela*. Pág. 14

⁷⁶ Cinemateca Nacional de Venezuela. *Cronología del cine en Venezuela*. Pág. 14 – 15

⁷⁷ Carlos Delgado. *Base de datos del Cine venezolano*. Centro de Investigación de la Comunicación. UCAB, Caracas. 2016

opositores, generando muchas manifestaciones y protestas en todo el país. La presión hace que Marcos Pérez Jiménez huya del país un 23 de enero de 1958. Se establece otra Junta de Gobierno que libera a todos los presos políticos y convoca a elecciones ese mismo año, habiendo ganado Rómulo Betancourt.⁷⁸

En la década de los 50 las productoras cinematográficas siguen brotando y esforzándose por el cine venezolano. La productora Bolívar Films también empieza a impulsar el cine venezolano contratando artistas y técnicos del exterior para producir largometrajes en el país.⁷⁹ Otra de las productoras que surgió fue Tiuna Films fundada por Manuel Socorro en 1956, el primer largometraje producido por dicha empresa fue “Tierra Mágica” dirigida por Vittorio Valentini.⁸⁰

Gracias a todos los esfuerzos de las productoras empiezan a surgir cineastas y películas que marcaran hitos en la historia cinematográfica. En 1950, Bolívar Films produce su primer largometraje. El mismo fue dirigido por Carlos Hugo Christensen llamado “El Demonio es un ángel” y guión de Aquiles Nazoa. El mismo año, la productora filma “La Balandra Isabel llegó esta tarde” también dirigida por Christensen, largometraje basado en una novela homónima de Guillermo Meneses.⁸¹ En 1958 Margot Benacerraf realiza el largometraje documental llamado “Araya”, que describe la vida de los trabajadores en las salinas de Araya.⁸² En 1959 Román Chalbaud

⁷⁸ *La Transición a la Democracia*. Treinta de septiembre de dos mil dieciséis.

⁷⁹ *Curiosidades del cine venezolano*. (2014) <https://bicentenariobu.wordpress.com/tag/cine-venezolano/>. Catorce de agosto de dos mil dieciséis.

⁸⁰ Jacobo Brender. *Breve Historia del Cine Venezolano*. <http://visor.com.ve/breve-historia-del-cine-venezolano-por-jacobo-brender-1977/>. Catorce de agosto de dos mil dieciséis.

⁸¹ *Curiosidades del cine venezolano*. Catorce de agosto de dos mil dieciséis.

⁸² Cinemateca Nacional de Venezuela. *Cronología del cine en Venezuela*. Pág. 18

incursiona en el cine con su primer largometraje titulado "Caín Adolescente" basada en su propia obra de teatro.⁸³

En esta década el cine venezolano empieza a ser reconocido internacionalmente. En 1950 la película de Christensen "La Balandra Isabel llegó esta tarde" fue la primera película venezolana en recibir una premiación en festival internacional, obtuvo un premio por la mejor fotografía en el Festival de Cannes.⁸⁴ Después en 1958 la película de Margot Benacerraf "Araya" gana el segundo y tercer premio en dos festivales internacionales. Así, marca un hito en el cine venezolano al ganar el premio de la Crítica Internacional FIPRESCI y el premio de la Comisión Superior Técnica del cine francés en el Festival de Cannes.⁸⁵

Con todas las producciones que toman renombre nace la crítica cinematográfica como una profesión en Venezuela de la mano de Amy Curvoiseir. Él creó en el Diario La Tarde, una columna de crítica cinematográfica llamada Cine Mundo en el año 1950. Luego contó con una página para la crítica en el periódico Ultimas Noticias, hasta 1964.⁸⁶

En la década de los 60 Rómulo Betancourt es el presidente electo popularmente. Durante su gobierno hubo alzamientos militares conocidos como el "Carupanazo" y e "Porteñazo". También hubo un atentado contra su vida en el desfile militar en Los Próceres de Caracas donde resulto herido por una explosión de un automóvil. En 1963 se realizaron elecciones

⁸³ Brender. *Breve Historia del Cine Venezolano*. Catorce de agosto de dos mil dieciséis.

⁸⁴ *Curiosidades del cine venezolano*. Catorce de agosto de dos mil dieciséis.

⁸⁵ Cinemateca Nacional de Venezuela. *Cronología del cine en Venezuela*. Pág. 18

⁸⁶ Cinemateca Nacional de Venezuela. *Cronología del cine en Venezuela*. Pág. 17

ganando Raúl Leoni, quien intenta implantar un gobierno con la participación de diferentes partidos políticos para así iniciar un paso a la pacificación.⁸⁷

En el ámbito cinematográfico en esta década surgen pequeñas productoras: Gama Gilms, América Cinematográfica, Gloria Films, Diana Films, Cinelax, Canaima Films, Sonó Films, etc. Todas estas compañías realizaban una película y desaparecían por falta de apoyo financiero.⁸⁸

Con todas estas productoras nuevas y las ya existentes va creciendo la filmografía venezolana. Algunos films resaltantes que se realizaron gracias a estas iniciativas son “Séptimo Paralelo” dirigido por Elia Marcelli en 1962, “Chimichimito” dirigido por José Martín en 1962, “Cuentos para Mayores” dirigido por Román Chalbaud en 1963 con guión de José Ignacio Cabrujas, “El Pequeño Milagro” dirigido por Juan Corona en 1964, “El Raspado” dirigido por Rene Cardona en 1964, “Telaraña” dirigido por Lorenzo Capra en 1964, “El Disco Rojo” dirigido por Amador del Villar en 1964, “Días de ira” dirigido por José Martín en 1964, “Isla de sal” dirigido por Clemente de la Cerda en 1964, “El rostro oculto” también dirigido por Clemente de la Cerda en 1965, “Loco por ellas” dirigido por Manuel de la Pedrosa en 1965, “Yo el Gobernador” dirigido por Rene Cardona hijo en 1965, “Entre sábado y domingo”, dirigido por Daniel Oropeza en 1965.⁸⁹

Algunos de estos films resultaron galardonadas en su época; “Séptimo Paralelo” de Elia Marcelli gana en el Festival Internacional del film Etnográfico y Sociológico de Roma y “Chimichimito” de José Martín gana Oso de Plata al mejor cortometraje experimental en el Festival de Berlín.⁹⁰

⁸⁷ *La Democracia*. (2011) <http://www.venezuelatuya.com/historia/democracia.htm>. Treinta de septiembre de dos mil dieciséis.

⁸⁸ Brender. *Breve Historia del Cine Venezolano*. Catorce de agosto de dos mil dieciséis.

⁸⁹ Cinemateca Nacional de Venezuela. *Cronología del cine en Venezuela*. Pág. 21 – 23

⁹⁰ Cinemateca Nacional de Venezuela. *Cronología del cine en Venezuela*. Pág. 22

El gobierno, las universidades y diversas instituciones ven el creciente movimiento en la cinematografía nacional y empiezan a organizar muestras y encuentros culturales para que todos pudieran tener alcance al arte. En diciembre del año 1966 se realiza por primera vez el Primer Encuentro de Cine Nacional en Ciudad Bolívar, en el que se discutieron los próximos proyectos en el cine nacional y se realizan las primeras discusiones del proyecto de Ley de cine.⁹¹ En el año 1967 el Concejo Municipal del Distrito Federal organizó un espectáculo experimental multimedia con presentaciones de cine, teatro, música, arquitectura, entre otras cosas llamado "Imagen Caracas". En este evento se presentaron artistas de diferentes ramas por dos meses seguidos representando su identidad nacional.⁹² Luego en 1968 por iniciativa de la Universidad de los Andes, se realiza en la ciudad de Mérida la Primera Muestra de Cine Documental Latinoamericano, donde se reunieron los realizadores más importantes de la región. En este evento se presentaron los mejores documentales de la época, se habló de la perspectiva que se quería tomar en el cine latinoamericano y se creó el Departamento de Cine de la Universidad de los Andes.⁹³

En los años sesenta nacen las primeras instituciones gubernamentales y asociaciones públicas especializadas en la cinematografía nacional. El cuatro de mayo de 1966 se crea la Cinemateca Nacional, como dependencia del Instituto Nacional de Cultura y Bellas Artes, bajo la dirección de Margot Benacerraf.⁹⁴ En el año 1969 también se constituye la ANAC, Asociación

⁹¹ Cinemateca Nacional de Venezuela. *Cronología del cine en Venezuela*. Pág. 23

⁹² Cinemateca Nacional de Venezuela. *Cronología del cine en Venezuela*. Pág. 23

⁹³ Cinemateca Nacional de Venezuela. *Cronología del cine en Venezuela*. Pág. 25

⁹⁴ Cinemateca Nacional de Venezuela. *Cronología del cine en Venezuela*. Pág. 23

Nacional de Autores Cinematográficos sin fines de lucro. Esta asociación busca unificar al gremio cinematográfico y brindarles protección laboral.⁹⁵

En el año 1967 la crítica cinematográfica se va consolidando con el primer número de la revista Cine al Día, la cual se convierte en un medio importante para la crítica de cine venezolano. Esta publicación permaneció activa hasta principios de los años ochenta.⁹⁶ Dicha revista contaba con los estudios destacados del cine venezolano tales como Alfredo Roffé, Antonio Pasquali, Ambretta Marrosu, Oswaldo Capriles, entre otros.⁹⁷

En el país surge una corriente en cortometrajes documentales a partir de los sesenta mostrando incidencia de la ideología de cada cineasta. Los documentales de esta corriente se caracterizan por elaborarse con muy pocos recursos, en formato 16 mm y usar el cine como una herramienta para denunciar las condiciones del país, por eso estos films es considerados cine militante.⁹⁸ Resaltan películas como “La ciudad que nos ve” de Jesús E. Guédez en 1965, “Pozo muerto” de Carlos Rebolledo en 1967, “La desesperación toma el poder” de Alfredo Anzola en 1969, “Santa Teresa” de Alfredo Anzola en 1969, “Los niños callan” de Jesús E. Guédez en 1970, “Pueblo de lata” de Jesús E. Guédez en 1973, “Venezuela tres tiempos” de Carlos Rebolledo en 1973, entre otras.

La década de los 70 es electo popularmente Rafael Caldera, dentro de sus acciones está realizar la nacionalización del petróleo y del gas. Con este paso y guerra entre Israel y Egipto sube los ingresos petroleros del país, teniendo dinero para la ampliación y modernización de las redes de

⁹⁵ Cinemateca Nacional de Venezuela. *Cronología del cine en Venezuela*. Pág. 25

⁹⁶ Cinemateca Nacional de Venezuela. *Cronología del cine en Venezuela*. Pág. 23

⁹⁷ Fundación Cinemateca Nacional. *Cronología del Cine Venezolano* (2007). <http://cronologiadelcinevenezolano.blogspot.com/2007/10/1990.html>. Quince de agosto de dos mil dieciséis.

⁹⁸ Cinemateca Nacional de Venezuela. *Cronología del cine en Venezuela*. Pág. 21

telecomunicación, el poliedro, la conclusión de segunda etapa del Guri, entre otros. En 1974 es electo Carlos Andrés Pérez el país se encontraba con muchos ingresos por el aumento de los precios del petróleo así que se distribuyó en diferentes obras para modernizar el país.⁹⁹

Esta década, en el ámbito cinematográfico, inicia con grandes cambios a nivel legal para la cinematografía nacional. En 1973 se crea FEVEC, Federación Venezolana de Centros de Cultura Cinematográfica, imponiendo nuevas normas para la comercialización de películas venezolanas.¹⁰⁰ En 1975, el Estado Venezolano inicia una política de créditos para el financiamiento de películas llamado Corpoturismo y Corpindustria, así se produce un incremento significativo en la producción cinematográfica.¹⁰¹ En 1977, se crea la Asociación Venezolana de Críticos Cinematográficos y así como el área de cine del Consejo Nacional de la Cultura.¹⁰² Luego en el año 1979 se introduce el Proyecto de Ley de Cine ante la Comisión de Economía del Senado por los representantes del gremio cinematográfico.¹⁰³

Con todos estos cambios positivos para el cine venezolano, se incrementa la producción venezolana en las que se pueden mencionar películas como “Crónicas de un subversivo latinoamericano” de Mauricio Walerstein en 1975, “Sagrado y obscuro” de Román Chalbaud en 1976, “Canción mansa para un pueblo bravo” de Giancarlo Carrer de 1976, “Compañero Augusto” de Enver Cordido en 1976, “Fiebre” de Juan Santana en 1976, “Soy un delincuente” de Clemente De la Cerda en 1976, “El pez que fuma” de Román Chalbaud en 1977, “La empresa perdona un momento de locura” de Mauricio Walerstein en 1978, “Alias el rey del joropo” de Thaelman

⁹⁹ *La Democracia*. Treinta de septiembre de dos mil dieciséis.

¹⁰⁰ Cinemateca Nacional de Venezuela. *Cronología del cine en Venezuela*. Pág. 25

¹⁰¹ Fundación Cinemateca Nacional. *Cronología del Cine Venezolano*. Quince de agosto de dos mil dieciséis.

¹⁰² Cinemateca Nacional de Venezuela. *Cronología del cine en Venezuela*. Pág. 32

¹⁰³ Cinemateca Nacional de Venezuela. *Cronología del cine en Venezuela*. Pág. 36

Urgelles y Carlos Rebolledo en 1978, “Carmen la que contaba 16 años” de Román Chalbaud en 1978, “País portátil” de Iván Feo y Antonio Llerandi en 1979, “El rebaño de los ángeles” de Román Chalbaud en 1979, entre otras.¹⁰⁴

Con todas estas producciones aumentan los espectadores y se empieza a ver la rentabilidad del cine en Venezuela. Varias de estas películas fueron vistas por miles de personas entre ellas “Cuando quiero llorar no lloro” de Mauricio Walerstein en el año 1973, Román Chalbaud fue el encargado de adaptar la novela de Miguel Otero Silva, logrando un éxito en la taquilla nacional.¹⁰⁵ Otra película que tuvo un gran recibimiento por el público de la época es “La quema de Judas” de Román Chalbaud en el año 1974 con guion de José Ignacio Cabrujas.¹⁰⁶ En 1976 “Soy un delincuente” de Clemente De la Cerda, marca un record en audiencia y en recaudación de fondos de unos Bs. 6.600.000, el tema de violencia urbana llama la atención de los espectadores y comienza a ser un referente del cine venezolano.¹⁰⁷

En los años setenta se realizan diferentes encuentros y festivales cinematográficos importantes en distintas ciudades del país. En Caracas se realizó el Primer Festival Internacional de Cine Súper Ocho del 15 a 21 de agosto de 1976, siendo el evento más importante de este formato en el mundo.¹⁰⁸ En la ciudad de Mérida en abril de 1977 se realizó el V Encuentro de Cineastas Latinoamericanos, fue evento que reunió a todas las personas importantes del medio cinematográfico en Latinoamérica como cineastas,

¹⁰⁴ Delgado. *Base de datos del Cine venezolano*.

¹⁰⁵ Brender. *Breve Historia del Cine Venezolano*. Quince de agosto de dos mil dieciséis.

¹⁰⁶ Cinemateca Nacional de Venezuela. *Cronología del cine en Venezuela*. Pág. 28

¹⁰⁷ Fundación Cinemateca Nacional. *Cronología del Cine Venezolano*. Quince de agosto de dos mil dieciséis.

¹⁰⁸ Cinemateca Nacional de Venezuela. *Cronología del cine en Venezuela*. Pág. 30

críticos e investigadores. En este encuentro nació el Festival Nacional de Cine en Mérida que sería celebrado pocos años después.¹⁰⁹

En esta década, con el crecimiento del cine venezolano, muchas películas empezaron a participar en los festivales internacionales y regresaban con reconocimientos. En el Festival de Cartagena Colombia las películas venezolanas salieron galardonadas en diferentes años empezando con el premio a la Mejor Película Latinoamericana para “Crónicas de un Subversivo Latinoamericano” de Mauricio Wallerstein y el premio al Mejor Cortometraje para “La Loca Luz Caraballo” de Silvio Sozio en el año 1976. Al año siguiente le otorgan Catalina de Oro al mejor director y mejor actor a “Canción mansa para un pueblo bravo” de Giancarlo Career. En 1978 “Muerte al amanecer” de Francisco Lombardi gana la Catalina de Oro a la Opera Prima. Luego la película “El pez que fuma” de Román Chalbaud gana Catalina de Oro a la mejor película, “País portátil” de Iván Feo y Antonio Llerandi gana Catalina de Oro a la opera prima y “Yo hablo a Caracas” de Carlos Azpúrua gana Catalina de Oro al mejor cortometraje en el año 1979.

Las películas venezolanas también sobresalieron en los últimos años de los setenta en el Festival de Taormina, Italia. Le otorgan a Manuel De Pedro por el filme “Juan Vicente Gómez y su época” una Placa de Reconocimiento y a Mauricio Wallerstein por “Crónicas de un Subversivo Latinoamericano” una Placa de Reconocimiento en el año 1975. “Canción mansa para una Pueblo Bravo” de Giancarlo Carrer recibe una Mención Especial del Jurado con una Placa de Oro en el año 1976 y al siguiente año “Adiós Alicia” de Liko Pérez y Santiago Sanmiguel recibe un Premio Especial del Jurado.

Además de esos dos festivales importantes, las películas de los últimos años de la década de los setenta fueron premiadas y reconocidas en

¹⁰⁹ Cinemateca Nacional de Venezuela. *Cronología del cine en Venezuela*. Pág. 32, 34

dieciocho festivales alrededor del mundo, mostrando la variedad de los temas y la versatilidad de los diferentes cineastas venezolanos.¹¹⁰

La década de los 80 están los períodos presidenciales de Luis Herrera Campins y Jaime Lusinchi, en ambos períodos el precio del petróleo sigue aumentando pero la inflación también, esto ocasionó la devaluación de la moneda llamado “viernes negro”. Aún con todo esto siguieron las construcciones de hospitales, escuelas, teatros, museos, transportes y universidades, entre ellas el Teatro Teresa Carreño, el Museo de los Niños, la línea uno del Metro de Caracas, la Universidad Pedagógica Experimental Libertador y se termina de construir el Guri.¹¹¹

Esta década es una de la más productiva para el cine venezolano, inicia con la creación del Fondo de Fomento Cinematográfico FONCINE en el año 1981, el Presidente de la República Luis Herrera Campins firma el documento que hace oficial a dicha iniciativa. El capital inicial de veinticinco millones de bolívares para lograr su objetivo principal, fomentar la actividad cinematográfica nacional.¹¹²

La crítica cinematográfica sigue creciendo, en 1984 aparece el primer número de la revista Encuadre del Consejo Nacional de la Cultura CONAC, en dicha revista se trataban los temas problemáticos alrededor de la fotografía y el cine. Además se convierte en el órgano especializado de la crítica cinematográfica venezolana.¹¹³

En esta década se crean foros y muestras que dan pie a muchos avances en la industria cinematográfica. En el año 1980 se realiza un Foro

¹¹⁰ Cinemateca Nacional de Venezuela. *Cronología del cine en Venezuela*. Pág. 30 – 39

¹¹¹ *La Democracia*. Treinta de septiembre de dos mil dieciséis.

¹¹² Cinemateca Nacional de Venezuela. *Cronología del cine en Venezuela*. Pág. 42

¹¹³ Cinemateca Nacional de Venezuela. *Cronología del cine en Venezuela*. Pág. 54

Cinematográfico donde asisten todos los involucrados en el medio audiovisual, entre exhibidores, distribuidores, productores y realizadores. En este foro se discutió sobre la creación de un fondo cinematográfico para centrar la actividad cinematográfica y ayudarla a seguir creciendo.¹¹⁴ En 1986 la Cinemateca Nacional cumplió veinte años de su creación y para festejar su aniversario realizan una muestra de cine llamado “El documental venezolano al rescate de un país perdido”, proyectando una larga variedad de documentales por un mes en la sala de la cinemateca.¹¹⁵ En 1989 la Cinemateca Nacional crea el Día Nacional del Cine, escogiendo el 28 de enero por ser esa la fecha cuando se exhibieron las primeras películas venezolanas filmadas por Manuel Trujillo Duran.¹¹⁶ Esto aunque hay posturas que cuestionan la autoría de la filmación a cargo de Trujillo Durán, mas no de su responsabilidad en la exhibición.

Esta década también se caracteriza por la creación de los primeros festivales de cine nacionales. En 1980 se realiza el Primer Festival de Cine Nacional en Mérida, evento que reunió a todos los cineastas venezolanos y en el cual se exhibieron todos los cortometrajes y largometrajes nominados en la ciudad, convirtiéndose Mérida en una referencia de la cultura venezolana. El Gran Premio Simón Bolívar se lo otorgan a Joaquín Cortés por el cortometraje “El domador” y el Primer Premio al largometraje se lo lleva Román Chalbaud por el largometraje “El pez que fuma”.¹¹⁷ El festival siguió realizándose con varios años de diferencia entre cada edición, siendo un total de cinco festivales y el último realizado en 1990.¹¹⁸ Posteriormente, la ciudad ha sido sede de diversos eventos vinculados a la exhibición

¹¹⁴ Cinemateca Nacional de Venezuela. *Cronología del cine en Venezuela*. Pág. 39

¹¹⁵ Cinemateca Nacional de Venezuela. *Cronología del cine en Venezuela*. Pág. 64

¹¹⁶ Cinemateca Nacional de Venezuela. *Cronología del cine en Venezuela*. Pág. 68

¹¹⁷ Fundación Cinemateca Nacional. *Cronología del Cine Venezolano*. Quince de agosto de dos mil dieciséis.

¹¹⁸ María Cristina Capriles. *Una visión sociohistórica de 115 años de producción audiovisual venezolana*. (2016) <http://www.grancine.net/noticias-detalle.php?id=27#.V84d4lThC1t>. Quince de agosto de dos mil dieciséis.

cinematográfica, asociados a dicho festival. Otro festival que nace en los años ochenta es el Festival del Cortometraje Nacional Manuel Trujillo Durán en Maracaibo su primera edición se realizó 1981, este festival también siguió realizando durante la década de los ochenta, los noventa y en el nuevo milenio con años de por medio.¹¹⁹ También se realiza el Primer Festival Nacional de Cine Infantil en Ciudad Guayana en 1989 organizado por diversas empresas cinematográficas de Guayana, y especialmente por el impulso de Luisa de Genolet, su fundadora.¹²⁰

También durante esta década Venezuela fue sede de eventos internacionales importantes como el Foro Iberoamericano de Integración Cinematográfica realizado en Caracas del 8 al 14 de noviembre de 1989, donde se reunieron varios entes cinematográficos nacionales e internacionales. En este foro se llegaron a varios acuerdos para fomentar la producción cinematográfica en Iberoamérica como la formalización del Convenio de Integración Cinematográfica Iberoamericana, acuerdo de co-producción multilateral entre países, la creación del Mercado Común Cinematográfico Iberoamericano, la creación del Fondo Financiero Iberoamericano para la Producción Cinematográfica y la creación de la Distribuidora Cinematográfica Iberoamericana. Con la firma de todos estos convenios se garantizaba la producción, distribución y exhibición de las películas iberoamericanas en el mercado exterior.¹²¹

La audiencia hacia el cine venezolano va aumentando y se alcanzan nuevos records de taquilla. En 1981, la película “Cangrejo” de Román Chalbaud marca un record recaudando sobre los ocho millones de bolívares con 502.439 espectadores. Luego, en 1985, la película “Homicidio culposo”

¹¹⁹ Fundación Cinemateca Nacional. *Cronología del Cine Venezolano*. Quince de agosto de dos mil dieciséis.

