

 **GUÍA PARA EDUCADORES**

SANTIAGO FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINE,
EDICIÓN 19 — 2023



SANFICEDUCA

FINANCIA



PRODUCE



COLABORAN



AP21



ÍNDICE

• SANFIC 19	3	▶
• SANFIC EDUCA	3	▶
• EXPLORANDO LA MIRADA CINEMATOGRÁFICA: CÓMO EL CINE NOS ABRE AL MUNDO Y A NUESTRO PROPIO SER.....	4	▶
• ¿QUÉ BUSCAMOS?	5	▶
• ¿CÓMO ESTÁ ESTRUCTURADA ESTA GUÍA?	5	▶
• ¿CÓMO LO HACEMOS? METODOLOGÍA SANFIC EDUCA	8	▶
• RUTA DIDÁCTICA CON EJEMPLOS Y RECURSOS POR EJE/TRAMO	11	▶
• GLOSARIO CINEMATOGRÁFICO POR EJE/TRAMO	16	▶



▶ SANFIC19

Santiago Festival Internacional de Cine (SANFIC) es una plataforma cinematográfica, cultural, artística, industrial y educativa –organizada por Fundación CorpArtes y presentada por Storyboard Media–, considerada como uno de los certámenes de cine más importantes de Latinoamérica.

Desde su creación en 2005, SANFIC ha ofrecido lo mejor del cine nacional e internacional, transformándose en un referente para la industria cinematográfica local.

▶ SANFIC EDUCA

Además del gran prestigio internacional, la relevancia de SANFIC en el territorio nacional se manifiesta en distintos ámbitos, desde una perspectiva social y educativa.

A través de su sección SANFIC Educa, el festival busca ser una plataforma que pueda potenciar la educación artística de los niños, niñas y jóvenes, fomentando el acceso a contenido audiovisual de calidad.

El objetivo de SANFIC Educa es promover la participación y formar a un público infantil y juvenil en el lenguaje artístico audiovisual, mediante diversas actividades educativas y de mediación realizadas en el marco del festival. Este plan de formación permitirá que niños, niñas y jóvenes puedan conocer y disfrutar del cine y el mundo de las imágenes de una manera integral.

❖ EXPLORANDO LA MIRADA CINEMATOGRÁFICA: CÓMO EL CINE NOS ABRE AL MUNDO Y A NUESTRO PROPIO SER



“Si la estética promueve la sensibilidad y la capacidad de conectar cosas muy alejadas entre sí y si el aprendizaje tiene lugar a través de nuevas conexiones entre elementos muy diferentes, la estética puede considerarse como un importante activador del aprendizaje...”

pág 62 Arte y creatividad en Reggio Emilia.

En el cine, se entrelazan en pocos minutos ideas, emociones, narrativas y estéticas que quedan a disposición del espectador para establecer conexiones. El cine tiene el poder de despertar la curiosidad para construir nuevas ideas, ya que actúa como un catalizador de sensaciones, evocaciones, recuerdos y reflexiones. Al ver una película, nuestra mente explora nuevas perspectivas y horizontes creativos, asociando y estableciendo conexiones. El cine, en su magia visual y narrativa, nos invita a sumergirnos en un mundo de posibilidades, donde las historias se entrelazan con nuestras propias experiencias y pensamientos, **enriqueciendo así nuestra comprensión del mundo y de nosotros mismos y desarrollando una visión más crítica, empática y reflexiva sobre el propio entorno.**

Se transforma entonces, en una poderosa herramienta no sólo artística, sino también educativa, porque ofrece a los participantes la oportunidad de comprender el lenguaje audiovisual y de comunicarse de manera efectiva en una era cada vez más visual.

Además, el cine fomenta habilidades críticas y de pensamiento creativo. Al analizar y reflexionar sobre las películas, los participantes pueden desarrollar su capacidad para evaluar y cuestionar de manera crítica las ideas presentadas, así como para formular opiniones fundamentadas; junto con incorporar nuevos lenguajes expresivos que permiten representar ideas, perspectivas y miradas que se tienen sobre la realidad.

