

▶ Guía para educadores

EL CINE COMO HERRAMIENTA DE ENSEÑANZA

SANFIC EDUCA

¿Cómo utilizar el material de Sanfic Educa en mi contexto educativo?

++++
++++
++++

PRESENTA: FUNDACIÓN CORPARTES



FINANCIA:



CO-FINANCIA:



PRODUCE:



storyboard
media



CÓMO ENSEÑAMOS CINE?

¿QUÉ BUSCAMOS?

Entregar orientaciones didácticas a distintas personas que cumplen el rol de educador.

PRINCIPALES CONSIDERACIONES

La observación

*

Es la principal herramienta de diálogo y ejecución de las distintas actividades.

Te invitamos a que consideres lo siguiente para poder transformar la enseñanza en una experiencia basada en el cine:

SOBRE LAS PELÍCULAS

Ten en cuenta los distintos géneros, directores y años de producción. Da igual la categoría cinematográfica que recuerdes, lo importante es que tengas presente los títulos que ayuden a dialogar con los niños, niñas, jóvenes y/o adultos.

¿QUÉ PELÍCULA DE SANFIC17 VISTE?

Aquí te ayudamos con algunos títulos:

PELÍCULA	VISTA
Ad astra	
El dragón y la música	
El inicio de Fabrizio	
El tranquilo oso Teddy	
El universo de Clarita	
Fiasco	
Historia de una chica	
La tela de araña	
Las cosas cambiaron	
Las niñas	
Los investigadores & El secreto del océano profundo	
Luna y el lobo	
Meanwhile	
Primero enero	
Selfie gato	
Un robot es un robot	

MÉTODOS QUE UTILIZAMOS

OBSERVACIÓN → DIÁLOGO CRÍTICO

Te invitamos a que conozcas algunos de los distintos roles de especialistas que participan en el rodaje de una película. Es por ello que puedes considerar dos categorías, producción y post-producción:

PRODUCCIÓN	POST-PRODUCCIÓN
Director/a	Animador digital
Asistente de dirección	Traductor
Guionista	Sonidista
Director de fotografía	Montadores
Diseñadores	Editores
Actrices y Actores	Encargados de difusión y Publicidad

DEBES CONOCER

Las funciones y los distintos roles de los especialistas de una película. Cada profesional es de vital importancia en la creación cinematográfica, pero es importante saber que toda decisión pasa por la evaluación del director, ya que es él quien decide los elementos que se quedan y aquellos que se rechazan de una obra cinematográfica.

Respecto al método de enseñanza del cine, puedes considerar las siguientes etapas:



QUÉ ENTENDEMOS POR CADA UNA



CONOCE

Para hablar de cine lo más importante es conocerlo y desde distintas ópticas, no sólo desde una crítica o análisis de un guion. Es por ello que esta aproximación te facilitará apropiarte de los conceptos del cine y sus definiciones básicas que son el pilar fundamental de la puesta en escena. Te invitamos a conocer distintos conceptos, roles, especialidades y definiciones del cine que podrás encontrar en el glosario presente en el documento.



OBSERVA

Luego de conocer los conceptos principales en los cuales se basan todas las actividades cinematográficas de SANFIC EDUCA, es bueno que puedas observar distintas películas (sin importar su año de producción o género), ya que es una fuente directa de diálogo y reflexión tener en cuenta nuestras películas favoritas o bien los cortometrajes y largometrajes del Festival. A partir de la observación de obras audiovisuales se basan todas las actividades de las fichas de artes y la bitácora.



RELACIONA

Te invitamos a establecer conexiones entre distintos aspectos, técnicos, personajes y recursos del cine en distintas películas y actividades. Es muy positivo considerar que todas las imágenes presentes en una película tienen una justificación y pasaron por un proceso creativo de muchas personas. Como educador es imprescindible considerar la relación de creador y espectador en las distintas actividades sugeridas. Bajo este contexto te invitamos a reflexionar la siguiente pregunta: ¿Por qué el director habrá utilizado determinados recursos para su producción?, es ahí donde se deben relacionar los conocimientos teóricos y prácticos del cine.



