

APOYO DOCENTE

Imágenes en movimiento

¿Cómo el cine nos permite mirar
lo cotidiano con otros ojos?



**CINETECA
NACIONAL
DE CHILE**

**PROGRAMA
ESCUELA
al CINE**
CINETECA NACIONAL DE CHILE

01



PAQUETE DE RECURSOS N°1 / Imágenes en movimiento

**Apoyo docente
MINISTERIO DE EDUCACIÓN
Gobierno de Chile**

Coordinación general
**DIVISIÓN DE EDUCACIÓN GENERAL
PROGRAMA DE EDUCACIÓN RURAL
Alicia Foxley Valdivieso**

Contenidos
**PROGRAMA INTERDISCIPLINARIO DE INVESTIGACIONES EN EDUCACIÓN (PIIE)
Servicio de Apoyo en la elaboración de una propuesta pedagógica para la
educación rural y el diseño de recursos educativos con enfoque interdisciplinar
para aulas multigrado, Licitación ID 592-39-LQ24**

Ajustes y asesoría curricular
Paula Olavarría Carquin

Revisiones finales
**Cecilia La Rivera Vega, David González González, Magdalena Casanova Vidal,
Margarita Silva Roman, Rodrigo Torres Cañete y Zoila Díaz Berton (Desarrollo
pedagógico, MINEDUC).**

Dirección de Arte
Estudio Repisa / Sandra Ureta Marín

Diseño y Diagramación
Wanda Perez Mainero y Paloma Garling Gabler

ISBN (digital):
ISBN (impreso):
Se imprimieron XXXX ejemplares en 2026, Santiago de Chile en XXXX impresores.
Se autoriza la reproducción parcial citando la fuente correspondiente. Prohibida su venta.

Este material educativo consideró en algunos aspectos, la utilización de herramientas de Inteligencia Artificial Generativa (IAgen) para optimizar la organización de contenidos, el desarrollo de ideas y la generación de apoyos visuales. Todo el proceso ha sido desarrollado, supervisado y validado por profesionales expertos, garantizando la calidad pedagógica, el rigor disciplinar y el cumplimiento de los estándares éticos vigentes.

Imágenes en movimiento

¿Cómo el cine nos permite mirar
lo cotidiano con otros ojos?

Contenidos

Presentación	8	2. Implementación	48
1. Aspectos clave para profundizar	10	Prácticas Esenciales LEC	
1.1. El nacimiento del cine	11	2.1. Prácticas LEC presentes en la secuencia didáctica	50
1.2. Juegos ópticos	16	2.2. Paso a paso para implementar la Práctica Esencial	53
1.3. Las formas del cine	26	3. Material para lectores y escritores iniciales	56
1.3.1. Ficción	27	3.1. Diccionario ilustrado	57
1.3.2. Documental	27	3.2. Muro de palabras	58
1.3.3. Animación	28	3.3. Tarjetas de vocabulario	59
1.4. Lenguaje cinematográfico	38	3.4. Letras móviles	60
1.4.1. Escala de planos	40	Referencias bibliográficas	62
1.4.2. Altura de cámara	41	Otras referencias para profundizar	64
1.4.3. Ángulos de cámara	42		
1.4.4. Composición	43		
1.4.5. Sonido	45		

Presentación

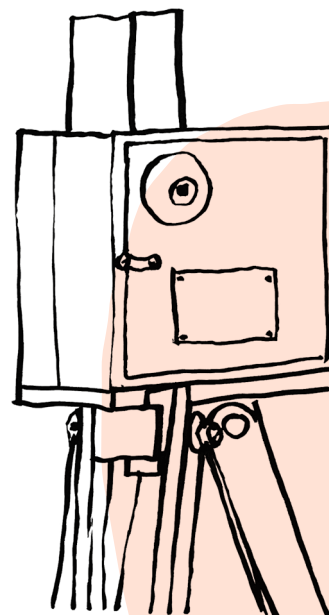
El paquete de recursos Imágenes en movimiento propone la implementación de un proyecto pedagógico basado en materiales elaborados por el Programa Escuela al Cine de la Cineteca Nacional de Chile. La propuesta invita a niñas, niños y jóvenes a comprender y representar el patrimonio cultural de su territorio mediante la creación de un Minuto Lumière.

Inspirada en los orígenes del cine, busca que las y los estudiantes observen con atención su entorno, lo registren de manera creativa y lo transformen en un relato audiovisual breve, favoreciendo la construcción de identidad, el sentido de pertenencia y la participación en la comunidad.

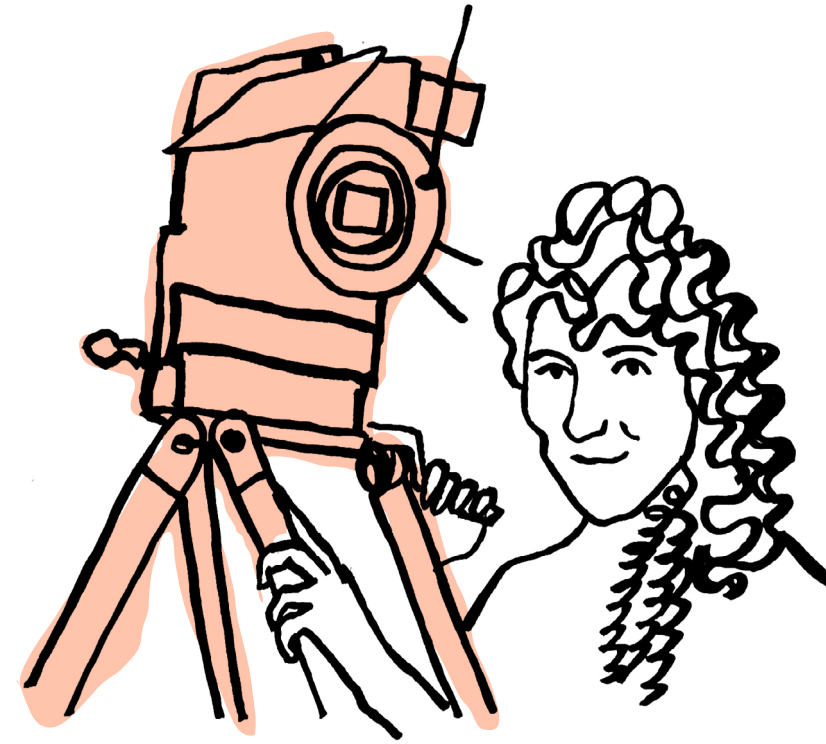
Para apoyar la implementación, este Apoyo docente ofrece contenidos para profundizar en los orígenes y formas del cine, en especial, en animación, juegos ópticos o pre-cinéticos y elementos del lenguaje cinematográfico; así como fichas técnicas de los cortometrajes propuestos para ver y analizar con sus estudiantes. Estas obras forman parte de la Colección de Cortometrajes Animados del Programa Escuela al Cine y buscan contribuir a la tarea educativa mediante actividades de apreciación y creación audiovisual.

El Apoyo docente también incluye cápsulas históricas y científicas como oportunidades curriculares específicas para propiciar articulaciones interdisciplinarias y la profundización de contenidos y habilidades relacionadas principalmente con Historia, Geografía y Ciencias Sociales, Artes Visuales y Lenguaje y Comunicación.

A su vez, ofrece orientaciones para la implementación de las Prácticas Esenciales LEC (lectura, escritura y comunicación oral) que resultan más pertinentes a lo largo de la secuencia didáctica que articula la implementación de este paquete de recursos.



*Esperamos que disfrute este material y que constituya un aporte al **aprendizaje** tanto de docentes como de estudiantes.*



1.1.

El nacimiento del cine

El cine sustituye nuestra mirada por un mundo que se acomoda a nuestros deseos

- André Bazin

1.

Aspectos clave
para profundizar

1.1. El nacimiento del cine

El cine nace hace más de 120 años, pero la búsqueda por registrar el movimiento y contar historias es mucho más antigua. Desde tiempos inmemoriales, la humanidad ha tenido una fascinación con la posibilidad de contar historias en movimiento: desde las sombras chinescas de antiguas épocas, la linterna mágica del siglo XVII, los juegos ópticos como el taumátropo y el zoótropo, hasta los mecanismos más cercanos al proyector, como el kinetoscopio de Edison.

