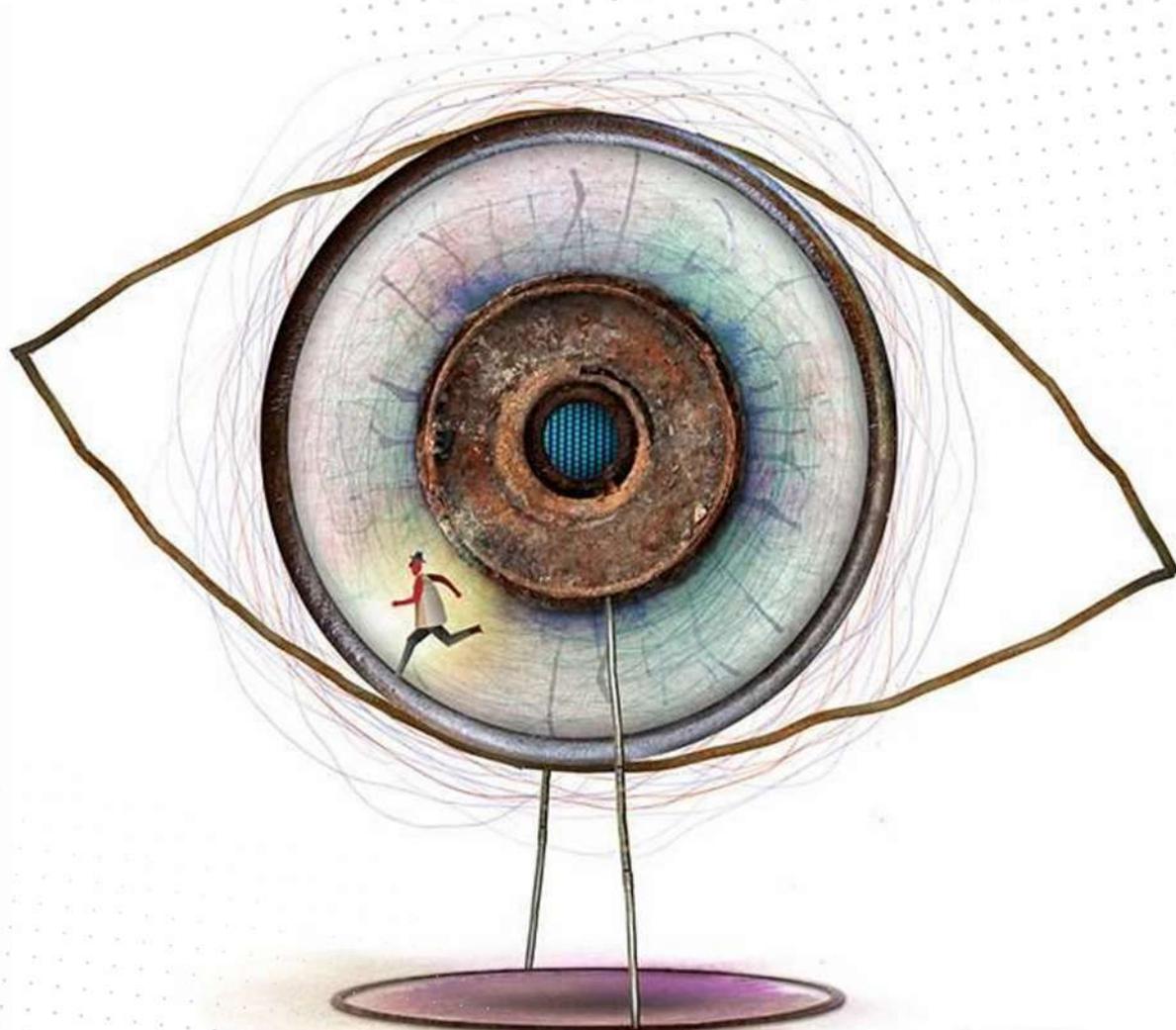


CINE Y EDUCACIÓN

La construcción del conocimiento desde el Cine y las Artes Audiovisuales



BENASCONI

CINE Y EDUCACIÓN

La construcción del conocimiento desde el Cine y las Artes Audiovisuales



Título: “Cine y Educación. La construcción del conocimiento desde el Cine y las Artes Audiovisuales”

Serie: La escuela, comunidad de aprendizajes

Autoría: Dirección General de Aprendizaje y Desarrollo Profesional – Municipalidad de Córdoba

1º Edición – Julio 2024

Ciudad de Córdoba - Argentina

1. Educación. 2. Formación Docente. 3. Alfabetización.

I. Título CDD 248

2024. Dirección General de Aprendizaje y Desarrollo Profesional

direcgraldaydp@gmail.com

AUTORIDADES QUE RESPALDAN ESTA INICIATIVA:

Dr. Daniel Passerini

Intendente de la Ciudad de Córdoba

Dr. Javier Pretto

Viceintendente de la Ciudad de Córdoba

Lic. Alicia La Terza

Secretaria de Educación – Ciudad de Córdoba

Lic. Sandra Martinelli

Subsecretaria de Educación Inicial, Primaria y Modalidades

Lic. Susana Amancio

Directora General de Aprendizaje y Desarrollo Profesional

Equipo de Producción

Autoría: Julieta Denti

Lectura crítica: Susana Amancio - Alejandra Casas - Melina Storani

Edición y corrección de estilo: Alejandra Casas - Melina Storani

Diseño gráfico: Melina Storani

Ilustraciones: Pablo Bernasconi

Este material está bajo una licencia Creative Commons
Atribución- NoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC-4.0)



ÍNDICE

Leer y escribir - Mirar y filmar: contar	pág. 04
Un recorrido por el curriculum: el punto de partida.....	pág. 06
El cine: concepciones y comienzos.....	pág. 10
La implicancia del espectador.....	pág. 16
El lenguaje cinematográfico.....	pág. 29
El montaje y la edición.....	pág. 35
El cine: otra manera de enseñar y aprender.....	pág. 38
Reflexión final.....	pág. 39
Bibliografía.....	pág. 40
Recursos adicionales.....	pág. 41

“El cineasta debe ser un novelista y el novelista, un cineasta, en la medida que tenga algo que narrar. Sé que soy dos personas: una que escribe, otra que filma. Me gustaría que las dos se juntaran y presiento que, en mi carrera, se deben haber juntado.”

Leopoldo Torre Nilson

Cineasta argentino



A través de la lectura de este texto, las y los invitamos a realizar una transposición didáctica, para que puedan imaginar la gran cantidad de aprendizajes desde los diversos campos de conocimiento, que se pueden abordar, como así también, las actividades que se pueden realizar. Las y los invitamos a transitar el texto apelando a todos sus sentidos, porque de cine podemos hablar mucho, pero también se hace imprescindible mirar y escuchar, lo que implica tomarse un tiempo para escaparnos de lo escrito y visitar lo audiovisual para obtener así una comprensión más holística.

Leer y escribir - mirar y filmar: contar

Una novela y una película. Ambas expresiones artísticas implican contar una historia que necesita por algún motivo, ser narrada por alguien. Siguiendo a Torre Nilson, el cineasta necesita la expresión del novelista que lleva dentro, para dar a conocer al mundo, las historias que su imaginación crea, sueña, vive.

Para hacer una película, el cineasta antes, lee y escribe, y pone estos procesos de interpretación del mundo al servicio de sus obras de arte, para luego leer y escribir con imágenes y sonidos las historias que él siente, que el mundo necesita mirar y escuchar.

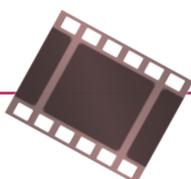
Comenzamos diciendo la siguiente afirmación: cuando enseñamos cine en la escuela, habilitamos la palabra, lo que implica una gran responsabilidad para las y los docentes: respetar, cuidar, ampliar, difundir, complejizar esa palabra (traducida en imagen y sonido), nos hace pensar en las y los estudiantes como protagonistas hacedores de la historia y ubicamos a la escuela en un lugar privilegiado, un lugar para la expresión, un lugar que por excelencia, sea la sede de las transformaciones sociales que los/as estudiantes junto a sus docentes, propongan a las sociedades, hagan visible lo que no se ve, lo que no se dice, pero sí se siente y también sucede.

En síntesis, el cine es el arte de contar historias. Tiene una amplia gama de recursos narrativos, estéticos, éticos y políticos, para adecuar a nuestras propuestas de enseñanza y así, ofrecerles a nuestros estudiantes, la posibilidad de acceder a estos aprendizajes durante sus trayectorias escolares en nuestro sistema educativo.

Ahora responderemos dos cuestiones claves: Las y los docentes, ¿podemos enseñar algo que no aprendimos en el profesorado? Respuesta: sí. La escuela, ¿es el lugar adecuado para el desarrollo de este tipo de aprendizajes? Respuesta: definitivamente sí. La escuela es el mejor lugar para mostrarles a nuestros estudiantes, y a nosotros mismos, que existen otras formas de habitar las aulas y de habilitar la palabra, donde el conocimiento circule animándonos a experimentar y a aprender juntos.

Este texto propone una lectura que conjuga el lenguaje escrito (bibliografía) y el lenguaje audiovisual (filmografía, videos educativos, etc).

Las y los invitamos a ver el documental "El lugar", producido por la Dirección General de Aprendizaje y Desarrollo Profesional de la Secretaría de Educación de la Municipalidad de Córdoba, con el fin de considerar la diversidad de aprendizajes que se suceden. Esta pieza es un estudio fílmico etnográfico donde vemos a estudiantes, docentes y talleristas en acción.



El lugar

Documental etnográfico
Dir: Julieta Denti - Pablo Cabral
Secretaría de Educación
Municipalidad de Córdoba
Año 2022

Míralo online aquí

o ingresando al siguiente enlace
<https://youtu.be/uKzXqVIP1sI>




El cine en las instituciones educativas. Su magnitud, presencia y desafíos

Proponemos abordar el cine como un campo de conocimiento innovador, teniendo en cuenta dos maneras de plantearlo. Cabe aclarar, que ambas formas de abordaje se irán entrecruzando en la práctica de enseñanza, pero el foco estará puesto en una de ellas.

Por un lado, se puede abordar el cine como recurso didáctico. Es una manera de trabajar las temáticas propias de cada disciplina escolar, logrando un producto final audiovisual que contemple los aprendizajes que se construyen. También, se puede trabajar con una serie de películas para la realización de visionados (trabajar con material audiovisual en contextos de estudio o trabajo). A través de los visionados los estudiantes pueden reflexionar de manera crítica acerca de un tema seleccionado.

Así, como estrategia para la enseñanza, el cine funciona como un dispositivo que convoca a toda la clase a aprender a mirar contenido audiovisual de diversas temáticas y que, según la intencionalidad pedagógica, los/as estudiantes puedan crear su propio material audiovisual.