En definitiva, el cine nos brinda herramientas valiosas para enfrentar los desafíos del siglo XXI, promoviendo no sólo nuevos modos de comunicarnos, potenciar la creatividad y el pensamiento crítico, sino también de colaborar a través de nuevos lenguajes que permiten ejercer el derecho de una ciudadanía activa y consciente.

¿QUÉ BUSCAMOS?

Proporcionar recursos formativos para educadores que permita integrar el cine en sus espacios educativos.

¿CÓMO ESTÁ ESTRUCTURADA ESTA GUÍA?

La guía se divide en tres tramos etarios, a los cuales se les asignan tres ejes temáticos en función de la profundidad con la que se aborda la mirada cinematográfica. Cada uno de estos ejes educativos busca adaptarse a las características y habilidades propias de cada grupo de participantes.

Los ejes educativos relacionados con el cine no se limitan exclusivamente a un público juvenil o infantil, sino que pueden adaptarse a una amplia variedad de audiencias y contextos.

EJE: CINE Y EMOCIONES (Tramo de 4 a 8 años)

Enfoque:

Introducir a niños y niñas en el mundo del cine y explorar cómo las películas pueden evocar emociones.

En este tramo lo central está en el conocimiento interno sobre lo que sentimos y pensamos y la forma en la que este permite ponernos en relación con nuestro entorno, generando nuevas conexiones, así como respuestas diferentes a situaciones cotidianas.

Trabajar colaborativamente, discriminar información relevante para lo que se quiere comunicar, elaborar respuestas creativas incorporando nuevos elementos; son herramientas que potencian la introspección y permiten construir y comunicar nuevas propuestas que visibilizan la individualidad, pero al mismo tiempo enriquecen la diversidad.

Objetivos:

1. Identificar y expresar diferentes emociones a través de la observación de películas.
2. Fomentar la empatía hacia los personajes y sus sentimientos.
3. Promover la reflexión sobre la forma en la que las películas pueden influir en nuestras propias emociones.
4. Estimular la creatividad mediante la creación de historias y representaciones emocionales a través del juego.

EJE: LENGUAJES Y TÉCNICAS CINEMATOGRÁFICAS (Tramo de 9 a 12 años)

Enfoque:

Familiarizar a los preadolescentes con los elementos técnicos y narrativos del cine, así como con su lenguaje específico.

En este tramo se busca potenciar las posibilidades expresivas de cada persona que se aproxime a los lenguajes del cine, al mismo tiempo que se les da la oportunidad de ser parte de procesos creativos colaborativos que buscan plasmar una idea en un proyecto específico; Ambos objetivos contribuyen a la comunicación de una determinada visión del entorno, aplicando aprendizajes que van más allá de lo disciplinar y generando nuevas conexiones e ideas.

Objetivos:

1. Comprender los conceptos básicos del lenguaje cinematográfico, como el encuadre, el montaje y el uso del sonido.
2. Analizar películas desde una perspectiva narrativa y visual, identificando la estructura de la historia y los recursos utilizados.
3. Explorar la relación entre la música y la cinematografía, reconociendo cómo la banda sonora puede influir en la experiencia emocional.
4. Promover la creación de proyectos cinematográficos simples, como cortometrajes o animaciones stop-motion, utilizando técnicas básicas de edición y filmación.





EJE: ESTÉTICA Y PUNTO DE VISTA (Tramo de 13 a 18 años (pensamiento abstracto))

Enfoque:

Profundizar en el análisis y la apreciación del cine como arte, centrándose en la estética visual y el punto de vista del director.

En este tramo, buscamos desarrollar habilidades que permitan comunicar puntos de vista, opiniones o perspectivas sobre un determinado tema, adecuándose a diferentes audiencias.

Además, buscamos fomentar la capacidad de evaluar críticamente argumentos y realizar conexiones, ambas habilidades aplicables a situaciones de la vida real que a su vez pueden potenciar la colaboración, el intercambio de ideas y el desarrollo de habilidades interpersonales.

Apuntar a la estética y el punto de vista, permiten desplegar posibilidades de situarse y pensar como ciudadanos del mundo, apropiarse de aprendizajes que sean aplicables a la vida, buscando soluciones creativas.