¹²⁰ Cinemateca Nacional de Venezuela. *Cronología del cine en Venezuela*. Pág. 70

¹²¹ Cinemateca Nacional de Venezuela. *Cronología del cine en Venezuela*. Pág. 71 – 72

de César Bolívar establece un nuevo record con la cifra sobre los veinte millones de bolívares, con 1.335.377 espectadores y en 1987 el filme “Macu, la mujer del policía” de Solveig Hoogesteijn también se impone en las taquillas recaudando sobre los diecinueve millones con 1.180.687 espectadores pero sin superar al filme de Bolívar.¹²²

La cineasta Fina Torres realiza su opera prima en 1985 llamada “Oriana” con la que sorprende en el mundo. Obtiene el premio la Cámara de Oro en el Festival Internacional de Cannes Francia, gana el premio Catalina de Oro a la mejor película en el Festival de Cartagena y obtiene el premio Glauber Rocha y la Medalla de Oro del Jurado en el Festival Internacional de Figueira Da Foz, Portugal.¹²³ En los años ochenta no solo la película de Fina Torres es premiada internacionalmente, más de veinticinco largometrajes y cortometraje fueron reconocidos en más de treinta festivales internacionales. Entre esas películas destacan “El domador” de Joaquín Cortéz, “Iniciación de un Shaman” de Raul Held y Manuel De Pedro, “Muerte al amanecer” de Francisco Lombardi, “País portátil” de Iván Feo y Antonio Llerandi, “Bolívar, sinfonía tropical” de Diego Rísquez, “Ledezma, el caso mamera” de Luis Correa, “La boda” de Thaelma Urgelles, “Diles que no me maten” de Fredy Siso, “Por los caminos verdes” de Marilda Vera, “Amazonas, el negocio de este mundo” Carlos Azpurúa, entre otros.

En la década de los 90 hay una crisis económica y política, a inicios del período es electo Carlos Andrés Pérez por segunda vez. El precio del petróleo comienza a bajar dando menos ingresos petroleros al país, Pérez comienza a efectuar una nueva política para generar un libre mercado y privatización de empresas. Realiza un ajuste económico que origina el “Caracazo” que se va extendiendo por todo el país, por el incremento de los

¹²² Delgado. *Base de datos del Cine venezolano*.

¹²³ Cinemateca Nacional de Venezuela. *Cronología del cine en Venezuela*. Pág. 56

precios del transporte. Carlos Andrés Pérez va perdiendo poco a poco su apoyo lo que ocasionó que se le realizara un juicio y fuese destituido de sus labores. En el año 1994 se realizan elecciones y gana Rafael Caldera, las condiciones económicas se van desmejorando haciendo que varios bancos sean intervenidos y creando el Seniat para controlar los impuestos. En 1998 se realizan elecciones donde gana Hugo Chávez, siendo un fenómeno electoral ya que los partidos normalmente populares en el país no fueron electos sino el candidato del Movimiento V República teniendo la mayoría de los votos, implementando con su llegada al poder una nueva constitución.¹²⁴

La crisis económica y política de esta época se ve reflejada en el cine venezolano, las producciones van bajando poco a poco, no se envían tantas películas a festivales y los espectadores también descienden. Comparando el año con más espectadores de los años ochenta, que fue 1986 con un total de 4.119.393 representando el 13,62% de los espectadores totales de cine en Venezuela,¹²⁵ con el año con mayores espectadores fue 1997 con un total de 739.548 representando solo el 2,44% de la población venezolana.¹²⁶

También la década de los noventa hay muchos cambios en las instituciones cinematográficas y a nivel legal para todos los involucrados en el cine. Empezando la década, en 1990 el Presidente Carlos Andrés Pérez realiza un decreto en el cual la Cinemateca Nacional pasa a ser la Fundación Cinemateca Nacional.¹²⁷ En 1993, después de años de discusión el Congreso de la República aprueba la esperada Ley de Cine, que va a regir

¹²⁴ *La Democracia*. Treinta de septiembre de dos mil dieciséis.

¹²⁵ *Estadísticas Periodo Referencial 1976 al 2014 Obras Cinematográficas Venezolanas Estrenada*. Centro Nacional Autónomo de Cinematografía. Pág. 7

¹²⁶ *Estadísticas Periodo Referencial 1976 al 2014 Obras Cinematográficas Venezolanas Estrenada*. Pág. 11

¹²⁷ Fundación Cinemateca Nacional. *Cronología del Cine Venezolano*. Quince de agosto de dos mil dieciséis.

todos los reglamentos para este oficio en el país.¹²⁸ A mediados de 1994 se crea el Centro Nacional Autónomo de Cinematografía CNAC para ser el nuevo organismo que dirige el cine en Venezuela, sustituyendo a FONCINE.¹²⁹ Luego en 1998 comienza a funcionar la Escuela Nacional de Medios Audiovisuales en Mérida, relacionada a la Universidad de Los Andes. Dicha escuela es el fruto del Festival de Cine Nacional buscando la formación adecuada para los futuros cineastas.¹³⁰

Se crean varias revistas importantes sobre cine y crítica cinematográfica de la época empezando por Cine Venezolano en 1992, la cual es la primera revista de la Asociación Nacional de Autores Cinematográficos; poco después, en 1993, sale el primer número de la revista Objeto Visual editada por la Fundación Cinemateca Nacional y en 1995 nace la revista C de Cine también editada por la Asociación Nacional de Autores Cinematográficos.¹³¹

Los Premios Nacionales de Cultura incluyen por primera vez en el año 1991 un Premio Nacional de Cine que año tras año otorgado a los cineastas y experiencias sobresalientes. Entre los ganadores de este premio se encuentran el cineasta Román Chalbaud, el Instituto de Cinematografía de la Universidad de Los Andes, el actor Asdrúbal Meléndez, la cineasta Margot Benacerraf y el actor Orlando Urdaneta.¹³² En 1997 los cineastas tratan de rescatar el Festival de Cine Nacional que se realizaba en Mérida, le

¹²⁸ Nancy de Miranda. *Una visión sociohistórica de 115 años de producción audiovisual venezolana*. (2016) <http://www.escinetv.org.ve/una-vision-sociohistorica-de-115-anos>. Diecisiete de agosto de dos mil dieciséis.

¹²⁹ Miranda. *Una visión sociohistórica de 115 años de producción audiovisual venezolana*. Diecisiete de agosto de dos mil dieciséis.

¹³⁰ Fundación Cinemateca Nacional. *Cronología del Cine Venezolano*. Quince de agosto de dos mil dieciséis.

¹³¹ Fundación Cinemateca Nacional. *Cronología del Cine Venezolano*. Quince de agosto de dos mil dieciséis.

¹³² Fundación Cinemateca Nacional. *Cronología del Cine Venezolano*. Quince de agosto de dos mil dieciséis.

cambian el nombre a Festival del Cine Venezolano y lo realizan en Caracas pero esta termina siendo su única edición.¹³³

Entre las películas que más recaudaron fondos y espectadores están “Jericó” de Luis Alberto Lamata en 1991, “Disparen a matar” de Carlos Azpurúa en 1991, “Sicario” de José Ramón Novoa en 1995, “Pandemonium” de Román Chalbaud en 1997, “Salserín, la primera vez” de Luis Alberto Lamata en 1997, “Amaneció de golpe” de Carlos Azpúrua y “Huelepega, ley de la calle” de Elia Schneider en 1999.¹³⁴

Con la crisis en el cine pocas películas fueron exhibidas en festivales internacionales, una de ellas es “Disparen a Matar” de Carlos Azpurúa ganando el Colón de Oro en el Festival de Huelva, el Coral a la Mejor Opera Prima en el Festival Internacional del Nuevo Cine Latinoamericano de la Habana, ganando reconocimientos en el Festival Biarritz y en el Festival de Cartagena.¹³⁵ La película de Luis Alberto Lamata que realizó en 1991 titulada “Jericó” es la más premiada en todo el cine venezolano teniendo alrededor de 35 premios nacionales e internacionales, entre ellos el Gran Premio Coral en el Festival Internacional del Nuevo Cine Latinoamericano de la Habana, Mejor Opera Prima en el Festival Biarritz de Francia y el Premio Especial del Jurado en el Festival de Cine de Cartagena.¹³⁶

El nuevo milenio inicia con Hugo Chávez como presidente buscando refundar la república otorgándole el nombre de República Bolivariana de Venezuela. También se van realizando decretos para la modificación de

¹³³ Fundación Cinemateca Nacional. Cronología del Cine Venezolano. Quince de agosto de dos mil dieciséis.

¹³⁴ Delgado. *Base de datos del Cine venezolano*.

¹³⁵ Miranda. *Una visión sociohistórica de 115 años de producción audiovisual venezolana*. Diecisiete de agosto de dos mil dieciséis.

¹³⁶ Miranda. *Una visión sociohistórica de 115 años de producción audiovisual venezolana*. Diecisiete de agosto de dos mil dieciséis.

leyes, lo que provocó que la oposición se alzara con protestas, causando un golpe de estado en el año 2002 derrocando al presidente por solo 48 horas siendo dirigido por Pedro Carmona. En el 2004 se realiza un referéndum revocatorio donde se ratifica como presidente Chávez.¹³⁷

Se realizan elecciones presidenciales el año 2006 resultando Hugo Chávez reelecto. En este nuevo período el presidente propone una nueva reforma constitucional para reforzar los ideales socialistas en el país, se realiza otro referéndum para la reforma constitucional donde la mayoría lo rechaza. En el 2009 cae el precio del petróleo que produce un aumento de la deuda exterior e inflación.¹³⁸

Los dos mil inician mejor para el cine, el Programa Ibermedia en el año 2002 otorgó 911.000 dólares para financiar quince proyectos en Venezuela, un gran aumento considerando el dinero que otorgaban en años anteriores que era de unos 340.000 dólares.¹³⁹ En el 2004 el CNAC cumple 10 años de labores, y ha financiado sesenta largometrajes, noventa y cinco cortometrajes, siete películas para televisión, llevado películas a seiscientos treinta festivales, obteniendo ciento cuarenta y cinco premios o menciones y organizado doscientos sesenta y un muestras de cine hasta el momento.¹⁴⁰ En el año 2005 se aprueba la reforma de la Ley de Cinematografía Nacional creando así el Fondo de Promoción y Financiamiento del Cine (FONPROCINE), dicho fondo contará con recursos públicos y privados que ayuden en todos los aspectos al cine venezolano.¹⁴¹

¹³⁷ *Historia Política Reciente*. (2011) <http://www.latinomericalibre.org/venezuela/historia-politica-reciente-2/>. Treinta de septiembre de dos mil dieciséis.

¹³⁸ *Historia Política Reciente*. Treinta de septiembre de dos mil dieciséis

¹³⁹ Miranda. *Una visión sociohistórica de 115 años de producción audiovisual venezolana*. Diecisiete de agosto de dos mil dieciséis.

¹⁴⁰ Fundación Cinemateca Nacional. *Cronología del Cine Venezolano*. Quince de agosto de dos mil dieciséis.

¹⁴¹ Miranda. *Una visión sociohistórica de 115 años de producción audiovisual venezolana*. Diecisiete de agosto de dos mil dieciséis.

En el año 2004 el Gobierno le entrega en comodato 4 hectáreas en Guarenas al CONAC para la edificación de la Villa del Cine, donde se construirían estudios de grabación, salas de edición, departamento creativo y depósitos para utilería. Dichos estudios se inauguran dos años después. También inauguran la distribuidora Amazonia Films siendo parte, junto la Villa del Cine, de la Plataforma del Cine y Medio Audiovisuales del Ministerio del Poder Popular para la Cultura.¹⁴² Van creciendo las salas del cine en el país gracias a una iniciativa de la Fundación Cinemateca Nacional que crea la Red Nacional Audiovisual de Salas Comunitarias con un total de 19 salas en el año 2006.¹⁴³

Se realizan varios festivales en Venezuela tratando de promover la cultura cinematográfica del país como el Primer Festival de Cine Iberoamericano en Caracas se realiza en el 2003, el Festival de Cine Venezolano en Mérida se retoma luego de diez años de receso en el 2005 y en el 2008 se realiza el Primer Festival de Cine Nacional en Margarita.¹⁴⁴ Varias películas sobresalen ganando premios o menciones a nivel nacional e internacional unas de ellas son: “Punto y Raya” de Elia Schneider con Roque Valero y Edgar Ramírez se estrena en el 2004 y recibe 8 premios, “Postales de Leningrado” de Mariana Rondón del 2007 recibe 21 premios, “Cyrano Fernández” de Arlberto Arvelo del 2008 gana 11 premios y “Hermano” de Marcel Rasquin del 2010 gana 15 premios.¹⁴⁵

¹⁴² Miranda. *Una visión sociohistórica de 115 años de producción audiovisual venezolana*. Diecisiete de agosto de dos mil dieciséis.

¹⁴³ Fundación Cinemateca Nacional. *Cronología del Cine Venezolano*. Quince de agosto de dos mil dieciséis.

¹⁴⁴ Fundación Cinemateca Nacional. *Cronología del Cine Venezolano*. Quince de agosto de dos mil dieciséis.

¹⁴⁵ Fundación Cinemateca Nacional. *Cronología del Cine Venezolano*. Quince de agosto de dos mil dieciséis.

La primera película digital que se estrena en las salas de cine Venezolano fue en el 2003 y se llama “Yotama se va volando” de Luis Armando Roche y Rodolfo Espino.¹⁴⁶ Poco a poco se incrementa la cantidad de películas realizadas y estrenadas por año. En el 2008 se estrenan en las salas de cine comerciales 32 filmes el número más alto hasta la fecha.¹⁴⁷ Entre los estrenos de esta década se encuentran “Manuela Sáenz” de Diego Rísquez en el 2000, “Una casa con vista al mar” de Alberto Arvelo en el 2001, “Sangrador” de Leonardo Henríquez en el 2002, “La pluma del arcángel” de Luis Manzo en el 2002, “13 segundos” de Freddy Fadel en el 2007, “Una abuela virgen” de Olegario Barrera en el 2007, “Puras Joyitas” de Henry Rivero en el 2007, “Miranda regresa” de Luis Alberto Lamata en el 2007, “Zamora, tierra y hombres libres” de Román Chalbaud en el 2009, “Libertador Morales, el justiciero” de Efterpi Charalambidis en el 2009, “Día naranja” de Alejandra Szeplaki en el 2009, “Habana Eva” de Fina Torres en el 2010.¹⁴⁸ Entre las películas más vistas de la década se encuentran “La Hora Cero” de Diego Velasco del 2010 con 930.771 espectadores y “Secuestro Express” de Jonathan Jakubowics del 2005 con 932.487 espectadores. Estas cifras las califican como la tercera y la cuarta película más vistas en el país, hasta el momento.¹⁴⁹

La nueva década del 2010 aún no ha llegado a su fin pero podemos ver lo que ha ocurrido en los primeros cinco años. En el año 2013 se realizan elecciones donde se reelige a Hugo Chávez como presidente, sin embargo debido a la grave enfermedad del cáncer fallece y es designado como sucesor a Nicolás Maduro. En ese mismo año se vuelven a realizar

¹⁴⁶ Curiosidades Del Cine Venezolano. Dieciocho de agosto de dos mil dieciséis.

¹⁴⁷ *Estadísticas Periodo Referencial 1976 al 2014 Obras Cinematográficas Venezolanas Estrenada*. Pág. 16

¹⁴⁸ *Estadísticas Periodo Referencial 1976 al 2014 Obras Cinematográficas Venezolanas Estrenada*. Pág. 11 – 17

¹⁴⁹ *Estadísticas Periodo Referencial 1976 al 2014 Obras Cinematográficas Venezolanas Estrenada*. Pág. 13, 17

elecciones y gana Nicolás Maduro como presidente y presenta como plan de gobierno una ruta hacia el socialismo en el país. Baja considerablemente los precios del petróleo produciendo la devaluación de la moneda, inflación y escasez de productos, a raíz de esto se ocasionan muchas manifestaciones en todo el país.¹⁵⁰

Ha bajado poco a poco la producción cinematográfica pero ha aumentado los espectadores en todo el territorio. Entre las más vistas de la década se encuentran “La casa del fin de los tiempos” de Alfredo Hidalgo en el 2013 con 623.363 espectadores, “Azul y no tan rosa” de Miguel Ferrari en el 2012 con 624.426 espectadores, “Er conde Jones” de Benjamín Rausseo en el 2011 con 699.230 espectadores y “Papita, maní, tostón” de Luis Carlos Hueck en el 2013 con 1.916.490 espectadores, esta última rompió el record de espectadores de todos los tiempos en Venezuela quedando en el puesto número uno de las películas más vistas.¹⁵¹

Desde el 2010 se estrenan películas que tienen renombre a nivel nacional e internacional. Las premiadas más relevantes son: en el 2011 se estrena la película “El chico que miente” de Marité Ugás, la cual es la primera película venezolana que participan en el Festival Internacional de Cine de Berlín ,¹⁵² “El rumor de las piedras” de Alejandro Bellame Palacios en el 2011 gana el premio mayor en el Festival de Cine Latinoamericano de Sídney,¹⁵³ Miguel Ferrari logra ganar un Premio Goya por la Mejor Opera

¹⁵⁰ *Presidentes de Venezuela.* (2014)

http://www.venezuelatuya.com/historia/presidentes_de_venezuela_1998_a_2014.htm. Treinta de septiembre de dos mil dieciséis.

¹⁵¹ *Estadísticas Periodo Referencial 1976 al 2014 Obras Cinematográficas Venezolanas Estrenada.* Pág. 17 – 20

¹⁵² Pablo Abraham. *2011: Balance de un cine venezolano variado.* (2012).

<http://www.elmundo.com.ve/noticias/estilo-de-vida/cine/2011--balance-de-un-cine-venezolano-variado.aspx>. Diecinueve de agosto de dos mil dieciséis.

¹⁵³ Abraham. *2011: Balance de un cine venezolano variado.* Diecinueve de agosto de dos mil dieciséis.

Prima por “Azul y no tan rosa” en el 2012,¹⁵⁴ en el Festival de Cine de San Sebastián la película “Pelo malo” de Mariana Rondón gana la Concha de Oro en el 2013,¹⁵⁵ “La distancia más larga” de Claudia Pinto en el 2014 se gana el premio Mejor Opera Prima en los Premios Platino,¹⁵⁶ “Dauna. Lo que se llevó el río” de Mario Crespo en el 2015 fue seleccionada por el programa NATIVE para ser estrenada en el festival de Berlín como una de las mejores películas con tema indígena y también fue elegida para representar a Venezuela en los premios de la Academia de las Artes y Ciencias Cinematográficas de Estados Unidos los Oscar para la Mejor película extranjera,¹⁵⁷ Lorenzo Vigas sobresalió con la película “Desde allá” del 2015 ganando un León de Oro en el Festival de Venecia y ganando mejor película y mejor dirección en el Festival Internacional de Cine de Viña del Mar.¹⁵⁸

Realizando este recorrido por la historia del cine venezolano, se han incluido algunos de los aspectos más resaltantes vinculados a la producción, la distribución, la exhibición, las leyes, la crítica y las premiaciones, podemos ver a grandes rasgos que ha sido el impacto de este invento y su evolución en el país. Con esta información condensada se puede realizar con mayor facilidad las preguntas necesarias para un juego de mesa educativo.

¹⁵⁴ El Cine Venezolano incrementa espectadores en 2012. (2013).

<http://www.radioelhatillo.com/?p=15981>. Diecinueve de agosto de dos mil dieciséis.

¹⁵⁵ *La gloria del cine venezolano en el 2013*. (2013)

<http://www.elimpulso.com/noticias/actualidad/entretenimiento/la-gloria-del-cine-venezolano-en-el-2013>. Diecinueve de agosto de dos mil dieciséis.

¹⁵⁶ Juan Carlos Lossada. *2014 fue el mejor año del cine venezolano en toda su existencia*. (2015).

<http://www.correodelorinoco.gob.ve/comunicacion-cultura/juan-carlos-lossada-2014-fue-mejor-año-cine-venezolano-toda-su-existencia/>. Diecinueve de agosto de dos mil dieciséis.

¹⁵⁷ *Dauna, lo que lleva el río*. (2015) http://www.grancine.net/pelicula.php?id=2025#.V_LumFThC1s. Treinta de septiembre de 2016

¹⁵⁸ Eulàlia Iglesias. *'Desde allá', amores prohibidos en Venezuela*. (2016)

http://www.elconfidencial.com/cultura/cine/2016-06-24/estreno-desde-alla-pelicula-venezolana-homosexual-clases-sociales_1220506/. Treinta de septiembre de 2016

2.2. Clasificación del cine venezolano

Al estudiar la historia de cine venezolano se evidencia que la cantidad de información es mucha. Para manejar con mayor facilidad todos los datos de las películas, es necesario realizar una clasificación adecuada donde esté todo al alcance para la realización de preguntas para un juego de mesa. De ahí que este sea uno de los principales pasos, de este trabajo especial de grado.

Es importante reconocer que cine es un arte joven que va creciendo rápidamente junto con las tecnologías. Ver al cine con un enfoque histórico es algo reciente ya que solo tiene un poco más de un siglo. A pesar de ello, existe una gran cantidad de obras y autores que han llevado a todas las personas involucradas en el medio a crear una manera de ordenar todas las películas para un mejor manejo de las mismas. Esta clasificación espontánea se puede ejemplificar en las tipologías establecidas por los videoclubes y las revistas de tv por cable, en las que su principal criterio de categorización es la ubicación en determinado género.¹⁵⁹ Vale destacar que muchas de estas clasificaciones son para agilizar y facilitar la venta y compra de las películas, pero que no realizan grandes aportes a la hora de estudiar su historia.