Por otro lado, podemos considerar el cine como una disciplina artística en sí misma y animarnos a explorar su amplia gama de contenidos y aprendizajes, que incluye no solo el cine como arte, sino también la fotografía y otras formas de expresión visual y sonora. El cine, con su capacidad para contar historias, transmitir emociones y capturar momentos, es un medio poderoso que merece ser estudiado y apreciado desde una perspectiva artística.

En este trabajo, consideramos ciertos puntos a tener en cuenta: el cine como objeto cultural en la escuela, el cine como fuente ideológica, también abordamos algunas problemáticas en torno a su implementación en la escuela y nos aproximamos a desplegar todas sus aristas en cuanto a la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación - en adelante TICs -, y de las demás artes para la realización de una pieza audiovisual.

Un recorrido por el currículum: el punto de partida

Habiendo explorado los textos oficiales y documentos de la Nación y de la Provincia de Córdoba, específicamente los currículos para Educación Inicial, Educación Primaria y los Núcleos de Aprendizajes Prioritarios de la Educación Artística, entre otros, se evidencia un vacío curricular en torno al cine como campo de conocimiento, aunque sí se evidencian algunos documentos de reseña y se menciona como sugerencia para trabajar diferentes temáticas, es notorio que existe una carencia en este aspecto.

Es relevante destacar, que cada vez más docentes se animan a trabajar con narrativas audiovisuales. Sin embargo, no hay documentos oficiales que respalden y fundamenten su práctica en este ámbito. Este desafío, plantea la necesidad de revisar y enriquecer los currículos para incluir el cine como un componente significativo en la formación de los/as estudiantes. Por estos motivos, vamos a proporcionar un marco teórico referencial para la enseñanza del cine en las instituciones educativas, remarcando un enfoque crítico, ya que para su enseñanza proponemos tres grandes propósitos, para ser contextualizados en la diversidad de las comunidades educativas:

- Fomentar nuevas maneras de enseñar y aprender a través del Cine y las Artes Audiovisuales, haciendo foco en la creación y producción de piezas audiovisuales, con la finalidad de que los/as estudiantes tengan acceso a estos aprendizajes durante sus trayectorias escolares.
- Promover espectadores-realizadores activos, críticos y reflexivos para el fomento de las culturas y las expresiones, en pos de la producción cinematográfica local y la Educación Popular.
- Emplear la lectura y la escritura al servicio del cine y al cine al servicio de la creatividad y la circulación de la palabra.

Las pantallas, una problemática reversible

Paulo Freire y su Pedagogía de la Liberación y la Educación Popular, otorga una principal importancia a la alfabetización masiva de los pueblos, haciendo hincapié en "el lenguaje como camino de invención de la ciudadanía" (Freire, 2013). Así mismo, la alfabetización audiovisual implica aprender a leer y a escribir con imágenes. Citamos a Prats:

"La comunicación audiovisual tiene una incidencia directa e inevitable sobre las emociones y el inconsciente. Lo reconocen cineastas de la talla de Ingmar Bergman cuando compara el cine con la música, en el sentido de que ambos influyen sobre nuestras emociones directamente, sin necesidad de pasar por el intelecto. El cine opera de la imagen al sentimiento y del sentimiento a la idea. La progresiva irrupción de todo tipo de pantallas (televisión, móvil, ordenador, tabletas, videoconsolas, etc. en la vida cotidiana, ha acabado por convertirse en una especie de prótesis, de prolongaciones de uno mismo, y en consecuencia, en algo imprescindible para que uno pueda sentirse vivo y socialmente integrado". (Ferrés I Prats, 2014)

Tomando esta cita hacemos referencia a la contemporaneidad de un mundo en el que las pantallas, como lo indica Prats, son parte de las vidas de las personas en todo el mundo, y los dispositivos móviles ya dejaron de ser una extensión de un brazo humano, para meterse como una prótesis, dentro de los cuerpos. Con la invasión y uso de las redes sociales, este tipo de factores parecieran tener un carácter de irreversibilidad, no se podría imaginar el mundo sin pantallas y lo que ellas provocan a nivel emocional, social, histórico, ideológico, económico, etc. Este autor, habla de lo que provocan las pantallas a nivel emocional, sobre todo para la manipulación ideológica de las masas.

Que las y los estudiantes perciban de manera crítica lo que están viendo constantemente en todas las pantallas a las que tienen acceso y que luego puedan crear obras pensadas, con criterio estético, y puedan realizar relatos reales o ficcionales, es tarea de los/as docentes, para contrarrestar el mundo del consumo y el manejo de ideologías que llevan a estas nuevas generaciones por un camino de dominación, según Freire. Se puede retomar a un pensador de épocas pasadas y traerlo a un futuro próximo, para sustentar la tarea docente y reflexionar sobre los avatares del mundo tecnológico a través del arte.

Como decía Freire, cuando hablaba de alfabetizar las masas para que las mismas conozcan sus derechos como ciudadanos, hoy traemos su pensamiento al siglo XXI, y acordamos que el mismo, vive firme en los proyectos de aquellos sistemas educativos que se sustentan, en una pedagogía del diálogo, de la alfabetización en el lenguaje audiovisual, para educar las miradas (Dussel, 2006) de las nuevas generaciones que transitan por nuestras escuelas apabulladas por las pantallas. El ciberespacio es un camino irreversible, ya no hay vuelta atrás, la escuela no puede, ni debe mirar para otro lado y desentenderse de estos procesos, porque de este modo, se aleja poco a poco de sus estudiantes que tienen otras expectativas diferentes a las de 100 años atrás.

Para Inés Dussel:

(...) retomando algunas conceptualizaciones de quienes trabajan en la alfabetización en medios y en la alfabetización digital, podría decirse que hay entonces un doble desafío: por un lado, podemos enseñar otras formas de ser usuarios y productores de la tecnología informática y de los medios de comunicación de masas, y por el otro, también producir textos (fotografías, películas, pinturas, hipertextos, softwares, contextos y experiencias con las nuevas tecnologías) que estimulen y desarrollen esas capacidades (Kinder, 1999). Poner muchas computadoras, videos o filmadoras en las escuelas no resolverá el problema de producir estas nuevas experiencias de escolarización que nos parecen necesarias. Es la interacción entre nuevas tecnologías estimulantes y productivas, y contextos y usuarios-productores más críticos lo que puede producir mejores resultados en términos de las herramientas intelectuales y las posiciones políticas y éticas que deben estar disponibles para todos los sectores de la población". (Dussel, 2015)

En resumen, la perspectiva de Dussel sobre la alfabetización audiovisual, nos invita a ser críticos, creativos y conscientes en nuestra relación con los medios visuales y sonoros. Es un enfoque esencial para comprender y participar activamente en la sociedad contemporánea, tanto nosotros como docentes y nuestros estudiantes.

La cámara fotográfica como herramienta pedagógica para la creación

La cámara es la reproducción o réplica de un ojo humano, es decir, que capta las imágenes del mundo de acuerdo a la mirada y la intención de quien maneja el dispositivo. Aunque tiene una gran diferencia con el ojo humano: es capaz de guardar en su memoria aquellas imágenes tomadas, lo que posibilita que sean compartidas y que esos registros se archiven para diferentes usos. Es por ello, que una pedagogía de la imagen supone alfabetizar para que los sujetos puedan leer, escribir y comprender en imágenes en su amplia definición. Las y los estudiantes, cuando comienzan a utilizar la cámara, salen a la búsqueda de esas imágenes del mundo que a ellos les interesa; capturan momentos y filman situaciones mirando con ojo crítico y reflexivo a través del lente, es decir, que están leyendo el mundo para luego escribirlo, con imágenes y sonidos. Esto continúa en la selección, recorte del material, montaje y edición.

En síntesis, la cámara utilizada con una intencionalidad pedagógica, indefectiblemente nos lleva a generar ambientes educativos de creatividad para propiciar la alfabetización audiovisual y el conocimiento del lenguaje fotográfico y cinematográfico. De esta forma, los invitamos a pensar la escuela desde la innovación y la interdisciplina, desde las ciencias, la tecnología y el arte, en estos tiempos contemporáneos donde los dispositivos de la información y la comunicación son parte importante de la vida y donde la escuela pueda diseñar otras formas de enseñar, de pensar y de mirar el mundo.



El cine: concepciones y comienzos

El cine nace después de la invención de la cámara fotográfica y de una serie de mejoras que se le hicieron a la misma, hasta llegar al cinematógrafo. En 1895 en Francia, los hermanos Lumière (a quienes se les otorga la invención del aparato) proyectaron con público la primera película. Estas películas que se filmaban sin sonido todavía, en blanco y negro, eran cortometrajes que documentaban la vida cotidiana. Con el paso de los años se complejiza la técnica y la estética y se comienzan a comercializar, por un lado, **películas para el entretenimiento** - que eran realizadas en serie - y por otro, el **cine de autor**, que contaba historias con un tono político, social o ideológico más personal.

Existen tantas definiciones de cine como directores y teóricos de cine, debido a que es un arte, implica que los que lo aprecian y realizan tengan sus propias definiciones de acuerdo a sus subjetividades y experiencias. Les compartimos una de las concepciones acerca del cine de un director argentino:

"El cine de todas las artes sin duda, es el arte mayor de todos, porque confluyen todos los lenguajes estéticos, está ligado a cualquier categoría, tenés cine ciencia, cine arte, tenés cine pintura. El cine se diferencia esencialmente de la televisión, porque el cine es arte plástico en movimiento. No son tomas, son imágenes, son cuadros en movimiento. El dominio de la televisión es la palabra, la información oral. El cine mudo no necesitó de la palabra para hacer obras de arte. (...) ¿Por qué digo que es el arte más superlativo de todos? porque es el único lenguaje o el único soporte, que puede encerrar como en un frasco, la vida...y reproducirla tal cual. Yo vuelvo a ver una película, y esos seres humanos que están allí, vuelven a hablar, vuelven a emocionarse, es decir, es el único arte que desafía al inmortal, porque mantiene vivos los sentimientos, no hay ningún arte que lo pueda igualar". (Fernando Pino Solanas)

Estas palabras nos hacen pensar en la complejidad del cine como objeto cultural y todo lo que implica apreciar las historias a través de una pantalla, teniendo en cuenta también las sensaciones que las y los espectadores ponen en juego durante la construcción de sentido. El espectador nunca es pasivo al mirar una película y las historias trascienden todos los sentidos

Una de las maneras de abordar el cine es la **historia social del cine**, que hace alusión a mirar las ficciones y encontrar allí un contexto histórico particular que enmarca determinada película. Nos resulta interesante hacer referencia a este punto ya que en nuestro país existen muchas obras que dan testimonio de la historia social, económica y política, según el punto de vista de las y los realizadores.