Objetivos:

1. Explorar diferentes géneros cinematográficos y estilos visuales, examinando cómo influyen en la experiencia y la interpretación de las películas.
2. Analizar el trabajo de directores destacados y reconocer su estilo autoral y su influencia en el cine.
3. Examinar cómo el punto de vista del director y los recursos estilísticos pueden transmitir significados más profundos y generar reflexiones sobre temas sociales, culturales o filosóficos.
4. Fomentar la crítica cinematográfica y la expresión personal de opiniones fundamentadas sobre películas y su impacto en la sociedad.

¿CÓMO LO HACEMOS?

ROL DEL EDUCADOR Y PREGUNTAS QUE SE HACE EL PARTICIPANTE

Para diseñar una experiencia de aprendizaje enriquecedora, es fundamental escuchar activamente a las y los participantes, otorgándoles la oportunidad de expresar sus ideas, dudas y emociones. Además, es necesario crear espacios seguros que permitan y valoren el error como parte del aprendizaje. Un espacio seguro permite establecer conexiones significativas y desarrollar la creatividad. A lo largo del proceso, es importante acompañar a los participantes en la reflexión sobre lo aprendido, promoviendo el pensamiento crítico y la autoevaluación. De esta forma los aprendizajes se van consolidando en el tiempo. Es esencial tener siempre presente que el protagonista de este proceso es o la participante, reconociendo su potencial y valorando su participación activa (ver infografía Metodología SANFIC).

METODOLOGÍA SANFIC

Nuestra metodología se basa en las metodologías activas, las cuales sitúan a los participantes como protagonistas de su propio aprendizaje, permitiéndoles poner en práctica lo que han aprendido a través de ejercicios que fomentan el desarrollo de habilidades necesarias para el siglo XXI, como la Resolución de Problemas, la Colaboración, la Creatividad y el Pensamiento Crítico. Para lograr esto, proponemos seguir cuatro pasos fundamentales en todas las actividades o ejercicios que se desarrollen:





MOMENTO	CONECTA Los detalles abren un misterio	
INICIO	El educador activa a las y los participantes en relación al tema. Crea puntos de conexión a través de preguntas. Escucha lo que saben, sus preguntas, ideas y emociones. Los invita y desafía a crear algo.	
	PREGUNTAS QUE SE HACE EL PARTICIPANTE	ROL DEL EDUCADOR
	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Con qué conecto? - ¿A qué me están invitando? - ¿Qué voy a hacer durante la sesión? - ¿Qué debo saber para hacerlo? 	<ul style="list-style-type: none"> - Conectar con los intereses de las y los participantes. - Activar curiosidad. - Plantear desafío.



MOMENTO	CONOCE Equiparse para el desafío	
DESARROLLO	El educador da a conocer los contenidos en relación al tema. Éstos le servirán al participante para desarrollar el ejercicio práctico en la siguiente etapa. Se transmiten conocimientos incorporando dinámicas interactivas y dialógicas por lo que es muy importante la interacción constante de los participantes en esta etapa.	
	PREGUNTAS QUE SE HACE EL PARTICIPANTE	ROL DEL EDUCADOR
	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué recursos puedo usar? - ¿Dónde busco lo que necesito saber? - ¿Cómo aplico lo que he aprendido? - ¿Cuál es mi rol en este proceso? 	<ul style="list-style-type: none"> - Facilitar recursos. - Guiar y acompañar a los y las participantes según sea necesario.



MOMENTO	CREA Manos a la obra	
DESARROLLO	Los y las participantes responden al desafío planteado en la primera etapa y realizan un ejercicio práctico creativo planteado por el educador que cumple un rol de mediador y facilitador de la experiencia.	
	PREGUNTAS QUE SE HACE EL PARTICIPANTE	ROL DEL EDUCADOR
	<ul style="list-style-type: none">- ¿Me surgen nuevas preguntas?- ¿Necesito más información?- ¿Mi trabajo va por buen camino?	<ul style="list-style-type: none">- Brindar experiencias adicionales que generen nuevos conocimientos y preguntas.- Facilitar momentos de retroalimentación (de pares, autoevaluación o expertos).- Guiar a los participantes en la aplicación de aprendizajes a las tareas del proyecto.