Para llegar al cinematógrafo a fines del siglo XIX fue necesaria una serie de avances tecnológicos. De hecho, el cine se basa en mecanismos que, desde su creación hasta hoy, han continuado perfeccionándose. Múltiples inventores participaron en una verdadera carrera de postas para crear los implementos necesarios para registrar y proyectar películas: cámaras de cine, proyectores y cintas.

Finalmente, fueron los hermanos Auguste y Louis Lumière quienes, en 1895, lograron crear el cinematógrafo (máquina que permitía filmar y proyectar imágenes en movimiento), dispositivo que dominaría los inicios del cine.

Luego de las primeras proyecciones, el cinematógrafo y los filmes de los Lumière se expandieron por el mundo gracias a un contingente de camarógrafos empleados por

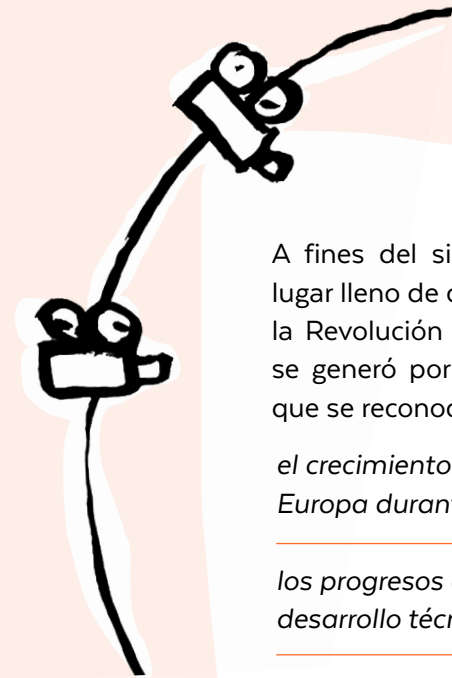
los hermanos y repartidos en distintos países y continentes. En ese contexto, una de las personas que participó de esas primeras proyecciones fue Alice Guy, quien, cautivada por este invento, exploró las oportunidades que el cine ofrecía para contar historias. Así, se convirtió en la primera persona que filmó una película de ficción (El hada de los repollos, 1896), aun cuando por muchos años la historia del cine intentara ocultar su nombre por el sólo hecho de ser mujer.

La rápida difusión del cine permitió que, en pocos meses, países de todos los continentes (incluyendo Chile) accedieran a esta tecnología.



Oportunidad curricular

Pensamiento *histórico* y revolución *industrial*



A fines del siglo XIX, Europa era un lugar lleno de cambios; era la época de la Revolución Industrial. Este proceso se generó por varias causas entre las que se reconocen:

el crecimiento de la población en Europa durante el siglo XVIII;

los progresos de la agricultura; el desarrollo técnico;

la acumulación de capital;

la estimulación del comercio exterior;

y el desarrollo de los transportes.

De esta manera, la Revolución Industrial permitió que la sociedad europea hasta entonces agrícola tradicional pasara a convertirse en una sociedad industrial, a través de la mecanización de la producción, lo que facilitó el desarrollo de la producción a gran escala o en grandes cantidades. Este proceso histórico introdujo cambios irreversibles que modificaron para siempre la vida de los seres humanos en todo el planeta.

Se trató de una época de muchos inventos. Se hablaba mucho sobre ciencia y progreso, y se comenzaba a pensar que el ser humano podía mejorar el mundo con el conocimiento. Además del cine, se inventó el tren, el teléfono, los autos y las ampolletas. Por lo mismo, mucha gente se fue del campo a las ciudades para trabajar en fábricas, lo que provocó que las ciudades crecieran rápido, sin estar preparadas para ello, generando muchos problemas de pobreza y desigualdad, enfermedades y contaminación.

Los niños y las mujeres también trabajaban en las fábricas, a veces muchas horas y por poco dinero, así que empezaron a aparecer los sindicatos o grupos de trabajadores que pedían mejores condiciones de trabajo. En el arte y la literatura, las personas ya no solo querían pintar o escribir sobre reyes y héroes, sino también sobre la vida de las personas comunes y corrientes.

1.2. Juegos ópticos

La animación es una técnica que tiene más de un siglo de antigüedad y evolucionó junto con el cine. A lo largo de los años, esta técnica nos ha permitido conocer fantásticas historias que no hubiera sido posible contar de otra forma. Fueron muchos los intentos que diferentes artistas hicieron para lograr imágenes animadas como las que conocemos hoy. Ya desde tiempos prehistóricos, los seres humanos tenían la necesidad de contar historias a través de imágenes que parecían moverse. Famosas son las pinturas rupestres que se encuentran en las cuevas de Lascaux, Francia, y Altamira, España, que tienen entre 12 mil y 18 mil años de antigüedad. En sus paredes se encuentran dibujos de animales que parecen tener más de cuatro patas, como si estuviesen galopando. Esto ha llevado a algunos científicos a concluir que son los primeros intentos de animación.

En oriente también lo intentaron, con espectáculos de sombras conocidos como “sombras chinescas”, mientras que, mucho después, en el siglo XIX, algunos científicos experimentaron con distintos juguetes e inventos, mostrando la sensación de movimiento que se genera por la forma en que el cerebro procesa una secuencia de imágenes rápidamente. De este modo, al pasar imágenes impresas ante los ojos a una determinada velocidad, ellas se unen en nuestro cerebro, haciendo que el ojo las vea en movimiento (Alicia Vega, 2021).



Entre los juguetes creados antes de la invención del cine se encuentran el fenaquistiscopio, el zoótropo, el taumátropo y el folioscopio.

El fenaquistiscopio se atribuye su invención al belga Joseph Plateau y al austríaco Simon von Stampfer en 1829. Este aparato consistía en un disco giratorio con diferentes imágenes y ranuras para mirar. Al hacerlo girar frente a un espejo y mirar por estas ranuras, se podía apreciar que la imagen se movía.

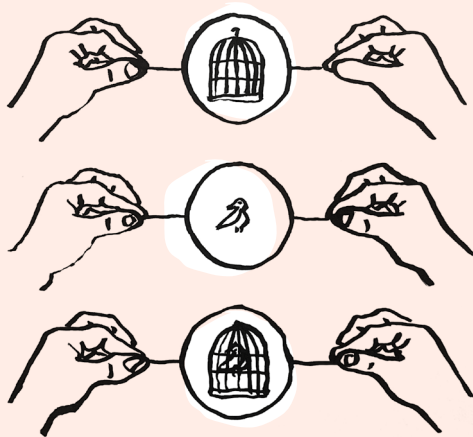
El zoótropo es un aparato que consiste en un cilindro giratorio con ranuras para observar y una tira con diferentes imágenes secuenciales. Al hacer girar el cilindro y mirar por las ranuras, es posible ver que las imágenes se mueven. Fue creado por el inglés William George Horner en 1834. En el sitio web del Programa Escuela al Cine (♦) se encuentran disponibles plantillas imprimibles para construir y ensamblar zoótropos, además de las tiras con dibujos para animar.

♦ <https://escuelaalcine.gob.cl/recursos-didacticos/06-dispositivos-previos-al-cine-el-zootropo/>



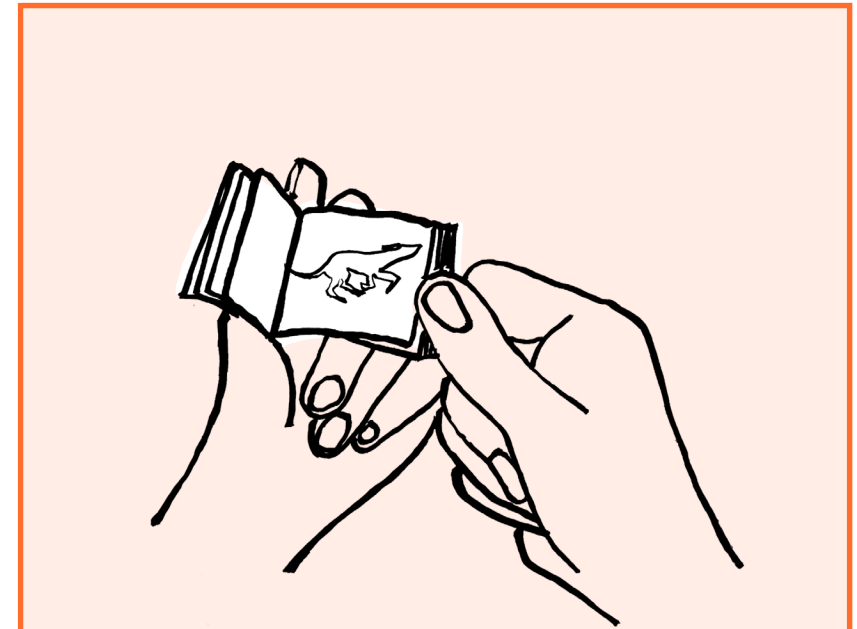
¿Cómo se ve en este proyecto?