Esto hace al acervo cultural de un gran archivo histórico que la escuela podría trabajar como estrategia o como contenido, como veremos a continuación. Por ejemplo, recordemos la película argentina "La historia oficial", estrenada en una época donde los hechos que ocurrieron en nuestro país eran muy recientes. En la actualidad se estrenó "Argentina 1985", una historia que cuenta, sobre todo a las nuevas generaciones, una porción de ese mismo pasado desde cierto punto de vista. Sin embargo, se habla del mismo momento histórico de una nación en ambas películas. Estos son un buen ejemplo del acervo-archivo cultural que proporcionan las películas.

Siguiendo a Solanas, al volver a mirar estas obras que reflejan una parte de la historia de nuestro país, se mantienen vivas las emociones y, sobre todo, se mantiene viva la memoria colectiva. Para completar la idea, tomamos unas palabras de Gustavo Aprea, quien resume:

"(...) a la cinematografía se la definió como un instrumento de reflexión y una herramienta de transformación social" (Aprea, 2008).

En los entornos escolares, el trabajo con las narrativas audiovisuales funciona de esta manera, ya que las y los estudiantes reflexionan y debaten junto a sus docentes cuando miran películas propuestas o cuando realizan sus propias producciones. Este diálogo se realiza con la intención de dejar algo en los espectadores, sobre todo si una película da que hablar, molesta o incomoda. Entonces podemos considerar que el objetivo está cumplido, ya que al mirar estas producciones, **algo se ha movilizado en alguien**.

En el año 2023, las y los estudiantes de la Escuela Municipal Oscar Soto López realizaron un cortometraje de ficción llamado "La pasión no tiene género", una pieza con un gran compromiso social en la que se trata la cuestión de género en los ámbitos laborales. Esta producción ilustra lo que venimos planteando de la enseñanza del **cine como objeto cultural, archivo histórico y habilitador de la palabra**.

La pasión no tiene género

Cortometraje
Escuela Municipal Oscar Soto López
Estudiantes de 5° y 6° grado
Secretaría de Educación
Municipalidad de Córdoba
Año 2023

Míralo online aquí

o ingresando al siguiente enlace
<https://youtu.be/CzmQNePBLLM>



Sugerencias para el aula/sala

Para trabajar la historia del cine

En sus inicios, el cine era en blanco y negro y sin sonido, es decir, "mudo". Les compartimos una experiencia audiovisual con estudiantes de 3 y 4 años.

Cortometraje "Ruidos en la noche"
Jardín Municipal Capullitos
Secretaría de Educación
Municipalidad de Córdoba
Año 2016

Míralo online aquí

o ingresando al siguiente enlace
<https://youtu.be/4NId-4aK034> 



Para trabajar las Ciencias Naturales y la Educación Digital

Les proponemos abordar la evolución del dispositivo tecnológico (del cinematógrafo a la cámara fotográfica) y el traspaso de la imagen fija a la imagen en movimiento (construcción de juguetes ópticos, cámaras oscuras, zootropos, praxinoscopio, etc.)



Video educativo
"El cinematógrafo: funcionamiento"
Año 2018

Míralo online aquí

o ingresando al siguiente enlace
<https://youtu.be/YBj7N8QbisQ> 

Para trabajar con Apps

¿Qué vemos cuando miramos? ¿Cómo funciona el ojo humano? ¿Y la persistencia retiniana? Les proponemos trabajar junto a sus estudiantes el fenómeno óptico del cine y los desafiamos a construir su propio traumatropo.

"Ilusiones en casa"
Episodio N° 6: Juguetes ópticos
Fundación Telefónica Movistar Argentina
Año 2020

Míralo online aquí

o ingresando al siguiente enlace
<https://youtu.be/8JM-WqZi9Jg> 



El cine como expresión artística

Comenzamos compartiendo una visión general acerca del cine como arte que corresponde a un cineasta argentino que abogaba por un arte crítico, realista y nacional que pudiese promover la transformación social a través de las historias.

“Una de las características de la obra de arte es arrastrar, implicar al espectador o al lector, si verdaderamente es una obra de arte y si verdaderamente el autor comunica algo con su obra. Cualquier cosa puede suceder menos la indiferencia. Frente a una obra de arte no se puede ser indiferente. En definitiva, la obra de arte, y en este caso específico el cine, es una gran responsabilidad” (...) En arte, la responsabilidad, es sensibilidad”. (Birri, 2007).

A esta definición le agregamos un concepto más puntual de un cineasta ruso:

“La película entonces se convierte en algo que está más allá de su ostensible existencia: ser un rollo de película expuesto y editado, una historia, un argumento. Una vez en contacto con quien la ve, la película se separa de su autor, inicia su propia vida, sufre cambios en su forma y en su significado.” (Tarkovsky, 1985).

Ahora bien, para los Diseños Curriculares, la Educación Artística es un gran campo de conocimiento que permite el abordaje de la cultura, la historia y la sociedad de manera reflexiva y crítica, a través de los diferentes lenguajes artísticos, con la finalidad de significar el mundo desde las subjetividades de las y los estudiantes. Entre estos lenguajes están las artes visuales, el teatro, la música y la danza. Por todo lo planteado anteriormente, agregamos al cine a esta lista.

El lenguaje del arte es fascinante y complejo y tiene dos grandes características: es polisémico y connotativo, lo que significa que una expresión puede tener múltiples significados, además de hacer referencia a algún sentido complementario o subjetivo según el contexto y la interpretación de los espectadores. La sensibilidad también desempeña un papel crucial en la apreciación del arte, ya que nos permite conectarnos emocionalmente con las obras y comprender subjetivamente sus matices.

Para profundizar en la relevancia de incorporar el cine en los sistemas educativos, argumentamos que es un arte holístico, ya que para la creación de sus productos se sirve de todas las demás artes: la fotografía, las artes visuales (plástica), la óptica, la música, la arquitectura, la danza, la expresión teatral y la literatura. Además, necesita de diferentes tecnologías y de las TICs, también necesita de la construcción de un sólido trabajo colaborativo y en equipo.

La finalidad del cine es contar historias reales o de ficción, imaginadas, soñadas, vividas o por vivir.

El cine es netamente un *arte colectivo*, ya que para producir necesita de varias áreas expertas en los diferentes campos. En relación a la escuela y a los aprendizajes, este aspecto se aplicaría a la *teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner*, ya que cada estudiante al participar en la realización de un cortometraje puede optar trabajar, aportar y crear en el área de su interés y así desarrollar al máximo sus potencialidades (por ejemplo: filmar, editar y montar, actuar, escribir guiones, dirigir, hacer la puesta de escena, diseño de sonido, etc.).

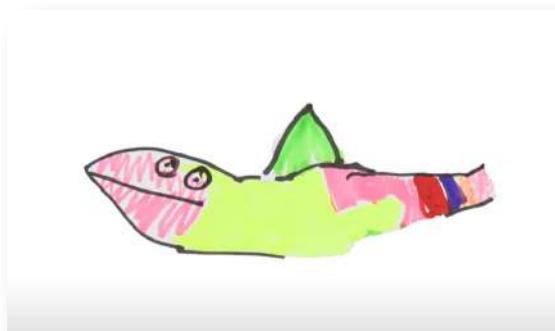
En síntesis, hablamos aquí de abordar el cine como una disciplina artística en sí misma y todo lo que ello implica, con sus propios objetivos, contenidos y aprendizajes.

Sugerencias para el aula/sala

Cortometraje "Peces fiesta"
Jardín Municipal Capullitos
Secretaría de Educación
Municipalidad de Córdoba
Año 2018

Míralo online aquí

o ingresando al siguiente enlace
<https://youtu.be/3sDVIgTBx60>



Cortometraje "Pequeños superhéroes"
Jardín Municipal Capullitos
Secretaría de Educación
Municipalidad de Córdoba
Año 2016

Míralo online aquí

o ingresando al siguiente enlace
<https://youtu.be/DVkhOBKKBek>



Cortometraje "Documentalito"
Universidad Católica de Córdoba
Cátedra "Medios masivos de comunicación
y su impacto en la educación"
Año 2018

Míralo online aquí

o ingresando al siguiente enlace
<https://youtu.be/3sDVIgTBx60>



El cine como recurso didáctico

En estos tiempos, donde estamos habituados a la circulación excesiva de contenidos audiovisuales a través de una gran cantidad de plataformas y de redes sociales - y donde nuestros estudiantes son más que nativos digitales -, cada vez se utilizan textos audiovisuales con mayor frecuencia en las prácticas áulicas (videos educativos, cuentos digitales, aplicaciones, etc.), tanto para enseñar e ilustrar los contenidos de diversas disciplinas como para la creación de piezas audiovisuales.

Se podría decir que el audiovisual es un recurso ameno, conocido por las y los estudiantes y que despierta el interés de una clase, aunque ésto hoy se haya convertido en un desafío, ya que están muy habituados a la recepción desmedida de información. Un reto para la planificación docente resulta en poner a disposición diversos contenidos audiovisuales con cierta intencionalidad pedagógica. Ahora bien, cuando trabajamos principalmente en la realización de piezas audiovisuales, tenemos la certeza de que los aprendizajes se tornan indiscutiblemente significativos ya que:

“La esencia del aprendizaje significativo reside en que las ideas expresadas simbólicamente son relacionadas de modo no arbitrario, sino sustancial, con lo que el estudiante ya sabe. El material que aprende es potencialmente significativo para él.”
(Ausubel y otros, 1983 en Ferreyra y Pedrazzi, 2007).

El trabajo con narrativas audiovisuales implica, a grandes rasgos, transitar por tres etapas de abordaje de una temática: **creación de una historia** (se arma la historia que se quiere contar en preproducción), **rodaje** (se desarma la historia a conveniencia del plan de rodaje en producción) y **montaje** (se vuelve a armar la historia en postproducción). La historia siempre respeta el punto de vista de las y los realizadores. De esta manera podemos dar cuenta que las y los estudiantes no sólo aprenden acerca de un tema específico, sino que le otorgan una significatividad propia.

En síntesis, proponemos también el abordaje del cine como recurso didáctico, para el fomento de los espectadores críticos y reflexivos. Además susbrayamos la riqueza de ofrecer obras de arte de autor y contenido audiovisual diferente al consumo habitual de nuestros estudiantes. De esta forma pueden aprender a mirar películas y a hacerlas, pero teniendo en cuenta una temática específica, un campo de conocimiento, una problemática de la institución y hasta los propios intereses de los y las estudiantes. Hablamos entonces de utilizar el cine como un recurso o dispositivo para abordar ciertos contenidos y mediar los aprendizajes.