MOMENTO	COMUNICA Mostrar lo aprendido	
MUESTRA FINAL	Los y las participantes comparten sus trabajos creativos y reflexionan sobre su propio aprendizaje durante el proceso. Luego de comunicar sobre sus procesos y mostrar los productos que dan cuenta de lo aprendido, se intenciona un momento de reflexión que permita metacognición.	
	PREGUNTAS QUE SE HACE EL PARTICIPANTE	ROL DEL EDUCADOR
	<ul style="list-style-type: none">- ¿Qué debo explicar sobre mi trabajo?- ¿De qué forma puedo comunicar mejor mi trabajo a otras personas?- ¿Qué he aprendido y qué podría mejorar en una próxima vez?	<ul style="list-style-type: none">- Ayudar a los participantes a evaluar su trabajo.- Facilitar la reflexión sobre el proceso y el aprendizaje.

➤ RUTAS DIDÁCTICAS POR EJE

A continuación, se presentan diferentes rutas de experiencias de aprendizaje que permiten abordar los tres ejes temáticos. Son transversales a los tramos etarios, por lo que pueden complejizarse o simplificarse según lo requieran los participantes. Están organizadas según la metodología SANFIC, en sesiones que contemplan el desarrollo de habilidades a lo largo de todos los momentos que se intencionan.



EJE CINE Y EMOCIONES

CONECTA | Los detalles abren un misterio 

1. ¿Qué es un dilema?

a) Mediante una lluvia de ideas, los participantes construyen y comparten las asociaciones que tienen con la palabra o concepto. Luego las comparan con la definición.


Definición de dilema: Situación difícil o comprometida en que hay varias posibilidades de actuación y no se sabe cuál de ellas escoger porque ambas son igualmente buenas o malas.

b) Conversan acerca de algún dilema en el que hayan estado y cómo lo enfrentaron.

CONOCE | Equiparse para el desafío 

2. Observan una escena en la que un personaje se ve enfrentado a un dilema.

CREA | Manos a la obra 

3. Desarrollan de manera individual y luego comparten en pequeños grupos la rutina de pensamiento “[sentimientos y opciones](#)” , que permite tomar perspectiva, empatizar, comunicar y buscar diferentes soluciones.


RUTINA:

IDENTIFICAR: ¿quiénes están involucrados en el dilema? ¿Qué desafío están enfrentando?

SENTIR: ¿qué piensas que siente cada persona frente al dilema? ¿por qué resulta difícil o desafiante para cada uno de ellos?

IMAGINAR: Imagina opciones sobre cómo la situación se podría abordar. Propón todas las ideas que se te ocurran y luego destaca la opción en la que las personas involucradas mejor se sentirían.

DECIR: comunican.

COMUNICA | Mostrar lo aprendido 

4. En plenario exponen sus puntos de vista sobre lo que sintió y podría hacer el o los personajes según lo conversado en los grupos.

5. Se media agrupando ideas o consensos según lo que vayan comunicando, para hacer una síntesis.

6. Finalmente, conectan con sus propios dilemas y reflexionan sobre lo desarrollado, expresando de manera personal “**Algo nuevo que no sabía antes y ahora sé**”.



EJE LENGUAJES Y TÉCNICAS CINEMATOGRÁFICAS

CONECTA | Los detalles abren un misterio

1. Observan una escena sin sonido y la repiten varias veces cambiando la música y/o sonidos desde otro dispositivo.
2. Comentan que les sugieren las distintas versiones de la misma escena **¿Hay unas que funcionan mejor que otras? ¿Qué les hace pensar eso?**

CONOCE | Equiparse para el desafío

3. Observan una entrevista a Ennio Morricone en la que comparte su perspectiva sobre la creación de música para el cine.

[Ennio Morricone a fondo - edición completa y restaurada](#) (min 3'21 a 5'06) 

CREA | Manos a la obra

4. Se les invita a musicalizar y/o sonorizar una escena. Para ello escogerán entre tres escenas propuestas y la biblioteca de sonidos de youtube.