A través de este proyecto integrado proponemos trabajar con los siguientes juegos ópticos.



Taumátropo

Es un juguete óptico que consiste en un cartón generalmente redondo, en cuyas caras se hacen dos dibujos distintos y que, con la ayuda de un palito o de dos hilos, giran y se superponen, creando la ilusión de movimiento. El primer taumátropo era de un pajarito y una jaula, y fue inventado por el británico John Ayrton en 1824.



Folioscopio o libro mágico

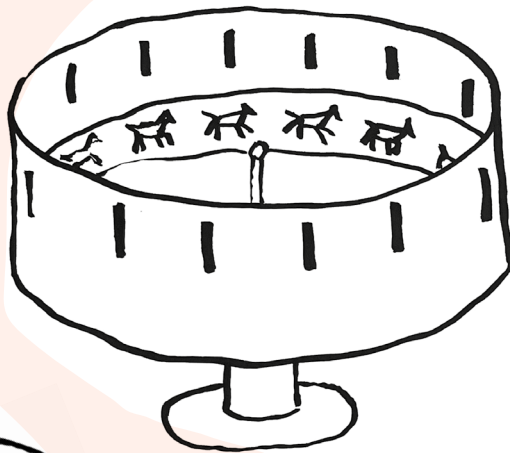
Esta invención, también llamada flipbook, sigue los principios básicos de la animación y se basa en dibujos en diferentes páginas los que, al pasar rápidamente las hojas, crean la ilusión de movimiento. En este paquete de recursos se propone la creación de un folioscopio con estudiantes del nivel avanzado, es decir, estudiantes capaces de planificar y ejecutar con mayor independencia su producción, mostrando intención estética o narrativa, y ofreciendo explicaciones sobre las decisiones tomadas.

Para conocer más sobre los juguetes ópticos, se sugiere revisar el siguiente video: ♦ https://youtu.be/iX1HNnCc_98?si=VYW1PaOL3poz0qoC



Oportunidad curricular

Percepción, ojo y cerebro



La visión es el proceso por el cual los ojos y el cerebro trabajan juntos para que podamos ver el mundo. La luz viaja desde los objetos hacia nuestros ojos. Cuando la luz entra por la parte frontal del ojo (la córnea y la pupila), pasa por una lente que enfoca esa luz para formar una imagen en la parte de atrás del ojo, llamada retina. La retina está llena de células especiales que detectan la luz y los colores. Estas células envían mensajes al cerebro a través de un “cable” llamado nervio óptico. El cerebro recibe esos mensajes y los convierte en imágenes que podemos ver.

Cuando vemos una secuencia rápida de imágenes que cambian ligeramente de posición, nuestro sistema visual interpreta esos cambios como un objeto que se mueve. Esta interpretación ocurre principalmente en la corteza visual del cerebro, en una zona especializada en procesar el movimiento. De este modo, el cerebro es capaz de “llenar” los espacios vacíos entre

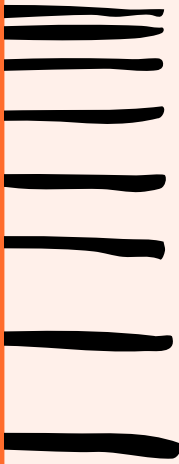
las imágenes y “unirlas” en una sola experiencia fluida. A esto se le llama percepción del movimiento aparente y, de acuerdo con la neurofisiología sucede porque neuronas de esa área del cerebro no necesitan que algo se mueva realmente, sino solo detectar un patrón temporal que sugiera cambio de posición (como en los fotogramas de una película).

Además, el fenómeno requiere una coordinación temporal muy precisa: si las imágenes se muestran demasiado lento, el cerebro ya no las interpreta como movimiento, sino como imágenes separadas. Este fenómeno muestra además cómo el cerebro no solo “recibe” la realidad, sino que la interpreta activamente, rellenando huecos y haciendo predicciones para crear una experiencia coherente del mundo.



Oportunidad curricular

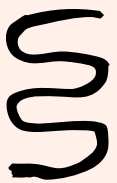
Los sufijos



Los nombres de los juegos ópticos que se crearon antes de la invención del cine, aunque pueden resultar difíciles de aprender, constituyen una oportunidad para dar a conocer o recordar a los estudiantes el uso de los sufijos.

Al igual que los prefijos, estos elementos compositivos aportan un significado nuevo a las palabras base a las que se agregan. En particular, los sufijos se escriben después de la raíz de una palabra. Además, muchos provienen de palabras pertenecientes a lenguas clásicas, como el griego o el latín.

En el contexto de esta propuesta pedagógica se pueden abordar los sufijos -tropo y -scopio, ambos etimológicamente de origen griego.



Trópos alude a vuelta, movimiento o giro y en algunos casos, también se asocia con la idea de dirección o manera de moverse.

Scopio, en tanto, refiere a un instrumento para ver o examinar.

De la misma forma, se pueden trabajar las raíces asociadas a los juegos ópticos presentes en la Secuencia Didáctica de este paquete de recursos:

En el caso del **taumátropo**, la raíz thaumo / thaumatos refiere a un objeto de admiración o cosa maravillosa.

En el caso del **zoótrofo**, la raíz zoo significa animal (♦ <https://etimologias.dechile.net>).

En el caso del **fenaquistiscopio** su raíz es phénakistiscos, que significa engañar.

En el caso del **folioscopio** la raíz folium significa hoja.

1.3.

Las formas del cine

Al observar una película, vemos una representación de la realidad, independientemente de si se trata de un documental, una ficción o una animación. Cuando decidimos filmar algo, siempre tomamos decisiones: registramos desde un ángulo, con una escala de planos determinada y, al fijar la cámara, inevitablemente dejamos elementos fuera de campo.

A partir de esto, podemos preguntarnos por la relación con la realidad que establecen distintas formas del cine. A continuación se presentan tres: ficción, documental y animación.

1.3.1.

Ficción

Busca la representación de algo imaginario: propone una historia que ocurre dentro de un universo inventado. Para lograr que resulte verosímil, la creación de un relato es una herramienta central.

En general, el realizador o la realizadora de ficción elabora un guion y, junto con su equipo, planifica escenas, define decorados, utiliza recursos como efectos especiales y dirige a actores y actrices que interpretan los papeles asignados.

1.3.2.

Documental

Tiene como objetivo la representación de algún aspecto de la realidad, siempre desde un punto de vista.

Por lo mismo, el realizador o la realizadora documental suele realizar una investigación para acceder a información, testimonios o situaciones que fortalezcan su propuesta y den mayor profundidad a su mirada.



1.3.3.

Animación

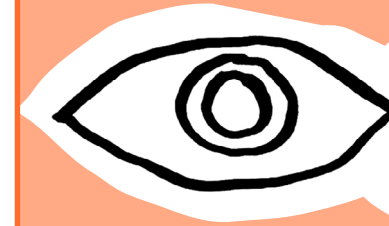
Todos hemos visto personajes animados. Sabemos diferenciarlos de los actores de carne y hueso porque pueden desafiar las leyes de la física y ser exageradamente divertidos. La animación es una técnica audiovisual que consiste en la simulación de movimiento creada por una serie de imágenes puestas una tras otra.

Existen muchas técnicas, como:

el **stop motion** (objetos con volumen que se mueven cuadro a cuadro), **animación digital** (dibujos computarizados), **animación tradicional** (dibujos hechos a mano), **técnicas mixtas** (por ejemplo: personajes dibujados a mano con fondos digitales), **animación de recortes** (papeles que se animan cuadro a cuadro), **pixelation** (stop motion pero con personas), **teatro de sombras**, entre otros.



Es un formato tan antiguo como el cine y, aunque normalmente se asocia a la ficción, existen documentales con animaciones o incluso completamente animados. Hoy en día, además, se ha transformado en una industria gigantesca, con películas de larga duración vistas por millones de personas en todo el mundo, incluyendo animaciones de grandes empresas, junto con cientos de estudios y artistas que han expandido los límites de esta técnica.