COMUNICA

La difusión de nuestra opinión también es válida y en esta etapa del proceso debes ser el principal mediador de preguntas y respuestas referidas al cine. Para ello ya debes conocer algunos recursos cinematográficos y algunas películas observadas. Para comunicar es imprescindible escuchar las apreciaciones que tienen las demás personas respecto a una obra cinematográfica. Recuerda que comunicar también puede ser considerado como una nueva forma de pensar el cine. De esta manera invitas a que niños, niñas y jóvenes puedan comprender de mejor forma el lenguaje cinematográfico y llegar a un nuevo nivel de desafíos en las actividades propuestas. Compartan sus opiniones y comuniquen lo mucho que les gustó o desagradó alguna película observada.

VÍNCULOS

En el siguiente recuadro podrás encontrar algunas unidades y objetivos de aprendizaje que se pueden abordar en la educación Formal:

▶ TRAMO #1 (3 a 6 años)

ASIGNATURA	NIVEL	UNIDAD	OBJETIVO
Artes Visuales	1º año	Unidad 2: Las emociones y la vida cotidiana	O-A1: Expresar y crear trabajos de arte a partir de la observación del: entorno natural: paisaje, animales y plantas; entorno cultural: vida cotidiana y familiar; entorno artístico: obras de arte local, chileno, latinoamericano y del resto del mundo.
Artes Visuales	3º año	Unidad 3: El entorno cultural	O-A 4: Describir sus observaciones de obras de arte y objetos, usando elementos del lenguaje visual y expresando lo que sienten y piensan O-A 5: Describir fortalezas y aspectos a mejorar en el trabajo de arte personal y de sus pares, usando criterios de uso de materiales, procedimientos técnicos y propósito expresivo.
Ciencias Naturales	1º año	Unidad 1: Hábitos saludables y uso de los sentidos	O-A 6: Identificar y describir la ubicación y la función de los sentidos proponiendo medidas para protegerlos y para prevenir situaciones de riesgo.
Ciencias Naturales	3º Año	Unidad 1: La luz y el sonido	O-A 9: Investigar experimentalmente y explicar algunas características de la luz; por ejemplo: viaja en línea recta, se refleja, puede ser separada en colores.

Lenguaje y Comunicación	1º Año	Unidad 1: Comenzando a leer y escribir	<p>O-A 13: Experimentar con la escritura para comunicar hechos, ideas y sentimientos, entre otros.</p> <p>O-A 18: Comprender textos orales (explicaciones, instrucciones, relatos, anécdotas, etc.) Para obtener información y desarrollar su curiosidad por el mundo: estableciendo conexiones con sus propias experiencias; visualizando lo que se describe en el texto; formulando preguntas para obtener información adicional y aclarar dudas; respondiendo preguntas abiertas; formulando una opinión sobre lo escuchado.</p>
Lenguaje y Comunicación	2º Año	Unidad 3: Fomentar la lectura y la escritura creativa	O-A 12: Escribir frecuentemente, para desarrollar la creatividad y expresar sus ideas, textos como poemas, diarios de vida, anécdotas, cartas, recados, etc.
Lenguaje y Comunicación	3º Año	Unidad 3: Continuar desarrollando habilidades de comprensión, escritura y comunicación oral	O-A 7: Desarrollar el gusto por la lectura, leyendo habitualmente diversos textos.
Artes Musicales	1º Año	Unidad 2: Desarrollar la imaginación sonora	O-A 2: Expresar sensaciones, emociones e ideas que les sugiere el sonido y la música escuchada, usando diversos medios expresivos (verbal, corporal, musical, visual).
Artes Musicales	3º Año	Unidad 2: La música en la vida diaria	O-A 2: Expresar, mostrando grados crecientes de elaboración, sensaciones, emociones e ideas que les sugiere la música escuchada usando diversos medios expresivos (verbal, corporal, musical, visual).