Compartimos una experiencia

En el año 2023, desde la Dirección General de Aprendizaje y Desarrollo Profesional, en articulación con otras áreas de la Municipalidad de Córdoba, se llevó a cabo un proyecto con orientación en Ciencias Sociales junto a siete escuelas de la Modalidad Jóvenes y Adultos de la ciudad. Se planteó una temática común, la interculturalidad, para que cada institución la trabajara de manera libre y produjera un cortometraje. Una vez realizadas las producciones audiovisuales, se organizó un ciclo de proyección para compartir con todas y todos en la sala de cine. Las y los invitamos a conocer más sobre esta enriquecedora experiencia educativa:

Interculturalidad, diálogo entre pares

Documental
Modalidad Jóvenes y Adultos
Secretaría de Educación
Municipalidad de Córdoba
Año 2023

Míralo online **aquí**

o ingresando al siguiente enlace
<https://youtu.be/GFHKUjwouzE>



La implicancia del espectador

Comenzamos este apartado con una frase del cineasta argentino Gustavo Fontán acerca de **mirar por primera vez**, para hablar sobre la implicancia del espectador y de la importancia de enseñar a mirar a las y los estudiantes.

“Mirar por primera vez. ¿Puede haber sobre el mundo una mirada, más o menos inocente, como si miráramos por primera vez? A veces me gana la desconfianza y creo que no. Me parece que los ojos se gastan, se cansan y solo ven su propio cansancio, sus prejuicios”. (Fontán, 2021).

Si bien este fragmento de Fontán está teñido de cierto pesimismo, el artista argumenta que, cuando recuerda esta frase, vuelve a creer que es posible mirar las cosas del mundo por primera vez, **y que el intento vale la pena**. Necesitamos valorar a la escuela como un espacio donde las y los estudiantes tienen acceso a esas primeras miradas porque luego, como dice Fontán, "los ojos se cansan."

Ahora bien, el cine como lenguaje artístico expresa, comunica y transmite significados e interpretaciones diversas, impactando en los espectadores de manera disímil, provocando procesos de identificación diversos, ya sea con los relatos, los personajes o las historias.

Tal y como mencionamos anteriormente, uno de los propósitos generales de este material es promover espectadores y realizadores activos, críticos y reflexivos para el fomento de las culturas y expresiones, en pos de la producción cinematográfica local y la educación popular.

¿Qué hacemos cuando miramos una película?

Muchos autores han explicado a través de sus teorías generales sobre el cine los procesos psicológicos e intelectuales que se involucran cuando miramos películas. Para comenzar, hablamos de la **impresión de la realidad**, que implica tener una particular sensación de que las imágenes que estamos viendo son reales. Esta sensación es provocada por la imagen en movimiento, acompañada por el sonido. Esta cuestión es intrínseca al dispositivo técnico que utilizamos para hacer cine, la cámara fotográfica, que tiene la capacidad de **copiar la realidad**.

Debido a que lo que vemos nos produce una impresión de la realidad - es decir, lo que estamos viendo adquiere total credibilidad, aunque sea una película de ciencia ficción con monstruos o extraterrestres -, generamos un fenómeno inconsciente que se denomina **suspensión de la incredulidad**. Consiste en "hacernos los distraídos" y darle permiso a nuestra mente para que piense que todo es real, y así entregarse al placer de disfrutar de la obra. Hablamos entonces de la **subjetividad del espectador** y de cómo todo su contexto (historia de vida, procesos psicológicos y cognitivos, etc.) le dan un particular sentido a las películas que mira.

En este contexto, presentamos un gráfico para ilustrar los elementos fundamentales que, a nuestro entender, conforman lo que hemos denominado **la atmósfera del espectador**, donde los elementos que la componen se conjugan para construir sentido sobre su mirada. La atmósfera es algo perceptible por vía sensorial, generado por el espectáculo artístico y que se traslada al espectador generando una emoción y/o sentimiento. Ira Konisberg habla de atmósfera como: "Ambiente o clima de una escena creado mediante algunos de los siguientes elementos: el decorado, el vestuario, el maquillaje, el color, la iluminación, el estilo interpretativo, los ángulos y el movimiento de la cámara, el montaje y el sonido" (2004:43).

El director Tod Browning, por ejemplo, con ayuda de su director de fotografía Karl Freund, consiguió crear una inquietante y tensa atmósfera en la primera parte de Drácula (Dracula, 1931) que provocaba en el espectador una sensación de terror y de peligro.

La atmósfera del espectador: tríada de la mirada



El encuentro con el cine durante la infancia

El cine, en y desde la escuela, implica la transmisión de la cultura cinematográfica. Nos permite experimentar emociones a través de la combinación de sonidos e imágenes que narran una historia, así como también vivir sensaciones únicas relacionadas con el arte que generan placer y aprendizaje.

La experiencia de *ir al cine durante la infancia*, la vivencia del sonido envolvente y la gran pantalla de una sala, nos invita a vivir sensaciones que son realmente únicas sobre todo en esta etapa de la vida, ya que producen en las y los espectadores un proceso de inmersión cognitiva, física y psicológica, donde el público tiene la sensación de *ser parte* de la película.

Siguiendo a Alain Bergala, acordamos que: "A través de la escuela, para muchos niños es el único lugar donde el encuentro con el cine, puede producirse, lo que no se ha visto a tiempo durante las infancias, ya no lo será jamás verdaderamente" (Bergala, 2006). El autor destaca, la importancia de hablar de películas como obras de arte que forman parte de las culturas de los pueblos, en tanto el encuentro con el cine desde la institución escolar, requiere la preparación de un "lote de partida" (Bergala, 2006) que implica la selección de ciertas películas exclusivas para las infancias teniendo en cuenta ciertos aspectos que describimos a continuación:

- Recomendamos trabajar con cortometrajes, es decir películas cortas, sobre todo en el Nivel Inicial, por una cuestión de los períodos de atención de infancias. Para el Nivel Primario, podemos trabajar con largometrajes e ir fragmentando su visionado a modo de serie.
- Consideremos que las películas que seleccionemos tengan buena calidad, sobre todo de sonido.
- Tomemos los mismos criterios de selección de obras literarias, por ejemplo: que las películas no sean estereotipadas (se entiende, en imagen y sonido), que sean de un director o autor que podamos estudiar, etc.
- Mediamos con películas que, por algún motivo, nos interesan, nos gustan y nos movilizan primero a nosotros, las y los docentes.

Con una cita textual de J. Ranciére de su libro "El espectador emancipado", complejizamos la concepción de espectador para pensarla desde los ámbitos escolares y lo que implica la importancia de comenzar a pensar en las infancias espectadoras, pero también expectantes:

"Es preciso arrancar al espectador del embrutecimiento del espectador fascinado por la apariencia y ganado por la empatía que lo hace identificarse con los personajes de la escena. Se les mostrará, pues, un espectáculo extraño, inusual, un enigma del cual él ha de buscar sentido. Se lo forzará de ese modo a intercambiar la posición del espectador pasivo por la del investigador o el experimentador científico que observa los fenómenos e indaga las causas. O bien, se le propondrá un dilema ejemplar, semejante a aquellos que se les plantean a los hombres involucrados en las decisiones de la acción. Así, se les hará agudizar su propio sentido de la evaluación de las razones, de su discusión y de su elección que lo zanja". (Ranciére, 2010).

Estas cuestiones que plantea el autor, si bien están basadas en el teatro, dan cuenta de la importancia del visionado en los entornos escolares en estos tiempos donde nuestros estudiantes tienen acceso permanente e ilimitado a una gran variedad de contenido audiovisual.

Alrededor de los años 60' y 70' en nuestro país, un grupo de cineastas proyectaban sus películas de manera clandestina con la intención de promover espectadores críticos y activos, que salieran del cine pensando en una posible transformación social. En estos espacios se miraban películas y se debatía acerca de la problemática que estaban viendo. A esta acción Pino Solanas le llamó "Cine Acto" e implicaba pensar al cine como una **herramienta de transformación**: salir de ver una película para luego tomar algún tipo de acción en los contextos sociales y políticos, **ser parte del cambio**. Estos cineastas hacían cine político.

Ahora bien, los visionados con una clara intencionalidad pedagógica en torno a lo que venimos hablando, permite que nuestros estudiantes desarrollen el pensamiento crítico y reflexivo del contenido audiovisual al que tienen acceso, además de conocer otros formatos estéticos como el cine y las artes audiovisuales.

Retomando la **tríada de la mirada**, recuperamos una frase de Fernando Birri en torno a la manera en que las imágenes son manipuladas, para bien o para mal: *"como para que el espectador componga una tercera imagen, que no es ninguna de las que está viendo, sino una imagen resultante del montaje de las otras que muestra: una tercera imagen que se construye en la cabeza (...)".* A lo que agregamos: y sólo la puede ver y sentir el espectador.

Alentamos desde aquí a que la y el docente se haga **pasador** (A. Bergala) de películas entendidas como obras de arte, para propiciar el acceso a los bienes culturales regionales, aprovechando al máximo la disponibilidad que tenemos actualmente en las escuelas y jardines en cuanto a tecnologías digitales y plataformas con libre contenido audiovisual de calidad.

Como mencionamos anteriormente, el arte en la infancia implica hacer visionados para apreciar las producciones audiovisuales de artistas de diferente índole, conocer la biografía de los mismos, el contexto socio-histórico en el que se inscriben sus obras, sus técnicas y sus modos de percibir el mundo. De esta forma, facilitamos que las niñas y los niños puedan producir sus propias obras, utilizando las técnicas que han aprendido, a través de un recorrido personalizado o mejor adaptado a sus gustos y a los modos que tienen de percibir la realidad que los rodea.

Sugerencias para el aula/sala



Para trabajar la apreciación cinematográfica

Les proponemos ambientar la sala-aula: oscurecer el espacio preparar el sonido y el proyector, las películas y los espacios para las y los espectadores. Luego del visionado colectivo, podemos realizar un cuaderno de bitácoras para que las apreciaciones y aprendizajes de contenidos queden registrados y podamos volver a ellos cuando sea necesario.

La bitácora de visionado de películas puede contener una ficha técnica con título, género al que pertenece la obra, año de estreno, director o directora que la realizó y un breve resumen de la trama. Pueden abrirse preguntas sobre el tema principal que trata, cómo es su estructura narrativa, cuáles son los personajes principales de la historia y a qué conflicto se enfrentan.



 Para conocer directores de cine y sus técnicas artísticas: la animación

Juan Pablo Zaramella es un reconocido y premiado director argentino de cine de animación. Trabaja con dos técnicas: **stop motion** y **pixelation**. Les proponemos analizar dos obras del artista junto a las y los estudiantes, las técnicas empleadas para animar y el diseño de personajes.