¿Cómo se ve en este proyecto?

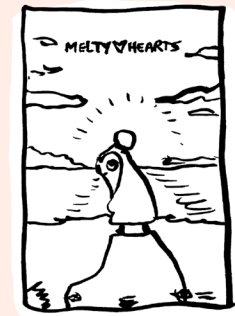
A través de este proyecto, proponemos trabajar con dos cortometrajes animados realizados en Chile, es decir, películas de corta duración, realizadas con técnicas de animación. A continuación, se presentan las fichas técnicas de cada película y algunas oportunidades curriculares que su visualización con estudiantes ofrece, a propósito de las temáticas que abordan.

Melty Hearts (2019)

Este cortometraje, cuyo título significa “Corazones derretidos”, fue realizado con la técnica de animación digital, específicamente con animación 2D. En la animación digital se utilizan computadores y tablets para dar vida a la imagen y agregar texturas y efectos especiales.

Ficha técnica

Dirección: Manuel Cisterna, Patricio Cisterna
País: Chile
Año: 2019
Producción: Manuel Cisterna, Patricio Cisterna
Guion: Manuel Cisterna
Casa productora: After Sky Studios
Montaje: Manuel Cisterna, Patricio Cisterna
Animación: Manuel Cisterna, Patricio Cisterna
Sonido: Manuel Cisterna
Música: Sir Cubworth, Hanu





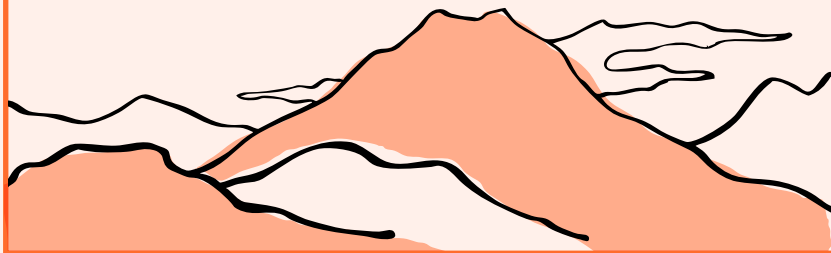
Oportunidad curricular

Cambio climático y Acuerdo de Escazú

Este cortometraje aborda la historia de un pingüino que intenta salvar a su familia del daño que el calentamiento global ha ocasionado en su hábitat (♦), temática que constituye una oportunidad para dialogar con las y los estudiantes en torno al cambio climático, sus consecuencias y la urgencia de cambiar nuestros hábitos para mitigar sus efectos.

Chile es un país altamente vulnerable al cambio climático, cumpliendo con 7 de los 9 criterios de vulnerabilidad establecidos por la Convención Marco de las Naciones Unidas sobre el Cambio Climático: áreas costeras de baja altura, zonas áridas y semiáridas, zonas de bosques, territorio susceptible a desastres naturales, áreas propensas a sequía y desertificación, zonas urbanas con problemas de contaminación atmosférica y ecosistemas montañosos.

♦ Puedes conocer más en https://youtu.be/wVYCdvhQIW8?si=RoJfQF4_sEIfz7fV



Las consecuencias del cambio climático no son solo proyecciones futuras, sino que ya las estamos viviendo.

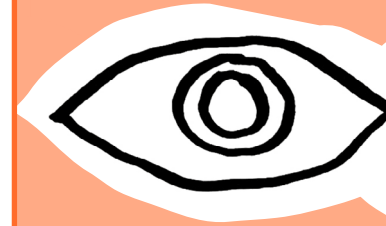
Algunas de estas son:

El aumento del nivel del mar, los eventos meteorológicos extremos (sequías, inundaciones, aluviones, marejadas, olas de calor, etc.), acidificación de los océanos y una disminución en la biodiversidad.

Bajo este escenario, es urgente cambiar nuestro estilo de vida hacia uno que considere hábitos más sencillos, en que el bien común esté por encima del beneficio económico individual. Comprender el fenómeno del cambio climático nos ayudará a tomar medidas para mitigarlo, y adaptarnos a las consecuencias que está y seguirá teniendo sobre nuestra vida diaria, ahora, y en las próximas décadas. Para profundizar en este tema y desarrollar un proyecto integrado que aborde específicamente esta materia, se sugiere revisar el módulo con enfoque indagatorio “Cambio climático” elaborado desde el programa Indagación Científica para la Educación en Ciencias (ICEC) y disponible en ♦ <https://cidstem.cl/portfolio-items/modulosicec/#>

Aunque existen muchas iniciativas que invitan a las personas a tomar medidas contra el cambio climático, como reciclar o utilizar menos agua en las actividades diarias, son las autoridades quienes tienen una mayor responsabilidad y una capacidad más grande para afectar de manera positiva o negativa en el medio ambiente. Un ejemplo de esto es el Acuerdo de Escazú, firmado en 2018 por 15 países, y que reconoce:

- El derecho a vivir en un **ambiente sano**.
- El derecho de **acceso a la información** sobre el estado del medioambiente.
- El derecho a **ser consultado y participar** en decisiones que puedan afectar al medioambiente.
- El derecho a **buscar reparaciones legales** en caso de que nuestro medioambiente sea afectado.



¿Cómo se ve en este proyecto?

Mari Mari (2011)

El cortometraje Mari Mari, que en mapudungun significa “hola”, fue realizado con la técnica de stop motion. A diferencia de la animación digital, en stop motion, se animan figuras reales u objetos, siendo uno de los materiales más utilizados para ello la plastilina, sobre todo en animaciones caseras, ya que es un material flexible y muy fácil de moldear. La plastilina facilita la creación y el movimiento de personajes u objetos y permite fijarlos con facilidad a una mesa. A nivel profesional se utilizan materiales similares a la plastilina, pero de mayor durabilidad. Aunque también puede hacerse stop motion con materiales “rígidos”, como muñecos, juguetes o bloques de construcción, son los materiales más flexibles los más fáciles de utilizar, como el papel, el alambre, o la arcilla.

Ficha técnica

Dirección: Marcelo Díaz Espinoza
País: Chile
Año: 2011
Producción: David Cifuentes Bórquez, Daniel Ruiz Celis
Guion: Claudia Sanhueza Córdova, Marcelo Díaz Espinoza
Casa productora: Complot Estudio Creativo

Montaje: Braulio Suárez
Fotografía: Ramón Acevedo Arce
Dirección de arte: Claudia Sanhueza Córdova
Sonido: Claudia Sanhueza Córdova, Marcelo Díaz Espinoza
Animación: Bruno Guazzoni Roviroso
Duración: 15 minutos





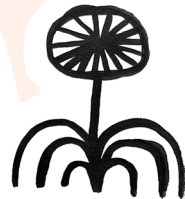
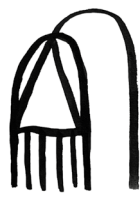
Oportunidad curricular Patrimonio cultural

El cortometraje cuenta la historia de Nicolás, un niño aventurero que al salir de excursión al cerro conoce a Ayelén, una niña indígena fantasma que vive junto a su familia en el bosque. El lugar está siendo amenazado por la construcción de un complejo habitacional y Nicolás evitará que esto suceda (♦).

♦ Puedes conocer más en <https://cinechile.cl/pelicula/mari-mari/>

Entre las temáticas que se pueden abordar con los y las estudiantes a partir de la visualización de este cortometraje se encuentran:

la vida en la ciudad y en el campo,
las formas de vida de los pueblos originarios,
la amistad entre personas de distintas culturas,
la protección de los bosques y
el resguardo del patrimonio arqueológico y cultural.



La Unesco clasifica los patrimonios en tres tipos:

Cultural

Puede ser **material**: muebles (objetos hechos por personas, que no están fijos a un lugar) o inmuebles (por dimensiones y propósito, están fija a su lugar original),
o puede ser **inmaterial**: incluye los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas que las comunidades, los grupos y en algunos casos los individuos reconocen como parte integrante de su patrimonio cultural (♦ <https://www.patrimoniocultural.gob.cl/>).

Natural

Fenómenos naturales como formaciones físicas, geológicas, hábitats vegetales, animales, etc.