La clasificación por géneros proviene de las clasificaciones tradicionales del teatro, como el drama, que son obras donde los personajes se enfrentan a fuerzas invencibles, y la comedia que representa el lado festivo y alegre de la realidad. De esas clasificaciones se crean unas propias del cine para explicar mejor la diversidad de géneros que hay en el séptimo arte. La ubicación en una u otra categoría depende de la trama de la película y su

¹⁵⁹ Mabel Tassara. *Las periodizaciones del cine*. (2003)

<http://revistafiguraciones.com.ar/numeroactual/articulo.php?id=28&idn=1&arch=1>. Diez de mayo de dos mil dieciséis.

estética. Por ejemplo, dentro del documental se incluyen los filmes que muestran de manera subjetiva la realidad, el género de suspenso se caracteriza por tener ritmo rápido, acción, héroes ingeniosos y villanos poderosos e influyentes, acción contiene altas dosis de adrenalina y energía con muchas acrobacias físicas y a menudo con un personaje héroe o heroína de la película luchando contra los villano, terror se identifica por provocar en el espectador sensaciones de pavor, miedo, disgusto, repugnancia, horror, incomodidad o preocupación.¹⁶⁰

Estas clasificaciones son muy generales e impiden la inclusión de una infinidad de películas que se realizan en el mundo y que no entran dentro de las características de esos géneros. Por ejemplo, las películas realizadas en países con poca inversión en la distribución mundial, donde su público y sus historias son locales y que no tienen las mismas características de los géneros unificadores utilizados por el mercado.

Una manera para ordenar las películas es por cronología, abarcando desde los inicios del cine hasta la actualidad, es una clasificación muy amplia y extensa por esa razón muchos la discriminan por países. Eso va reduciendo las categorías, facilita y agiliza la búsqueda de películas, las personas van directamente a lo que necesitan.

Muchos han intentado una clasificación por cronología debido a que es lo más viable. Uno de los primeros en utilizar esta metodología fue Ricardo Tirado. Él se documentó sobre las películas realizadas hasta 1976 y escribió dos tomos sobre la historia del cine venezolano tratando de no dejar nada por sentado. Tirado explica todo lo relacionado con las películas, quienes

¹⁶⁰ Carlos Chaves. Los Géneros Cinematográficos. (2012)
http://labutacadecine.blogspot.com/2012/04/los-generos-cinematograficos_07.html Veinte de mayo de dos mil dieciséis.

trabajaron en ella, cuando la realizaron, donde las realizaron, la historia, la estética, la crítica, la historia político-social del momento, eventos relevantes, entre otros aspectos, utilizando recursos como los periódicos, entrevistas, testimonios y textos de historia para la documentación tratando de abarcar toda la información existente sobre los filmes en el período que estudió. El trabajo de Ricardo Tirado es muy extenso, resulta de difícil manejo y estudio por toda la información contenida para los alumnos interesados. Aunado a ello, se encuentra el hecho de que existen muy pocos ejemplares en las bibliotecas públicas venezolanas.

El Centro de Investigación de la Comunicación (CIC) es un instituto de la Universidad Católica Andrés Bello (UCAB) que se dedica a realizar diferentes estudios entorno a los medios de comunicación. El CIC creó una clasificación cronológica del cine venezolano, haciendo un cuadro con los datos básicos de las películas como: título, dirección, guion, ficha técnica, reparto, género, temática, sinopsis, financiamiento, recaudación año de estreno, recaudación acumulada, espectadores año de estreno, espectadores acumulados, locaciones, crítica, fuentes, poster e imagen fija. Es una base de datos bastante amplia donde están las películas desde 1897 hasta el 2015. En esta cronología no se incluye un estudio social, político o económico, sino algo más técnico enfocado en la realización y sus involucrados. Dicha base de datos incluye cuatrocientos cuarenta y cuatro filmes, y gracias a la valiosa información que contiene, ha sido de gran utilidad a la hora de realizar otras investigaciones.

Ambretta Marrosu ha escrito diferentes ensayos sobre como clasificar el cine venezolano para su estudio. Marrosu se ha dedicado al estudio del cine venezolano y ha creado una base de datos que son el punto de partida para cualquier investigador, fomentar ese estudio le parece importante ya que ella

misma dice que “las películas son, paradójicamente, lo que menos conocemos del cine venezolano”¹⁶¹.

Uno de sus escritos es “herramientas historiográficas para conocer el cine venezolano”, en el año 1994. En ese ensayo, ella explica la escasez de documentos primarios que en realidad, constituyen su objeto principal, a saber, las películas¹⁶², así que ella busca que los filmes se estudien desde un punto de vista histórico para que sean usados como documentos. Marrosu da una serie de pasos para el estudio particular de una película en todos sus niveles. El primer paso es ubicar la película como un acontecimiento, saber quién, cuándo y cómo se realizó la película. El segundo paso consiste en la descripción estética de la película, basado en lo que se ve en las copias comparándolo con la época en la que se realizó. Y el tercer paso, es el análisis propiamente dicho de la película con los datos ya recogidos.¹⁶³ Es un análisis específico de cada película que se quiera estudiar y cada investigador puede conformar su propia línea de búsqueda.

José Miguel Acosta es un investigador y profesor venezolano, ha dedicado su vida a la escritura de varios libros y ensayos sobre el cine venezolano. Para la Cinemateca Nacional realizó una investigación en conjunto con Ambretta Marrosu para dar las líneas de investigación que se necesitan para el estudio de la historia del cine venezolano. Estos investigadores en sus distintos trabajos destacan la necesidad de desarrollo de nuestra historiografía¹⁶⁴, que nos ayude a un mejor funcionamiento en las investigaciones futuras.

¹⁶¹ Ambretta Marrosu. *Herramientas historiográficas para conocer el cine venezolano: una experiencia*. Humanitas, portal temático en humanidades. Ciudad Universitaria UCV. 1994. Pág. 11

¹⁶² Marrosu. *Herramientas historiográficas para conocer el cine venezolano*. Pág. 8

¹⁶³ Marrosu. *Herramientas historiográficas para conocer el cine venezolano*. Pág. 9 – 10.

¹⁶⁴ José Miguel Acosta y Ambretta Marrosu. *Fundamentos para una investigación del cine venezolano*. Fundación Cinemateca Nacional. Caracas, Venezuela. Pág. 3

Ellos dan las pautas para dos tipos de investigaciones. La primera es realizar una microhistoria del cine venezolano, enfocándose solamente en una película pero estudiando todo lo que está a su alrededor. Investigando rigurosamente los antecedentes, las fuentes, los documentos, las interpretaciones y las críticas para crear una base de datos que ayude a contextualizar la microhistoria de la película. El segundo es para la realización de Proyectos Singulares, surge de la necesidad de obtener un nivel de conocimiento aceptablemente homogéneo acerca de cada una de las etapas o períodos de la historia del cine venezolano¹⁶⁵. En estos proyectos el objeto de estudio principal es el cine venezolano, creado por venezolanos o sobre venezolanos, realizado en territorio venezolano y delimitándolo temporalmente a la conveniencia del investigador.

Todas estas técnicas intentan solucionar el problema existente en la clasificación de la historia del cine venezolano, tratando de abarcar todos los aspectos del cine venezolano. Los grandes aportes que brindan los trabajos mencionados, no incluyen todo lo necesario que se propone en este proyecto especial de grado. Para la creación de preguntas para un juego de mesa no es de utilidad estudiar solo los aspectos relacionados a una película ya que es algo muy específico y poco relevante para los jugadores. También deben existir contenidos históricos, sociales, económicos y políticos que se encuentren relacionados con el cine y así, ampliar los conocimientos de los jugadores y no solo un juego sobre los aspectos de una película. Tampoco resulta favorable el estudio de todas las películas dentro de una línea de tiempo específica, debido a que sería un material demasiado extenso y mucho contenido para la realización de preguntas para un juego de mesa. Consideramos que los datos aportados por el juego, fungirán como el abreboza para las indagaciones futuras de los estudiantes. Recordemos que se trata pues de un primer acercamiento a la historia del cine venezolano que

¹⁶⁵ Acosta y Marrosu. *Fundamentos para una investigación del cine venezolano*. Pág. 10

motive a los estudiantes a realizar investigaciones profundas sobre lo que le interesó en juego.

Así, un paso importante en esta propuesta, es decidir qué tipo de clasificación se utilizará para la selección de películas y sobre qué aspectos históricos trabajar, para la creación de preguntas para un juego de mesa. Es necesario la búsqueda de otros criterios para la selección de las películas y que a su vez, motive a los estudiantes para la realización de otras de investigaciones. Para alcanzar este propósito, se utilizaron algunas de las técnicas ya existentes, combinándolas y eligiendo lo necesario para una nueva selección de películas.

2.3. Periodización del cine venezolano

En la historia del cine también es necesario tener una división por períodos para así facilitar su estudio. Muchos estudiosos, teóricos e instituciones han creado diferentes periodizaciones para la historia del cine mundial y la historia del cine venezolano. Seleccionar la periodización idónea a efectos de nuestra propuesta, ayudará a la división por categorías para el fácil manejo de la historia del cine venezolano en el juego de mesa educativo que aquí se propone.

Para estudiar la historia de la humanidad los historiadores la han dividido en grandes períodos de tiempo. Cada período es identificado por un hecho importante que causa una ruptura entre cada período. En la historia hay dos grandes períodos, la Pre-historia y la Historia, entre ambos períodos la ruptura está marcada por la invención de la escritura. Con ella se puede empezar a evidenciar la historia de la humanidad, antes de eso los petroglifos sólo nos pueden dar idea pero no hechos concretos. Dichos

períodos están subdivididos por acontecimientos que marcan diferencias y ayudan a estudiar o analizar menos espacios de tiempo con mayor facilidad.

El CNAC o Centro Nacional Autónomo de Cine creó una periodización del cine venezolano¹⁶⁶. Esta institución basa la separación de los períodos del cine en las constituciones que están dentro del período de 120 años desde la llegada del cine a Venezuela en 1897, hasta el 2015¹⁶⁷, dividiéndolo en tres grande períodos:

- 1897 – 1961
- 1961 – 1999
- 1999 – 2015

La división por períodos del CNAC termina siendo poco equitativa y caprichosa, debido a que las divisiones están marcadas por cambios políticos y no históricos o tecnológicos dentro de la historia del cine venezolano. Los tiempos dentro de esta periodización son poco justos, podemos ver que el primer período enmarca 64 años de historia donde hay muchos cambios tecnológicos y artísticos en el cine, el segundo período enmarca 38 años de historia que se podría decir que es una cantidad de tiempo justa para dividir la historia del cine venezolano y el tercer período enmarca 16 años y que se inscribe en los años de la denomina “Revolución Bolivariana”, desde 1999 a la actualidad. Los cambios políticos han afectado los avances en el cine pero esos adelantos no se demuestran inmediatamente así que dividirlo por las constituciones resulta poco práctico.

¹⁶⁶ CNAC. *Periodización*. (2016) <http://cnac.gob.ve/ocv/periodizacion>. Dieciséis de junio de dos mil dieciséis

¹⁶⁷ CNAC. *Periodización*. Dieciséis de junio de dos mil dieciséis

Ambretta Marrosu, investigadora, crítica de cine y especializada en el estudio de la historia del cine venezolano, ha escrito diferentes ensayos historiográficos que ayudan con su organización. Uno de los ensayos de Marrosu se llama “Periodización para una Historia del Cine Venezolano”, donde divide la historia del cine venezolano para un mejor manejo del mismo. Marrosu basa su periodización en los cambios históricos y en los cineastas destacados de cada lapso de tiempo¹⁶⁸. Su periodización es desde 1897 hasta 1980, esos años los divide en seis períodos, donde el más corto es de ocho años y el más largo de veintiocho años¹⁶⁹, los denomina así:

- 1897 – 1924 Cineastas Incidentales
- 1924 – 1940 Cineastas Integrales
- 1940 – 1950 Cineastas Pseudostandard
- 1950 – 1966 Cineastas Autores
- 1966 – 1973 Cortometrajistas Independientes
- 1973 – 1980 Cineastas Integracionistas¹⁷⁰

Los lapsos de tiempo son muy cortos e inconstantes esto hace que se divida en muchos períodos, lo cual termina por ser poco útil para lo que se requiere en un juego de mesa ya que, se necesitarían demasiadas categorías. Si tomáramos en cuenta esta periodización, para llegar al año 2015, nos hace falta el estudio de 35 años de historia del cine, donde han ocurrido muchísimos avances en la cinematografía nacional. Por otro lado, el cine venezolano en esos 35 años faltantes, puede que no esté regido por autores definidos o corrientes temáticas determinadas. Esta periodización también excluye diferentes aspectos de la historia del cine venezolano como la distribución, la exhibición, los organismos gubernamentales, los

¹⁶⁸ Ambretta Marrosu. *Periodización para una historia del cine venezolano*. Humanitas, portal temático en humanidades. Ciudad Universitaria UCV. Pág. 14 – 15.

¹⁶⁹ Marrosu. *Periodización para una historia del cine venezolano*. Pág. 14 – 15.

¹⁷⁰ Marrosu. *Periodización para una historia del cine venezolano*. Pág. 14 – 15.

organismos privados, las premiaciones y las leyes en torno a la cinematografía, solo se enfoca en los autores representativos de cada periodo. Para expandir esta periodización es necesario estudiar los cineastas de las décadas faltantes y ver si existe una corriente que unifique a los diferentes autores, esto agregaría más periodos hasta llegar al actual.

Otra periodización del cine venezolano es la de la Yolanda Sueiro, profesora e investigadora en la Universidad Central de Venezuela. En su tesis de Maestría en Historia de América Contemporánea, crea una periodización basada en la exhibición y distribución del cine venezolano. Su periodización abarca desde 1897 hasta 1934 dividiendo solo los inicios del cine en las siguientes etapas:

- 1897 – 1904 Etapa Introdutoria
- 1905 – 1913 Etapa de Asentamiento
- 1914 – 1922 Etapa de Concentración
- 1923 – 1928 Etapa de Dispersión
- 1929 – 1934 Etapa Reunificadora

Se dividió un periodo de tiempo bastante corto y específico, faltan 81 años de historia por introducir en esta periodización donde ocurrieron los mayores avances cinematográficos en la historia del cine venezolano. Ese estudio se enfoca solo en la exhibición y en la distribución del cine venezolano olvidando aspectos importantes dentro de la historia del cine venezolano como las películas premiadas, las leyes cinematográficas, las organizaciones privadas y públicas, las películas y los cineastas importantes, entre otras. Expandir esta periodización hasta la actualidad necesitaría el estudio de la exhibición y la distribución del cine en Venezuela desde 1934 hasta el 2015, siguiendo los lineamientos de la investigación de la profesora Yolanda Sueiro.

Las materias sobre historia del cine en la Escuela de Artes dividen la historia de una manera práctica para poder enseñarla fácilmente. En el pensum las materias las dividen los cambios tecnológicos como la inclusión del sonido en las películas, la creación de grandes productoras y la nueva era digital. Al ser tres materias sobre historia del cine dividen la historia en tres períodos desde 1897 hasta el 2000, los períodos son los siguientes:

- 1897 – 1930 Historia del cine I
- 1930 – 1960 Historia del cine II
- 1960 – 2000 Historia del cine III

Esta periodización trata de distribuir de manera equitativa la cantidad de años buscando un punto de referencia que haya marcado un hito en el cine mundial entre cada período. El primer período es de treinta y tres años donde la separación es la incursión de los filmes parlantes, el segundo período es de treinta años y el hito lo marcan las corrientes de los nuevos cines en el mundo, y el tercer período es de cuarenta años su separación está marcada por la llegada de la era digital a los cines. Para la utilización de esta periodización es necesario adaptarla a los hitos de la cinematografía nacional ya que en Venezuela los cambios se han dado de diferente manera al cine mundial. Solo es necesario agregar quince años hasta llegar al 2015 para llevar esta periodización hasta el año requerido para el juego de mesa.

Al utilizar la periodización de las materias de historia del cine de la Escuela de Artes de la Universidad Central de Venezuela para la división de categorías un juego de mesa sobre la historia de la cinematografía nacional, ayudará a incluir este juego en el pensum de las materias y así ayudar a los estudiantes a tener un primer encuentro con el cine venezolano.

Teniendo las opciones encontradas de clasificación y periodización del cine, se seleccionará la adecuada para la creación de un juego de mesa educativo sobre la historia del cine venezolano, que permita un mejor manejo de 120 años de historia cinematografía venezolana. En el siguiente capítulo se seleccionará la teoría apropiada para la creación de preguntas de la propuesta.

III. Bases y Estructura de la propuesta

En el siguiente capítulo se explicarán las metodologías utilizadas para la realización de esta tesis, el cómo de este trabajo especial de grado se divide en dos partes. Una primera que hace referencia al proceso de investigación, y una segunda al diseño de la propuesta de un juego de mesa sobre la historia del cine venezolano para estudiantes de la Escuela de Artes.

3.1. Diseño pedagógico de la propuesta

El diseño pedagógico de la propuesta está encaminado a hacer más dinámicas las clases y favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante una herramienta lúdica. Se trata por tanto de proponer un juego de mesa para planificar, orientar y dirigir las clases, con el fin de obtener la atención de los estudiantes, de los cuales se desea que pongan en práctica los conceptos dados por el docente. El juego de mesa será el hilo conductor del conocimiento entre el docente y el estudiante, facilitando la comunicación entre ellos y la comprensión los objetivos académicos.

Para iniciar la creación de un juego se debe partir de qué se quiere crear y para qué se necesita. En la mención Cinematografía de la Escuela de Artes de la Universidad Central de Venezuela, existe un vacío con respecto a la historia del cine venezolano, pues el mismo no es tratado dentro de los contenidos que se imparten en las materias existentes, sin obviar que es objeto de estudio de múltiples investigaciones. Por tanto, lo que aquí presentamos como propuesta de trabajo especial de grado busca incluir una serie de contenidos vinculados a la historia del cine venezolano dentro de las actividades de las materias, a través de un juego de mesa.

Es importante ubicar el tipo de paradigma de enseñanza se utilizará en el juego de mesa que se propone. Según lo ya ejemplificado en el primer capítulo, existes tres tipos de paradigmas de enseñanza, el primero es el conductista donde se utiliza un estímulo reiteradamente para lograr que el estudiante de una respuesta determinada así estimular el aprendizaje. El segundo es el de la cognición, donde se le proporciona información al estudiante y debe ser capaz de memorizarlo, desarrollarlo y analizarlo. El último es el constructivismo, donde cada individuo va construyendo su conocimiento con la información suministrada y según su realidad.¹⁷¹

El juego de mesa educativo sobre historia del cine venezolano que proponemos, se utilizará el paradigma de enseñanza conductista donde el estudiante pueda responder al estímulo del juego de manera correcta con el conocimiento que va obteniendo. También se utilizará el paradigma cognitivista donde con los conocimientos brindados en el juego los estudiantes sean capaces de analizar los contenidos suministrados. El constructivismo no se ve reflejado dentro del juego Flashback, ya que para comprender y analizar los contenidos suministrados no es necesarios vincularlos con la realidad de cada estudiante.

Otras teorías que influyen en la creación de esta propuesta de juego de mesa educativo sobre la historia del cine venezolano son el eduentretenimiento y la educomunicación. Según lo ya expuesto en el primer capítulo el eduentretenimiento busca incluir los medios de comunicación en las aulas de clases, valiéndose de la posibilidad educativa en los medios como la radio, el periódico, la televisión y el cine.¹⁷² En el primer capítulo también se explica la definición de educomunicación, como una disciplina que no solo utiliza los medios de comunicación para enseñar los objetivos de

¹⁷¹ Capítulo 1

¹⁷² Capítulo 1

una clase sino que también enseña sobre los medios de comunicación existentes.¹⁷³

El juego de mesa a realizarse se inscribe en la modalidad de eduentretenimiento mostrando contenidos históricos sobre la historia del cine venezolano de un modo recreativo que llame la atención de los estudiantes y los motive a seguir estudiando. Esta propuesta también se inscribe en la educomunicación debido a que busca educar de una manera creativa y entretenida sobre un medio de comunicación importante como lo es el cine en Venezuela.

Gamificación es otra teoría que se vincula con la propuesta de un juego de mesa educativo. En el primer capítulo se define la gamificación como una teoría que aplica herramientas lúdicas dentro de espacios no lúdicos y así lograr que los estudiantes obtengan el conocimiento de forma divertida y conseguir mejorar sus aptitudes académicas. Esta propuesta busca enseñar de manera entretenida a los estudiantes de la Escuela de Artes de la Universidad Central de Venezuela la historia del cine venezolano de manera entretenida con la creación de un juego de mesa educativo.

Dicho juego será llamado “*Flashback*, Venezuela”, tal como se ha señalado anteriormente y busca trabajar con la historia del cine venezolano para motivar a la investigación en el aula. *Flashback* en español significa escena retrospectiva, que se deriva del latín *retrospicere* que significa mirar atrás, es formado por el adverbio *retro* que significa hacia atrás y *specere* que significa mirar. *Flashback* es un término utilizado en la literatura y el cine que refiere a escenas en un tiempo pasado.¹⁷⁴

¹⁷³ Capítulo 1

¹⁷⁴ Julián Pérez Porto. *Definición De Retrospectiva*. (2016) <http://definicion.de/retrospectiva/>

Flashback será un juego de mesa que se adaptará a las materia Historia del Cine I, II y III de la Escuela de Artes de la Universidad Central de Venezuela. Destinado a desentrañar el contenido de la materia para incorporar la información sobre el cine venezolano de una manera más dinámica entendible al estudiante y motivar al aprendizaje de dichos contenidos. *Flashback* en sí mismo es un juego que no solo requiere de la participación de los jugadores y su intelecto, el resto de los elementos vienen con él (dados, fichas, cartas, reloj,...)

Es importante tomar en cuenta a quien va dirigido el juego y las características del grupo humano que utilizará este juego. *Flashback* se orienta a estudiantes de la Escuela de Artes de la Universidad Central de Venezuela, mención Cinematografía. Esto nos indica que son estudiantes que tienen como materia del pensum la historia del cine y adicionalmente deben poseer conocimientos del cine mayor que una persona común, elemento que nos ha ayudado a canalizar las preguntas y los objetivos del juego.

3.2. Diseño lúdico de la propuesta

Diseño lúdico de la propuesta busca la diversión del individuo alejándolo de lo cotidiano con el juego de mesa pero también obteniendo el aprendizaje a través del mismo. El juego de mesa visto como una herramienta de entretenimiento que ayude al estudiante memorizar, poner atención, estimular la imaginación y la creatividad ya que no solo se busca pasar el tiempo sino educar mediante el juego. A través de la inclusión y competición entre los participantes se logrará trabajar con el grupo sobre los temas propuestos y se evaluará a cada estudiante dependiendo de su avance.