Cortometraje "Viaje a Marte"
Dir: Juan Pablo Zaramella
Argentina
JPZtudio© - Año 2018

Míralo online aquí

o ingresando al siguiente enlace
https://youtu.be/ea6bIX15_9g



Cortometraje "El hombre más chiquito del mundo"
Dir: Juan Pablo Zaramella
Argentina
Canal Paka Paka - Año 2018

Míralo online aquí

o ingresando al siguiente enlace
<https://youtu.be/TeuenaHWtfs>



Tim Burton es director de cine, guionista, dibujante, escritor y animador estadounidense. Es conocido por la inconfundible estética de sus películas, a menudo de temática fantástica. La técnica del **stop motion** es una de sus predilectas. Compartimos un cortometraje de su filmografía para analizar y un video para conocer más acerca de su vida y obra.



Cortometraje "Vincent"
Dir: Tim Burton
Estados Unidos
Año: 1982

Míralo online aquí

o ingresando al siguiente enlace
<https://youtu.be/Pka8BJwFxOs>



"Cortos de gigantes"
UN3 TV
Argentina
Año: 2014

Míralo online aquí

o ingresando al siguiente enlace
<https://youtu.be/Pka8BJwFxOs>



Los dos grandes géneros, ficción y documental: una aproximación sin límites

Abordamos aquí una cuestión discutida por los teóricos del cine que alude a ciertas características que reúnen estos dos géneros. Si bien las cualidades de la **ficción** y del **documental** son diferentes, a lo largo de los años y a través de la experiencia cinematográfica y la evolución de la técnica, los límites entre estos géneros se fueron diluyendo. A esta clasificación le sumamos el **cine de animación**, que resulta interesante abordar con las y los estudiantes.

Triquell (2011), para pensar en lo que se representa y la manera de representarlo que tiene cada género, nos presenta una tabla:

DOCUMENTAL (CINE DE LO REAL O NO FICCIÓN)	FICCIÓN	ANIMACIÓN
REGISTRO DE LO REAL	RECONSTRUCCIÓN DE LO REAL	CREACIÓN DE LO REAL

Para comenzar a hablar de **ficción**, citamos a María Teresa Andruetto:

“Un relato de ficción es por lo tanto un artificio, algo por su misma esencia liberado de su condición utilitaria, un texto en el que las palabras hacen otra cosa, han dejado de ser funcionales, como han dejado de serlo los gestos en el teatro, las imágenes en el cine, los sonidos en la música, para buscar a través de esa construcción algo que no existía, un objeto autónomo que se agrega a lo real (...) Posibilidad de hacer un impasse, de sortear por un momento la pesada flecha de lo real que indefectiblemente nos atraviesa, para imaginar otros derroteros humanos”.
(Andruetto en Monteleone, 2021)

Recuperamos los aportes de Andruetto para acercarnos a la noción de ficción, cuestión estética ampliamente abordada y debatida en el campo artístico y cultural. Si realizamos una película de ficción, esta producción necesita de un guión predeterminado, el diseño de una diégesis (mundo o atmósfera de espacio y tiempo en la que transcurre la trama) y tener en cuenta lo verosímil, para que la historia sea creíble ante los ojos del espectador. Todos estos elementos, entre otros, hacen que una película nos haga imaginar y creer cosas del mundo **más allá de lo real y de lo existente**, permitiéndonos identificarnos con la historia.

El esfuerzo narrativo se orienta entonces, a crear un "efecto de verosimilitud" que permita que el lector/espectador "acepte" ese mundo creado como posible e ingrese a la propuesta narrativa que le proponemos.

En una entrevista, Ricardo Piglia manifiesta respecto de la tarea de producción de ficciones:

"La ficción sin duda trabaja con la verdad, pero a la vez construye un discurso que no es ni verdadero ni falso. Que no pretende ser ni verdadero ni falso. Y en ese matiz indecible entre la verdad y la falsedad se juega todo el efecto de la ficción." (Piglia: 1986)

Escribir cine: modalidades textuales

Nos detenemos aquí en las diferentes formas de escritura que nos llevarán a poder contar una historia de manera organizada.

Cuando en cine se comienza a pensar una idea que pueda generar una historia, se empieza por escribir un **storyline**, que es la historia completa contada en dos o tres frases-renglones. Luego se escribe la **sinopsis**, un resumen completo de la trama, que a veces puede estar acompañada de la **escaleta** (una lista de acciones principales que hacen avanzar la trama principal de la historia. Una vez completados estos pasos, se llega al **guión literario**, que contiene los diálogos y las descripciones de lo que se ve y se oye en cada escena y toma. Este guión será la base para elaborar el **guión técnico**, documento que clasifica los tipos de planos, ángulos, movimientos de cámara, decorados e iluminación que se realizarán en cada escena. Por último, se diseña un **plan de rodaje** para salir a filmar: se desglosa cada escena para rodar en tiempos, espacios y con los personajes a conveniencia del presupuesto.

En síntesis y a nuestro criterio, las modalidades textuales utilizadas para la creación de un film son:

- La **narrativa**, que contempla la sinopsis y el guión literario (con los diálogos).
- La **descriptiva**, que detalla los espacios y decorados y la constitución de personajes.
- La **instructiva**, donde presentamos los pasos a seguir, por ejemplo, cuando confeccionamos un plan de rodaje o un guión técnico.
- La **expositiva**, momento en el cual realizamos un trailer o avance de nuestra película para su promoción, o cuando hacemos crítica cinematográfica tras el visionado.

Sugerencias para el aula/sala

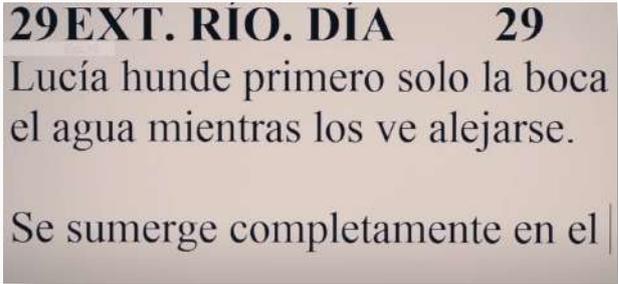
 Para entender la labor de la o el guionista

Les compartimos un video del Programa "Escuela al Cine", una iniciativa de la Cineteca Nacional de Chile, donde a través de la mirada de los guionistas Paula del Fierro, Jaime Casas y Felipe Rojas conocemos el proceso de escritura que da inicio a toda pieza audiovisual: el guión cinematográfico.

Video "Oficios del Cine-Guión"
Programa Escuela al Cine
Cineteca Nacional de Chile
Año 2015

Míralo online aquí
o ingresando al siguiente enlace
<https://bit.ly/3W1uh4B>





 Para trabajar el storyboard

Para las y los estudiantes de **Nivel Inicial**, sugerimos el desafío de diseñar un guión gráfico (storyboard). Junto a toda la sala, o por grupos, se inventa una historia y se dibuja mientras la docente la escribe a modo de viñetas, como si fuera una historieta. Al ser visual y quedar expuesta en la pared de la sala, las y los niños pueden leerla e ir modificando algunas acciones, complejizando la historia original.

A continuación, compartimos un fragmento del storyboard y su producto final, el cortometraje "El sueño de Diego", realizado con estudiantes de sala de 3 y 4 años.



Cortometraje "El sueño de Diego"
 Jardín Municipal Capullitos
 Secretaría de Educación
 Municipalidad de Córdoba
 Año 2018



Míralo online aquí

o ingresando al siguiente enlace
<https://youtu.be/nzzhrkILrno>



En cuanto al **cine de animación**, en la técnica tradicional los elementos gráficos y personajes se dibujaban meticulosamente sobre láminas de acetato transparente, conocidas como **cels**. Estos cels se fotografiaban cuadro a cuadro, con variaciones incrementales en la posición de los elementos-personajes en cada cuadro. Al proyectar secuencialmente estos cuadros a rápida velocidad, se conseguía la percepción de **movimiento continuo**, una ilusión cinética que constituye la base de la animación clásica.

A través de la experiencia que tenemos en cine de animación en ambos niveles educativos del Sistema Educativo Municipal, damos cuenta que tras el proceso de concepción y desarrollo narrativo, las y los estudiantes experimentan una profunda fascinación al poder visualizar la transición de sus historias a la dimensión animada. La implementación de técnicas de animación, como el **stop motion**, no solo promueve la materialización visual de sus relatos, sino que también despierta un gran asombro ante la representación animada de sus creaciones originales en la pantalla.

Actualmente se utiliza la animación digital por medio de softwares específicos, además de coexistir con otras técnicas de animación como el stop motion y la **pixelation**, que están explicadas y graficadas a continuación en los siguientes videos por Juan Pablo Zaramella:

Video "Directores: Juan Pablo
 Zaramella"
 Directores AV
 Argentina
 Año 2014



Míralo online aquí

o ingresando al siguiente enlace
<https://youtu.be/1atu4CTCwHE>



Sugerencias para el aula/sala



Para trabajar las técnicas: Stop Motion y Pixelation

Video educativo "Taller de cine de animación: Técnica stop motion"
Dirección General de Aprendizaje
y Desarrollo Profesional
Secretaría de Educación
Municipalidad de Córdoba
Año 2024



Míralo online aquí

o ingresando al siguiente enlace
<https://youtu.be/D-HXLwuheb4>



Video educativo "Taller de cine de animación: Técnica Pixelation"
Dirección General de Aprendizaje
y Desarrollo Profesional
Secretaría de Educación
Municipalidad de Córdoba
Año 2024



Míralo online aquí

o ingresando al siguiente enlace
<https://youtu.be/iq03YCbVG6U>



Una perspectiva narrativa muy distinta a la ficcional es la que posibilita el **cine documental**. Cabe señalar la diversidad de modalidades y concepciones que éste género cinematográfico involucra; sin embargo en esta oportunidad, recuperamos de a B. Nichols una concepción sobre el género:

"El documental sigue ofreciéndonos una representación característica del mundo histórico, el mundo del poder, el dominio y el control, el ruedo de la lucha, la resistencia y la contienda. El documental nos pide que estemos de acuerdo con el mundo en sí, encaja dentro del marco de sus representaciones, y nos pide que preparemos un plan de actuación acorde" (Nichols, 1997).

El cine documental contemporáneo cuenta historias que para las y los realizadores son necesarias. Hablamos de piezas que trascienden los conocidos documentales referidos a la naturaleza (reino animal, vegetal, etc.), para abordar temas sociales, ideológicos y políticos, entre otros, que tienen características particulares; estriban en los métodos de la investigación científica abordados desde el paradigma cualitativo, y adquieren sus técnicas de recolección de datos para tramar el relato.