ASIGNATURA	NIVEL	UNIDAD	OBJETIVO
Artes Visuales	7º Año	Unidad 2: El lenguaje fotográfico	O-A 3: Crear trabajos visuales a partir de la imaginación, experimentando con medios digitales de expresión contemporáneos como fotografía y edición de imágenes.
Lenguaje y Comunicación	4º Año	Unidad 1: Desarrollar habilidades comunicativas y reforzar comprensión lectora	O-A 12: Escribir frecuentemente, para desarrollar la creatividad y expresar sus ideas, textos como poemas, diarios de vida, anécdotas, cartas, recados, etc.
Lenguaje y Comunicación	5º Año	Unidad 1: Desarrollar el gusto por la lectura y la escritura	O-A 9: Desarrollar el gusto por la lectura, leyendo habitualmente diversos textos.
Lenguaje y Comunicación		Unidad 3: Trabajo con novelas y textos audiovisuales para desarrollar la comprensión y habilidad de comparar	Relevante del texto leído y fundamentando sus comentarios con ejemplos. O-A 25: Apreiciar obras de teatro, películas o representaciones: discutiendo aspectos relevantes de la historia; describiendo a los personajes según su manera de hablar y de comportarse.
Lenguaje y Comunicación	7º Año	Unidad 7: Medios de comunicación	O-A 20: Comprender, comparar y evaluar textos orales y audiovisuales tales como exposiciones, discursos, documentales, noticias, reportajes, etc., considerando: Su postura personal frente a lo escuchado y argumentos que la sustenten. Los temas, conceptos o hechos principales. Una distinción entre los hechos y las opiniones expresadas. Diferentes puntos de vista expresados en los textos. Las relaciones que se establecen entre imágenes, texto y sonido. Relaciones entre lo escuchado y otras manifestaciones artísticas. Relaciones entre lo escuchado y los temas y obras estudiados durante el curso.

ASIGNATURA	NIVEL	UNIDAD	OBJETIVO
Artes Visuales	1º Año, E.M.	Unidad 4: Arte digital	<p>O-A 4: Realizar juicios críticos de manifestaciones visuales considerando las condiciones contextuales de su creador y utilizando criterios estéticos pertinentes.</p> <p>O-A 3: Crear proyectos visuales basados en imaginarios personales, investigando en medios contemporáneos como libros de artista y arte digital.</p>
Área C: Audio-visual	IIIº o IVº, E.M	<p>Unidad 2: Obras audiovisuales y su relación con el contexto</p> <p>Unidad 3: Creando obras multimediales a partir de imaginarios personales</p> <p>Unidad 4: Compartiendo experiencias con las artes</p>	<p>O-A 2: Crear obras y proyectos que respondan a necesidades de expresión y comunicación personales o grupales, basados en la investigación con soportes, materiales y procedimientos, y en referentes artísticos nacionales e internacionales.</p> <p>O-A 4: Analizar estéticamente obras visuales, audiovisuales y multimediales de diferentes épocas y procedencia, relacionando tratamiento de los lenguajes artísticos, elementos simbólicos y contextos.</p> <p>O-A 6: Evaluar críticamente procesos y resultados de obras y proyectos personales y de sus pares, considerando relaciones entre propósitos expresivos y/o comunicativos, aspectos estéticos y decisiones tomadas durante el proceso.</p> <p>O-A 1: Innovar al resolver desafíos y problemas de las artes visuales, audiovisuales y multimediales, considerando aspectos expresivos, estéticos y las evaluaciones críticas personal y de otros.</p>


TRAMO #3 (13-18 años)

Lenguaje y comunicación	8º Año	Unidad 5: La comedia	<p>O-A 5: Analizar los textos dramáticos leídos o vistos, para enriquecer su comprensión, considerando, cuando sea pertinente: --El conflicto y sus semejanzas con situaciones cotidianas. --Los personajes principales y cómo sus acciones y dichos conducen al desenlace o afectan a otros personajes. --Personajes tipo, símbolos y tópicos literarios. --Los prejuicios, estereotipos y creencias presentes en el relato y su conexión con el mundo actual. --Las características del género dramático. --La diferencia entre obra dramática y obra teatral. --Elementos en común con otros textos leídos en el año.</p>
Lengua y Literatura	1º Año, E.M	Unidad 4: Comunicación y sociedad (medios de comunicación)	<p>O-A 19: Comprender, comparar y evaluar textos orales y audiovisuales, tales como exposiciones, discursos, documentales, noticias, reportajes, etc., considerando: -Su postura personal frente a lo escuchado y argumentos que la sustentan. -Una ordenación de la información en términos de su relevancia. -El contexto en el que se enmarcan los textos. -El uso de estereotipos, clichés y generalizaciones. -Los hechos y las opiniones expresadas y su valor argumentativo. -Diferentes puntos de vista expresados en los textos. -La contribución de imágenes y sonido al significado del texto. -Las relaciones que se establecen entre imágenes, texto y sonido. -Relaciones entre lo escuchado y los temas y obras estudiados durante el curso.</p>