Según lo ya mencionado en el 1er capítulo se puede definir el tipo de juego que se realizará. Primero tomamos la clasificación de Gilles Brougère, que hace una división de los juego desde el estudio lingüístico de la palabra. *Game* en inglés, ve al juego como una “estructura”¹⁷⁵, *Flashback* entra dentro de esta clasificación como una estructura que se regirá por reglas que será un apoyo para los docentes dentro del aula de clases y motivar la investigación sobre la historia del cine venezolano. Al ser una clasificación muy amplia tomamos las categorías hechas por Roger Caillois los divide según sus componentes, como juegos de competencia creando rivalidad entre los participantes desafiando sus capacidades y cualidades¹⁷⁶, donde se puede ubicar a Nuestra propuesta como un juego de “competencia” que retará las habilidades y conocimientos de los estudiantes.

Flashback siendo un juego de mesa entra dentro las clasificaciones del juego como estructura y como competencia, debido a que se rige bajo reglas establecidas para que los jugadores reten sus conocimientos. Al ser ubicado el tipo de juego *Flashback* se puede diseñar el juego basándose en los objetivos que se quieren abarcar en el aula, como enseñar la historia de la cinematografía nacional para entender lo ocurrido en el país antes de sus vidas.

El juego libre o estructurado sirve de guía en la conducción de habilidades propias o inherentes al ser como son enseñar- aprender, competir, sentido de ubicación en el entorno y el sentido gregario. *Flashback*, aprovecha esto para incorporar en el aula de los estudiantes de artes, quienes poseen como condición innata o prevaleciente la “creatividad” y de

¹⁷⁵ Noemí Aizencang. *Jugar, aprender y enseñar*. Editorial Manantial. Buenos Aires, Argentina. 2005. Pág. 28 – 29.

¹⁷⁶ Noemí Aizencang. *Jugar, aprender y enseñar*. Editorial Manantial. Buenos Aires, Argentina. 2005. Pág. 30 – 32.

la mano, incorporar conceptos que ayuden a afianzar su preparación o conocimientos formales que harán académicamente un mejor profesional.

Los juegos de mesa están compuestos por diversos elementos como: un tablero, fichas, dados, tarjetas, relojes, cajas, instrucciones y a veces elementos extras como lápices o marcadores, libretas, plastilina, cds y otros, que se deben diseñar y seleccionar dependiendo de los objetivos que se quieren alcanzar. El tablero de los juegos de mesa es el que define la movida del juego, cuando se inicia y se acaba si es un recorrido con un final o es un tablero con infinitas posibilidades.

El tablero de Monopolio, el juego clásico conocido, es un recorrido que no tiene fin, donde debes conquistar cada casilla que puedas y construir tu imperio de hoteles, es un tablero que solo tiene un casilla de salida pero no una de llegada ya que el jugador es el que decide cuando se termina el juego. Para Flash Back, que es un juego de preguntas, esta modalidad de tablero cansaría a los jugadores ya que no hay un final, ni hay manera específica de medir quien es el ganador.

El tablero de *Pictionary*, un juego diseñado por la compañía de juguetes Mattel, también es un tablero con un recorrido con la diferencia que tiene un inicio y gana quien llega a la casilla final, las casillas están identificadas con diferentes colores que corresponden a las categorías del juego. Identificar las casillas dependiendo de las categorías es algo que se utilizará en Flash Back para que los jugadores sepan que categoría les toca responder.

El tablero de Cranium, un juego diseñado por la compañía de juguetes Hasbro, tiene dos modalidades para jugar una ruta normal y una ruta rápida, la segunda ruta solo pueden acceder los que van ganando la partida. Para un juego de preguntas puede que sea algo injusto para los jugadores, el

diseño de Flash Back no estará incluido una ruta rápida, se creará un tablero que sea justo para todos los jugadores.

El tablero del Trivial Pursuit, un juego de mesa famoso realizado por Hasbro, se puede recorrer en cualquier sentido y gana el que llegue al centro del tablero con todos premios de cada categoría, las casillas de este tablero también están divididos por los colores que representa cada casilla. Realizar un tablero donde el jugador decida a donde ir dependiendo de lo que necesite para ganar puede ser útil para el juego Flash Back, donde el final del juego sea llegar al centro del tablero.

El tablero de Desenrollas3, un juego de mesa creado por mí para la materia Teorías Cinematográficas de la Escuela de Artes de Universidad Central de Venezuela, hice un tablero en forma de ruleta para que el azar decidiera que pregunta debía responder el jugador. Para un juego donde el objetivo principal sea enseñar, el azar es algo que ayudaría a terminarlo muy pronto sin que se abra la intriga en los jugadores para seguir investigando, un recorrido obligatorio induciría más la curiosidad.

El tablero de *Flashback* será redondo donde los jugadores salen de la casilla en forma de claqueta del color que representa su ficha y se termina el juego cuando llegan al centro acumulando tarjetas y respondiendo una pregunta final. Las casillas serán de colores diferentes para la identificación de las diferentes categorías para que los jugadores vayan respondiendo preguntas a lo largo del recorrido. Tendrá casillas con forma de claquetas, los jugadores iniciaran el recorrido y son las casillas donde podrán conseguir las tarjetas para ganar el juego. También tendrá unas casillas de comodín de color morado con un ticket de estrada, cada vez que el jugador tendrá una penitencia o una recompensa según el azar.



Figura 1: Tablero completo del juego *Flashback*

3.3. Diseño de contenidos de la propuesta

Para el diseño de contenidos de la propuesta, la historia del cine venezolano es el tema principal. Tratando de resaltar la información relevante para el estudio de la cinematografía nacional. Como hemos visto en el segundo capítulo las técnicas de estudio de la historia del cine ya existentes intentan abarcar toda la historia del cine o todo acerca de una sola película. Ambas opciones no son viables para la creación de preguntas de fácil entendimiento para un juego de mesa educativo. Por eso se ha decidido elegir los elementos que sean útiles para crear una nueva forma de seleccionar las películas y la historia que se pueda emplear en esta investigación.

Es necesario abarca dos horas académicas para la realización del proyecto ya que al ser un juego de mesa educativo sobre la historia del cine venezolano es preciso trabajar con una vasta información de todo lo que ha

sido esa esa historia desde sus inicios hasta la actualidad. El primer paso será dividir en períodos la historia de la cinematografía venezolana de una manera equitativa para un mejor manejo de la información en el juego de mesa. Se utilizará la periodización de las materias sobre historia del cine en la Escuela de Artes.

Los tres primeros períodos están definidos por las materias que se dictan en la Escuela de Artes, Historia del Cine I, II y III, pero adaptándolos a los acontecimientos resaltantes de la historia de la cinematografía venezolana. La llegada del sonido en Venezuela es 8 años después que en Europa y Estados Unidos, así que el primer período es hasta el año 1937. En los años sesenta inicia una corriente de documentales venezolanos que marca las temáticas del cine en el país, así que el segundo período es hasta el año 1959. El tercer período estará marcado por el inicio de la era digital en el cine venezolano, así que será hasta el año 1999. El último período son los años de la actualidad faltantes en las materias, así que el cuarto período será hasta el año 2015. Creando así cuatro períodos para el fácil manejo de todos los años de la historia del cine. Los períodos serán los siguientes:

1. 1897 – 1937 Inicios
2. 1938 – 1959 Desarrollo
3. 1960 – 1999 Auge
4. 2000 – 2016 Actualidad.

Las películas y los acontecimientos de 119 años de historia de cine venezolano, podrán estar en las preguntas que serán realizadas pero sigue siendo mucha información para ser contenida en un juego de mesa. El segundo paso para la selección de las películas es buscar una clasificación que abarque los 120 años de historia del cine venezolano desde 1896, con la aparición del vitascopio en Venezuela, hasta junio del 2016. También es

necesario una clasificación que trate a las películas como un acontecimiento y dar los datos básicos que rodean a un filme:

- a. Año
- b. Título
- c. Dirección
- d. Guion
- e. Ficha técnica: casa productora, productor, fotografía, sonido y montaje
- f. Reparto
- g. Género
- h. Temática
- i. Sinopsis
- j. Financiamiento
- k. Recaudación
- l. Espectadores
- m. Locaciones
- n. Crítica
- o. Poster
- p. Imagen fija

Se utilizará la clasificación cronológica del Centro de Investigaciones de la Comunicación que abarca todos los largometrajes realizados en los años necesarios, pero en las preguntas estarán incluidos también cortometrajes y medimetrajes que hayan marcado un hito en la cinematografía venezolana. También serán extraídos todos estos datos de la clasificación cronológica del CIC, desde el cuadro se podrán seleccionar las películas para la realización de preguntas. A raíz de estos datos se identificarán cuáles son las películas que por el contenido, los actores o el director han marcado un hito o que contengan un dato singular que sea de importancia para la historia del cine

venezolano. Dentro de la clasificación entran las películas de ficción y documental reconocidas dentro y fuera del país.

Dentro de los acontecimientos, se tomarán en consideración los eventos relevantes dentro de la cinematografía venezolana tales como la creación de festivales, creación de empresas productoras, premios ganados en el exterior del país, leyes aprobadas, entre otros. Se incluirán también información sobre publicaciones e investigaciones relevantes en el cine venezolano, así como la creación de escuelas de realización y crítica de cine, también personajes relevantes para el estudio del cine y crítica del cine. Al realizar esta selección se disminuye la cantidad de información que será suministrada en el juego de mesa, será un resumen de toda la historia del cine nacional para darle solo una pequeña dosis de información a los estudiantes y se animen a seguir investigando los datos que les llamaron la atención.

En los juegos de mesa con preguntas dividen las categorías con distintos colores para su identificación y su distribución cambia según el tipo de juego. Por ejemplo, en Pictionary, hay 5 categorías diferentes agrupadas en una sola tarjeta y cada jugador tiene una tarjeta para usarla cuando le corresponda. Algo parecido ocurre en Trivial Pursuit donde hay 6 categorías agrupadas en una sola tarjeta y hay dos colores de tarjetas para separar la dificultad de las preguntas entre fáciles y difíciles. En Desenrollar3 las categorías se establecieron dependiendo del tipo de pregunta que se iba a realizar y éstas se separaban cada una en una tarjeta diferente. En Cranium hay 4 tipos de categorías cada una en una tarjeta distinta, pero dentro de esas categorías hay diferentes tipos de preguntas, donde el jugador nunca sabe a qué tipo de reto se enfrentará.

De este último juego será tomada la idea para la realización de las tarjetas en *Flashback*. Las categorías serán las siguientes: rojo para los inicios del cine (1896–1937), amarillo para el desarrollo del cine (1938–1959), verde para el auge del cine (1960–1999) y azul para la actualidad (2000–2015) cada una de estas categorías en diferentes tarjetas reconocidas con un color distinto. Dentro de cada categoría estarán diferentes tipos de preguntas que serán tomadas al azar dentro de la pila de tarjetas.

El contenido histórico será dividido en 4 categorías para su fácil manejo dentro de las cuales habrán cinco tipos de preguntas que son: verdadero y falso, opciones, identificación de imágenes, definición de palabras y conocimiento. Cada tipo de pregunta se responderá de manera diferente, esto da dificultad y diversidad a la hora de jugar. Se harán 100 preguntas en cada categoría siendo un total de 400 preguntas. Para que los estudiantes logren responder la totalidad de las preguntas se considera que deben jugar más de tres veces, así los jugadores cada vez que inicien una nueva partida no se repitan los contenidos suministrados en las preguntas.

Se agregará unas tarjetas de comodín para que el juego sea más dinámico y competitivo entre los jugadores. Estas tarjetas estarán identificadas de color morado y con un ticket de entrada, habrá penitencias o premios para los jugadores. En esta categoría los jugadores pueden avanzar o retroceder, ganar o perder una tarjeta, ganar o perder un turno, entre otras compensaciones.

Flashback se podrá jugar a partir de dos jugadores de manera individual pero también se podrá jugar en grupos a partir de dos personas por grupo. Se contará con un total de 4 fichas cada una de los colores representativos del juego, también se contará con un reloj de arena que cuente un minuto para que sea el tiempo máximo en que cada jugador debe responder las

preguntas. Todos estos elementos forman parte de la creación del juego, gracias a eso será identificado por cada estudiante como una herramienta útil.

El dado en los juegos de tablero generalmente son de seis caras identificados con números en los costados para ir avanzando en el tablero, también hay dados de 6 o 10 caras pero con colores en los costados para avanzar dependiendo del color de la casilla, además hay juegos con dados especiales de 6 caras pero con símbolos que indican una modalidad distinta del juego. Para *Flashback* se utilizará un dado numérico de 6 caras tradicional para avanzar por el tablero de manera equitativa.

A lo largo del tablero se encontrarán casillas en forma de claquetas donde los jugadores si responden correctamente las preguntas podrán obtener las tarjetas y así acumularlas. El objetivo del juego consistirá en reunir una tarjeta de cada categoría y llegar a la casilla central responder una última pregunta para poder ganar.

3.4. Diseño gráfico de la propuesta

El diseño gráfico de la propuesta es la primera impresión que tienen los jugadores del juego, debe ser simple y llamativo, que invite a los estudiantes a jugar. Tomando como referencia diferentes juegos de mesa existentes como Monopolio, Pictionary, Cranium y Trivial Pursuit, y un juego de mesa creado anteriormente por mí llamado Desenrollaste3, se diseña *Flashback* eligiendo los elementos que creamos necesarios para el juego de mesa educativo.

Los colores y el logo de los juegos son esenciales para su identificación en todos los aspectos del juego, desde las categorías hasta la caja y las

fichas. El Monopolio es identificable por el color rojo en su logo y por el hombre con traje y bigote característico invitándote a jugar pero utilizan los colores también para identificar el valor de cada una de las propiedades en venta. En Pictonary el color principal es el azul oscuro pero con el que identificamos el logo de un lápiz sobre papeles, el tablero, la caja y las tarjetas pero también utilizan colores específicos para identificar las categorías del juego. En Cranium utilizan solo cuatro colores específicos para identificación del tablero, la caja, las fichas y las tarjetas, en el logo utiliza otros colores pero el logo se puede ver en el tablero para identificar las casillas o tarjetas premiadas. Trivial Pursuit es un juego lleno de colores y figuras diferentes donde solo las categorías tienen un color fijo pero la caja y el tablero están llenos de otros colores que representan al mismo juego.

Se utilizó para el juego *Desenrollaste3* solo tres colores que identificaban las categorías, la caja y el tablero, sin necesidad de incluir un color extra para otras cosas sino una casilla multicolor como una bonificación, el logo tenía un objeto representativo del cine ubicando la temática del juego. Para *Flashback* se elegirán cuatro colores, el rojo, el amarillo, el azul y el verde, con los que se identificarán todos los elementos del juego como las fichas, la caja, el tablero, las tarjetas y categorías, se escogerá un quinto color, el morado, para las casillas donde se ganarán las recompensas. El logo de *Flashback* será una cámara antigua que se relacione con el juego y con el viaje al pasado de la historia del cine venezolano.



Figura 2: Logo del juego y colores que se utilizaran en la propuesta

Ya concretado todos los aspectos del diseño del juego de mesa a realizarse se puede definir las instrucciones, tarjetas y preguntas de la propuesta con mayor facilidad y determinación. En el siguiente capítulo se mostrará todo lo necesario para la aplicación y creación del juego de mesa *Flashback Venezuela*.

IV. Propuesta del juego

En el siguiente apartado se exponen los componentes de *Flashback* Venezuela, el juego de mesa educativo sobre historia del cine venezolano. Se presenta la descripción del prototipo de la propuesta, las instrucciones del juego y cada una las preguntas que son la esencia del juego.

4.1. Presentación de la propuesta

Flashback es una propuesta de un juego de mesa para favorecer a la adquisición de conocimientos sobre la historia del cine venezolano a través de una herramienta entretenida pero educativa al mismo tiempo. Es un juego que contendrá preguntas sobre toda la historia de la cinematografía nacional desde 1897 hasta el 2015, en los que se incluyen todos los aspectos relacionados con la industria nacional como la producción, la distribución, la exhibición, la crítica y sus estudios. Este juego reúne diferentes tipos de preguntas con todos los datos suministrados del cine nacional para poder transmitir o reforzar esos conocimientos. Al elaborar esta propuesta se realizó la revisión de algunas de las teorías vinculadas con la enseñanza, el aprendizaje, la educomunicación, el eduentretenimiento y los juegos para reforzar los conocimientos de los estudiantes, así el juego será tomado como una herramienta necesaria dentro del aula de clases. *Flashback* es una propuesta de un juego de mesa para utilizarlo en el aula de clases como un instrumento aparte para apoyar al profesorado y a los estudiantes.

4.2. Descripción de la propuesta

Pareciera, que el cine venezolano es algo ajeno para los mismos estudiantes. Cuando se trata de indagar sobre qué películas recuerda la audiencia venezolana, en la mayoría de los casos, algunas personas refieren

que sólo conocen algunas de las películas más destacadas como “El pez que fuma” dirigida por Román Chalbaud del año 1977, “Macu, la mujer del policía” dirigida por Solveig Hoogesteijn del año 1987, “Huelepega, ley de la calle” dirigida por Elia Schneider en 1999, o las más recientes como “Secuestro Express” dirigida por Jonathan Jakubowics del año 2005, “Pelo Malo” dirigida por Mariana Rondón del año 2013, entre otras. La historia de este cine tiene muchos aspectos desconocidos por la población en general y, especialmente por algunos de los estudiantes de la mención, quienes antes de estudiar su propio cine, estudian la industria cinematográfica europea y la norteamericana, como una práctica que la academia venezolana contempla como lógica. Consideramos que es importante incrementar el estudio sobre el la historia del cine venezolano, como una estrategia para conocer mejor el presente de la cinematografía venezolana y explicar, algunas de las razones que la identifican.

El objetivo de esta propuesta consiste en dar a conocer algunos de los aspectos relacionados con el cine venezolano, como son las películas, los autores, las productoras, los premios, las escuelas, la crítica y los estudios. Al educarse sobre todos los rasgos de la cinematografía venezolana se puede entender los procesos y las condiciones actuales de esta industria. Para los estudiantes de la Escuela de Artes la historia del cine venezolano el cine no debe ser algo lejano, Flashback ayudaría a acercar a los estudiantes a la industria cinematográfica venezolana.

4.3. Orientaciones didácticas

Esta propuesta se enmarca con los tres tipos de aprendizajes, el primero es el conductista en el que se les darán diferentes estímulos a los estudiantes para que respondan de forma positiva con el conocimiento que

se les ha suministrado. En este tipo de aprendizaje se ven representadas los tipos de preguntas como Verdadero o falso e Identificación de imágenes.

El segundo tipo es el cognitivista en el que los estudiantes son capaces de analizar los contenidos brindados. Los tipos de preguntas como Opciones y Conocimiento se ven reflejados en este tipo de aprendizaje.

El tercero es el constructivista en la que el estudiante es capaz de relacionar el conocimiento que va obteniendo y lo va construyendo dependiendo de su realidad. En este tipo de aprendizaje se enmarcan el tipo de pregunta de Definición.

Esta propuesta también se inscribe en diferentes modalidades como el eduentretenimiento, la educomunicación y la gamificación. Al mostrar contenidos sobre la historia del cine venezolano de forma entretenida para que los estudiantes se sientan interesados, esto entra dentro de la modalidad de eduentretenimiento.

Educar de manera recreativa sobre el cine, un medio de comunicación, se enmarca dentro de la modalidad de la educomunicación. Aplicar un juego de mesa educativo dentro de un espacio ajeno a lo lúdico para fomentar los conocimientos se inscribe en la modalidad de gamificación.

4.4. Contenido de la propuesta

El contenido del juego de mesa *Flashback* se presenta a través de las categorías del juego, que se encuentran divididas por los períodos de la historia del cine venezolano seleccionados. En dichas categorías se encontrarán todos los datos relevantes de cada período que sean de importante estudio para los estudiantes de la Escuela de Artes.

4.4.1. Objetivos didácticos generales

- Comprender algunos de los aspectos vinculados con la historia del cine venezolano, y utilizar este conocimiento para analizar el pasado de esta industria.
- Relacionar el presente de la industria cinematográfica venezolana con los eventos relevantes de su pasado.
- Valorar toda la producción cinematográfica del país para así fomentar su estudio, su conservación y su difusión a toda la población venezolana.

4.4.2. Objetivos didácticos específicos

- Distinguir los aspectos básicos de una producción cinematográfica
- Conocer las películas relevantes en el pasado del cine venezolano
- Identificar a los autores, guionistas y actores relevantes dentro de la historia del cine venezolano
- Reflexionar sobre los datos del pasado comparándolos con los datos del presente.

4.4.3. Contenidos

Los contenidos que se trabajarán en esta propuesta son los siguientes:

- Películas venezolanas: las realizaciones fílmicas producidas en Venezuela.
- Autores cinematográficos: todas las personas involucradas en la creación de una obra cinematográfica que puedan considerarse autores.

- Productoras cinematográficas: las encargadas de la organización global de la película, desde la primera etapa de filmación hasta la distribución de la misma.
- Crítica de cine: la visión pertinaz de un conocedor o estudioso del cine para expresar a través de la palabra la búsqueda del interés de nuevos espectadores.
- Distribución y exhibición de cine: la distribución de un producto cinematográfico se realiza a través de empresas cuya función básica es hacer que estas lleguen a manos de los exhibidores, estos últimos son los empresarios de las salas de cine quienes finalmente proyectan las películas.
- Premiaciones: reconocimientos que se otorgan a las películas de cine, en festivales o eventos por los logros y méritos en el campo cinematográfico
- Escuelas de cine: instituciones que se encargan de educar sobre el arte cinematográfico a las personas interesadas.
- Teóricos del cine: personas estudiosas que investigan y realizan teorías sobre el cine.

4.5. Materiales para el juego

Un juego de mesa está compuesto por diversos elementos: un tablero, unas tarjetas, unas fichas, un dado, un reloj de arena y por supuesto una caja donde guardar todos estos elementos.

El tablero de *Flashback* mide 40 centímetros de ancho por 40 centímetros de largo, se necesitan dos hojas carta y un cartón de la misma medida para imprimir el tablero y pegar en el cartón, doblarlo y guardarlo en la caja.

Las fichas que se consiguen en las tiendas de juegos, sin embargo se pueden sustituir por fichas de cualquier juego. También pueden utilizarse objetos que posean la misma forma, como recortes de papel, cartón o monedas. El dado también es reemplazable por dados realizados por los propios estudiantes. El reloj de arena es sustituible por un cronómetro o reloj. Lo importante es contar con un dispositivo que sirva para medir el tiempo del jugador en turno.