● **Para trabajar la historia:** Para comenzar, se aborda una **temática-idea** que se va focalizando. Por ejemplo, si queremos hablar del bullying en la escuela, nos preguntamos: ¿Qué aspecto puntual del bullying vamos a elegir?, ¿desde qué mirada lo contamos?, ¿quién lo cuenta?, ¿para qué público está dirigida la película?, ¿por qué es importante contar esta historia? Aquí vamos de lo general a lo particular, intentando dejar lo más claro posible el tema a documentar.

● **Para crear la pieza audiovisual:** El documental se propone filmar cierto recorte de la realidad y, cuando hacemos esto, existen una infinidad de situaciones inesperadas o no previstas que en muchos casos nos hacen dar un giro en nuestra hipótesis inicial - si es que la hubiese. Es por esta razón que en el género documental no se suele escribir un guión predeterminado y cerrado como en el caso de la ficción. Para el documental es más útil valernos de una **sinopsis**, que se escribe sin metáforas, tiene un inicio-desarrollo-final, una curva dramática, indica los protagonistas, antagonistas, espacios y tiempos donde se desarrolla la historia. Para generar interés en el relato, podemos apelar a los siguientes recursos:

1. Búsqueda de protagonistas o personajes interesantes.
2. Realización de entrevistas en profundidad.
3. Búsqueda y estudio de archivos escritos, fílmicos, fotográficos, etc. en bibliotecas físicas, virtuales, museos.
4. Utilización de una voz over, voz en off o narradores.
5. Utilización de carteles en pantalla con inscripciones pertinentes que se necesiten hacer.
6. Registros fílmicos y fotográficos de todo tipo de acciones que hacen a la narración de la historia.

Una vez que se generó o se buscó todo el material que se requiere, se vuelve a la mesa de montaje y se termina de escribir la historia. Es en este punto donde se termina de cerrar el guión definitivo del documental.

En síntesis, el cine documental es un recorte de la realidad que seleccionan las y los realizadores. Lo más relevante, en cuanto a materia pedagógica, es que las y los estudiantes construyen su propio punto de vista de esa realidad y tienen la posibilidad de contar una historia que pueden compartir abiertamente, debido al carácter comunicacional del cine.

Es decir, mientras las y los estudiantes van investigando acerca de la temática de su interés; mientras van descubriendo, formulando hipótesis y reflexionando acerca de todo lo que va sucediendo en esa investigación, construyen sentido y construyen su propio punto de vista. Como hemos sostenido a lo largo de este material, el cine documental actúa como habilitador de la palabra.

Para ser más específicos, recuperamos nuevamente a Andruetto:

“El punto de vista desde el cual se cuenta una historia es lo más importante en esa historia, lo primero por decidir, lo que determinará todo el resto cada palabra, cada puntuación que ahí vaya. Me atrevería a decir que el punto de vista y la voz nacen siempre con la historia misma, de modo que una historia no es tal por separado sino a través de su narrador y su punto de vista. ¿Dónde colocar el ojo? El punto de vista está constituido por la siempre particular voz que narra, por la distancia, vinculación, grado de compromiso, y ángulo de mirada que el narrador tiene con respecto a lo narrado, más eso intangible.” (Andruetto, 2009)

¡Manos a la obra! Las y los invitamos a pensar la gran cantidad de contenidos y aprendizajes que implica hacer cine documental, y destacamos la importancia de abordar esta tarea sobre todo con estudiantes de Nivel Primario; una instancia donde junto a sus docentes (incluidos los de ramas especiales) tienen la posibilidad de hacer una película - con todo lo que eso implica- y compartirla en una sala de cine, donde se van a escuchar y apreciar sus propias voces. Además, se pone en valor el rol que niñas y niños tienen como realizadores de un proyecto cinematográfico y como productores de sentido.

A continuación, les compartimos una experiencia realizada junto a estudiantes de 5° y 6° grado.

Documental “Los críos”
Escuela Mutualismo Argentino
Secretaría de Educación
Municipalidad de Córdoba
Año 2022



Míralo online aquí

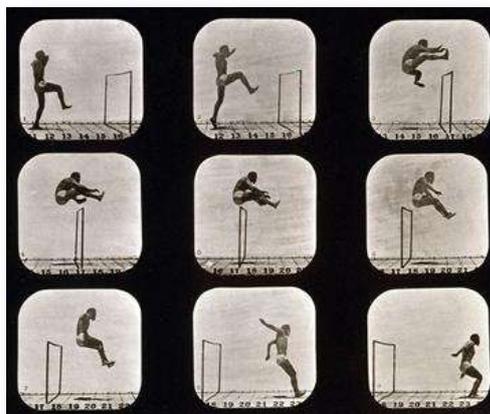
o ingresando al siguiente enlace
<https://youtu.be/R5jAeUcPXUk>



El lenguaje cinematográfico

Partimos de la base de que la imagen en movimiento y el sonido constituyen los elementos básicos del lenguaje cinematográfico. El componente fílmico primario es el **fotograma**, término que hace referencia a cada una de las imágenes impresas químicamente en la tira del celuloide de las antiguas películas analógicas. En el cine actual, mayormente digital, también se designa como **cuadro o frame**. Una película está compuesta por varias **secuencias de fotogramas**. Si esa secuencia muestra una acción completa sin interrupciones y a una misma velocidad de reproducción, se conforma un **plano**, la unidad expresiva mínima del lenguaje cinematográfico.

En esta imagen podemos apreciar cómo 9 fotogramas fijos, que registran un movimiento secuencial, se suceden para conformar un sólo plano que, al ser reproducido a determinada velocidad, son percibidos por el ojo como una imagen en movimiento (el salto del personaje).



Según Marcel Martin, crítico e historiador de cine, *"hay cierta cantidad de factores que crean y condicionan la expresividad del cine"*, pensando a la cámara como la pluma que "escribirá" las acciones desde un determinado punto de vista: los **encuadres**, los distintos **tipos de planos**, los **ángulos de toma** y los **movimientos de cámara**.

Para interiorizarles con estos recursos específicos del lenguaje cinematográfico, recuperamos la "Guía didáctica de Narrativa y Lenguaje Cinematográfico" de la Escuela de Cine y Audiovisual de Madrid (ECAM), que pueden consultar y descargar de forma gratuita a continuación:



Guía didáctica de Narrativa y Lenguaje Cinematográfico
Diseño: Fernando Franco
Programa de Alfabetización Audiovisual
ECAM

Descargala aquí

o ingresando al siguiente enlace

<https://bit.ly/4eLZ10P>



Sugerencias para el aula/sala

Para entender el lenguaje cinematográfico

Les compartimos una infografía interactiva del portal Educar que permite explorar los principios del cine y aprender a crear cortos audiovisuales junto a las y los estudiantes.

"El detrás de escena de las películas"
Infografía interactiva
Portal EducAR
Historias para armar
Año 2021

Descargala aquí

o ingresando al siguiente enlace
<https://bit.ly/3L5q0Hl>



También las y los invitamos a recorrer el sitio de "Historias para armar", una iniciativa gratuita desarrollada por Chicos.net y Disney con la colaboración de Eidos, cuyo objetivo es ofrecer herramientas sencillas a niñas, niños y docentes para que puedan contar sus historias con inspiración y creatividad.

Para ver los recursos narrativos del cine en acción

Para conocer la *elipsis cinematográfica*, utilizada para representar el paso del tiempo en la trama:

Fragmento de escena de película
"2001: Odisea en el espacio"
Dir: Stanley Kubrick
Reino Unido
Año 1968

Mirala aquí

o ingresando al siguiente enlace
<https://bit.ly/4copLml>



Para aprender sobre planos, ángulos y movimientos de cámara

Video "Planos, ángulos y movimientos de cámara cinematográfica" - Parte 2
Serie Videos Cinematográficos
Wondershare Filmora
Año 2021

Mirala aquí

o ingresando al siguiente enlace
<https://bit.ly/3x11Nnq>



Las artes en el cine

Con el correr del tiempo y el avance de la técnica, los recursos narrativos en el cine se van perfeccionando y ampliando en tanto las distintas artes van aportando sus lógicas para la realización de las películas.

Desde las artes visuales - la escultura y la fotografía, por ejemplo - algunos artistas fueron incursionando en el área de la imagen movimiento y comenzaron a pensar en colores, decorados, vestuario, maquillaje, la puesta en escena, los tipos de planos, ángulos y escenarios. Cuando se incorpora el sonido al cine, se determina que la música impacta en las emociones de los espectadores.

En el caso de la arquitectura, interviene con sus conocimientos sobre las líneas y las formas de los decorados o la búsqueda de las locaciones correctas para cada escena de acuerdo a las emociones que buscamos generar. Con respecto a la danza y al teatro, sus características pueden relacionarse con la interpretación de los actores y actrices en las historias, e incluso con la complejización de la trama, cuando las películas pasan de tener estructuras narrativas clásicas de tres actos a plantear otras alternativas; por ejemplo, comenzar por el final y terminar por el principio, que la trama no tenga desenlace, la utilización de flashback (retroceder el tiempo) y flashforward (avanzar el tiempo), entre otros recursos estilísticos.

Con respecto a la literatura - y su adaptación o empleo en el cine - cabe recordar que, si bien los códigos lingüísticos son muy diferentes, existen muchas películas que basan su relato o sus personajes en obras literarias. Algunas son fieles representaciones de las obras que las engendran y otras pueden ser adaptaciones más bien del tipo libre, donde se pueden modificar escenarios, personajes y situaciones dramáticas.

Sugerencias para el aula/sala



Algunos ejemplos del aporte de las artes al cine

Una aproximación a la relación del cine y la pintura, pasando por los trabajos de Aleksandr Sokurov, Víctor Erice, José Luis Linares, y Jem Cohen, bajo la curaduría del crítico cordobés Roger Koza.

"La pintura en el cine"
Análisis de Roger Koza
El Cinematografo TV
Año 2017

Míralo online aquí

o ingresando al siguiente enlace
<https://youtu.be/3X65GZ-NH10>



Con Zama, Lucrecia Martel se propuso filmar una novela casi "in-filmable", debido a la complejidad del texto de Antonio Di Benedetto. Roger Koza analiza los factores literarios y cinematográficos que convierten a Zama en la gran pieza audiovisual que es.

"Zama, la literatura, y el cine"
Análisis de Roger Koza
El Cinematografo TV
Año 2017

Míralo online aquí

o ingresando al siguiente enlace
<https://youtu.be/0YeoXEE7oMs>



Un repaso por algunas de las grandes películas de la historia del cine y cómo utilizan el recurso de la música para sumar dramatismo, evocar una emoción o representar la psiquis de un personaje.

"La Música en el Cine - ¿Cómo se usa en las películas?"
Mateo Matarasso
Síncresis
Año 2020

Míralo online aquí

o ingresando al siguiente enlace
<https://youtu.be/722XAm7bnvw>



El cine como arte colectivo: roles y departamentos

En este apartado tomamos las especificidades de los roles técnicos del cine y los aplicamos al ámbito escolar. Cuando decidimos diseñar un proyecto de cine para la Escuela o el Jardín, tenemos en cuenta una de sus principales características en materia pedagógica: **vamos a trabajar en equipo**. El cine, a diferencia de otras artes, **es un arte colectivo**.