[Biblioteca de audio](#) 

COMUNICA | Mostrar lo aprendido

5. Comparten sus creaciones en grupos pequeños, declarando lo que quisieron comunicar.

EJE ESTÉTICA Y PUNTO DE VISTA

CONECTA | Los detalles abren un misterio 

1. Observan una escena sin sonido y la repiten varias veces cambiando la música y/o sonidos desde otro dispositivo.


Tipos de preguntas que ayudan a abrir reflexiones:


- Filosóficas ¿Pueden los niños y niñas resolver un problema de la comunidad?
- Que buscan resolver un problema ¿Te toca dirigir esta escena, ¿cómo lo harías?
- Sobre un hecho histórico, un período de tiempo o un fenómeno natural ¿Cuándo se justifica una guerra?
- Examinan un tema controversial ¿Quiénes tienen poder y cómo lo obtienen?

2. Escriben sus ideas en torno a la pregunta y las dejan a la vista en el espacio donde están.

CONOCE | Equiparse para el desafío 

3. Observan la película o escena escogida

CREA | Manos a la obra 

4. Desarrollan una tertulia poniendo en relación la pregunta planteada y la película vista ([metodología tertulia](#)) 

COMUNICA | Mostrar lo aprendido 

5. Durante la tertulia también comunican sus ideas

6. De forma individual responden a la rutina de pensamiento “Antes pensaba / ahora pienso” en relación a la pregunta planteada al inicio.



RECURSOS

A continuación, encontrarás herramientas, materiales o sugerencias para ahondar en cada eje temático.

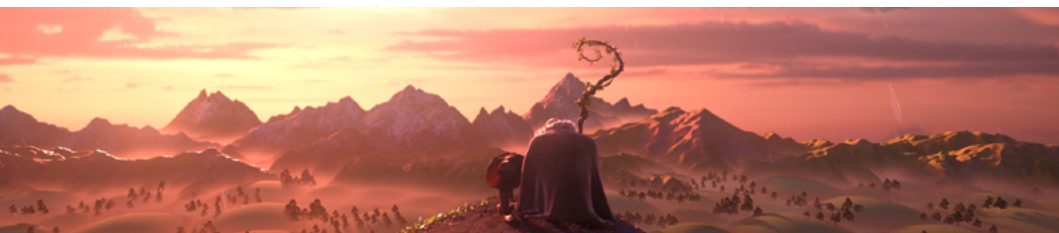


RECURSOS	NOMBRE	DESCRIPCIÓN	ENLACE
HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS	Rutinas de pensamiento	Set de estrategias breves que hacen visible lo que pensamos. Se agrupan por tipo de habilidad de pensamiento que desean desarrollar: Pensamiento crítico, creatividad, empatía, metacognición, etc.	Project Zero's Thinking Routine Toolbox
	Tertulias dialógicas	Diálogo entre estudiantes con reglas muy simples que lo activan y mantienen organizado.	Tertulias Dialógicas
	Kit de metodologías activas	Set de metodologías activas que ponen al estudiante al centro en la creación de conexiones y la búsqueda del conocimiento.	Kit Metodologías Activas
MATERIALES	Biblioteca de sonidos de YouTube	Trozos musicales y efectos de sonidos agrupados por tema.	Biblioteca de audio
	Storyboard	Creador de guiones gráficos	Creador de guiones gráficos
	Storycubes	Dados con imágenes para gatillar la narración de historias	Storydice

GLOSARIO

Anima a los participantes a utilizar este glosario como referencia durante el curso o taller, invitándolos a explorar y discutir los términos en relación con las películas que estudian. Al ampliar su vocabulario y precisar conceptos, podrán apreciar aún más el arte y el lenguaje del cine.