CONCEPTOS QUE DEBES CONOCER

- 1 Imagen en movimiento (Cine):** Surge de un conjunto de imágenes fijas que en su sucesión dan la ilusión de continuidad, debido a la capacidad del ojo humano de retenerlas en la retina. Estas imágenes cobran sentido en relación con las que les anteceden y les siguen.
Para que podamos ver el cine como una secuencia de imágenes ininterrumpidas el ojo humano mantiene la imagen en la retina durante una décima de segundo antes de desaparecer por completo. Este fenómeno visual se llama persistencia retiniana o de la visión y permite que percibamos la realidad de forma continua. Nuestro ojo observa con una cadencia de alrededor de 10 imágenes por segundo, mientras que el cine, aprovechando este efecto, se caracteriza por presentar 24 imágenes por segundo.
- 2 Sinestesia:** Es la forma en que el lenguaje cinematográfico permite exacerbar las sensaciones y sentidos como la audición, visual, gustativa, olfato y tacto, asociando cada uno de estos elementos que proceden de los sentidos físicos a sensaciones internas (como los sentimientos). La sinestesia permite sentir olores o sabores a través de los colores, sentir emociones a través de la audición o elementos visuales del lenguaje del cine, etc.
- 3 Emociones y Sentidos:** Las emociones son estados afectivos que experimentamos los seres humanos. Para el uso de las actividades de las fichas de arte es importante que los aprendices logren reconocer las emociones que transmiten ciertas imágenes y a su vez sus propias emociones. Por parte de los sentidos, comprenderemos que es la capacidad del ser humano de poder percibir estímulos externos, es por ello que los aprendices pueden experimentar una emoción a partir de lo que sienten, ya sea alegría, miedo, tristeza, ira, etc.
- 4 El color en el cine:** Para componer una imagen de manera armónica, es principal el uso del color. Para ello el cine, la pintura y distintas disciplinas deben recurrir a los principios de la teoría del color para lograr cautivar a una audiencia o espectador. De esta manera, comprenderemos que los colores primarios están compuestos por el azul, rojo y amarillo, ya que a partir de ellos podemos descubrir un sinnúmero de nuevos colores para distintos usos. El color responde a un conjunto de principios que al relacionarlos de manera armónica funcionan en el uso de una escena cinematográfica, fotografía, pintura o grabado.

CONCEPTOS QUE DEBES CONOCER

- 5 Fotograma:** El fotograma corresponde a una imagen fija dentro de una secuencia de éstas. En el siglo XX se utilizaba el celuloide y la película revelada para poder crear un movimiento en algún personaje o una escena, es por ello que dentro de esta película se pueden observar fotogramas como verdaderas fotografías congeladas de alguna escena cinematográfica o de video. Hoy por hoy podemos descubrir fotogramas digitales que se utilizan en distintos dispositivos tecnológicos.
- 6 El visor:** Es un dispositivo que muchas cámaras cuentan con ello, pues es esencial para poder componer en una imagen. En el visor podemos observar con nuestro ojo el campo de elementos que estarán dentro de una fotografía o grabación.
- 7 El Stop Motion:** Es una técnica cinematográfica que permite la recreación de movimientos a partir de la secuencia de fotografías. En el siglo XX era el principal recurso para poder otorgar animación y movimiento a objetos inanimados. Hoy en día el stop motion lo podemos disfrutar gracias a la utilización de fotografías que funcionan como fotogramas dentro de distintas aplicaciones y softwares que nos ayudan a ordenar una frecuencia de imágenes para generar movimientos.
- 8 Tiros de cámara:** Los movimientos de cámara son un recurso cinematográfico y se pueden dividir en tres grandes categorías:



CONCEPTOS QUE DEBES CONOCER

Movimiento en trípode: Tipo de movimiento que se realiza con la cámara sobre el trípode y se mueve en su propio eje.