En un proyecto audiovisual son necesarios los siguientes roles que, a su vez, se agrupan en departamentos. Por ejemplo, el o la vestuarista se desempeña en el Departamento de Arte. Lo interesante de esta forma de trabajo es que cada estudiante puede participar en dicho proyecto desde el rol que desee o más le interese. Para ello, les presentamos algunas nociones elementales de cada área, rol y tarea en proceso de realizar una película u obra audiovisual. Cabe señalar que, una vez que estudiemos los roles, es necesario armar grupos de estudiantes para que comiencen a organizarse.

● **Productor/a:** Se encarga del funcionamiento general de todo el proyecto audiovisual. Su trabajo es coordinar a todos los departamentos para garantizar el desarrollo de la película. También puede coordinar la logística de transportes, elenco, equipos y demás elementos necesarios para todas las etapas realizativas (desarrollo, preproducción, rodaje, montaje y postproducción). Aquí se puede armar un pequeño subgrupo de estudiantes que desempeñen este rol.

● **Guionista:** Es quien elabora el guión literario, es decir, la trama completa con acciones, personajes, escenas, movimientos y diálogos. El o la guionista debe desarrollar la historia, que puede ser original, adaptada sobre una obra ya existente o basada en hechos reales. En una clase de Lengua, por ejemplo, podemos sugerir un cuento para que las y los estudiantes escriban un guión colectivo.

● **Director/a:** Es quien posee la visión completa de la historia, tanto desde el punto de vista narrativo como estético y técnico. Transmite los conceptos que quiere aplicados en pantalla a los equipos de vestuario, maquillaje, fotografía, efectos visuales, sonido, etc. La mayoría de las veces, el director o directora es quien posee el punto de vista desde el cual vamos a narrar la trama. En el proyecto áulico, la o el docente puede asumir la Dirección y sumar la participación de las y los estudiantes a la hora de tomar decisiones artísticas. Si algún/a estudiante en particular tiene la iniciativa o la intención de asumir este rol, se le puede acompañar de otras y otros que oficien de asistentes de Dirección.

● **Director/a de Fotografía:** Su función principal es expresar la historia del guionista y la visión del director de cine en la película. Es quien se encarga de la puesta de cámara y de evaluar los recursos técnicos necesarios: luces y sombras, paleta de colores, contraste, tipos de plano, angulación y movimientos de cámara, etc. Por lo general, es quien arma y dirige el guión técnico, en base a las preferencias del director o directora. Para este rol, sugerimos que sea coordinado por la o el docente de Artes Visuales, que tendrá conocimientos específicos sobre, por ejemplo, el lenguaje fotográfico.

● **Director/a de Arte:** Es la persona a cargo de la decoración, ambientación, vestuario y maquillaje, es decir, de los elementos visuales que hacen a la puesta en escena (todo lo que se ve y aparece en cuadro). Cada uno de estos recursos hace a la verosimilitud de la historia. Es pertinente sugerir, nuevamente, que este rol esté también coordinado por docentes de Artes Visuales, para tener en cuenta conceptos de perspectiva, profundidad, paleta de colores, contrastes, etc. Pueden armarse grupos por sub-áreas, por ejemplo: un equipo encargado de vestuario, otro equipo de utilería y otro, de escenografía.

● **Director/a de Sonido:** Se encarga de diseñar y planificar la atmósfera sonora de una película, que va desde los diálogos de los personajes hasta la música, la voz off, los efectos y el foley. Coordina a las y los sonidistas del proyecto, que son quienes realizan el registro o grabación del sonido de una escena. En este caso, resulta de suma utilidad que el área esté coordinada por docentes de Música, para tener en cuenta las características de trabajar con el lenguaje musical y sonoro.

● **Montajista o editor/a:** Responsable de la edición de imagen y sonido de la película. Se encarga de organizar todo el material que se registró en el rodaje y, por ejemplo, en el caso del documental, es quien suele aportar una visión final sobre el montaje. Organiza las tomas de video y audio, mejora la calidad de los mismos y agrega efectos especiales en caso de ser necesario para la trama. En cuanto a este rol, lo ideal es la colaboración de docentes de Educación Digital Programación y Robótica, ya que se utilizan las TICs con fines netamente creativos y productivos en todas sus dimensiones.

● **Director/a de actores:** Es la persona encargada de preparar al elenco para que logre interpretar frente a cámara a los personajes propuestos en el guión - cómo hablan, cómo se mueven, cómo expresan emociones - y de acuerdo a la construcción de cada papel. Es quien orienta a actores y a actrices en los modos de actuación, para dar con el tono general en la película. Por ejemplo, no es lo mismo interpretar un diálogo en clave dramática que en clave cómica. Para este rubro, sugerimos invitar a actuar a las y los estudiantes que se ofrezcan voluntariamente, coordinados por docentes de Teatro. Puede ocurrir que, a medida que se avance en los ensayos, surjan más estudiantes valientes para actuar frente a cámara, por lo que también les invitamos a flexibilizar la historia para propender la participación de las y los que lo deseen.

Recordando que el cine es un arte holístico que se puede trabajar desde diferentes espacios curriculares, destacamos la importancia de ofrecer esta oportunidad para trabajar colaborativamente, no sólo con docentes de áreas especiales, sino también con otros grados y salas.

Sugerencias para el aula/sala



Para conocer los roles del cine

Les compartimos un video breve sobre los principales roles y áreas en un rodaje audiovisual.

"Principales roles en rodaje"
Florencia Mizrahi
Enchúlame la cámara
Año 2022

Míralo online aquí

o ingresando al siguiente enlace
<https://youtu.be/KUV0yGyZPi0>



El montaje y la edición

Una definición propuesta por Marcel Martin señala que el montaje es la organización de los planos de un film en determinadas condiciones de orden y de duración. Se trata de la puesta en relación de dos o más elementos que producen un efecto particular que no estaba contenido en ninguno de los elementos iniciales tomados aisladamente. El montaje determina la secuencia en la que las escenas se van presentando, establece el ritmo de la historia e influye en las emociones del espectador. Es la etapa que garantiza la continuidad visual y auditiva de la película.

Enseñar montaje y edición audiovisual a estudiantes de Nivel Primario puede promover una amplia gama de aprendizajes tanto técnicos como conceptuales, además de fomentar capacidades y habilidades creativas y críticas. Algunas de ellas son:

- **Desarrollo de habilidades técnicas:** Aprender a editar videos implica el dominio de herramientas informáticas específicas, lo que promueve el desarrollo de habilidades tecnológicas desde una edad temprana. Esto incluye el manejo de software de edición de video y el entendimiento de conceptos básicos como cortar, pegar, añadir efectos, transiciones, entre otros.

- **Fomento de la creatividad:** La edición audiovisual es una forma de expresión artística que permite a las y los estudiantes desarrollar su creatividad. Les brinda la oportunidad de contar historias de manera visual y experimentar con diferentes estilos narrativos, lo que estimula la imaginación y originalidad.

- **Comprensión de la narrativa:** El montaje audiovisual implica tomar decisiones sobre cómo organizar y presentar información de manera coherente y efectiva, en el marco de un lenguaje que presenta su propia sintaxis, es decir, su propia lógica. Las y los estudiantes aprenderán sobre la estructura narrativa, cómo construir una historia y cómo comunicar ideas a través de imágenes y sonidos.

- **Fomento de habilidades de comunicación y trabajo colaborativo:** La producción de videos requiere planificación, colaboración y comunicación efectiva entre las y los estudiantes. A través de este proceso desarrollarán habilidades para trabajar en equipo, expresar sus ideas de manera clara y recibir retroalimentación constructiva.

También es una enseñanza que puede integrarse fácilmente con otras áreas del currículo, por ejemplo:

- **Matemáticas:** Las y los estudiantes pueden utilizar conceptos matemáticos como la proporción, la escala y la geometría para planificar y crear efectos visuales. También pueden explorar la estadística al analizar datos relacionados con la producción y visualización de videos. La cantidad de fotogramas por segundo, las relaciones de aspecto de la pantalla y las distancias focales son algunas de las opciones que involucran los números. Los softwares de edición de video están conformados por una línea de tiempo, lo que permite trabajar por fragmentos específicos de tiempo en relación a las tomas de video para armar lo que queremos contar.

- Ciencias Naturales y Ciencias Sociales: Las y los estudiantes pueden utilizar la edición de video para documentar experimentos científicos, presentar proyectos de investigación o crear videos educativos sobre temas relacionados con la historia, la geografía o el medio ambiente.

En síntesis, el montaje y la edición audiovisual son procesos creativos que implican el uso de diferentes lenguajes, técnicas y herramientas para comunicar mensajes a través de imágenes y sonidos. A esta etapa de la película se la puede emplazar en un laboratorio audiovisual, con la colaboración de docentes de EDIPRO, para trabajar por pequeños grupos, ya que la organización de los materiales fotográficos y audiovisuales requieren de una clasificación ordenada previo a empezar a montar.

Sugerencias para el aula/sala



Para conocer más sobre el montaje

Les recomendamos el visionado de un video donde una reconocida montajista chilena explica su oficio, y donde podrán apreciar la utilización de las TICs con un sentido creativo, productivo y crítico.

Video "Oficios del Cine-Montaje"
Programa Escuela al Cine
Cineteca Nacional de Chile
Año 2015



Míralo online aquí

o ingresando al siguiente enlace
<https://youtu.be/Cu8MBfdiTzc>



El proyecto de narrativa audiovisual y su impacto en la estructura escolar

Abordamos finalmente una cuestión central que implica, las tensiones, desafíos y oportunidades que emergen en la atmósfera educativa cuando decidimos trabajar con proyectos de narrativa audiovisual. En este caso tomamos un texto de Pineda, donde nos habla de varias "zonas" que se ven desafiadas cuando se trabaja con las TICs:

(...) "Los espacios y tiempos escolares organizados en torno al currículum y la presencialidad. En cuanto a los espacios físicos, nos referimos a la arquitectura del lugar que expresa jerarquías y etapas de aprendizaje, la disposición del mobiliario y los recursos. En relación a los tiempos, los caracterizamos como segmentados y/o (re) agrupados por áreas temáticas o disciplinas, lo cual favorece la concentración de un tipo determinado de tareas o acciones. En todos los casos, operan criterios de orden y funcionamiento preestablecidos". (Pineda, 2018).

Aquí tenemos una explicación de la manera en que las instituciones educativas por lo general ponen a disposición de determinada manera, sus espacios, tiempos y agrupamientos de las y los estudiantes.