Las tarjetas son un total de 120. Dichas tarjetas miden 5 centímetros de ancho por 7 centímetros de largo y están impresas por ambas caras. En una hoja tamaño carta caben un total de 6 tarjetas. La idea es recortar y pegar ambas caras. Para imprimir estas tarjetas es necesario un total de 70 hojas blancas de acuerdo con el diseño de las mismas.

El no tener acceso a los materiales no es un impedimento para jugar Flashback, con un poco de creatividad se solucionan problemas vinculados con la falta de algún material. Lo que si es necesario es identificar cada uno de los colores de las categorías, ya que eso permite separar las tarjetas al momento de jugar.



Figura 3: Modelo de tarjeta imprimible, ambos lados. Un lado para el logo, el nombre de la categoría y la respuesta. Y el otro lado para el tipo de pregunta y la pregunta.

4.6. Instrucciones del juego

Flashback es un juego de tablero para dos o más jugadores, para jugar de manera individual o grupal. El juego incluye un tablero, 400 tarjetas con preguntas y respuestas (100 tarjetas de cada color), 20 tarjetas de comodín, 4 fichas de jugador, un dado y un reloj de arena. El objetivo del juego consiste en ser el primer jugador o equipo en llegar a la casilla central con una tarjeta de preguntas de cada color.

Para empezar a jugar se debe colocar el tablero en una superficie plana, poner en cada círculo del rollo del tablero los mazos de cada categoría y del comodín y el reloj de arena. Cada jugador o equipo debe seleccionar al azar un color y se colocan las fichas en la casilla de salida correspondiente al color seleccionado. Inicia la partida el jugador o equipo donde se encuentre la persona próxima a cumplir años. Esta es una opción que proponemos, sin embargo, el equipo de juego puede optar por otro criterio para dar inicio al juego.

En el tablero se encuentran tres casillas diferentes. Las que tienen la forma de un ticket morado son las casillas de comodín cada vez que los jugadores caigan en esta casilla deben tomar una tarjeta del mazo correspondiente, donde podrán tener premios o penitencias dependiendo de la suerte del jugador. Las redondas con colores son para responder diferentes preguntas y seguir avanzando, cada color representa una categoría diferente: el color rojo los inicios del cine, el color amarillo el desarrollo del cine, el color verde el auge del cine y el color azul la actualidad del cine. Las que tienen forma de claqueta representan un color diferente siguiendo las categorías, donde cada jugador o grupo deberá responder una pregunta del color de la casilla y si acierta la pregunta podrá conservar la tarjeta.

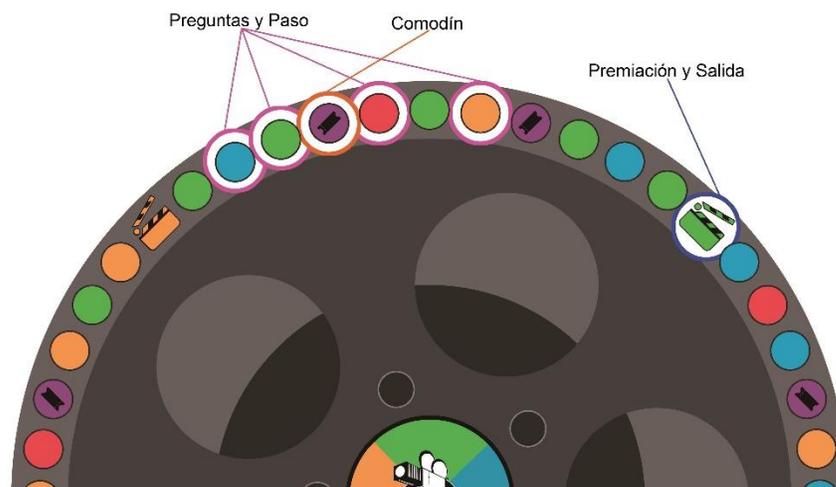


Figura 4: Mitad del tablero resaltando los tipos de casillas dentro del juego.

En el primer turno cada jugador o equipo, deben ubicarse en la claqueta del color correspondiente a su ficha y responder una pregunta antes de lanzar el dado, y así tener la opción de ganar una tarjeta del color de su casilla. Si el jugador o equipo responden correctamente la pregunta se lanza el dado y se avanza hasta la siguiente casilla del color que indique el dado.

Si el jugador o equipo fallan la pregunta, finaliza su turno y le toca al próximo jugador o equipo lanzar el dado. Pero si algún otro jugador sabe la respuesta puede realizar un robo de turno y poder darle al dado.

El jugador o equipo debe ir coleccionado una tarjeta de cada color dándole una vuelta completa al tablero hasta llegar a la claqueta donde empezaron y dirigirse al centro del tablero, sin importar el número que diga el dado una vez se termine la vuelta del tablero los jugadores deben ir al centro del tablero. Si el jugador o equipo no lograron conseguir todas tarjetas deben responder las preguntas que les faltan en el centro del tablero hasta conseguirlas todas. Una vez con todas las tarjetas de colores el jugador o equipo debe responder una última pregunta de una categoría seleccionada

por el jugador o equipo del lado derecho. Para poder ganar el juego el jugador.

4.7. Preguntas del juego

Las preguntas en el juego de mesa *Flashback* han sido divididas en cinco tipos. El primer tipo es Verdadero o Falso, son afirmaciones donde el jugador debe tener el conocimiento para saber si la afirmación es correcta o no. El próximo tipo de preguntas son Opciones, donde se les hará una pregunta simple a los jugadores y debe seleccionar cuál de las cuatro opciones es la correcta.

El tercer tipo de preguntas es Conocimiento simple, las tarjetas tendrán una pregunta simple donde los jugadores deben responder correctamente de manera directa según su conocimiento. El siguiente es de Definición, en este tipo de preguntas el jugador debe responder con el significado de palabras asociadas al cine. Y el último tipo de preguntas es Identificación de Imágenes, donde se mostraran imágenes relacionadas con el cine venezolano y el jugador debe saber reconocerla y responder adecuadamente.

Aparte de esos cinco tipos de preguntas también existirá unas tarjetas de comodín donde habrán penitencias o premiaciones para los jugadores cada vez que caigan en las casillas identificadas con el mismo logo. A continuación se expondrá el contenido de todos los tipos de preguntas según su categoría.

- Primera categoría:
 - Inicios del cine en Venezuela, desde 1896 hasta 1937.
 - Verdadero o falso
 - 4.7.1. La primera vez que se proyectó una película en Venezuela fue en el año 1896. (Verdadero)
 - 4.7.2. La primera película venezolana se exhibió en Caracas. (Falso, se exhibió en Maracaibo en el año 1897)
 - 4.7.3. Manuel Trujillo Durán era un arquitecto. (Falso, era un negociante, fotógrafo y publicista venezolano)
 - 4.7.4. Una de las primeras películas venezolanas se llamó “Celebre especialista sacando muelas en el Gran Hotel Europa”. (Verdadero)
 - 4.7.5. El presidente Juan Vicente Gómez realizaba encargos cinematográficos para llegar a las masas. (Verdadero)
 - 4.7.6. La película silente “Muchachos bañándose en la Laguna de Maracaibo” fue exhibida por primera vez en el Teatro Baralt de Maracaibo. (Verdadero)
 - 4.7.7. La película “Vista Tomada en el Puente Hierro” fue grabada por Augusto González Vidal. (Falso, es de autor desconocido)
 - 4.7.8. El cortometraje “Carnaval en Caracas” tuvo tres versiones por los mismos autores. (Falso, tuvo dos versiones. Una documental y otra con dosis de ficción)
 - 4.7.9. “El fusilamiento de Piar” fue el primer cortometraje de ficción dirigido por Augusto González Piar. (Verdadero)
 - 4.7.10. La primera película de ficción realizada en Venezuela es “El Fusilamiento de Piar”. (Verdadero)
 - 4.7.11. El largometraje de ficción “Don Leandro el inefable” es del año 1916. (Falso, es del año 1919)
 - 4.7.12. En el primer documental científico venezolano llamado “El Tripanosoma venezolano” en 1923 vemos al doctor José Gregorio Hernández realizar una cirugía. (Falso, vemos al Doctor Luis Razetti)
 - 4.7.13. La primera productora venezolana llamada “Triunfo Films” se fundó en el año 1942. (Falso, en el año 1924)
 - 4.7.14. Rafael Rivero incursiona por primera vez en la comedia con la película silente “Un Galán como Loco”. (Verdadero)
 - 4.7.15. En 1924 se funda en Barquisimeto el Centro del Estudio Cinematográfico por Amabilis Cordero. (Falso, en el año 1928)
 - 4.7.16. La película Reverón es un documental sobre la vida cotidiana del pintor. (Verdadero)
 - Opciones
 - 01. ¿Cuál es el nombre del primer exhibidor venezolano?
 - a) **Manuel Trujillo Durán**
 - b) Augusto González Vidal
 - c) Carlos Ruiz Chapellin
 - d) Joaquín Soler
 - 02. ¿Cómo se llama la sala donde se proyectó la primera película venezolana?
 - a) Teatro Junin
 - b) Teatro Juares
 - c) Teatro Municipal de Valencia
 - d) **Teatro Baralt**
 - 03. ¿Cuál es el invento que trae a Venezuela Manuel Trujillo Durán?
 - a) El Proyectoscopio
 - b) **El Vitascopio**

- c) El Cinematógrafo
d) El Arakatógrafo
04. ¿Quién es el autor del cortometraje “Una Paliza en el Estado Sarría”?
a) Augusto González Vidal
b) Henry Zinnmerman
c) Edgar Anzola
d) Desconocido
05. ¿Con qué aparato fue realizada la película “Una Paliza en el Estado Sarría”?
a) Cinematógrafo Lumiere
b) Proyectascope Edison
c) Vitascopio
d) Ninguna de las anteriores
06. ¿Cuál es el nombre del primer encargo cinematográfico de Juan Vicente Gómez?
a) Diálogos de Tirabeque y Pelegrin
b) Bailes Populares
c) Carnaval en Caracas
d) Copias de Gedeon
07. ¿Quiénes realizaron el cortometraje silente “Carnaval en Caracas”?
a. Augusto González Vidal y Mount A. Gonhoun
b. Henry Zinnmerman y Guillermo Lucas Manzano
c. Manuel Trujillo Durán y Augusto González Vidal
d. Ninguna de las anteriores
08. ¿En qué año se estrenó el cortometraje llamado “El Carnaval de Caracas”?
a) 1909
b) 1923
c) 1910
d) 1928
09. ¿En qué año se realizó el primer cortometraje de ficción venezolano llamado “el Fusilamiento de Piar”?
e) 1911
f) 1910
g) 1908
h) 1906
10. ¿Quiénes son los autores de “La dama de las cayenas” y “Don Leandro el inefable” de 1916 y 1919 respectivamente?
a) Augusto González Vidal y Mount A Gonhoun
b) Henry Zinnmerman y Guillermo Lucas Manzano
c) Mount A. Gonhoun y Henry Zinnmerman
d) Guillermo Lucas Manzano y Augusto González
11. ¿En qué año se realizó el primer documental científico “El Tripanosoma venezolano”?
a) 1920
b) 1921
c) 1922
d) 1923
12. ¿Quiénes son los fundadores de la primera productora venezolana “Triunfo Films”?
a) Edgard Anzola y Augusto González Vidal
b) Guillermo Lucas Manzano y Mount A. Gonhoun
c) Edgard Anzola y Jacobo Capriles
d) Augusto González Vidal y Henry Zinnmerman
13. ¿Cómo se llama el primer largometraje de comedia venezolana?
a) Un galán como loco

- b) Calumnia
 - c) Forasteros en Caracas
 - d) El Relicario de la abuelita
14. ¿Quién adaptó la novela “La trepadora” para realizar la película con el mismo nombre?
- a) Edgard Anzola
 - b) Rómulo Gallegos**
 - c) Jacobo Capriles
 - d) Augusto González Vidal
15. ¿Dónde quedaba el Centro del Estudio Cinematográfico?
- a) Maracaibo
 - b) Caracas
 - c) Barquisimeto**
 - d) Valencia
16. ¿Cuál de estas películas fue una de las producciones del Centro del Estudio Cinematográfico?
- a) Las Cuatro Plumas
 - b) El veneno del indio
 - c) Corazón de mujer
 - d) Los Milagros de la Divina Pastora**
- o Conocimiento
01. ¿Quién inventó y cómo se llama el proyector que trajo Manuel Trujillo Durán a Venezuela?
- Thomas Alva Edison llamado Vitascopio
02. ¿Qué era el Vitascopio?
- Un aparato tecnológico que permitía grabar y proyectar imágenes en movimiento
03. ¿Quién es el director y de qué año es la película “Una paliza en el estado Sarría”?
- El autor de esta película es desconocido y es del año 1897
04. ¿En qué fecha se proyectó la primera película venezolana?
- El 28 de enero de 1897
05. ¿Cómo eran acompañadas las proyecciones de la época de cine silente?
- Con música de pianola
06. ¿En qué ciudades se exhibieron las primeras películas venezolanas?
- Maracaibo, Caracas, Valencia y Barquisimeto
07. ¿Por qué el Presidente Juan Vicente Gómez realizaba encargos cinematográficos?
- Por el impacto de este invento en la población
08. ¿Cómo se llama el primer largometraje de ficción venezolano?
- La dama de las cayenas
09. ¿Cuál fue el primer cortometraje en crear un escándalo nacional por ser una burla al Libertador?
- El fusilamiento de Piar
10. ¿Qué acciones tomó el presidente por el escándalo cinematográfico ocasionado por la película “El Fusilamiento de Piar”?
- Decomiso el rollo del film y expulsó a los artistas involucrados
11. ¿De quién es la novela en la que está basada la película “La dama de las cayenas” de Henry Zinnmerman y Guillermo Lucas Manzano?
- Alejandro Dumas llamada La dama de las camelias
12. ¿De qué trata el largometraje silente “Don Leandro el inefable”?
- Un hombre de campo que viaja a la ciudad, mostrando a Caracas como una metrópolis

13. ¿Quién realizó el primer largometraje documental científico venezolano?
Edgard Anzola llamado "El tripanosoma venezolano" en 1923
14. ¿Cuál es la película más famosa de la productora Triunfo Films?
La Trepadora dirigida por Edgard Anzola en 1924
15. ¿De qué año es la película "Un galán como loco" de Rafael Rivero?
De 1928
16. ¿Quién adaptó la novela "La trepadora" para realizar la película con el mismo nombre?
Rómulo Gallegos
17. ¿Qué fundó Amabilis Cordero en 1928?
El Centro del Estudio Cinematográfico
18. ¿Quién es el director de la película "Reverón" de 1934?
Edgar Anzola

○ Definición

01. Cine: técnica, arte e industria de la cinematografía
02. Grabar: captar y almacenar imágenes o sonidos por medio de un disco, una cinta magnética u otro procedimiento, de manera que se puedan reproducir.
03. Proyectar: reflejar sobre una pantalla la imagen óptica amplificada de diapositivas, películas u objetos opacos.
04. Película: cinta de celuloide que contiene una serie de imágenes fotográficas que se proyectan en la pantalla del cinematógrafo o en otra superficie adecuada.
05. Filme: película cinematográfica.
06. Exhibir: presentar escrituras, documentos, pruebas, etc., ante quien corresponda.
07. Cine mudo: cine en que la proyección es silenciosa, sin acompañamiento de sonidos ni voces.
08. Cortometraje: película de corta e imprecisa duración.
09. Documental: película que representa, con carácter informativo o didáctico, hechos, escenas, experimentos, etc., tomados de la realidad.
10. Ficción: clase de obras literarias o cinematográficas, generalmente narrativas, que tratan de sucesos y personajes imaginarios.
11. Cinematografía: captación y proyección sobre una pantalla de imágenes fotográficas en movimiento.
12. Largometraje: película cuya duración sobrepasa los 60 min.
13. Pionero: persona que da los primeros pasos en alguna actividad humana.
14. Género: cada una de las distintas categorías o clases en que se pueden ordenar las obras según rasgos comunes de forma y de contenido.
15. Comedia: género cinematográfico en cuya acción suelen predominar los aspectos placenteros, festivos o humorísticos, con desenlace casi siempre feliz.
16. Productora: empresa o asociación de personas que se dedican a la producción cinematográfica o discográfica.
17. Adaptar: modificar una obra científica, literaria, musical, etc., para que pueda difundirse entre público distinto de aquel al cual iba destinada o darle una forma diferente de la original.
18. Guion: texto en que se expone, con los detalles necesarios para su realización, el contenido de un filme.
19. Dirigir: concertar y marcar la orientación artística a quienes intervienen en una película.
20. Sala de cine: local o sala donde como espectáculo se exhiben las películas cinematográficas

o Identificación de Imágenes

01. El primer cineasta venezolano
Manuel Trujillo Durán



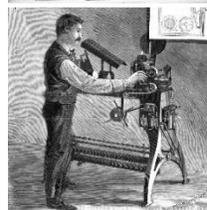
177

02. ¿En qué ciudad queda este teatro?
Maracaibo, Estado Zulia



178

03. Thomas Edison inventó este aparato
Vitascopio



179

04. Encargaba la realización de películas
General Juan Vicente Gómez



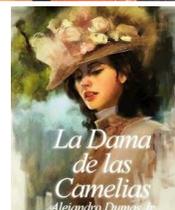
180

05. Realizaron una película sobre su fusilamiento
Manuel Piar



181

06. ¿Cómo se llamó la película que se basó en esta novela?
La dama de las Cayenas



182

¹⁷⁷ Protagonistas: Manuel Trujillo Durán (2010)

<https://entretodosdigital.blogspot.com/2010/02/protagonistas-manuel-trujillo-duran.html>. Treinta de septiembre de dos mil dieciséis.

¹⁷⁸ Cine en Línea (2014) <http://www.cnac.gob.ve/boletines/index.php/inicio/listid-4/mailid-110-cine-en-linea-edicion-3?tmpl=component>. Treinta de septiembre de dos mil dieciséis.

¹⁷⁹ Tenzin Rinchen. *Assignment #1 Early Cinema*. (2015)

<https://filmmnyc2015.wordpress.com/tag/early-cinema-2/>. Treinta de septiembre de dos mil dieciséis.

¹⁸⁰ Blanca Ibáñez de Lusinchi. *El gobernante mítico de guantes blancos: Juan Vicente Gómez* (2011)

<http://blancaibanezdelusinchi.blogspot.com/2011/01/el-gobernante-mitico-de-guantes-blancos.html>. Treinta de septiembre de dos mil dieciséis.

¹⁸¹ Jerika Valera. *Manuel Piar "ejecutado por sus crímenes de lesa patria, conspiración y deserción"*

(2014) <http://www.venelogia.com/archivos/7718/>. Treinta de septiembre de dos mil dieciséis.

07. ¿A qué película pertenece este recuadro?

Don Leandro el inefable



183

08. Director de películas como “El Tripanosoma Venezolano” y “La Trepadora”

Edgar Anzola



184

09. Edgar Anzola lo grabó realizando una cirugía

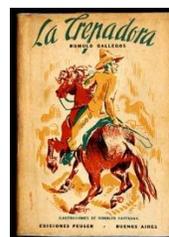
Luis Razetti



185

10. ¿Quién adaptó el guion de la película con el mismo nombre de esta novela?

Rómulo Gallegos



186

11. Fundador del Centro del Estudio Cinematográfico en Barquisimeto

Amabilis Cordero



187

¹⁸² Enyer Laguna. *Inicio del Cine en Venezuela*. (2015)

<http://teoriadelacomunicacionv1dy.blogspot.com/>. Treinta de septiembre de dos mil dieciséis.

¹⁸³ Fundación Cinemateca Nacional. *Cronología del Cine Venezolano*

(2007). <http://cronologiadelcinevenezolano.blogspot.com/2007/10/1990.html>. Treinta de septiembre de dos mil dieciséis.

¹⁸⁴ Edgar J. Anzola. <https://locutoresyemisorasve.blogspot.com/p/galeria.html>. Treinta de septiembre de dos mil dieciséis.

¹⁸⁵ Egly Colina Marín. *Luis Razetti*. (2015) <http://eglycolinamarinprimera.blogspot.com/2015/09/luis-razetti.html>. Treinta de septiembre de dos mil dieciséis.

¹⁸⁶ *Top 10 Libros Recomendados*. (2012) <https://aikadia.wordpress.com/tag/trepadora/>. Treinta de septiembre de dos mil dieciséis.

¹⁸⁷ *Amabilis, Manuel* <http://intranet.pogmacva.com/es/autores/20588>. Treinta de septiembre de dos mil dieciséis.

12. Realizaron un documental con su vida y apareció en ella
Armando Reverón



188

- Segunda categoría
Desarrollo del cine en Venezuela, desde 1938 hasta 1969.
 - Verdadero o falso
 01. “Taboga” es el primer cortometraje con audio sincronizado en Venezuela.(Verdadero)
 02. El Largometraje “El rompimiento” es dirigido por Rafael Rivero. (Falso, dirigido por Antonio María Delgado)
 03. La película “Juan de la calle” fue la producida por la empresa Ávila Films. (Verdadero)
 04. “Alma Llanera” es un cortometraje realizado por Bolívar Films. (Verdadero)
 05. En 1935 se realizan los cortometrajes “Alma Llanera”, “Aventuras de Frijolito y Robustiana” y “Dos hombres en la tormenta” (Falso, En 1945)
 06. “Alma Llanera” es un cortometraje dirigido por Rafael Rivero. (Falso, por Manuel Peluffo)
 07. La productora Tiuna Films fue fundada en 1956 por Manuel Socorro. (Verdadero)
 08. Carlos Hugo Christensen fue director del largometraje “El Demonio es un ángel”.(Verdadero)
 09. “La Balandra Isabel llegó esta tarde” es un largometraje filmado en 1945. (Falso, en 1950)
 10. “Caín Adolescente” fue el primer largometraje de Margot Benacerraf. (Falso, de Román Chalbaud)
 11. “La Balandra Isabel” obtuvo el premio por la mejor fotografía en el Festival de Cannes. (Verdadero)
 12. La película “Araya” gana en 1958 dos premios internacionales. (Verdadero)
 13. De la mano de Amy Curvoiseir nace la crítica cinematográfica como una profesión en Venezuela. (Verdadero)
 14. En el Diario el Nacional existió una página para la crítica cinematográfica. (Falso, En Ultimas Noticias)
 15. Gama Films, América Cinematográfica, Gloria Films, Diana Films, son películas de cine. (Falso, son productoras cinematográficas)
 16. “Séptimo Paralelo” es un film dirigido por Elia Marcelli en 1962. (Verdadero)
 17. “Cuentos para Mayores” tiene un guión escrito por Román Chalbaud. (Falso, por José Ignacio Cabrujas)
 18. El Primer Encuentro de Cine Nacional se realiza en Ciudad Bolívar en el año 1966 (Verdadero)
 19. El Espectáculo “Imagen Caracas” fue organizado por el Concejo Municipal del Distrito Federal en 1966. (Falso, en 1967)

¹⁸⁸ Armando Reverón, *el artista plástico venezolano de ayer y siempre*. (2016)

<http://www.buhola.com/5/2016/Armando-Reveron-el-artista-plastico-venezolano-de-ayer-y-siempre/57321c19ad5875913721f689>. Treinta de septiembre de dos mil dieciséis.