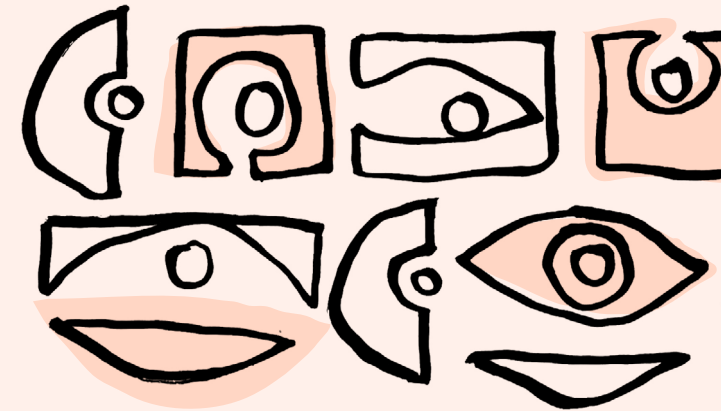
Bienes mixtos

Lugares de valor excepcional que combinan patrimonio natural y cultural.

Uno de los organismos más relevantes para la protección del patrimonio cultural y natural es el Consejo de Monumentos Nacionales de Chile, institución creada en 1925, y que depende hoy del Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio.

Como se muestra en la historia de Nicolás en el cortometraje “Mari Mari”, una de las consecuencias de la globalización y el desarrollo urbano es la tendencia a homogeneizar la cultura e invisibilizar lo local. No obstante, en la búsqueda por proteger el entorno inmediato, han surgido movimientos locales que reivindican la importancia de las particularidades de las culturas, relevando que la realidad se construye socialmente y se compone de infinitas historias. Así, para muchas localidades, el patrimonio se ha convertido en una herramienta de gestión sostenible de los recursos, en la medida en que su conservación puede mejorar la calidad de vida de sus habitantes y resguardar las identidades locales y el medio ambiente.

Los procesos de patrimonialización a nivel local, tienen la característica de que los objetos, lugares e historias personales, ya sean considerados patrimoniales o no, tienen una relación estrecha con la biografía de los individuos y sus experiencias. El proyecto pedagógico “Imágenes en movimiento”, invita al estudiantado a identificar sitios o elementos relevantes para la cultura e historia local, para observarlos, representarlos y ponerlos en valor a través de una creación audiovisual.



Para profundizar en el tema del patrimonio cultural y las oportunidades que ofrece para desarrollar proyectos pedagógicos integrados, se sugiere participar del curso “Patrimonios en la escuela rural”, elaborado por el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio en conjunto con el Programa de Educación Rural de Mineduc. Puedes revisar las próximas convocatorias en
 ♦ <https://rural.mineduc.cl/curso-patrimonios-en-la-escuela/>



1.4. Lenguaje cinematográfico

El lenguaje cinematográfico abarca todos los elementos que se utilizan para la creación de una película o cortometraje, por ejemplo los planos, sonidos, gráficas, música y diálogos, que se organizan mediante el montaje para construir el relato audiovisual. En el contexto educativo, conocer y aprender a usar el lenguaje cinematográfico favorece la creatividad, la observación y la reflexión sobre el entorno y los puntos de vista.

Al igual que un texto escrito, un contenido audiovisual puede ser dividido y analizado: así como en la literatura tenemos párrafos, oraciones y palabras, en el audiovisual tenemos secuencias, escenas y planos.

El plano es la unidad mínima del lenguaje audiovisual, y es una filmación continua con una duración indefinida. En rodaje, es decir, durante la filmación, el plano se denomina toma y corresponde a todo lo que se registra entre el inicio de la filmación, y la detención de la cámara. En edición, el plano es el contenido que está entre dos cortes.

Dentro del plano también es posible encontrar elementos que pueden ser analizados, tales como:

el **color**,

el **movimiento**,

la **luz**,

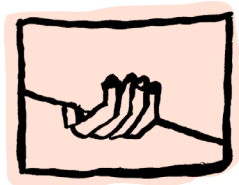
el **vestuario y la decoración**,

aquello que **no se ve**, pero se escucha o intuye,

la **posición de la cámara**, entre otros.

1.4.1. Escala de planos

Se compone de los distintos tamaños de imagen que se pueden realizar. Normalmente se expresa en función de la posición y distancia de un personaje u objeto en relación con la cámara. El tipo de plano que se utilice dependerá de lo que se quiera destacar y comunicar.



Plano *detalle*



Primerísimo primer plano



Primer plano



Plano *medio*



Plano *americano*



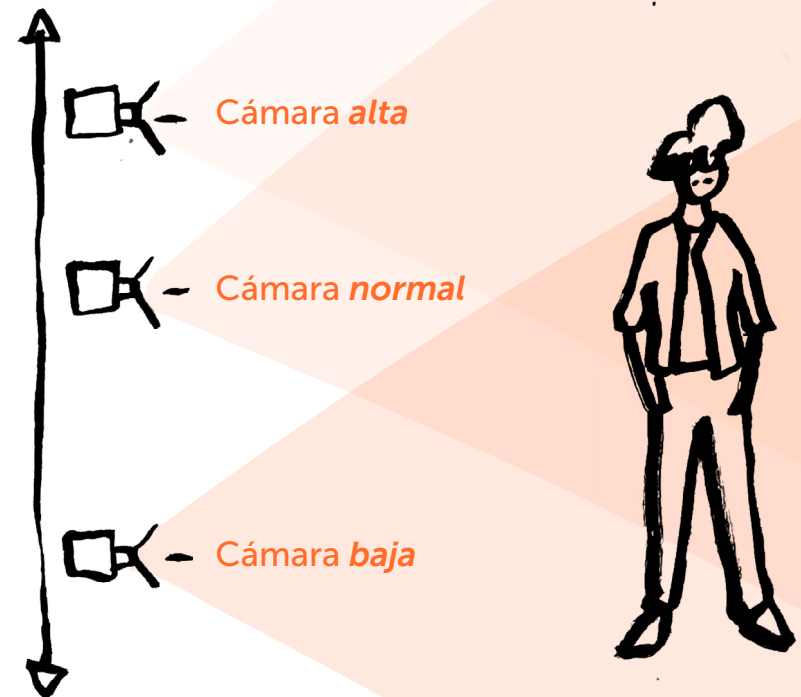
Plano *general*



Gran plano general

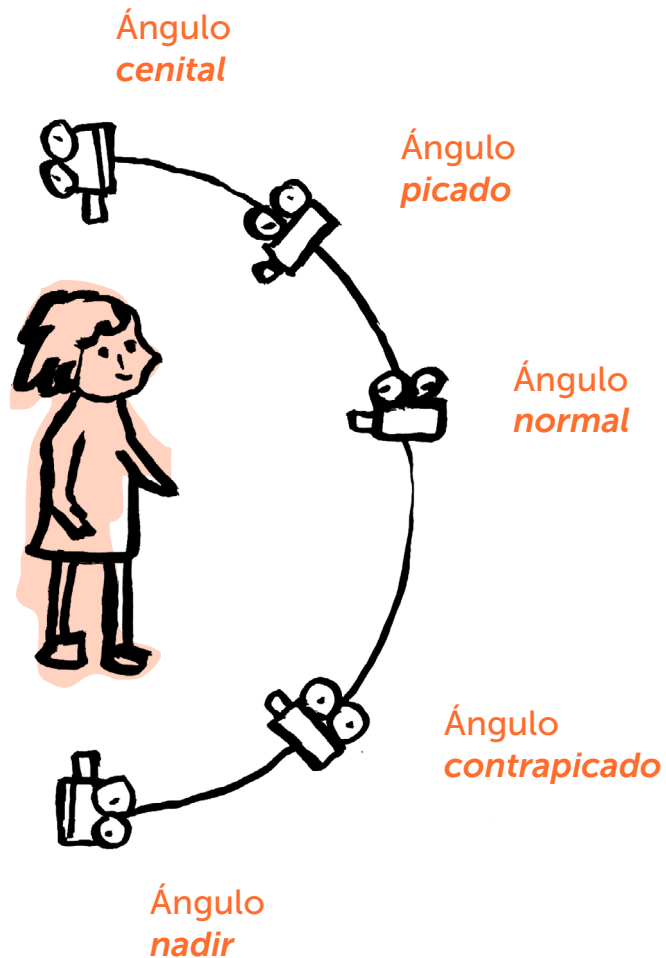
1.4.2. Altura de cámara

Como su nombre lo indica, esta hace referencia a la distancia respecto del suelo en que se ubica la cámara para filmar de acuerdo con los propósitos narrativos.