Las experiencias que tenemos de enseñar cine en la Escuela y en el Jardín nos demuestran que ambas lógicas opuestas conviven en los procesos de enseñanza y aprendizaje, y que, en esa dinámica de entrecruzamiento de lógicas, es necesario la flexibilización de los tiempos, espacios y agrupamientos escolares a los que estamos acostumbrados. Por ejemplo: en un día de rodaje de un documental, un grupo de estudiantes tiene que registrar una actividad que está haciendo la o el docente de Música con su grado o sala. Es aquí donde la escuela se transforma en un hermoso set de rodaje donde confluyen una infinidad de aprendizajes; donde hay niños y niñas usando cámaras fotográficas, micrófonos, libreta de anotaciones, dirigiendo, entrevistando, ordenando y desordenando los espacios a conveniencia del plan de rodaje (es decir, de la historia).

Un punto a considerar es el trabajo colaborativo entre los docentes. Por ejemplo, si hay una profesora de Teatro trabajando en un proyecto de estas características, es necesario saber que podrá solicitar la colaboración de las demás docentes, ya que en el área de Lengua se podrá crear la historia-guión; el área de Artes Visuales podrá intervenir en la escenografía y puesta en escena y el área de Ciencias Sociales aportará con una investigación acerca del tema de la historia.

Por tanto, cuando decidimos trabajar con este tipo de proyectos, es necesario tener en cuenta que la estructura escolar tradicional se ve irrumpida por la lógica de funcionamiento del trabajo con TICs, e implica movernos en espacios, tiempos y agrupamientos que desestructuran la rigidez de la cotidianeidad escolar, dando paso a la libertad de movimiento y a la circulación y construcción del conocimiento en diferentes formatos. En esta dinámica desafiante que despliega la construcción de conocimiento de manera holística, que pone en tensión las normas de funcionamiento de la escuela, los invitamos a reflexionar acerca de las oportunidades de ofrecer a nuestros estudiantes nuevos modos de relacionarnos con otros y de habitar las aulas.

El cine, otra manera de enseñar y aprender

Pensar la escuela desde la innovación y la interdisciplinariedad en tiempos contemporáneos

Las experiencias que tenemos en torno a la enseñanza del cine en las instituciones educativas da cuenta de las innumerables posibilidades y aristas que tiene este arte para abordar las prácticas de enseñanza y aprendizaje que, por su naturaleza, tienden a romper con los formatos escolares tradicionales. Permite proponer otros contenidos, plantear actividades innovadoras y utilizar los recursos tecnológicos digitales disponibles, propiciando la educación de la mirada de las y los estudiantes y sus docentes, haciendo que los aprendizajes sean significativos en toda su magnitud.

Si bien no hay una didáctica específica para estas enseñanzas en Nivel Inicial y Primario, existen algunos documentos como éste que se animan a abordar el tema y a sugerir algunas acciones pedagógicas. Por otro lado, observamos una limitada disponibilidad de programas de Formación Docente especializados en esta temática. A esto se le suma una escasa implementación práctica y una infraestructura escolar tradicionalista, que no favorece la adaptabilidad y movilidad de los formatos de una práctica educativa como ésta en el ámbito escolar. Creemos que es urgente poner a disposición de las y los estudiantes instancias y contextos de reflexión sobre los contenidos audiovisuales al que tienen acceso en sus entornos próximos. La didáctica que sugerimos es **ver y hacer desde una perspectiva artística**, fomentando el desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y creativa, dando acceso a otros productos y espectáculos para que las y los estudiantes asuman el desafío de construir sentido sobre lo que miran. Esa es nuestra labor, nuestra mediación como docentes.

Para finalizar, citamos las palabras de Bergala:

"Hacer un plano ya es estar en el corazón del acto cinematográfico, descubrir que en el acto bruto de captar un minuto del mundo, está toda la potencia del cine y sobre todo, comprender de resultas que el mundo siempre es sorprendente. Nunca es del todo como uno lo espera o lo prevé, que menudo tiene más imaginación que aquel que filma, y que el cine siempre es más fuerte que aquel que lo hace. Lo que pone en juego, si está bien acompañado por un adulto respetuoso con la emoción del niño que lo realiza, este acto aparentemente minúsculo de hacer un plano, es la maravillosa humildad que fue la de los operadores Lumière, pero también la sacralidad que pude depositar en un niño o un adolescente, en una primera vez, tomada muy en serio, como una experiencia inaugural decisiva". (Bergala, 2007).

Reflexión final

*Creemos que la escuela es el mejor lugar para que esa experiencia inaugural decisiva de la que nos habla Bergala exista, crezca, se fortalezca y no muera. Pensar al cine como **habilitador de la palabra**, intentar cierta emancipación de las niñas y los niños como espectadores-expectantes, es contribuir a que los ojos no se cansen, aunque se gasten, para que de algún modo y por mucho tiempo, miren...como si fuera la primera vez.*

Julieta Denti

Agradecimientos

Queremos agradecer principalmente a la Escuela Municipal Mutualismo Argentino; a las y los estudiantes, docentes y directivos por su apertura y excelente predisposición, que ha sido fundamental para nuestros estudios en torno a la enseñanza del cine en las instituciones educativas.

A la Escuela Municipal Oscar Soto López, al Jardín Municipal Capullitos y a las escuelas de la Modalidad Jóvenes y Adultos, que participaron en el proyecto de Interculturalidad, por permitirnos compartir sus películas.

A Esteban Monteleone por su colaboración en este texto y con quien compartimos debates, sugerencias, textos y el amor por el cine.



Bibliografía

- Amado, A.; (2009). La imagen justa. Cine Argentino y política. Colihue.
- Andruetto, M.; (2018). Hacia una literatura sin adjetivos. Luna libros.
- Aprea, G.; (2008). Cine y políticas en Argentina. Bs As, Biblioteca Nacional.
- Aronovich, R; (1997). Exponer una historia. Editorial Gedisa.
- Birri, F; (2007). Soñar con los ojos abiertos. Buenos Aires: Aguilar.
- Buckingham, D; (2007). Más allá de la tecnología: aprendizaje infantil en la era de la cultura digital. Buenos Aires: Manantial.
- Bergala, A; (2007). La hipótesis del Cine. Barcelona: Laertes educación.
- Carrière, J; (1997). La película que no se ve. Ediciones Paidós.
- Chiesa C. (et.al.), 2017. Proyecto de cine, "El Cine: producción y rodajes de cortometrajes". 2017. Jardín Municipal Capullitos.
- Dussel, I; Gutierrez, D. (2006). Educar la mirada. Políticas y pedagogía de la imagen. Buenos Aires: Manantial.
- Dussel y Southwell, Lenguajes en plural: las nuevas alfabetizaciones. 2012. Revista El Monitor de la Educación, Nº 13 - p. 26-32
- Dussel, I. Los Desafíos de Las Nuevas Alfabetizaciones. Ministerio de Educación de la Nación.
- Dussel y otros. Aportes de la imagen en la formación docente. Instituto Nacional de Formación Docente. Disponible en <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL000763.pdf>
- Ferreyra, F. y Pedrazzi, G. (2020). Teorías y enfoques psicoeducativos del aprendizaje. Noveduc.
- Fontán, G; (2021). Maraña. Ediciones Ver Poder.
- Freire, P; (2016). Pedagogía del Oprimido. Buenos Aires: Siglo veintiuno.
- Guzmán, P; El guión en el cine documental. Facultad de periodismo. UNLP.
- Hurtado L. Malillos & Carmen L.; (2018). El tratamiento del multilingüismo en traducción audiovisual: el caso del cine de animación infantil y juvenil. Universidad de Valladolid.
- Koen, H. Film-manifiesto, realidad y ficción. Fernando Birri, por un cine nacional, realista, crítico y popular.
- Konigsberg, Ira. (2004). Diccionario de Cine. Madrid: Ediciones Akal. Disponible en https://www.academia.edu/62461961/DICCIONARIO_DE_CINE_Diccionario_tecnico_AKAL_de_cine_Ira_KONIGSBERG?hb-sb-sw=70158609
- Monteleone, E; (2021). Mariano Llinás. Un extraordinario en el nuevo cine argentino. Trabajo de grado, Universidad Nacional de Villa María.
- Nichols, B; (.....). La representación de la realidad. Editorial Paidós.
- Palacio, D. (2018). Atmósfera. Aresthea. Recuperado de <https://aresthea.es/termino/atmosfera/>
- Peña, F; (2012). Cien años de cine Argentino. Editorial Biblos.
- Piglia, Ricardo (1986) Crítica y ficción, Santa Fe, Universidad Nacional del Litoral
- Pineda, A, Lógica escolar y lógica tecno-mediática: tensiones, posibilidades y desafíos. Anuario digital de investigación educativa. Número 1, Octubre 2018. Pág. 105. UCC.

- Prats, J; (2014). Las pantallas y el cerebro emocional. Barcelona: Gedisa.
- Ranciére, J; (2010). El espectador emancipado. Editorial Manantial.
- Tarkovsky, A; (1996). Esculpir el tiempo. Editorial: RIALP.
- Triquell, X; Contar con imágenes. Editorial Brujas.
- Ministerio de Educación de la provincia de Córdoba. Diseño curricular de la Nivel Inicial

2011- 2020. Disponible en:

https://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/publicaciones/EducacionInicial/DCJ_Inicial-23-02-2018.pdf

● Ministerio de Educación de la provincia de Córdoba. Diseño curricular de la Educación Primaria 2011-2020. Disponible en:

https://www.igualdadycalidadcba.gov.ar/SIPEC-CBA/publicaciones/EducacionPrimaria/DCJ_Primario-23-02-2018.pdf

● Ministerio de Educación de la Nación (2013). Serie Normativas. 5. Modalidad Educación Artística. Disponible en: <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL006481.pdf>

Recursos adicionales



Filmografía para estudiantes

- Taretto, G. (2008). Hoy no estoy. Argentina.
- Lamorisse, A; (1956). Le ballon rouge. Francia.
- Zaramella, J; (2004). Viaje a Marte. Argentina.
- Zaramella, J. El hombre más chiquito del mundo. PakaPaka. Argentina.
- Relatos del viento, (2019). El basilico. Cholula films. Serie de cortometrajes documentales. Argentina.



Filmografía para docentes

- Agüero I, (1988). Cien niños esperando un tren. Chile. Cholula films. Serie de cortometrajes documentales. Argentina.
- LAV.UAM-I. Seminario-taller. Carmen Guarini.
- Dorota Kobiela, D. y Welchman, H. Loving Vicent (2017). Reino Unido.
- Tornatore, G. - Cinema Paradiso. (1988). Italia.
- Echevarría, M. - Cuestión de Té. Historias breves. INCAA. Argentina.