20. En 1968, por iniciativa de la Universidad de Los Andes, se realiza en Mérida la Primera Muestra de Cine Documental Latinoamericano. (Verdadero)

○ Opciones

01. ¿Cuál es la orquesta que toca en el cortometraje "Taboga"?
- a) **Billo's Happy Boys**
 - b) Casino de la Playa
 - c) Casino Riverside
 - d) Sonora Caracas
02. ¿En qué año se estrenó el largometraje "El rompimiento"?
- a) 1940
 - b) **1938**
 - c) 1926
 - d) 1955
03. ¿Quién es el director de la película "Juan de la calle" del año 1941?
- a) Rómulo Gallegos
 - b) José María Galofré
 - c) **Rafael Rivero**
 - d) Fernando Cortés
04. El guión del largometraje "El Demonio es un ángel" fue escrito por:
- a) Carlos Hugo Christensen
 - b) Rafael Rivero
 - c) **Aquiles Nazoa**
 - d) Ninguno de los anteriores
05. Bolívar Films es fundada en 1941 por:
- a) Rómulo Gallegos
 - b) **Luis Guillermo Villegas Blanco**
 - c) Rafael Guinand
 - d) Rafael Rivero
06. El cortometraje "Aventuras de Frijolito y Robustiana" es dirigida por:
- a) Rafael Rivero
 - b) **José María Galofré**
 - c) Manuel Peluffo
 - d) Ninguno de los anteriores
07. El documental "Araya" fue realizado por:
- a) **Margot Benacerraf**
 - b) Carlos Hugo Christensen
 - c) Román Chalbaud
 - d) Ninguno de los anteriores
08. Román Chalbaud incursiona en el cine en el año:
- a) **1959**
 - b) 1950
 - c) 1962
 - d) 1940
09. La primera premiación internacional para una película venezolana fue en el año:
- a) 1945
 - b) **1950**
 - c) 1960
 - d) Ninguno de los anteriores
10. Amy Curvoiseir creó en el Diario La Tarde, una columna de crítica cinematográfica llamada:
- a) Cine Feliz

- b) Cine Mundo**
 c) El Mundo y el Cine
 d) Crítica Cinematográfica
11. ¿Hasta qué año se contó en el periódico Últimas Noticias con una página para la crítica cinematográfica?
 a) 1958
 b) 1960
 c) 1968
d) 1964
12. Son pequeñas productoras cinematográficas, surgidas en los años 60
 a) Gama Films, América Cinematográfica
 b) Gloria Films, Diana Films
 c) Cinelax, Canaima Films, Sonó Films
d) Todas las anteriores
13. Films resaltantes de los años 60 realizados por el surgimiento de las pequeñas productoras cinematográficas
 a) "La Trepadora", "El rompimiento", "Alma Llanera"
 b) "Araya", "Tierra Mágica", "La Balandra Isabel llegó esta tarde"
c) "Cuentos para Mayores", "El Pequeño Milagro", "El Raspado", "El Disco Rojo".
 d) Todas las anteriores
14. Elia Marcelli gana en el Festival Internacional del film Etnográfico y Sociológico de Roma, con su película:
 a) El Disco Rojo
 b) El Pequeño Milagro
c) Séptimo Paralelo
 d) El Rostro Oculto
15. ¿A qué se refirió el evento "Imagen Caracas" realizado en 1967?
 a) Fue un evento de música
 b) Fue una convención cinematográfica
c) Fue un Espectáculo Experimental Multimedia con cine, teatro, música y arquitectura
 d) Ninguna de las anteriores
16. ¿En qué evento se creó el Departamento de Cine de la Universidad de los Andes?
a) Muestra de Cine Documental Latinoamericano en 1968
 b) "Imagen Caracas" en 1967
 c) Encuentro de Cine Nacional en 1966
 d) Ninguna de las anteriores
17. ¿En qué fecha se crea la Cinemateca Nacional?
 a) 05 de Agosto de 1969
b) 04 de Mayo de 1966
 c) 01 de Octubre de 1962
 d) Ninguna de las anteriores
18. ¿En qué año se constituye la Asociación Nacional de Autores Cinematográficos?
a) 1969
 b) 1966
 c) 1962
 d) Ninguna de las anteriores
19. La crítica cinematográfica se va consolidando en 1967 con el primer número de la revista:
 a) Cinema Club
b) Cine al Día

- c) Chismes de Cine
 - d) Ninguna de las anteriores
20. Estudiosos destacados del cine venezolano que publicaron en la revista Cine al Día
- a) Alfredo Roffé
 - b) Antonio Pasquali
 - c) Ambretta Marrosu
 - d) **Todas las anteriores**
- o Conocimiento
01. ¿Quién es el director del cortometraje “Taboga” del año 1938?
Rafael Rivero
 02. ¿Quién es el autor de la obra en la que está basada el largometraje “El rompimiento”?
Rafael Guinand, una obra teatral con el mismo nombre
 03. ¿Quién es el fundador de la productora llamada Ávila Films en 1941?
Rómulo Gallegos
 04. ¿Cómo se llama el primer largometraje producido por Tiuna Films?
Tierra Mágica
 05. ¿Quién dirige el largometraje “Tierra Mágica” producido por Tiuna Films?
Vittorio Valentini
 06. ¿Cómo se llama el primer largometraje producido por Bolívar Films?
El Demonio es un ángel
 07. ¿En qué año se realiza el primer largometraje de Bolívar Films?
En 1950
 08. ¿Quién dirige el largometraje “La Balandra Isabel llegó esta tarde”?
Carlos Hugo Christensen
 09. ¿En que está basado el largometraje “La Balandra Isabel llegó esta tarde”?
Basado en una novela homónima de Guillermo Meneses
 10. ¿En qué año se realizó el documental “Araya”?
En 1958
 11. ¿En torno a qué se desarrolla el documental “Araya”?
Describe la vida de los trabajadores de las Salinas de Araya
 12. ¿En qué década el cine venezolano comienza a ser reconocido internacionalmente?
En la década de los 50 (1950)
 13. ¿Cuál fue la primera película en recibir una premiación en un festival internacional?
“La Balandra Isabel llegó esta tarde”
 14. ¿Qué premios ganó la película “Araya” de Margot Benacerraf en 1958?
Premio de la Comisión Superior Técnica del cine francés en el Festival de Cannes
 15. ¿En qué año se creó la columna de crítica cinematográfica llamada Cine Mundo?
En 1950
 16. ¿Por qué desaparecían las pequeñas compañías productoras cinematográficas en la década de los 60?
Por falta de apoyo financiero
 17. ¿Qué premio se ganó José Martín con su película “Chimichimito” en el Festival de Berlín?
Oso de Plata al mejor cortometraje experimental
 18. ¿En qué año se realizan las primeras discusiones del proyecto de Ley de cine?
En Diciembre del año 1966

19. ¿Cuánto tiempo duro el espectáculo “Imagen Caracas” en 1967?
Dos meses seguidos
20. ¿Quién fue la primera directora de la Cinemateca Nacional?
Margot Benacerraf

○ Definición

01. Sincronizado: Hacer que coincidan en el tiempo dos o más movimientos o fenómenos.
02. Primer Plano: En el caso de la figura humana, recogería el rostro y los hombros
03. Plano Americano: Muestra la figura humana desde las rodillas hacia arriba.
04. Sonido directo: Grabación del sonido natural durante el rodaje.
05. Película Sonora: película incorpora sonido sincronizado, o sonido tecnológicamente acoplado con imagen.
06. Notable: Referido a la persona o cosa, inferior al sobresaliente y superior al aprobado.
07. Claqueta: Pizarra que lleva escrito los datos de la película que ayuda a sincronizar el audio con el video.
08. Doblaje: Traducir de los diálogos al idioma del país donde se proyecta la película.
09. Dolly: Carrito sobre el que se monta la cámara.
10. Audio: Técnica relacionada con la reproducción, grabación y transmisión del sonido
11. Fotografía: Procedimiento o técnica que permite obtener imágenes fijas de la realidad mediante la acción de la luz sobre una superficie sensible o sobre un sensor.
12. Crítica: Analizar pormenorizadamente algo y valorarlo según los criterios propios de la materia de que se trate.
13. Festival: Acto público donde se presentan productos con la idea de comercializarlos posteriormente.
14. Publicidad: Divulgación de noticias o anuncios de carácter comercial para atraer a posibles compradores, espectadores, usuarios, etc.
15. Premiación: Acción y efecto de premiar, distribuir los premios asignados en un concurso, una competencia, etc.
16. Filmografía: Relación de trabajos de un cineasta, actor, director, guionista, etc.
17. Galardón: Premio o recompensa de los méritos o servicios.
18. Multimedia: Que utiliza conjunta y simultáneamente diversos medios, como imágenes, sonidos y texto, en la transmisión de una información.
19. Formato: Conjunto de características técnicas y de presentación de una publicación periódica o de un programa de televisión o radio.
20. Montaje: Encadenado de secuencias con un hilo narrativo que sincroniza imagen y sonido.

○ Identificación de Imágenes

01. ¿A qué película pertenece este cuadro?
Taboga



189

¹⁸⁹ *Billos happy boys – Taboga*. (2010) <https://www.youtube.com/watch?v=aiYjtyG9HcQ>. Treinta de Septiembre de dos mil dieciséis.

02. ¿Cómo se llama esta orquesta?
Billo's Happy Boys



190

03. ¿De qué año es la película de este poster?
Del año 1938



191

04. Fundó la productora cinematográfica llamada
"Ávila Films"
Rómulo Gallegos



192

05. ¿A qué película pertenece este cuadro?
Juan de la Calle



193

06. ¿De qué año es la película de este poster?
Del año 1941



194

07. ¿En qué año se funda esta productora
cinematográfica?
En el año 1941



195

¹⁹⁰ Billo's Happy Boys – 1937. (2013) <https://venezuelaensonidos.wordpress.com/2013/07/21/billos-happy-boys-1937/>. Treinta de Septiembre de dos mil dieciséis.

¹⁹¹ Delgado. *Base de datos del Cine venezolano*.

¹⁹² Juan José Peralta. La mujer venezolana obtuvo ciudadanía en 1947. (2015) <http://archivo.globovision.com/la-mujer-venezolana-obtuvo-ciudadania-en-1947/>. Treinta de Septiembre de dos mil dieciséis.

¹⁹³ Delgado. *Base de datos del Cine venezolano*.

¹⁹⁴ Delgado. *Base de datos del Cine venezolano*.

¹⁹⁵ Rumbo a sus dos años, SinCable.TV vuelve a renovarse. (2011)

<http://sincable.tv/noticias/?p=2248>. Treinta de Septiembre de dos mil dieciséis.

08. Director de cine argentino que trabajo con Bolívar Films
Carlos Hugo Christensen



196

09. Escritor venezolano que ayudo a escribir guiones cinematográficos para Bolívar Films
Aquiles Nazoa



197

10. ¿De qué año es la película de este poster?
Del año 1950



198

11. ¿A qué película pertenece este cuadro?
La balandra Isabel llegó esta tarde



199

12. Directora de cine venezolano
Margot Benacerraf



200

13. ¿De qué año es esta película?
Del año 1959



201

¹⁹⁶ Carlos Primati. *Carlos Hugo Christensen: filmografía de horror e suspense (1946-1949)*. (2010) <http://cine-monstro.blogspot.com/2010/02/carlos-hugo-christensen-filmografia-de.html>. Treinta de Septiembre de dos mil dieciséis.

¹⁹⁷ Jon Aizpurua. *Aquiles Nazoa*. (2015) <http://www.enlamira.net/aquiles-nazoa-grandes-biografias-por-jon-aizpurua/>. Treinta de Septiembre de dos mil dieciséis.

¹⁹⁸ Delgado. *Base de datos del Cine venezolano*.

¹⁹⁹ Delgado. *Base de datos del Cine venezolano*.

²⁰⁰ *Voces de Venezuela: Margot Benacerraf*. (2013) <https://generacionunonet.wordpress.com/>. Treinta de Septiembre de dos mil dieciséis.

²⁰¹ *Chalbaud cumple 84*. (2015) <http://www.desdelaplaza.com/pop/chalbaud-cumple-84/>. Treinta de Septiembre de dos mil dieciséis.

14. ¿A qué película pertenece este cuadro?
Araya



202

15. Dramaturgo y guionista venezolano
José Ignacio Cabrujas



203

16. ¿De qué año es la película de este poster?
Del año 1964



204

17. ¿A qué película pertenece este cuadro?
El rostro oculto



205

18. Director de cine venezolano
Clemente de la Cerda



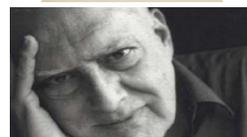
206

19. ¿Qué universidad lo organizó?
La Universidad de los Andes



207

20. Crítico e investigador del cine venezolano
Alfredo Roffé



208

²⁰² Delgado. *Base de datos del Cine venezolano*.

²⁰³ Javier Rovira. Cabrujas está vigente, en sus obras y discursos se lee e interpreta al país. (2015) <http://www.primicias24.com/primicias-nacionales/javier-rovira-cabrujas-esta-vigente-en-sus-obras-y-discursos-se-lee-e-interpreta-al-pais/>. Treinta de Septiembre de dos mil dieciséis.

²⁰⁴ Delgado. *Base de datos del Cine venezolano*.

²⁰⁵ Delgado. *Base de datos del Cine venezolano*.

²⁰⁶ Sonia Verenzuela. Clemente Felipe De La Cerda Martín. (2015)

<http://venezuelaehistoria.blogspot.com/2015/12/clemente-felipe-de-la-cerda-martin.html>. Treinta de Septiembre de dos mil dieciséis.

²⁰⁷ Cinemateca Nacional de Venezuela. Cronología del cine en Venezuela. Pág. 23

- Tercera categoría:
Auge del cine en Venezuela, desde 1970 hasta 1999.
 - Verdadero o falso
 01. La década de los años 70, inicia con grandes cambios a nivel legal para la cinematografía nacional. (Verdadero)
 02. En 1970 se crea la FEVEC, Federación Venezolana de Centros de Cultura Cinematográfica. (Falso, en 1973)
 03. “Soy un Delincuente” es una película de Clemente de la Cerda en 1979. (Verdadero)
 04. El Primer Festival Internacional de Cine Súper Ocho, del año 1976 fue el evento más importante de ese formato en el mundo. (Verdadero)
 05. En los años 70 en el Festival de Taormina, Italia, le otorgan una Mención Especial del Jurado a Manuel de Pedro por el filme “Juan Vicente Gómez y su época”. (Falso, Una Placa de Reconocimiento)
 06. En el Año 1981, se crea el Fondo de Fomento Cinematográfico FONCINE. (Verdadero)
 07. El Fondo de Fomento Cinematográfico (FONCINE) arranca con un capital inicial de veinticinco millones de bolívares. (Verdadero)
 08. El primer número de la revista Encuadre fue publicada en 1984. (Verdadero)
 09. La revista Encuadre se convirtió en una revista especializada en fotografía. (Falso, Órgano especializado de la crítica cinematográfica venezolana)
 10. En 1983, se realiza un Foro Cinematográfico, con la asistencia de exhibidores, distribuidores, productores y realizadores. (Falso, fue en 1980)
 11. El Día 28 de Enero fue escogido como el Día Nacional del Cine. (Verdadero)
 12. La década de los 80 se caracteriza por la creación de los primeros festivales de cine nacionales. (Verdadero)
 13. En 1981, se realiza la primera edición del Festival del Cortometraje Nacional Manuel Trujillo Durán en Maracaibo. (Verdadero)
 14. Luisa de Genolet, es la fundadora del primer Festival Nacional de Cine Infantil en Ciudad Guayana. (Verdadero)
 15. La película “Cangrejo” de Román Chalbaud marca un record con más de un millón de espectadores. (Falso, 502.439 espectadores)
 16. La película “Homicidio Culposo” de Román Chalbaud establece un nuevo record con más de un millón trescientos mil espectadores. (Falso, la película es de César Bolívar)
 17. La Ley de Cine es aprobada por el Congreso de la República en el año 1993. (Verdadero)
 18. A mediados de 1994 se crea el Centro Nacional Autónomo de Cinematografía CNAC. (Verdadero)
 19. FONCINE sustituye al Centro Nacional Autónomo de Cinematografía (CNAC) para dirigir el cine en Venezuela. (Falso, al revés el CNAC sustituye a FONCINE)
 20. Cine Venezolano editada en 1992, es la primera revista de la Asociación Nacional de Autores Cinematográficos. (Verdadero)
 - Opciones

²⁰⁸ Scarle García. *Luto por Alfredo Roffé*. (2011) <http://www.talcualdigital.com/Nota/63567/luto-por-alfredo-roffe>. Treinta de Septiembre de dos mil dieciséis.

01. En el año 1977 se crean los siguientes organismos:
 - a) Corpoturismo y Corpindustria
 - b) La Asociación Venezolana de Críticos Cinematográficos y el área de Cine del Consejo Nacional de la Cultura**
 - c) La Federación Venezolana de Centros de Cultura Cinematográfica (FEVEC) y Corpoturismo
 - d) Ninguna de las anteriores
02. ¿Cómo se llamó la muestra de cine que realizó la cinemateca Nacional en 1986, para celebrar sus veinte años?
 - a) “El documental venezolano, al rescate de un país perdido”**
 - b) “El cine venezolano”
 - c) “Venezuela y el cine”
 - d) Ninguna de las anteriores
03. La película “Cuando quiero llorar no lloro” fue una adaptación de la novela “Cuando quiero llorar no lloro” de:
 - a) Miguel Otero Silva**
 - b) Miguel de Cervantes
 - c) Miguel Ángel Landa
 - d) Ninguno de los anteriores
04. En 1976, la película “Soy un Delincuente”, marca record en audiencia y recaudación de fondos por el tema de:
 - a) La paz
 - b) La violencia urbana**
 - c) Las relaciones humanas
 - d) Ninguna de las anteriores
05. El guion de la película “La quema de Judas” fue realizado por:
 - a) Román Chalbaud
 - b) Mauricio Wallerstein
 - c) José Ignacio Cabrujas**
 - d) Ninguno de los anteriores
06. En la década de los 70, a cuál de las siguientes películas le otorgan, el premio Catalina de Oro:
 - a) “Canción mansa para un pueblo bravo”
 - b) “Muerte al amanecer”
 - c) “El pez que fuma”
 - d) Todas las anteriores**
07. La creación de FONCINE fue una iniciativa del gobierno del Presidente:
 - a) Carlos Andrés Pérez
 - b) Jaime Lusinchi
 - c) Luis Herrera Campins**
 - d) Ninguno de los anteriores
08. El Día Nacional del Cine fue creado en 1989 por:
 - a) El Gobierno de la época
 - b) Los Cineastas
 - c) La Cinemateca Nacional**
 - d) Ninguno de los anteriores
09. En el Primer Festival Nacional de Cine de Mérida, el Gran Premio Simón Bolívar se lo otorgan a:
 - a) Joaquín Cortés por el cortometraje “El Domador”**
 - b) Manuel De Pedro, por el film “Juan Vicente Gómez y su época”
 - c) Francisco Lombardi, por la película “Muerte al amanecer”
 - d) Ninguno de los anteriores.