EJEMPLOS:

Tilt Up: La cámara se mueve hacia arriba

Tilt Down: La cámara se mueve hacia abajo

Paneo: La cámara se mueve de izquierda a derecha

Movimiento físico: Son los movimientos en los que la cámara se desplaza, bien sea adelante o hacia atrás, hacia arriba o abajo, o de forma lateral.

Travelling o Dolly: Consiste en desplazar la cámara variando la posición de su eje. La cámara se mueve físicamente en cualquier dirección, pero no sobre un trípode, sino desplazándose. Es como si nosotros nos acercamos o nos alejamos de lo que estamos fotografiando, moviéndonos del punto donde estamos.

Movimiento óptico: Son los movimientos en los que nos acercamos o alejamos moviendo solo el lente de la cámara. El más conocido es el Zoom.



A continuación, presentamos una sugerencia metodológica para poder abordar los distintos tramos de actividades en SANFIC 17. Para ello te invitamos a observar las tablas que se presentan a continuación:

▶ TRAMO #1 (3 a 6 años)

¿QUÉ DESARROLLO?	¿CÓMO LO DESARROLLO?	¿PARA QUÉ LO DESARROLLO?	¿POR QUÉ LO DESARROLLO?
Los sentidos.	Cada uno de los aprendices piensa en alguna película o cortometraje. Se les invita a socializar el sentido que se les activa al momento de recordar dicha escena. Como por ejemplo alguna escena donde aparezca algún tipo de comida y que se active el sentido del gusto. Para ello el aprendiz podrá colorear el tipo de sentido que mejor se relacione con dicha escena.	Para explorar otra óptica de las escenas del cine. Acostumbramos a observar y solo tener activo nuestro sentido de la visión, pero también es necesario pensar en el resto de los sentidos cuando recordamos distintas escenas.	Porque es un ejercicio de reconocimiento del cuerpo y la imagen. Los aprendices pueden relacionar lo que ocurre con nuestro cuerpo cuando observamos distintas imágenes.
Exploremos	Se invita al aprendiz a observar cada una de las imágenes que están presentes en la actividad de la ficha. Luego de ello dialogar del significado de los colores, en especial los colores primarios. Pensar en interrogantes como: ¿Qué te transmite el rojo, el azul o el amarillo?. A partir de ello se puede colorear cada uno de los fotogramas pensando en la emoción que transmite la imagen con algún color a elección.	Para que el aprendiz logre relacionar los colores y las emociones en distintas escenas animadas.	Porque los aprendices suelen acostumbrar a ver muchas imágenes, pero no observar a detalle cada uno de los colores que están presentes. Más aún cuando el ejercicio invita en pensar el significado de los colores en distintas escenas.