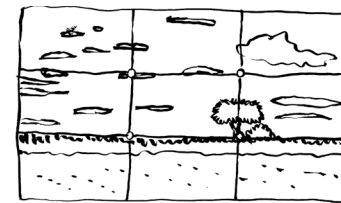
1.4.3. Ángulos de cámara

Definen la posición de la cámara, otorgando perspectiva a lo que se observa y generando mayor dinamismo visual.



1.4.4. Composición

Es importante recordar que una imagen no es la realidad, sino su representación. Cuando trabajamos con imágenes en artes visuales, fotografía o cine, la composición de la imagen es muy importante y consiste en escoger (o encuadrar) de forma planificada qué elementos estarán en nuestro plano y en qué posición. Para componer imágenes, existen algunas reglas que se pueden tener en cuenta, pero ellas son solo un punto de partida para innovar.

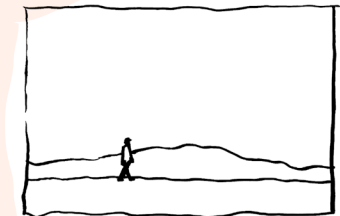


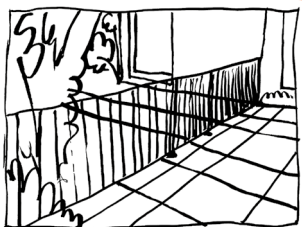
Regla de los tercios

Encuadra los objetos en el primer o segundo tercio del plano, de forma horizontal o vertical. Esto crea una imagen más atractiva que al ubicar las cosas exactamente en el centro.

La línea del horizonte

Si existe una línea del horizonte, ubícala sobre o debajo del centro horizontal del plano.





Utiliza líneas

Muros, árboles, casas, postes o cercos para guiar los ojos de los espectadores hacia lo que deban ver.

Un plano dentro de un plano

Utiliza arcos, ventanas, cuevas, ramas, etc. para crear un marco natural que resalta el punto focal de la imagen.



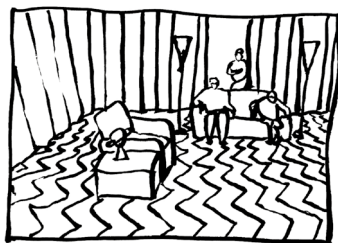
Profundidad

Encuadra objetos que estén en distintas distancias de la cámara: uno al frente, uno al medio y otro más lejano.



Color y textura

Busca colores y texturas que contrasten para obtener una imagen más dinámica.



1.4.5.

Sonido

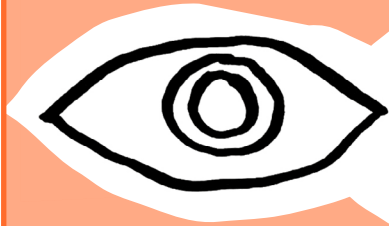
El sonido en el cine también cumple un rol relevante. Aunque en sus primeros años las películas no tenían sonido, muchas veces su exhibición en público se acompañaba por música en vivo o incluso, por un comentarista. Así, antes de la invención del cine sonoro, las personas ya buscaban acompañar la experiencia visual con la auditiva.

Luego, en 1927, el director Alan Crosland estrenó *El cantante de jazz*, primera película sonora de gran alcance comercial. A partir de ese momento, y pese a la resistencia de grandes cineastas, el sonido se constituye como parte fundamental del cine.

Aunque el cine es sonoro hace un buen tiempo, se suele considerar como algo secundario. Sin embargo, según el músico, teórico de cine y sonido Michel Chion (1993), el sonido enriquece la imagen, incluso haciéndonos creer que sonido e imagen están asociados de manera natural.

Uno de los tipos de sonido que está presente en el cine es el llamado sonido ambiente. Este corresponde a todo aquel asociado a los ruidos que son parte de un lugar en específico. A modo de ejemplo: en una sala de clases se escucha la voz del profesor, los lápices de los niños al escribir, el murmullo de los compañeros que son buenos para conversar, los cierres de las mochilas y estuches al abrir o cerrar, y el sonido de algún paquete de galletas que se abre escondido por ahí.

En su libro *“Esculpir en el tiempo”* (1991), el cineasta ruso Andrei Tarkovsky, escribió: “Estoy convencido de que, si pudiéramos aprender a escuchar el mundo, si supiéramos captar el sonido de la realidad, el cine no necesitaría música alguna”.



¿Cómo se ve en este proyecto?

A través de este proyecto integrado proponemos trabajar con el ejercicio del Minuto Lumière, que homenajea a las primeras filmaciones de la historia, realizadas por los hermanos Lumière y sus operadores a lo largo del mundo. Cuando los hermanos Auguste y Louis Lumière inventaron el cinematógrafo (máquina capaz de filmar y proyectar imágenes en movimiento), los rollos de celuloide duraban un poco menos de un minuto, por lo que las películas no podían tener una duración mayor.

De esta manera, se trata de un ejercicio simple pero efectivo, que permite una reflexión profunda sobre la imagen y su encuadre. Realizarlo toma poco tiempo y requiere pocos recursos técnicos. El foco es la observación y el trabajo en el punto de vista, es decir, qué quiero mostrar, qué quiero dejar fuera y por qué.

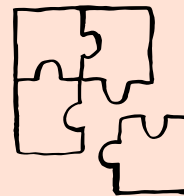
En términos concretos, un Minuto Lumière es: un **video de un minuto** (no más, ni menos), con un **plano fijo** (la cámara no debe moverse de la superficie ni estar en las manos), en el que ocurre **algo interesante de observar** (por lo que sucede en el plano, por los elementos presentes o porque algo entra o sale); y utiliza únicamente el **sonido ambiente**.

Este ejercicio permite comprender la esencia del cine como observación y registro de la realidad cotidiana, desarrollando la sensibilidad artística y la capacidad de mirar el entorno con nuevos ojos.

De esta forma, se comprende la noción de punto de vista que en cine tiene que ver con dos preguntas fundamentales: qué quiero decir y cómo lo voy a decir. Esta última, de carácter más concreto, corresponde a aspectos como el lugar donde sitúo la cámara, considerando la altura, ángulo, escala de plano y composición. También influyen los sonidos que escuchamos, quiénes son los personajes principales, qué espacios mostramos y qué cosas quedan fuera de campo. Por otro lado, el qué quiero decir está relacionado con la intuición, mirada y opinión de la persona que está realizando la película, cortometraje o, en este caso, Minuto Lumière; es decir, qué es lo que quiere contar o qué es lo que la persona intuye puede ser interesante mostrar y observar. Para esto se apoya en lo mencionado anteriormente.



Por ejemplo, si al realizar una historia el objetivo es exhibir los hechos desde la mirada de los niños y las niñas, un recurso posible es situar la cámara a la altura de la mirada de estos, así como también dejar a los adultos en segundo plano o en roles secundarios, mostrando la perspectiva que tendría un niño sobre problemáticas adultas.



Las *Prácticas Esenciales LEC (Lectura, Escritura y Comunicación Oral)* son un conjunto de acciones pedagógicas que orientan a las y los docentes de todas las asignaturas y niveles en la enseñanza de los procesos de comprensión y producción de textos -orales, escritos y multimodales-. Estas prácticas permiten que la enseñanza sea explícita, estratégica y formativa, apoyando a las y los estudiantes en el desarrollo de habilidades comunicativas profundas y transferibles.

2.

Implementación Prácticas Esenciales LEC

2.1.

Prácticas LEC presentes en la secuencia didáctica

Las prácticas se agrupan en dimensiones, cada una enfocada en un factor clave del aprendizaje de la lectura, la escritura y la oralidad. Estas dimensiones reúnen prácticas esenciales que se activan según el propósito pedagógico de cada momento. En esta secuencia didáctica, distintas prácticas LEC se ponen en acción de acuerdo con el objetivo formativo de cada experiencia. A continuación, se presentan las prácticas LEC y se destacan aquellas que estarán presentes a lo largo de las actividades propuestas.



Dimensión

Motivar y comprometer con la lectura, escritura y oralidad

¿Cómo aparece en la secuencia didáctica?