1	Género cinematográfico	Categorías o grupos en los que se clasifican las películas según la historia que cuentan o cómo se ven.
2	Comedia	Películas que nos hacen reír y que tienen situaciones divertidas y chistes.
3	Drama	Películas que nos cuentan historias emocionantes o tristes, con personajes que enfrentan desafíos o problemas.
4	Cine fantástico	Películas que incluyen elementos imaginarios, como criaturas mágicas, mundos de fantasía o personajes con poderes sobrenaturales.
5	Objetos de utilería	Objetos que se utilizan en el set de filmación para ayudar a contar la historia, como espadas, sombreros, o cualquier objeto que los actores usen durante la película.
6	Actores	Las personas que interpretan los personajes en las películas, representando sus emociones y diálogos.
7	Personajes	Los protagonistas y personajes secundarios de una película, que tienen personalidades, historias y roles en la trama.
8	Vestuario	La ropa y los accesorios que los actores usan para caracterizar a sus personajes y darles un aspecto específico.
9	Encuadre	La forma en que se enmarca la imagen en la película. Puede haber encuadres cercanos para mostrar emociones o encuadres más amplios para mostrar el entorno.



EJE LENGUAJES Y TÉCNICAS CINEMATOGRÁFICAS - TRAMO 2

10	Montaje	La edición de imágenes y sonidos en una secuencia coherente y significativa.
11	Guión	El documento escrito que contiene la narrativa, diálogos y descripciones de una película.
12	Fotografía cinematográfica	La creación de imágenes visualmente impactantes y significativas mediante el uso de la iluminación, composición y elección de diferentes lentes.
13	Narrativa	La estructura y secuencia de eventos que cuentan una historia en una película.
14	Planos	Las diferentes distancias y ángulos de la cámara utilizados para capturar escenas y transmitir significado.
15	Sonido directo	La grabación de sonido durante la filmación de una escena.
16	Banda sonora	La combinación de música, efectos de sonido y diálogos que complementan y realzan la experiencia cinematográfica.
17	Foley	El arte de crear y grabar efectos de sonido adicionales y realistas en postproducción para mejorar la calidad y la experiencia auditiva de una película. Estos sonidos pueden incluir pasos, puertas cerrándose, manipulación de objetos y otros efectos que ayudan a crear una ambientación sonora más auténtica.
18	Dirección de arte	La creación y selección de elementos visuales, como decorados, vestuario y accesorios, para transmitir la estética y el ambiente deseados.
19	Cinematografía	La forma en que se utiliza la cámara, los movimientos y los encuadres para capturar y transmitir la historia visualmente.
20	Storyboard	Una serie de ilustraciones o viñetas que representan visualmente la secuencia de eventos de una película, ayudando a planificar la filmación y la composición de las escenas.
21	Maquillaje y caracterización	El arte de transformar a los actores mediante el uso de maquillaje, pelucas y prótesis para lograr una apariencia específica de acuerdo con el personaje.
22	Efectos especiales	Técnicas y recursos utilizados para crear elementos visuales o sonoros que no se pueden lograr en la realidad, como explosiones, criaturas fantásticas o escenas de acción.
23	Actuación	La interpretación de los actores para dar vida a los personajes de la película, transmitiendo emociones y creando conexiones con el público.

EJE ESTÉTICA Y PUNTO DE VISTA - TRAMO 3

24	Punto de vista del director	La perspectiva única y personal del director que influye en la forma en que se cuenta la historia y se presentan los elementos visuales y narrativos en la película.
25	Estética	El estilo visual y artístico que define la apariencia general y el ambiente de una película, incluyendo la elección de colores, iluminación, decorados y vestuario.
26	Composición del plano	La organización y disposición de elementos dentro del encuadre de la cámara, incluyendo la posición de los personajes, los objetos y los espacios vacíos, para crear una composición visualmente equilibrada y significativa.
27	Ritmo	La velocidad, la cadencia y la duración de las secuencias y los cortes en una película, que afectan el flujo narrativo y la energía emocional de la historia.
28	Atmósfera	La sensación o ambiente general que se crea en una película mediante el uso de elementos visuales, sonoros y narrativos. La atmósfera puede variar según el tono, el estado de ánimo y la intención de la historia, y puede influir en cómo los espectadores se conectan emocionalmente con la película.