<p>La sinestesia</p>	<p>Se invita a los aprendices a observar las imágenes sugeridas en la ficha de arte. El propósito es dialogar de las emociones que te logran transmitir dichas imágenes antes de escribirlas. Pues, en las imágenes podemos descubrir que hay distintas películas sugeridas que quizás ellos conocen. Se debe aprovechar esa conexión afectiva que puede tener el aprendiz con las imágenes que se están observando.</p>	<p>Para que exista un ejercicio de reconocimiento de nuestras emociones. No sólo los seres humanos sentimos, sino que también los distintos personajes que están representados en historias, guiones y películas, que incluso tienen como a protagonistas animales.</p>	<p>Porque existe una variedad de emociones escondidas en las imágenes sugeridas en la ficha de arte. Los aprendices pueden relacionarse muy bien con las escenas que se observan.</p>
<p>Escribamos sensaciones</p>	<p>Se invita a los aprendices a observar las imágenes sugeridas en la ficha de arte. El propósito es dialogar de las emociones que te logran transmitir dichas imágenes antes de escribirlas. Pues, en las imágenes podemos descubrir que hay distintas películas sugeridas que quizás ellos conocen. Se debe aprovechar esa conexión afectiva que puede tener el aprendiz con las imágenes que se están observando.</p>	<p>Para que exista un ejercicio de reconocimiento de nuestras emociones. No sólo los seres humanos sentimos, sino que también los distintos personajes que están representados en historias, guiones y películas, que incluso tienen como a protagonistas animales.</p>	<p>Porque existe una variedad de emociones escondidas en las imágenes sugeridas en la ficha de arte. Los aprendices pueden relacionarse muy bien con las escenas que se observan.</p>
<p>Observación y color</p>	<p>Se invita al aprendiz a pensar en alguna escena de alguna película. Es importante poder dialogar de los colores que están presentes en dichas escenas (escenografía, vestuario o paisajes). Luego de ello el desafío es lograr relacionar los colores primarios con alguna escena que ellos recuerden de alguna película en particular. Como por ejemplo: Color azul (escena de Rose y Jack en el Titanic).</p>	<p>Para generar una relación entre el color y una escena y a su vez comprender que el uso del color no sólo existe en una pintura, sino que también en distintas imágenes como el cine.</p>	<p>Porque es un método de análisis que invita a los aprendices observar a detalle de lo que ocurre en alguna escena con sus descripciones y colores.</p>



▶ TRAMO #2 (7 a 12 años)

¿QUÉ DESARROLLO?	¿CÓMO LO DESARROLLO?	¿PARA QUÉ LO DESARROLLO?	¿POR QUÉ LO DESARROLLO?
La sinestesia	Se invita a los aprendices a observar las imágenes sugeridas en la ficha de arte. El propósito es dialogar de las emociones que te logran transmitir dichas imágenes antes de escribirlas. Pues, en las imágenes podemos descubrir que hay distintas películas sugeridas que quizás ellos conocen. Se debe aprovechar esa conexión afectiva que puede tener el aprendiz con las imágenes que se están observando.	Para que exista un ejercicio de reconocimiento de nuestras emociones. No sólo los seres humanos sentimos, sino que también los distintos personajes que están representados en historias, guiones y películas, que incluso tienen como a protagonistas animales.	Porque existe una variedad de emociones escondidas en las imágenes sugeridas en la ficha de arte. Los aprendices pueden relacionarse muy bien con las escenas que se observan.
Observación y color	Se invita al aprendiz a pensar en alguna escena de alguna película. Es importante poder dialogar de los colores que están presentes en dichas escenas (escenografía, vestuario o paisajes). Luego de ello el desafío es lograr relacionar los colores primarios con alguna escena que ellos recuerden de alguna película en particular. Como por ejemplo: Color azul (escena de Rose y Jack en el Titanic).	Para generar una relación entre el color y una escena y a su vez comprender que el uso del color no sólo existe en una pintura, sino que también en distintas imágenes como el cine.	Porque es un método de análisis que invita a los aprendices observar a detalle de lo que ocurre en alguna escena con sus descripciones y colores.

▶ TRAMO #2 (7 a 12 años)

¿QUÉ DESARROLLO?	¿CÓMO LO DESARROLLO?	¿PARA QUÉ LO DESARROLLO?	¿POR QUÉ LO DESARROLLO?
Descubre	Se debe observar las imágenes en el material educativo, otorgándole un valor simbólico a cada una (según lo que crea cada aprendiz) ligando las imágenes a un género cinematográfico en particular.	Para identificar el valor del género dentro del cine y cómo una imagen logra transmitir emociones y posicionarla dentro de una estructura y discurso artístico particular.	Porque los géneros cinematográficos son fundamentales en el desarrollo artístico y la comprensión del cine.
Crea	En este ejercicio es importante poder tener seleccionado al menos tres conceptos. Para ello se pueden unir con una línea un concepto de la categoría emoción, objeto y género con el propósito de elaborar una historia a partir de ellos. Considerando este método azaroso de una temática para abordar, se invita al aprendiz a dibujar un story board. El cual es un registro gráfico que se realiza como proyecto previo a una grabación.	Para aplicar la historia de una manera gráfica y lograr comunicar una idea con dibujos, sin la necesidad de utilizar tantas palabras o diálogo textual.	Porque el Story board es uno de los recursos cinematográficos que sigue vigente en nuestro siglo XXI y nos ayuda a discriminar distintos tipos de planos, tiros de cámaras, escenografías, personajes y ángulos de cámara. En simples palabras es un juicio de valor que emite el director respecto al proyecto, por tanto, es necesario en cualquier rodaje de película, cortometraje, nanometraje, documental o video clip.