- ✓ **Formar comunidades**
- ✓ **Promover la participación y la toma de decisiones**
- ✓ **Construir autopercepción positiva**
- **Ofrecer experiencias de hábito y disfrute**

La secuencia activa esta dimensión mediante la práctica Formar comunidades, al vincular la producción audiovisual con el territorio y las experiencias de la comunidad (investigaciones locales, registro de espacios significativos). También moviliza la práctica Toma de decisiones, al permitir que el curso defina temáticas, modos de exhibición y participación en la muestra final. Estas instancias fortalecen el sentido de pertenencia y la participación auténtica.

Dimensión

Promover el desarrollo progresivo del código escrito

¿Cómo aparece en la secuencia didáctica?

- ✓ **Desarrollar la conciencia fonológica y velocidad de denominación**
- ✓ **Desarrollar el principio alfabético, codificación y decodificación**
- ✓ **Desarrollar la fluidez lectora**
- ✓ **Desarrollar la fluidez de la escritura**
- ✓ **Promover el conocimiento de lo impreso**

Aunque la secuencia no se centra en las habilidades iniciales del código escrito, sí se integra de manera transversal mediante materiales que apoyan a estudiantes en proceso de adquisición de la lectura. El Diccionario ilustrado, las Letras móviles, las Tarjetas de vocabulario y el Muro de palabras fortalecen la relación entre sonido, palabra e imagen y amplían el repertorio léxico necesario para la creación audiovisual. Estos recursos favorecen la fluidez escritural, al ofrecer ideas y vocabulario que permiten iniciar y sostener la escritura, y una fluidez lectora creciente al disminuir la carga de decodificación. Además, promueven el conocimiento de lo impreso (comprender que lo escrito representa lenguaje), consolidando así un acceso más seguro al uso del texto escrito en la secuencia.

Dimensión
Guiar el aprendizaje mediante la lectura, escritura y oralidad

¿Cómo aparece en la secuencia didáctica?

- ✓ **Conducir discusiones productivas**
- ✓ **Elicitar e interpretar el pensamiento**
- ✓ **Guiar la comprensión**
- ✓ **Guiar la producción**
- ✓ **Enseñar vocabulario**

La o el docente conduce discusiones productivas para profundizar la interpretación de imágenes y registros; elicitando e interpretando el pensamiento recuperando las ideas de las y los estudiantes como base del análisis; y guía la comprensión mediante preguntas que focalizan la observación y permiten justificar con evidencias. También guía la producción, al acompañar la preparación de la presentación oral para la muestra final, ofreciendo estructuras y apoyos para organizar el mensaje. Finalmente, enseña vocabulario técnico que da precisión al lenguaje audiovisual. Estas prácticas articuladas sostienen el aprendizaje y permiten avanzar desde la observación guiada hacia la producción autónoma.

Dimensión
Enseñar procesos de comprensión y producción de textos orales y escritos

¿Cómo aparece en la secuencia didáctica?

- ✓ **Enmarcar las experiencias de aprendizaje**
- ✓ **Explicar conocimientos clave**
- ✓ **Modelar procesos de comprensión y producción**
- **Transferir gradualmente la responsabilidad**
- **Reflexionar sobre los recursos de la lengua**

Esta dimensión organiza los momentos de enseñanza explícita del lenguaje audiovisual. La práctica Explicar conocimientos clave se concreta al definir tipos de planos, ángulos y altura de cámara mediante ejemplos y contraejemplos. La práctica Modelar procesos de producción aparece en el modelado en voz alta de la planificación de la grabación, mostrando la toma de decisiones técnicas y expresivas. La progresión hacia la autonomía ocurre cuando las y los estudiantes aplican estos procesos en sus propios videos y reflexiones en bitácora.

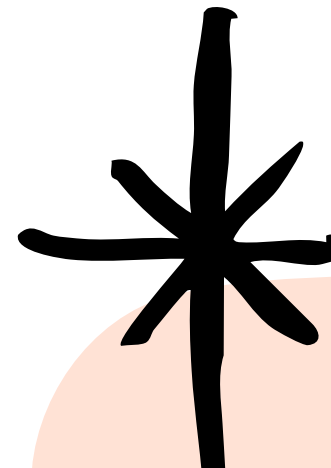
2.2.

Paso a paso para implementar la Práctica Esencial

“Modelar procesos de comprensión y producción”

Esta Práctica Esencial se desarrolla en la Etapa Elaborar y comunicar, Experiencia de aprendizaje 4, Momento 1.

En este punto, el modelamiento de la Práctica Esencial LEC busca hacer visible, de manera explícita e intencionada, el proceso interno que ocurre al comprender y producir un texto audiovisual, en este caso un Minuto Lumière. A través de la verbalización del pensamiento, la observación guiada y la toma de decisiones en voz alta, la o el docente permite que las y los estudiantes accedan al “cómo” detrás de la tarea: qué se observa, qué se considera relevante, cómo se ajusta la intención comunicativa y cómo se resuelven dudas o dificultades. El propósito es que las y los estudiantes no solo vean el resultado final, sino que comprendan las estrategias, criterios y razonamientos que sustentan la creación, para luego transferirlos a su propia práctica de manera autónoma y reflexiva.



Paso 1: Presentar la tarea y activar la observación

Comienza explicando el propósito del modelamiento.

“Hay voy a mostrarles cómo pienso y decido cuando voy a grabar un Minuto Lumière. Ustedes me observarán para descubrir qué pasos sigo y qué decisiones tomo”.

Se observa el entorno y comenta en voz alta lo que percibe.

“Miro alrededor y busco una imagen que me llame la atención. Veo cómo entra la luz por la ventana y se mueve sobre las mesas... eso podría ser interesante para grabar”.

Paso 2: Verbalizar el pensamiento y las decisiones

Durante el modelamiento, la o el docente expone en voz alta su pensamiento, mostrando cómo analiza, decide y ajusta su proceso. No se trata solo de describir acciones, sino de hacer visibles los criterios, las dudas y las intenciones comunicativas que orientan la producción.

“Antes de decidir qué grabar, observo el entorno y pienso qué podría interesar al espectador. No todo lo que veo comunica lo mismo. Busco algo que tenga movimiento o que muestre algo de la vida cotidiana. Me detengo a mirar la luz y las sombras. Si grabo ahora, la luz está fuerte y puede tapar los detalles. Tal vez es mejor esperar unos segundos o moverme un poco. Voy a elegir un plano general. Pienso que así se entenderá el contexto de la escena y no solo un detalle. Si usara un primer plano, el foco estaría en una sola cosa y perdería el ambiente. El sonido ambiente es importante. Escucho antes de grabar para anticipar si hay ruido o silencio. Si se escucha mucho viento, me acerco un poco más para que no tape la imagen sonora que quiero”.

Mientras modela, la o el docente puede explicitar la relación entre intención y decisión técnica.

“Mi intención es que quien mire sienta calma. Por eso elijo una cámara fija y una escena donde el movimiento es suave”.
“En este caso quiero que el espectador note el contraste entre la luz y la sombra, así que dejo la cámara quieta y espero que el cambio ocurra dentro del plano”.

También reconoce y nombra sus propios errores o ajustes, modelando la revisión del proceso.

“Me doy cuenta de que si me acerco demasiado pierdo parte del movimiento. Voy a retroceder un poco y probar de nuevo”.

Paso 3: Nombrar las estrategias utilizadas

Detiene el modelamiento para destacar las acciones que está empleando.

“Estoy observando con atención, decidiendo el punto de vista, anticipando el sonido y revisando la luz. Estas son las estrategias que también ustedes pueden usar al planificar su grabación”.

El docente puede mostrar un cartel o registro visible con estas frases clave.

“Primero observo”.
“Elijo qué quiero mostrar”.
“Decido desde dónde se verá mejor”.
“Escucho lo que suena alrededor”.
“Dejo que la imagen hable”.

Paso 4: Introducir vocabulario técnico en contexto

Mientras modela, incorpora el lenguaje cinematográfico.

“El plano que usaré es un plano general. La composición quedará centrada en la ventana”.

Paso 5: Promover la reflexión conjunta

Antes de cerrar, formula preguntas que orientan la observación reflexiva.

“¿Qué pasaría si cambiara el ángulo?”.
“¿Cómo sabré si el sonido se escucha bien?”.
“¿Qué quiero que sienta quien mire este video?”.

Paso 6: Cierre y traspaso de la responsabilidad

Resume los pasos seguidos y explicita el aprendizaje que se espera transferir.