10. En el Festival Nacional de Cine de Mérida, el Primer Premio al largometraje se lo otorgan a:
 - a) Carlos Azpúrua por la película "Yo hablo a Caracas"
 - b) Giancarlo Carrer por la película "Canción Mansa para un Pueblo Bravo"
 - c) Román Chalbaud por el largometraje "El pez que fuma"**
 - d) Ninguno de los anteriores.
11. Cuál fue record establecido por la película "Homicidio Culposo" de César Bolívar:
 - a) Sobre los veinte millones de bolívares y 1.335.377 espectadores**
 - b) Sobre los cincuenta millones de bolívares y 1.100.000 espectadores
 - c) Sobre los diez millones de bolívares y 900.000 espectadores
 - d) Ninguno de los anteriores
12. a cuales acuerdos se llegaron En el Foro Iberoamericano de Integración Cinematográfica de 1989:
 - a) Formalización del Convenio de Integración Cinematográfica Iberoamericana
 - b) Creación del Mercado Común Cinematográfico Iberoamericano
 - c) Creación de la Distribuidora Cinematográfica Iberoamericana
 - d) Todas las anteriores**
13. La película "Oriana" obtiene el Premio:
 - a) La Cámara de Oro en el Festival Internacional de Cannes de Francia
 - b) Catalina de Oro a la mejor película en el Festival de Cartagena
 - c) Glauber Rocha y la Medalla de Oro del Jurado en el Festival Internacional de Figueira Da Foz, Portugal
 - d) Todos los anteriores**
14. Carlos Azpúrua dirigió en la década de los ochenta la siguiente película:
 - a) "Muerte al Amanecer"
 - b) "País Portátil"
 - c) "Amazonas, el negocio de este mundo"**
 - d) Ninguna de las anteriores
15. La Cinemateca Nacional pasa a ser Fundación Cinemateca Nacional por Decreto de Carlos Andrés Pérez en el año:
 - a) 1991
 - b) 1992
 - c) 1989
 - d) 1990**
16. Ganador en el año 1991 del Premio Nacional de Cine:
 - a) El cineasta Román Chalbaud
 - b) El Instituto de Cinematografía de la Universidad de Los Andes
 - c) El actor Asdrúbal Meléndez
 - d) Todos los anteriores**
17. Películas que más recaudaron fondos y espectadores en la época de los 90:
 - a) "Sicario" de José Ramón Novoa en 1995
 - b) "Disparen a matar" de Carlos Azpúrua en 1991
 - c) "Salserín, la primera vez" de Luis Alberto Lamata en 1997**
 - d) "Huelepega, ley de la calle" de Elia Schneider en 1999
18. ¿De quién es la película "Disparen a Matar"?
 - a) Carlos Azpúrua
 - b) Luis Alberto Lamata**
 - c) Román Chalbaud
 - d) Ninguna de las anteriores
19. Premio obtenido por la película "Disparen a Matar"
 - a) El Colón de Oro en el Festival de Huelva
 - b) El Coral a la Mejor Opera Prima en el Festival Internacional del Nuevo Cine Latinoamericano de la Habana

- c) Reconocimientos en el Festival de Biarritz
 - d) Todas las anteriores**
- 20. Premio obtenido por la película "Jericó"
 - a) Gran Premio Coral en el Festival Internacional del Nuevo Cine Latinoamericano de la Habana
 - b) Mejor Opera Prima en el Festival Biarritz de Francia
 - c) Premio Especial del Jurado en el Festival de Cine de Cartagena
 - d) Todas las anteriores**
- o Conocimiento
 - 01. ¿Para qué se crea el FEVEC (Federación Venezolana de Centros de Cultura Cinematográfica)?
Para imponer nuevas normas para la comercialización de películas venezolanas.
 - 02. ¿Cuáles fueron las estadísticas de los espectadores del cine, producto de la crisis económica y política de los años 90?
El año 1997 con más espectadores obtuvo un total de 739.548, representando solo el 2,44% de la población venezolana.
 - 03. ¿Qué eran Corpoturismo y Corpindustria en 1975?
Fueron organismos creados por el Estado Venezolano como parte de una política para el financiamiento de películas a través de créditos.
 - 04. ¿Por qué se produce un incremento significativo en la producción cinematográfica en el año 1975?
Porque el Estado Venezolano inicia una política de créditos para el financiamiento de películas llamado Corpoturismo y Corpindustria.
 - 05. ¿Ante que ente gubernamental y en qué año se presenta el primer proyecto de Ley de Cine?
Ante La Comisión de Economía del Senado en 1979
 - 06. ¿Cuándo nace el Festival Nacional de Cine de Mérida?
Nace en Mérida en 1977, en el Encuentro de Cineastas Latinoamericanos.
 - 07. ¿En cuántos Festivales Internacionales fueron premiadas a las películas venezolanas en la década de los 70?
20 Festivales alrededor del mundo.
 - 08. ¿Cuál era el objetivo principal de la creación del Fondo de Fomento Cinematográfico (FONCINE)?
Fomentar la actividad cinematográfica nacional.
 - 09. ¿Quién creó la revista Encuadre?
El Consejo Nacional de la Cultura (CONAC)
 - 10. ¿Quién dirige la película "Macu, la mujer del policía" y en qué año?
Solveig Hoogesteijn, en 1987
 - 11. ¿Cuánto recaudo en taquilla la película "Macu, la mujer del policía" y cuántos espectadores tuvo?
Recaudó sobre los diecinueve millones con 1.180.687 espectadores
 - 12. ¿Por qué fue escogido el día 28 de Enero como el Día Nacional del Cine?
Por ser esa la fecha cuando se exhibieron las primeras películas venezolanas.
 - 13. ¿Qué se lograba con la firma de todos los convenios del Foro Iberoamericano de Integración Cinematográfica?
Se garantizaba la producción, distribución y exhibición de las películas iberoamericanas en el mercado exterior.
 - 14. ¿Cómo se llama la Opera prima de la cineasta Fina Torres y en qué año la realizó?
"Oriana" realizada en 1985.
 - 15. ¿En qué año comienza a funcionar la Escuela Nacional de Medios Audiovisuales de Mérida y con qué institución está relacionada?

- Comienza a funcionar en 1998 y está relacionada a la Universidad de Los Andes.
16. ¿Cuál es el fin de la Ley de Cine aprobada en 1993?
Regir todos los reglamentos para el ejercicio de este oficio en el país.
 17. ¿Cómo se llama la revista editada por la Fundación Cinemateca Nacional y en qué año sale su primer número?
"Objeto Visual", en 1993 sale su primer número.
 18. ¿Qué ente editaba la revista "C de Cine y en qué año nace?
La revista era editada por la Asociación Nacional de Autores Cinematográficos y nace en 1995.
 19. ¿En qué año y cómo se renombró el Festival de Cine Nacional que se realizaba en Mérida y cuántas ediciones tuvo?
En 1997 lo renombran como Festival del Cine Venezolano lo realizan en Caracas y tuvo una única edición.
 20. ¿Cuál es la película más premiada en todo el cine venezolano y cuántos premios obtuvo?
La película de Luis Alberto Lamata "Jericó" realizada en 1991 y obtuvo alrededor de 35 premios nacionales e internacionales.

o Definición

01. Normas: Reglas que se deben seguir o a que se deben ajustar las conductas, tareas, actividades, etc.
02. Créditos: Relación de personas que han intervenido en la realización de una película o un programa de televisión, que aparece al principio o al final de su proyección.
03. Financiamiento: Aportar el dinero necesario para una empresa.
04. Proyecto: Primer esquema o plan de cualquier trabajo que se hace a veces como prueba antes de darle la forma definitiva.
05. Comisión: Conjunto de personas encargadas por la ley, o por una corporación o autoridad, de ejercer unas determinadas competencias permanentes o entender en algún asunto específico.
06. Gremio: Conjunto de personas que tienen un mismo ejercicio, profesión o estado social.
07. Crónica: Narración histórica en que se sigue el orden consecutivo de los acontecimientos.
08. Espectador: Que asiste a un espectáculo público.
09. Rentable: Que produce renta suficiente o remuneradora.
10. Público: Conjunto de las personas reunidas en determinado lugar para asistir a un espectáculo o con otro fin semejante.
11. Audiencia: Número de personas que reciben un mensaje a través de cualquier medio de comunicación.
12. Recaudación: Función de cobro de los distintos tributos.
13. Fondos: Que agrupa los capitales destinados a la inversión de una pluralidad de personas.
14. Encuentro: Reunión de expertos en alguna materia con el fin de intercambiar opiniones y experiencias.
15. Opera Prima: hace referencia a la primera obra de un autor o de un artista.
16. Reconocimiento: es la acción de distinguir a una cosa, una persona o una institución entre las demás como consecuencia de sus características y rasgos
17. Blooper (Toma falsa): Es cuando durante el proceso de creación de una película ocurren gazapos o meteduras de pata.
18. Lenguaje audiovisual: El cine es un lenguaje en imágenes. Al igual que en un escrito hay palabras, frases y párrafos, en una película hay planos, escenas y secuencias.

19. Comedia. Género destinado a provocar risa y diversión.
 20. Corte. Es la forma directa de efectuar la transición entre dos planos. Se llama también cambio de plano por corte simple.

○ Identificación de Imágenes

01. Actor venezolano
Miguel Ángel Landa



209

02. Cineasta México-venezolano
Mauricio Walerstein



210

03. ¿De qué año es la película de este poster?
Del año 1976



211

04. Director de cine y teatro venezolano
Román Chalbaud



212

05. ¿A qué película pertenece este cuadro?
Canción mansa para un pueblo bravo



213

²⁰⁹ Delgado. *Base de datos del Cine venezolano*.

²¹⁰ Simon Bulgaris. *RIP Mauricio Walerstein*. (2016)

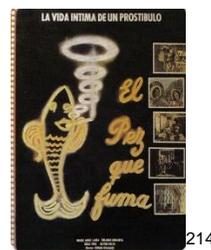
<http://westernboothill.blogspot.com/2016/07/rip-mauricio-walerstein.html>. Treinta de septiembre de dos mil dieciséis.

²¹¹ Delgado. *Base de datos del Cine venezolano*.

²¹² Chalbaud, Román. (2016)

http://vereda.ula.ve/wiki_artevenezolano/index.php/Chalbaud,_Rom%C3%A1n. Treinta de septiembre de dos mil dieciséis.

06. ¿De qué año es la película de este poster?
Del año 1977



214

07. Director de cine venezolano,
documentalista
Joaquín Cortés



215

08. ¿De qué año es la película de este poster?
Del año 1978



216

09. ¿De qué año es la película de este poster?
Del año 1982



217

10. ¿A qué película pertenece este cuadro?
Homicidio culposo



218

11. Directora de cine sueca que trabajó en
Venezuela
Solveig Hoogesteijn



219

²¹³ Delgado. *Base de datos del Cine venezolano.*

²¹⁴ Delgado. *Base de datos del Cine venezolano.*

²¹⁵ Joaquín Cortés. (2011)

<http://rostrocinevenezolano.tumblr.com/post/6417553443/joqu%C3%ADn-cort%C3%A9s-fotograf%C3%ADa-vladimir-sersa>. Treinta de septiembre de dos mil dieciséis.

²¹⁶ Delgado. *Base de datos del Cine venezolano.*

²¹⁷ Delgado. *Base de datos del Cine venezolano.*

²¹⁸ Delgado. *Base de datos del Cine venezolano.*

²¹⁹ Solveig Hoogesteijn. (2016) <http://alchetron.com/Solveig-Hoogesteijn-622171-W>. Treinta de septiembre de dos mil dieciséis.

12. ¿A qué película pertenece este cuadro?
Macu, la mujer del policía



220

13. ¿De qué año es la película de este poster?
Del año 1985



221

14. Directora de cine venezolano
Fina Torres



222

15. ¿De qué año es la película de este poster?
Del año 1986



223

16. ¿A qué película pertenece este cuadro?
Jericó



224

17. ¿De qué año es la película de este poster?
Del año 1991



225

²²⁰ Delgado. *Base de datos del Cine venezolano.*

²²¹ Delgado. *Base de datos del Cine venezolano.*

²²² Karem González. El Cine De Fina Torres Se Abre Espacio En Chacao. (2016)

<http://www.notiminuto.com/noticia/el-cine-de-fina-torres-haya-un-lugar-en-el-ccch/>. Treinta de septiembre de dos mil dieciséis.

²²³ Delgado. *Base de datos del Cine venezolano.*

²²⁴ Delgado. *Base de datos del Cine venezolano.*

²²⁵ Delgado. *Base de datos del Cine venezolano.*

18. ¿A qué película pertenece este cuadro?
Huelepega, ley de la calle



226

19. Actor venezolano
Orlando Urdaneta



227

20. Director de cine venezolano
Carlos Azpúrua



228

- Cuarta categoría:
Actualidad del cine en Venezuela, desde 2000 hasta 2016.
 - Verdadero o falso
 01. El Programa Ibermedia otorgó a Venezuela en el año 2002 más dólares que en años anteriores para el financiamiento de 15 proyectos. (Verdadero)
 02. A sus 10 años, el CNAC logra la organización de trescientas muestras de cine. (Falso, doscientos sesenta y un (261) muestras de cine)
 03. La Reforma de Ley de Cinematografía Nacional crea el Fondo de Promoción y Financiamiento del Cine (FONPROCINE). (Verdadero)
 04. En el año 2004, el Gobierno le entrega en comodato al CONAC 4 hectáreas en Guarenas para la edificación de la Villa del Cine. (Verdadero)
 05. En el año 2004 inauguran la distribuidora Amazonia Films (Falso, en el año 2006 junto con la Villa del Cine)
 06. La Red Nacional Audiovisual de Salas Comunitarias estaba conformada por un total de 19 salas para el año 2006. (Verdadero)
 07. En el año 2005 se realiza en Mérida el primer Festival de Cine Venezolano, en honor al viejo Festival de Cine Nacional. (Verdadero).
 08. La película "Punto y Raya" es dirigida por Mariana Rondón. (Falso, dirigida por Elia Schneider)
 09. La película "Punto y Raya" se estrena en el 2004 y recibe 8 premios. (Verdadero)
 10. La película "Postales de Leningrado" es de Mariana Rondón del año 2008. (Falso, es del 2007)
 11. La película "Hermano" de Marcel Rasquin del 2010, gana 15 premios. (Verdadero)
 12. En el 2005 se estrenan 32 filmes en las salas de cine comerciales. (Falso, en el 2008)
 13. La película "Manuela Sáenz" es de Diego Rísquez en el año 2000. (Verdadero).

²²⁶ Delgado. *Base de datos del Cine venezolano*.

²²⁷ Delgado. *Base de datos del Cine venezolano*.

²²⁸ Sergio Bronstein. *El documental exige la verdad* (2013)

<http://carlosazpurua4fenlahistoria.blogspot.com/>. Treinta de septiembre de dos mil dieciséis.

14. La película "La Hora Cero" fue una de las películas más vistas con 930.771 espectadores. (Verdadero).
 15. La película "Secuestro Express" fue dirigida por Fina Torres. (Falso, de Jonathan Jakubowics).
 16. La película "La Hora Cero" tuvo más espectadores que "Secuestro Express" (Falso).
 17. La película "Papita, maní, tostón" es dirigida por Luis Carlos Hueck. (Verdadero)
 18. La película "Azul y no tan rosa" de Miguel Ferrari se produjo en el año 2013. (Falso, en el año 2012)
 19. La película "Er Conde Jones" de Benjamín Rausseo tuvo más espectadores que la película "Papita, maní, tostón" de Luis Carlos Hueck. (Falso)
 20. La película "La casa del fin de los tiempos" es una película dirigida por Alfredo Hidalgo. (Verdadero)
- Opciones
01. El Programa Ibermedia otorgó a Venezuela en el año 2002 911.000 dólares, en años anteriores otorgaban:
 - a) 120.000 dólares
 - b) **340.000 dólares**
 - c) 150.000 dólares
 - d) Ninguno de los anteriores
 02. En el año 2004, a 10 años de labores del **CNAC**, logró:
 - a) Financiar sesenta largometrajes y noventa y cinco cortometrajes
 - b) Financiar seis películas para televisión
 - c) Llevar películas a seiscientos treinta festivales
 - d) **Todas las anteriores**
 03. CNAC significa:
 - a) **Centro Nacional Autónomo de Cinematográfica**
 - b) Consejo Nacional de la Cultura
 - c) Consejo Nacional de Cine
 - d) Ninguna de las anteriores
 04. El Fondo de Promoción y Financiamiento del Cine (FONPROCINE) se alimenta de recursos:
 - a) Exclusivamente del Gobierno
 - b) Exclusivamente de entes privados
 - c) **Mixto, recursos públicos y privados**
 - d) Ninguna de las anteriores
 05. En la construcción de la Villa del Cine se calculó espacios para:
 - a) Depósitos de materiales de construcción
 - b) **Estudios de grabación, salas de edición, departamento creativo y depósitos de utilería.**
 - b) Salas de teatro y estudios de grabación
 - c) Ninguno de los anteriores
 06. La Red Nacional Audiovisual de Salas Comunitarias fue creada en el año:
 - a) 2001
 - b) 2005
 - c) **2006**
 - d) 2008
 07. ¿Cuál es el Festival de Cine que se retoma luego de 10 años de receso?
 - a) Festival de Cine Iberoamericano
 - b) **Festival de Cine Venezolano**
 - c) Festival de Cine Nacional
 - d) Ninguno de los anteriores

08. El primer Festival de Cine Nacional se realiza en:
- Mérida, 2005
 - Caracas, 2008
 - Margarita, 2008**
 - Ninguno de los anteriores
09. La película "Cyrano Fernández" ganó:
- 9 premios
 - 2 premios
 - 11 premios**
 - 21 premios
10. La mayor cantidad de films estrenados en salas de cine comerciales fue en el año:
- 2008**
 - 2005
 - 2003
 - Ninguno de los anteriores
11. La mayor cantidad de films estrenados en salas de cine comerciales hasta la fecha son:
- 20 films
 - 32 films**
 - 15 films
 - Ninguno de los anteriores
12. La película La "Hora Cero" es dirigida por:
- Diego Velasco**
 - Fina Torres
 - Román Chalbaud
 - Luis Alberto Lamata
13. La película La "Secuestro Express" tuvo:
- Más de 620.000 espectadores
 - 500.000 espectadores
 - 100.000 espectadores
 - Más de 930.000 espectadores**
14. Se puede afirmar lo siguiente acerca de esta década del 2010:
- Aumenta la producción cinematográfica y baja los espectadores.
 - Baja la producción cinematográfica y aumenta los espectadores.**
 - Baja la producción cinematográfica y los espectadores.
 - Aumenta la producción cinematográfica y los espectadores.
15. La película "El chico que miente" es dirigida por:
- Benjamín Rausseo
 - Miguel Ferrari
 - Marité Ugás**
 - Ninguna de las anteriores
16. La película "El rumor de las piedras" gana:
- El premio mayor en el Festival de Cine Latinoamericano de Sidney**
 - La Concha de Oro en el Festival de Cine de San Sebastián
 - El premio Goya por la Mejor Opera Prima
 - Ninguna de las anteriores
17. "La casa del fin de los tiempos" es una película de:
- Miguel Ferrari
 - Luis Carlos Hueck
 - Alfredo Hidalgo**
 - Ninguna de las anteriores

18. La película "Er Conde Jones" de Benjamín Rausseo, es del año:
 - a) 2013
 - b) 2014
 - c) 2011**
 - d) 2010
 19. La película "El Rumor de las piedras" es dirigida por:
 - a) Alejandro Bellame Palacios en el 2011**
 - b) Marité Ugás en el 2011
 - c) Alejandro Bellame Palacios en el 2012
 - d) Marité Ugás en el 2013
 20. La película "Azul y no tan rosa" de Miguel Ferrari, 2012 tuvo:
 - a) 1.916.490 espectadores
 - b) 699.230 espectadores
 - c) 624.426 espectadores**
 - d) Ninguno de los anteriores
- o Conocimiento
01. ¿Cuántos dólares otorgó a Venezuela el Programa Ibermedia para el financiamiento de proyectos cinematográficos?
Otorgó 911.000 dólares
 02. En el año 2004, a 10 años de fundado el CNAC ¿Cuántos premios logra?
Ciento cuarenta y cinco (145) premios o menciones
 03. ¿En qué año se aprueba la reforma de la Ley de Cinematografía Nacional?
En el año 2005
 04. ¿En qué año se inaugura la edificación de la Villa del Cine?
En el año 2006, dos años después de la asignación del terreno.
 05. ¿Cómo está conformada la Plataforma del Cine y Medios Audiovisuales del Ministerio del Poder Popular para la Cultura?
Por la Villa del Cine y la Distribuidora Amazonia Films.
 06. ¿Por qué fueron creciendo las salas de cine en el país?
Por la iniciativa de la Fundación Cinemateca Nacional de crear la Red Nacional Audiovisual de Salas Comunitarias.
 07. ¿Qué hace el Gobierno para promover la cultura cinematográfica en el país?
Realiza los Festivales de Cine en Venezuela
 08. ¿Dónde se realiza y en qué año el Festival de Cine Iberoamericano?
Se realiza en Caracas en el año 2003.
 09. ¿Quiénes son los actores protagónicos de la película "Punto y Raya"?
Roque Valero y Edgar Ramírez.
 10. ¿Cuántos premios recibe la película "Postales de Leningrado"?
Recibe 21 premios.
 11. ¿Quién dirige la película "Cyrano Fernández" y en qué año?
Alberto Arvelo, en el 2008.
 12. ¿En qué año se estrena la primera película digital en las salas de cine venezolano y cómo se llama?
En el año 2003 y se llama "Yotama se va volando"
 13. ¿Quiénes son los directores de la película "Yotama se va volando"?
Armando Roche y Rodolfo Espino
 14. ¿Cuáles fueron las películas más vistas de la década de los 2000?
"La Hora Cero" y "Secuestro Express".
 15. ¿Cómo se llama el director de la película "Secuestro Express"?
Jonathan Jakubowics.
 16. ¿Cuál es el record nacional que rompió la película "Papita, maní tostón"?
Ha sido la película con más espectadores de todos los tiempos en Venezuela

17. ¿Cuál ha sido la primera película venezolana que participa en el Festival Internacional de Cine de Berlín?
"El chico que miente"
18. ¿Quién es el director de la película "Azul y no tan Rosa"?
Miguel Ferrari
19. ¿Cuántos espectadores tuvo la película "Papita, maní, tostón"?
1.916.490 espectadores
20. ¿Qué película logra ganar el premio "La Concha de Oro" en el Festival de Cine de San Sebastián 2013?
La película "Pelo malo"

○ Definición

01. Exhibidores: son quienes rentan las copias de exhibición a los distribuidores.
02. Distribuidores: son los encargados de colocar o posicionar las películas en las salas de cine.
03. Productor: Es quien aporta (o gestiona la búsqueda) el dinero para la película.
04. Realizador: A veces sinónimo de director. Se le llama sobre todo cuando se ocupa sólo de la puesta en escena y del rodaje.
05. Plan de rodaje: Se llama a un documento gráfico, normalmente en forma de tablero, que indica todos los datos que deben estar disponibles para cada jornada de trabajo.
06. Voz en off: Es la voz de alguien que no está en escena.
07. Record de Taquilla: Son la películas con mayores recaudaciones
08. Organismo Autónomo: es un organismo público con un determinado grado de autonomía de gestión
09. Cineasta: Es aquella persona que se encarga de la dirección y realización de una película o del arte conocido como cine.
10. Director de cine: Responsable creativo del film. Es su función dirigir la puesta en escena a partir de un guión técnico.
11. Edición: Se llama así al montaje cuando se hace en vídeo o sistemas informáticos. En sentido amplio, editar es montar.
12. Comodato: Contrato por el cual se da o recibe prestada una cosa de las que pueden usarse sin destruirse, con la obligación de restituirla.
13. Sonido directo: Grabar los diálogos y sonidos al mismo tiempo que se realiza el rodaje.
14. Background: Fondo de un escenario o de un decorado.
15. Flashback: Forma narrativa que rompe la cronología del relato por intercalación de una escena que evoca aspectos del pasado
16. Digitalización: Expresa datos en forma digital.
17. Filmación: El rodaje de un film tanto en estudio como en exteriores.
18. Toma: Acción y efecto de fotografiar o filmar.
19. Flashforward: Salto hacia adelante en el tiempo que avanza aspectos de la narración.
20. Fase de producción: El momento en que empieza el rodaje.

○ Identificación de Imágenes

01. ¿De qué año es la película de este poster?
2000



229

02. Directora de cine venezolano
Mariana Rondón



230

03. ¿A qué película pertenece este cuadro?
Punto y Raya



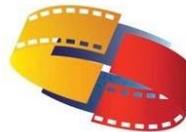
231

04. Directora de cine venezolano
Elia Schneider



232

05. ¿Cómo se llama esta institución?
Villa del cine



233

06. ¿A qué película pertenece este cuadro?
Yotama se va volando



234

07. Director de cine venezolano
Jonathan Jakubowicz



235

²²⁹ Delgado. *Base de datos del Cine venezolano*.

²³⁰ Mariana Rondón. (2016) https://es.wikipedia.org/wiki/Mariana_Rond%C3%B3n. Treinta de septiembre de dos mil dieciséis.

²³¹ Delgado. *Base de datos del Cine venezolano*.

²³² Elia Schneider. (2016) <https://www.filmin.es/directora/elia-schneider>. Treinta de septiembre de dos mil dieciséis.