▶ TRAMO #2 (7 a 12 años)

<p>Imagina</p>	<p>En primera instancia se invita a dialogar respecto a lo que ocurre en los distintos fotogramas y poder relacionar cada una de las imágenes con una historia según su orden numérico. Luego de ello el desafío es re-ordenar la secuencia numérica y contar la historia completamente distinta.</p>	<p>Para estimular la creatividad en la elaboración de guiones y poder tener la capacidad de reinventar historias a partir de lo que observamos.</p>	<p>Porque acostumbramos a criticar el cine desde la perspectiva que narra el director o el guion. En esta oportunidad se entregan las herramientas para que el aprendiz pueda contar la historia desde otra mirada.</p>
<p>Dibujo de nuestro entorno</p>	<p>Con el uso del visor, se invita a realizar el ejercicio de observar el entorno. A partir de la selección de una imagen se sugiere llevarlo a una representación en dibujo. Para ello, se puede dialogar de los afiches cinematográficos o de los principales fotogramas que componen una película para llevar a cabo una representación en dibujo de lo que podría ser la propia película del aprendiz. Se puede administrar también un juego de roles, donde el aprendiz sea el director de cine, donde debe buscar el mejor lugar donde grabar su película con sus escenas correspondientes.</p>	<p>Para comprender que el visor es una extensión de nuestro ojo y cuando nos concentramos en una pequeña "ventana" de cartón la composición de una imagen resulta más interesante que con nuestra propia mirada.</p>	<p>Porque el ejercicio del dibujo ayuda a recrear escenas desde la mirada gráfica. A demás, los aprendices del tramo 2 tienen más motricidad para explicar una escena a partir de un dibujo.</p>
<p>Comenta</p>	<p>Se invita a la persona a reflexionar en torno al trabajo de las actividades cinematográficas. Para ello se dialoga en torno a la pregunta ¿Qué has aprendido de cine? De este modo, el aprendiz puede seleccionar un género cinematográfico imaginando la dirección de una película. Finalmente se puede dialogar respecto a la elección realizada.</p>	<p>Para profundizar en la reflexión del cine, ya sea por el guion, personajes, encuadres, bandas sonoras, etc.</p>	<p>Porque es un ejercicio de metacognición que favorece a la evaluación de las actividades.</p>

▶ TRAMO #2 (7 a 12 años)

<p>Establece conexiones</p>	<p>Se invita a las personas a establecer relaciones directas entre las imágenes y las definiciones. Estas no están en un orden específico. Se sugiere introducir a los estudiantes en el tema para que puedan responder la actividad.</p>	<p>Para que puedan conocer algunos movimientos de cámara que son trascendentales en el desarrollo de una pieza audiovisual.</p>	<p>Es un ejercicio directo de metacognición que permitirá a las personas graficar las definiciones expuestas de forma sencilla.</p>
<p>Animación tipo CUT OUT</p>	<p>Para la elaboración de animación tipo cut out se sugiere leer el cuadro de síntesis que explica el paso a paso. Para que la experiencia se complemente aún más se invita a revisar el siguiente video de youtube:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=Ih4RrMGfkLU&ab_channel=pabloplastica</p>	<p>Para relacionar la técnica del stop motion con distintos tipos de animación. Los personajes no sólo pueden ser de plastilina u objetos cotidianos, sino que también de papeles de colores o revistas.</p>	<p>Porque es una técnica rápida de elaborar y además tiene vínculo con las nuevas tecnologías como las aplicaciones de celular, tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Stop motion studio -I movie -Flip a clip
<p>Crea</p>	<p>Utilizando el personaje anterior y una vez realizado el ejercicio de "cut out", deberán proveer de atmósfera a su personaje. Para generar este efecto, los estudiantes deberán observar su personaje y decidir qué imagen, color, acciones, etc. permitirán generar la tan deseada atmósfera. Luego de ello, deberán repetir el ejercicio del "cut out" pero añadiendo música o sonidos que complementen el fondo, para así generar el efecto de la atmósfera.</p>	<p>Para comprender el concepto de atmósfera dentro del lenguaje cinematográfico por medio de un ejercicio práctico.</p>	<p>Porque es una técnica rápida de simular la atmósfera que nos provee el cine y además tiene vínculo con las nuevas tecnologías como las aplicaciones de celular.</p>