“Vimos cómo planificar una grabación: observar, decidir el punto de vista, anticipar luz y sonido, y dejar que la imagen comunique por sí sola. Ahora, ustedes harán su propia planificación siguiendo estos mismos pasos”.

Deja visibles los recordatorios visuales para apoyar el trabajo autónomo posterior.

3.1.

Diccionario ilustrado

A continuación, se presenta una propuesta de palabras para incorporar al Diccionario ilustrado durante esta secuencia didáctica. Estas palabras surgen de las experiencias con juegos ópticos y lenguaje audiovisual, de las actividades propuestas y de la conexión con el territorio, lo que permite construir vocabulario significativo para comprender y producir textos multimodales.

Todas las palabras fueron seleccionadas por ser representables en imágenes, favorecer la relación *imagen-palabra-sonido* y apoyar, especialmente, a estudiantes en proceso de adquisición de la lectoescritura. Se pueden seleccionar las que se consideren más pertinentes según el nivel y el foco de aprendizaje. Es importante considerar que estos son ejemplos de palabras, para que sean las y los estudiantes quienes seleccionen las palabras que incluirán en su diccionario. Las y los estudiantes también pueden proponer palabras que les resulten interesantes, motivantes y significativas. Incluir estas palabras en el diccionario favorece la participación, la apropiación del vocabulario y el sentido de pertenencia al trabajo realizado.

zoótopo	taumátropo	disco	giro	luz
sombra	movimiento	sonido	imagen	caminar
plano general	primer plano	detalle	encuadre	bosque
río	cerro	mortero	comunidad	camino
casa	persona	niña	mirar	grabar

3.

Material para lectores y escritores iniciales

3.2.

Muro de palabras

A continuación se presenta un listado de palabras sugeridas para incorporar al Muro de palabras durante el desarrollo de la secuencia “Imágenes en movimiento”. Este muro integra palabras funcionales, palabras de alta frecuencia y vocabulario técnico esencial para apoyar la comprensión, la descripción y la producción audiovisual. Aunque se ofrece una propuesta amplia, se recomienda trabajar entre 12 y 16 palabras para no sobresaturar y asegurar un uso efectivo en aula.

Dentro del conjunto se identificarán de 6 a 8 palabras foco, que serán enseñadas explícitamente, mientras las demás funcionarán como andamiajes lingüísticos que acompañan la observación, la planificación en bitácora y la creación del Minuto Lumière. Las palabras pueden agregarse o sustituirse según las necesidades pedagógicas del grupo curso.

para	porque	con	sin	donde
cuando	antes	después	mientras	entre
hacia	según	también	por eso	así
luz	sombra	sonido	movimiento	imagen
silencio	espacio	persona	lugar	objeto
detalle	fondo	cerca	lejos	plano
cámara	ángulo	encuadre	movimiento	escena

3.3.

Tarjetas de vocabulario

Estas Tarjetas de vocabulario reúnen palabras centrales de la secuencia, vinculadas a los juegos ópticos, al lenguaje audiovisual y al territorio y la comunidad presentes en los textos y videos trabajados. Cada tarjeta incluye una imagen clara y la palabra correspondiente, lo que facilita la relación *imagen-palabra-sonido* y apoya especialmente a estudiantes en proceso de adquisición de la lectoescritura. Este recurso ofrece un andamiaje visual y manipulable para acompañar la observación, la descripción y la producción audiovisual, y puede ajustarse a las necesidades del curso.

mortero	comunidad	luz	sombra	movimiento
plano	detalle	taumátropo	escena	perspectiva
folioscopio	vivienda	cerro	sonido	encuadre

3.4.

Letras móviles

Las Letras móviles son un material manipulable que permite explorar el sistema de escritura sin la carga motriz que implica trazar letras. Al tomar, mover, agregar o quitar letras, el foco se sitúa en cómo funciona el código escrito (sonidos, orden de letras y estructura de las palabras), más que en la caligrafía. Este recurso resulta especialmente útil para acompañar a quienes están iniciando la lectura y la escritura, porque facilita “probar” palabras, corregir y volver a intentar sin borrar ni rehacer trazos.

Para organizar su uso, puede acompañarse de la plantilla “*Leo, construyo y escribo*”, que propone tres momentos breves:

Leo

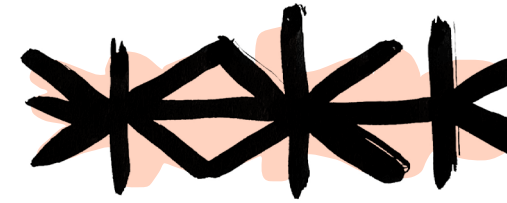
La o el docente escribe o pega una palabra modelo y se lee en conjunto, aclarando su significado.

Construyo

Se reconstruye la palabra con Letras móviles, cuidando el orden y la correspondencia sonido-letra.

Escribo

Se registra la palabra según el nivel (transcripción con modelo o intento de escritura emergente).



Se sugiere que las palabras trabajadas con Letras móviles estén contextualizadas en el vocabulario, textos y experiencias de la secuencia didáctica (Muro de palabras, Diccionario ilustrado, tarjetas, consignas, objetos del territorio), evitando que se transformen en ejercicios aislados.

sol	mar	luz	cine
ojo	giro	río	cerro
casa	lugar	plano	detalle
sombra	sonido	flor	pez

Referencias bibliográficas

- Bazin, A. (1966) *¿Qué es el cine?* Traducción de Agustín G. de Luque. Rialp. Madrid, España.
- Currículum Nacional. (2024) *Prácticas Esenciales para la Enseñanza de la Lectura, Escritura y Comunicación Oral.*
- Fresquet A. (2013) *Cine y Educación: La Potencia del Gesto Creativo.* Editorial Ocho Libros.
- Guy, A. (2021) *Memorias 1873-1968.* Perdita. Banda Propia Editoras. Chile.
- Kaufman, A. M. Rodríguez, M. (2007). *Didáctica de la lengua: leer y escribir.* Paidós.
- Mardones, N. (2020). *Manual de creación cinematográfica.* Programa Escuela al Cine. Centro Cultural La Moneda. Chile.
- Mardones, N. (2021). *Colección Cortometrajes animados.* Programa Escuela al Cine. Cineteca Nacional de Chile. Chile.
- Ministerio de Educación de Chile. (2012/2019). *Bases Curriculares de la Educación Básica.*
- Ministerio de Educación (2020) *Cambio climático. Módulos con enfoque indagatorio.* ICEC-OEI. Orientaciones al docente.
- Sufijo-tropo. *Idiomas y lenguaje,* en el sitio web El Pensante. <https://elpensante.com/sufijo-tropo/> Publicado en marzo 31, 2018.
- Tarkovsky, Andrei (1991). *Esculpir en el tiempo. Reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine.* Ediciones Rialp. Madrid, España.
- Vega, Alicia (2021) *Cuadernos de Alicia. Taller de cine para niños.* Editorial Ocho Libros. Santiago de Chile.

Otras referencias para profundizar

Cien niños esperando un tren, Ignacio Agüero (1988)

- ◆ <https://ondamedia.cl/show/cien-ninos-esperando-un-tren>

Cine Chile

- ◆ <https://cinechile.cl/>

Juguetes ópticos. TP precursores

- ◆ <https://www.youtube.com/watch?v=ATREUDlwPSg>

Los Hermanos Lumière, primeras películas de la historia del cine

- ◆ <https://www.youtube.com/watch?v=cNoJ9AmTibU>

Servicio Nacional del Patrimonio Cultural

- ◆ <https://www.patrimoniocultural.gob.cl/>

Postales fílmicas de la Semana de la Educación Artística (2019)

- ◆ youtu.be/KvmKdoSb04s?si=sgs--rYnFHSjOGZk

Programa Escuela al cine

- ◆ <https://escuelaalcine.gob.cl/a>

Imágenes en movimiento

¿Cómo el cine nos permite mirar lo cotidiano con otros ojos?



Evalúa este recurso educativo y comparte tu experiencia en <https://forms.office.com/r/B3dij47eWM>



APOYO DOCENTE

Imágenes en movimiento

¿Cómo el cine nos permite mirar
lo cotidiano con otros ojos?



**CINETECA
NACIONAL
DE CHILE**

**PROGRAMA
ESCUELA
AL CINE**
CINETECA NACIONAL DE CHILE