²³³ *Villa del Cine celebrará su noveno aniversario*. (2015) <http://www.desdelaplaza.com/pop/villa-del-cine-celeb-rara-su-noveno-aniversario/>. Treinta de septiembre de dos mil dieciséis.

²³⁴ Delgado. *Base de datos del Cine venezolano*.

²³⁵ Jonathan Jakubowicz. (2016)

http://m.imdb.com/name/nm1189755/mediaindex?ref_=m_nm_mv_close. Treinta de septiembre de dos mil dieciséis.

08. ¿A qué película pertenece este cuadro?
La hora cero



236

09. ¿De qué año es la película de este poster?
2007



237

10. Director de cine venezolano
Luis Alberto Lamata



238

11. ¿A qué película pertenece este cuadro?
Postales de Leningrado



239

12. ¿De qué año es la película de este poster?
2008



240

13. ¿A qué película pertenece este cuadro?
Miranda regresa



241

14. Actriz venezolana
Prakriti Maduro



242

15. ¿A qué película pertenece este cuadro?
Hermano



243

²³⁶ Delgado. *Base de datos del Cine venezolano.*

²³⁷ Delgado. *Base de datos del Cine venezolano.*

²³⁸ Azú. (2013) http://fundearc.org/?page_id=4779. Treinta de septiembre de dos mil dieciséis.

²³⁹ Delgado. *Base de datos del Cine venezolano.*

²⁴⁰ Delgado. *Base de datos del Cine venezolano.*

²⁴¹ Delgado. *Base de datos del Cine venezolano.*

²⁴² Delgado. *Base de datos del Cine venezolano.*

²⁴³ Delgado. *Base de datos del Cine venezolano.*

16. Actor y director venezolano
Miguel Ferrari



244

17. ¿De qué año es la película de este poster?
2013



245

18. ¿A qué película pertenece este cuadro?
La distancia más larga



246

19. Director de cine venezolano
Lorenzo Vigas



247

20. ¿De qué año es la película de este poster?
2015



248

²⁴⁴ Premian a Miguel Ferrari como Mejor Director en el Long Beach QFilm Festival. (2014)
<http://atodomomento.com/premian-a-miguel-ferrari-como-mejor-director-en-el-long-beach-qfilm-festival/>. Treinta de septiembre de dos mil dieciséis.

²⁴⁵ Delgado. *Base de datos del Cine venezolano*.

²⁴⁶ Delgado. *Base de datos del Cine venezolano*.

²⁴⁷ Pedro Armocida. *Desde allà": abusi e abusati a Caracas*. (2015)

<http://www.ilgiornale.it/news/spettacoli/recensione-1169896.html>. Treinta de septiembre de dos mil dieciséis.

²⁴⁸ Delgado. *Base de datos del Cine venezolano*.

Recomendaciones

Para finalizar con este trabajo especial de grado se mostraran las recomendaciones obtenidas a lo largo del desarrollo del proyecto. Con el fin de que en un futuro se pueda dar continuidad a este proyecto y mostrar los beneficios obtenidos en el proceso de realización de la tesis.

Se pretende fomentar el estudio de la historia de la cinematografía venezolana como también para promover el uso de juego en el aula de clases para eso se recomienda el uso de esta propuesta en las materias pertinentes a la historia del cine venezolano dentro de la Escuela de Artes de la Universidad Central de Venezuela. Además se sugiere crear un grupo investigativo donde se ponga en práctica el juego en las aulas de la Escuela de Artes y así se compruebe su efectividad a través de experimentaciones.

Se espera que haya una mejora continua del proyecto por lo que se recomienda que futuros estudiantes interesados en el proyecto amplíen las preguntas en el juego de mesa, con datos del pasado y del presente para así conservar actualizado el juego. Con esto se podrá mantener en uso el juego de mesa educativo dentro de las materias de la Cátedra de Historia del Cine de la Escuela de Artes.

Se sugiere realizar una investigación a fondo explorando todas las causas por las cuales no existe una materia obligatoria sobre la historia del cine venezolano dentro del pensum de la Escuela de Artes de la Universidad Central de Venezuela. Por las debilidades encontradas en el pensum a lo largo de esta investigación.

El juego *Flashback* está orientado para ser una pequeña muestra de la historia del cine venezolano para que los estudiantes busquen aumentar sus

conocimientos a través de los contenidos de la materia y sus propias investigaciones. Por ello se recomienda ampliar la selección de textos en las materias historias de cine I, II y III, que incluyan como tema el cine venezolano y su historia. Al integrar diferentes textos referentes a la historia de la cinematografía venezolana se puede ampliar el conocimiento ya existente en los estudiantes de la Escuela de Artes de la Universidad Central de Venezuela.

En esta propuesta se mencionan diferentes películas venezolanas que incentiva a los estudiantes a conocerla. Se recomienda realizar un banco de imágenes y de películas venezolanas más reconocidas que estén disponibles en una página web y en la videoteca Margot Benacerraf de la Escuela de Artes. Esto permitirá la inclusión del estudio de estas películas no solo dentro de las materias de historia del cine sino también en las demás materias de la mención cinematografía de la Escuela de Artes y así los estudiantes tengan acceso directo a todos los materiales necesarios para el estudio del cine venezolano dentro y fuera del recinto universitario.

Por último se recomienda utilizar la herramienta de un juego didáctico en otras materias de la mención Artes Cinematográficas como en la materias Cultura y Medios Masivos, Historiografía del Cine, Introducción al Análisis Fílmico, Teorías del Análisis Cinematográfico, y Teorías Cinematográficas I,II y III. Estas materias teóricas admiten la inclusión de elementos no académicos dentro de las aulas de clases que permite aumentar el interés y la concentración por temas de difícil entendimiento para los estudiantes.

Fuentes Consultadas

¿Cómo enseñar la historia de manera divertida? (2015)

<http://www.gessmexico.com/es/article/%C2%BFc%C3%B3mo-ense%C3%B1ar-historia-de-forma-divertida>.

2014. *Estadísticas Periodo Referencial 1976 al 2014 Obras Cinematográficas Venezolanas Estrenada*. Centro Nacional Autónomo de Cinematografía. Caracas.

Abraham, Pablo. *2011: Balance de un cine venezolano variado*. (2012).

<http://www.elmundo.com.ve/noticias/estilo-de-vida/cine/2011--balance-de-un-cine-venezolano-variado.aspx>.

Acevedo, Daniel. *Lo económico, político, social Venezuela 1908 1935*. (2011)

<http://caracteristicasdevenezuela1908.blogspot.com/>.

Acosta, José Miguel y Marrosu, Ambretta. *Fundamentos para una investigación del cine venezolano*. Fundación Cinemateca Nacional. Caracas, Venezuela.

Acosta, José Miguel. 2003. *Entorno teórico-metodológico para historiar el cine venezolano*. Fondo Editorial Humanidades y Educación. Universidad Central de Venezuela. Caracas – Venezuela.

Aizencang, Noemí. 2005. *Jugar, aprender y enseñar*. Editorial Manantial. Buenos Aires, Argentina.

Aizpurua, Jon. *Aquiles Nazoa*. (2015) <http://www.enlamira.net/aquiles-nazoa-grandes-biografias-por-jon-aizpurua/>.

Algunos ejemplos de gamificación/ludificación aplicado a negocios y algunos aspectos éticos. 2013 <http://www.danielparente.net/es/2013/04/09/algunos-ejemplos-de-gamificacionludificacion-aplicado-a-negocios-y-algunos-aspecto-eticos/>.

Alonso. A. 2005. *Análisis económico de la revista Venezuela Cine, Venezuela (1960 – 1964)*. Tesis de licenciatura. Universidad Central de Venezuela. Caracas – Venezuela.

Alvarado, Morella. 2010. *La mirada latinoamericana en la Educomunicación I. Conceptos básicos para educadores venezolanos*. Trabajo de Ascenso. Universidad Central de Venezuela. Caracas – Venezuela.

Alvarado, Morella. 2013. *La escuela al son de los medios*. La relación Educación, Comunicación y Medios en el contexto venezolano de los años 30 y 40. Anuario ININCO / Investigaciones de la comunicación No 1, VOL. 25, Caracas.

Amábilis, Manuel <http://intranet.pogmacva.com/es/autores/20588>.

Arias, Fidias G. 2012. *El proyecto de investigación*. Caracas – Venezuela. Editorial Episteme.

Armando Reverón, el artista plástico venezolano de ayer y siempre. (2016) <http://www.buhola.com/5/2016/Armando-Reveron-el-artista-plastico-venezolano-de-ayer-y-siempre/57321c19ad5875913721f689>.

Armocida, Pedro. *Desde allà": abusi e abusati a Caracas.* (2015) <http://www.ilgiornale.it/news/spettacoli/recensione-1169896.html>.

Azú. (2013) http://fundearc.org/?page_id=4779.

Azuaga, Ricardo. 2012. *Los géneros invertidos: Pandemónium*. Fondo Editorial Humanidades y Educación. Universidad Central de Venezuela. Caracas – Venezuela.

Billo'S Happy Boys – 1937. (2013)
<https://venezuelaensonidos.wordpress.com/2013/07/21/billos-happy-boys-1937/>.

Billos happy boys – Taboga. (2010)
<https://www.youtube.com/watch?v=aiYjtyG9HcQ>.

Bravo, Carlos. *¿Qué es el edutainment?* 2014.
<http://www.marketingguerrilla.es/que-es-el-edutainment/>.

Brender, Jacobo. *Breve Historia del Cine Venezolano*.
<http://visor.com.ve/breve-historia-del-cine-venezolano-por-jacobo-brender-1977/>.

Bronstein, Sergio. *El documental exige la verdad* (2013)
<http://carlosazpurua4fenlahistoria.blogspot.com/>.

Bulgaris, Simon. *RIP Mauricio Walerstein.* (2016)
<http://westernboothill.blogspot.com/2016/07/rip-mauricio-walerstein.html>.

Capriles, María Cristina. *Una visión sociohistórica de 115 años de producción audiovisual venezolana.* (2016) <http://www.grancine.net/noticias-detalle.php?id=27#.V84d4IThC1t>.

Cerdán, Luis Lavilla. 2011. *La Memoria En El Proceso De Enseñanza/ Aprendizaje*. Pedagogía Magna. Venezuela.

Chalbaud cumple 84. (2015) <http://www.desdelaplaza.com/pop/chalbaud-cumple-84/>.

Chalbaud, Román. (2016)
http://vereda.ula.ve/wiki_artevenezolano/index.php/Chalbaud,_Rom%C3%A1n
 n.

Chaves, Carlos. *Los Géneros Cinematográficos*. (2012)
http://labutacadecine.blogspot.com/2012/04/los-generos-cinematograficos_07.html

Cine en Línea (2014) <http://www.cnac.gob.ve/boletines/index.php/inicio/listid-4/mailid-110-cine-en-linea-edicion-3?tmpl=component>.

Cinemateca Nacional de Venezuela. *Cronología del cine en Venezuela*. Cuadernos de la Cinemateca. Caracas.

CNAC. *Periodización*. (2016) <http://cnac.gob.ve/ocv/periodizacion>.

Colina Marín, Egly. *Luis Razetti*. (2015)
<http://eglycolinamarinprimera.blogspot.com/2015/09/luis-razetti.html>.

Colmenares, María Gabriela. 2012. *La incorporación del cine a las políticas culturales del Estado (Venezuela, 1958-1982)*. Fondo Editorial Humanidades y Educación. Universidad Central de Venezuela. Caracas – Venezuela.

Corporación Colombia Digital. *Edu-entretenimiento para la participación social*. 2013. <http://colombiadigital.net/actualidad/experiencias/item/4632-edu-entretenimiento-para-la-participaci%C3%B3n-social.html>.

Curiosidades del cine venezolano. (2014)
<https://bicentenariobu.wordpress.com/tag/cine-venezolano/>.

Dauna, lo que lleva el río. (2015)
http://www.grancine.net/pelicula.php?id=2025#.V_LumFThC1s.

Delgado, Carlos. 2016. *Base de datos del Cine venezolano*. Centro de Investigación de la Comunicación. UCAB, Caracas.

Deterding, Sebastian. *Gamification design for motivating*. 2012.
<https://dl.dropboxusercontent.com/u/220532/00%20Publications/p14-deterding.pdf>.

Diccionario Multimedia De Historia De Venezuela. 2007.
http://www.sovenor.org/recomienda/cd_historia.htm.

Edgar J. Anzola. <https://locutoresyemisorasve.blogspot.com/p/galeria.html>.

El Caudillismo. (2000)
<http://www.venezuelatuya.com/historia/caudillismo.htm>.

El Cine Venezolano incrementa espectadores en 2012. (2013).
<http://www.radioelhatillo.com/?p=15981>.

Elia Schneider. (2016) <https://www.filmin.es/directora/elia-schneider>.

Ferrer, Jesús. *Métodos de la Investigación*. (2010)
<http://metodologia02.blogspot.com/p/metodos-de-la-investigacion.html>

Frailán, Pedro. *Constitución de 1914*.
<http://www.diariodelosandes.com/index.php?r=site/noticiasecundaria&id=13414>.

Fuenmayor, Verónica. 2015. *Imágenes de la mujer y visiones de mundo en la telenovela Voltea pa' que te enamores*. Tesis de Magister. Universidad Central de Venezuela. Caracas – Venezuela.

Fundación Cinemateca Nacional. *Cronología del Cine Venezolano* (2007). <http://cronologiadelcinevenezolano.blogspot.com/2007/10/1990.html>.

Gaitán, Virginia. *Gamificación: el aprendizaje divertido*. 2013.
<http://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>.

García, Scarle. *Luto por Alfredo Roffé*. (2011)
<http://www.talcualdigital.com/Nota/63567/luto-por-alfredo-roffe>.

Gómez Salazar, Guadalupe. *Los inicios del cine*. (2009)
<http://www.duiops.net/cine/inicios-del-cine.html#Principio>.

Gómez, Ángel Ricardo. *El país habló con su cine*. (11 de marzo de 2012)
<http://www.eluniversal.com/que-hay/120311/el-pais-hablo-con-su-cine>.

González, Karem. *El Cine De Fina Torres Se Abre Espacio En Chacao*. (2016) <http://www.notiminuto.com/noticia/el-cine-de-fina-torres-haya-un-lugar-en-el-ccch/>.

Hernández, Gustavo. 2010. *Integración de los medios de comunicación en las escuelas básicas*. Trabajo de Ascenso. Universidad Central de Venezuela. Caracas – Venezuela.

Hernández, María Teresa. 2006. *Manual de trabajos de grado de especialización y maestría y tesis doctorales*. Caracas, Venezuela. FEDUPEL.

Historia Política Reciente. (2011)
<http://www.latinoamericalibre.org/venezuela/historia-politica-reciente-2/>.

Huizinga, Johan. 1987. *Homo Ludens*. Alianza Editorial S.A. Madrid, España.

Ibáñez de Lusinchi, Blanca. *El gobernante mítico de guantes blancos: Juan Vicente Gómez* (2011)
<http://blancaibanezdelusinchi.blogspot.com/2011/01/el-gobernante-mitico-de-guantes-blancos.html>.

Iglesias, Eulàlia. *'Desde allá', amores prohibidos en Venezuela.* (2016)
http://www.elconfidencial.com/cultura/cine/2016-06-24/estreno-desde-alla-pelicula-venezolana-homosexual-clases-sociales_1220506/.

Joaquín Cortés. (2011)
<http://rostroscinevenezolano.tumblr.com/post/6417553443/joqu%C3%ADn-cort%C3%A9s-fotograf%C3%ADa-vladimir-sersa>.

Jonathan Jakubowicz. (2016)
http://m.imdb.com/name/nm1189755/mediaindex?ref_=m_nm_mv_close.

Juegos con un propósito: Método para enseñar las pruebas de hipótesis para dos muestras. <https://www.minitab.com/es-mx/Published-Articles/Juegos-con-un-prop%C3%B3sito---M%C3%A9todo-para-ense%C3%B1ar-las-pruebas-de-hip%C3%B3tesis-para-dos-muestras/>.

La Democracia. (2011)
<http://www.venezuelatuya.com/historia/democracia.htm>.

La gloria del cine venezolano en el 2013. (2013)
<http://www.elimpulso.com/noticias/actualidad/entretenimiento/la-gloria-del-cine-venezolano-en-el-2013>.

La Transición a la Democracia. (2011)
<http://www.venezuelatuya.com/historia/transicion.htm>.

Laguna, Enyer. *Inicio del Cine en Venezuela.* (2015)
<http://teoriadelacomunicacionv1dy.blogspot.com/>.

López Rodríguez, Francesc. 2008. *El juego como estrategia didáctica.* Editorial GRAO. Barcelona, España.

Lossada, Juan Carlos. *2014 fue el mejor año del cine venezolano en toda su existencia.* (2015). <http://www.correodelorinoco.gob.ve/comunicacion-cultura/juan-carlos-lossada-2014-fue-mejor-ano-cine-venezolano-toda-su-existencia/>.

Mariana Rondón. (2016)
https://es.wikipedia.org/wiki/Mariana_Rond%C3%B3n.

Marrosu, Ambretta. 1988. *Periodización para una historia del cine venezolano*. Humanitas, portal temático en humanidades. Ciudad Universitaria UCV.

Marrosu, Ambretta. 1994. *Herramientas historiográficas para conocer el cine venezolano: una experiencia*. Humanitas, portal temático en humanidades. Ciudad Universitaria UCV.

Medina, J. y Fernández, A. 2006. *La historia de un cine bajo las estrellas en Caracas*. Tesis de licenciatura. Universidad Central de Venezuela. Caracas – Venezuela.

Mengo, Oneida. *Técnicas de investigación documental*. 2012. <https://es.scribd.com/doc/97744069/Clase-3-4-1-Tecnicas-Investigacion-Documental>

Miranda, Nancy. *Una visión sociohistórica de 115 años de producción audiovisual venezolana*. (2016) <http://www.escinetv.org.ve/una-vision-sociohistorica-de-115-anos>.

Morales, Frank. *Conozca 3 tipos de investigación: Descriptiva, Exploratoria y Explicativa* (2012) <http://www.creadess.org/index.php/informate/de-interes/temas-de-interes/17300-conozca-3-tipos-de-investigacion-descriptiva-exploratoria-y-explicativa>

Movimiento estudiantil de 1928. (2012) <https://historiadevzla.wordpress.com/2012/06/01/generacion28/>.

Ortegano. J. 2004. *Representación de la imagen del negro en el discurso del cine venezolano*. Tesis de licenciatura. Universidad Central de Venezuela. Caracas – Venezuela.

Peralta, Juan José. *La mujer venezolana obtuvo ciudadanía en 1947*. (2015) <http://archivo.globovision.com/la-mujer-venezolana-obtuvo-ciudadania-en-1947/>.

Pérez Porto, Julián. *Definición De Retrospectiva*. (2016) <http://definicion.de/retrospectiva/>

Pérez. T. 2007. *Contextualización y criterios fundamentales de la propuesta de Alberto Arvelo, El Cine Átomo*. Tesis de licenciatura. Universidad Central de Venezuela. Caracas – Venezuela.

Prats, Joaquín. 2001. *Enseñar historia: notas para una didáctica renovadora*. Junta de extremadura. España.

Premian a Miguel Ferrari como Mejor Director en el Long Beach QFilm Festival. (2014) <http://atodomomento.com/premian-a-miguel-ferrari-como-mejor-director-en-el-long-beach-qfilm-festival/>.

Presidentes de Venezuela. (2014) http://www.venezuelatuya.com/historia/presidentes_de_venezuela_1998_a_2014.htm.

Prinati, Carlos. *Carlos Hugo Christensen: filmografía de horror e suspense (1946-1949)*. (2010) <http://cine-monstro.blogspot.com/2010/02/carlos-hugo-christensen-filmografia-de.html>.

Protagonistas: Manuel Trujillo Durán (2010)
<https://entretodosdigital.blogspot.com/2010/02/protagonistas-manuel-trujillo-duran.html>.

Rinchen, Tenzin. *Assignment #1 Early Cinema*. (2015)
<https://filmnyc2015.wordpress.com/tag/early-cinema-2/>.

Rovira, Javier. *Cabrujas está vigente, en sus obras y discursos se lee e interpreta al país*. (2015) <http://www.primicias24.com/primicias-nacionales/javier-rovira-cabrujas-esta-vigente-en-sus-obras-y-discursos-se-lee-e-interpreta-al-pais/>.

Rumbo a sus dos años, SinCable.TV vuelve a renovarse. (2011)
<http://sincable.tv/noticias/?p=2248>.

Schuager, Miriam. Codemonkey, un juego para que los niños aprendan programación. 2014 <http://www.whatsnew.com/2014/08/03/codemonkey-un-juego-para-que-los-ninos-aprendan-programacion/>.

Solveig Hoogesteijn. (2016) <http://alchetron.com/Solveig-Hoogesteijn-622171-W>.

Sorlin, Pierre. 1985. *Sociología del Cine*. Fondo de cultura económica. México.

Sueiro, Yolanda. 2007. *Inicios de la exhibición cinematográfica en caracas (1896 – 1905)*. Fondo Editorial Humanidades y Educación. Universidad Central de Venezuela. Caracas – Venezuela.

Tassara, Mabel. *Las periodizaciones del cine.* (2003)
<http://revistafiguraciones.com.ar/numeroactual/articulo.php?ida=28&idn=1&arch=1>.

Top 10 Libros Recomendados. (2012)
<https://aikadia.wordpress.com/tag/trepadora/>.

Tufte, Thomas. *Eduentretenimiento en la comunicación para el vih/sida.*
 2012. <http://www.redalyc.org/pdf/268/26800102.pdf>.

Tuta Castro, Luis Francisco. *Historias del parche; un conjunto de historias más allá del comic.* 2012.
<http://fundacionhikariyami.blogspot.com/2012/03/historias-del-parche-un-conjunto-de.html>.

Valera, Jerika. *Manuel Piar "ejecutado por sus crímenes de lesa patria, conspiración y deserción"* (2014) <http://www.venelogia.com/archivos/7718/>.

Valero. M. 2002. *La exhibición cinematográfica en Caracas.* Tesis de licenciatura. Universidad Central de Venezuela. Caracas – Venezuela.

Verenzuela, Sonia. *Clemente Felipe De La Cerda Martín.* (2015)
<http://venezuelaehistoria.blogspot.com/2015/12/clemente-felipe-de-la-cerda-martin.html>.

Villa del Cine celebrará su noveno aniversario. (2015)
<http://www.desdelaplaza.com/pop/villa-del-cine-celeb-rara-su-noveno-aniversario/>.

Voces de Venezuela: Margot Benacerraf. (2013)
<https://generacionunonet.wordpress.com/>.