▶ TRAMO #3 (13-18 años)

¿QUÉ DESARROLLO?	¿CÓMO LO DESARROLLO?	¿PARA QUÉ LO DESARROLLO?	¿POR QUÉ LO DESARROLLO?
Identifica	Las personas deberán seleccionar aquellos conceptos que creen son parte del proceso creativo de los directores y su discurso artístico. Además de identificar deberán pensar si existe otro que ellos crean relevante dentro del proceso.	Para identificar cuáles son los elementos que componen el punto de vista del director.	Para graficar aquellos elementos fundamentales del lenguaje cinematográficos, tanto técnicos como de desarrollo artístico.
Interpreta	Las personas deberán escoger una de las películas vistas en festival para luego interpretarlas y enfrentar opiniones con algún amigo/compañero o familiar.	Para comprender que los puntos de vista del espectador pueden ser diversos, válidos y por sobre todo, un complemento para el discurso artístico del director.	Porque el cine puede ser un universo de opiniones, las cuales todas son válidas y un aporte para el desarrollo del pensamiento crítico.
Opina	Se invita al aprendiz a observar la imagen expuesta de la película "Amélie", con el propósito de descubrir el principio de los colores análogos presentes en la imagen (rojo y verde). Posterior a ello se sugiere dialogar respecto al género cinematográfico e interrogar ¿cómo te imaginas una película de comedia dirigida por ti?. En esta acción el/la joven marcó con una "X" en los espacios correspondientes la elección a tres categorías de personajes según su oficio, emoción y característica. Para finalizar el ejercicio se invita a la reflexión preguntando la justificación de su elección y el resultado del personaje elaborado.	Para abrir debate respecto a las creencias, ejecuciones y percepciones del cine. Es de interés generar distintas opiniones en el aprendiz. A su vez, para comprender el cine desde una mirada del género cinematográfico y el desafío de imaginar a través de la comedia	Porque el cine no es solo observar como espectador, sino que también criticarlo desde una opinión personal.

▶ TRAMO #3 (13-18 años)

<p>Establece conexiones</p>	<p>Las personas deberán seleccionar tres características que busca un director o directora para crear un personaje, cuyo género se centre en la comedia.</p>	<p>Para comprender que el guion no solo compone el género, sino que también los personajes son relevantes para el desarrollo del lenguaje cinematográfico y el discurso del director.</p>	<p>Porque los géneros cinematográficos están compuestos por diferentes elementos del lenguaje del cine. Uno de ellos (entre muchos) son los personajes.</p>
<p>Crea</p>	<p>Utilizando el perfil del personaje anterior, las personas deberán crear una historia/guion (sin cambiar ninguna característica del personaje) relacionada a un género distinto.</p>	<p>Para comprender que el uso de los lenguajes cinematográficos puede ser diverso y que el punto de vista del director puede enfrentarse al punto de vista del espectador, según como se plantee la producción audiovisual.</p>	<p>Porque los géneros cinematográficos -principalmente los contemporáneos- no se rigen por una línea o género establecido; esta forma de producir cine es una forma de generar una mayor reflexión en el espectador.</p>
<p>Punto de vista personal</p>	<p>Las personas deberán observar las tres imágenes (correspondientes a 3 películas del festival) para identificar qué quiso transmitir el director/a de cada una de ellas.</p>	<p>Para aplicar lo trabajado a lo largo de todo el material. Deberán identificar colores, formas, gestos, atmósfera etc. para darle una lectura a cada una de ellas.</p>	<p>Porque el cine está compuesto por la fotografía y el uso de este recurso permite al director otorgar una línea artística y transmitir su discurso creativo.</p>