

# Imágenes en movimiento

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





# Imágenes en movimiento

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



## PAQUETE DE RECURSOS N°1 / Imágenes en movimiento

Secuencia didáctica  
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.



CINETECA  
NACIONAL  
DE CHILE

PROGRAMA  
ESCUELA  
AL CINE  
CINETECA NACIONAL DE CHILE

# Contenidos

<b>Visión panorámica del proyecto</b>	8	<b>Etapa ELABORAR Y COMUNICAR</b>	92
<b>Secuencia</b>	10	<b>Experiencia de aprendizaje IV</b>	94
<b>Etapa ENGANCHAR</b>	14	<b>Momento 1:</b> Reconocer características del formato Minuto Lumière	98
<b>Experiencia de aprendizaje I</b>	16	<b>Momento 2:</b> Planificar el Minuto Lumière	104
<b>Momento 1:</b> Ver Melty Hearts y comentar sus recursos	20	<b>Momento 3:</b> Compartir y mejorar la planificación	108
<b>Momento 2:</b> Explorar juegos ópticos	28	<b>Experiencia de aprendizaje V</b>	112
<b>Momento 3:</b> Crear un taumátropo	34	<b>Momento 1:</b> Recordar el formato y preparar la filmación	116
<b>Momento 4:</b> Compartir y comparar lo creado	40	<b>Momento 2:</b> Filmación del Minuto Lumière	120
<b>Etapa EXPLORAR</b>	46	<b>Momento 3:</b> Primera revisión colectiva	124
<b>Experiencia de aprendizaje II</b>	48	<b>Experiencia de aprendizaje VI</b>	130
<b>Momento 1:</b> Explorar con la mirilla y encuadres	52	<b>Momento 1:</b> Preparar la muestra para compartir nuestras miradas	134
<b>Momento 2:</b> Analizar encuadres en Mari Mari	62	<b>Momento 2:</b> Realizar la muestra del proyecto	140
<b>Momento 3:</b> Reconocer y nombrar con lenguaje preciso	68	<b>Momento 3:</b> Reflexión final ¿Qué nos mostró nuestro trabajo?	146
<b>Etapa EXPLICAR</b>	74	<b>Etapa EVALUAR</b>	152
<b>Experiencia de aprendizaje III</b>	76	<b>Experiencia de aprendizaje VII</b>	154
<b>Momento 1:</b> Elaborar y escribir explicaciones	80	<b>Momento 1:</b> Revisión personal del camino recorrido	156
<b>Momento 2:</b> Compartir y comparar explicaciones	86	<b>Momento 2:</b> Intercambio para ampliar la mirada	160
		<b>Momento 3:</b> Síntesis final de lo aprendido	164

## Visión panorámica del proyecto

La presente propuesta invita al estudiantado a comprender y representar su territorio y su vida cotidiana mediante el lenguaje cinematográfico, a partir de la creación de un Minuto Lumière. Inspirada en los orígenes del cine, promueve una observación atenta del entorno, su registro creativo y su transformación en un relato audiovisual, fortaleciendo la identidad, el sentido de pertenencia y el vínculo con la comunidad.

La secuencia didáctica tiene como eje central Lenguaje y Comunicación e integra aprendizajes de Historia, Geografía y Ciencias Sociales y de Artes Visuales. El cine cumple el rol de elemento integrador, en tanto lenguaje que articula distintos medios expresivos: desde la exploración de la imagen en movimiento y la ilusión óptica, hasta el trabajo con punto de vista, encuadre y escala de planos, para culminar en una producción audiovisual propia.

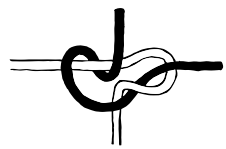
El siguiente esquema muestra la articulación del proyecto y permite visualizar la integración de los aprendizajes en torno a la pregunta desafiante, el propósito formativo y el producto que elaborará el estudiantado.

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

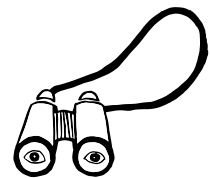


# Secuencia

A continuación, se presenta la secuencia didáctica organizada en cinco etapas. Cada etapa contiene experiencias de aprendizaje, compuestas a su vez por momentos, definidos como acciones acotadas que facilitan la implementación. La siguiente tabla sintetiza el foco de cada etapa:



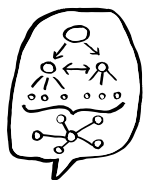
**Enganchar:** Proyección del cortometraje Melty Hearts, exploración de juegos ópticos y creación de un taumátropo.



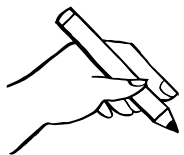
**Explorar:** Proyección del cortometraje Mari Mari, análisis de fotogramas y experimentación con mirilla, encuadres y distancias.



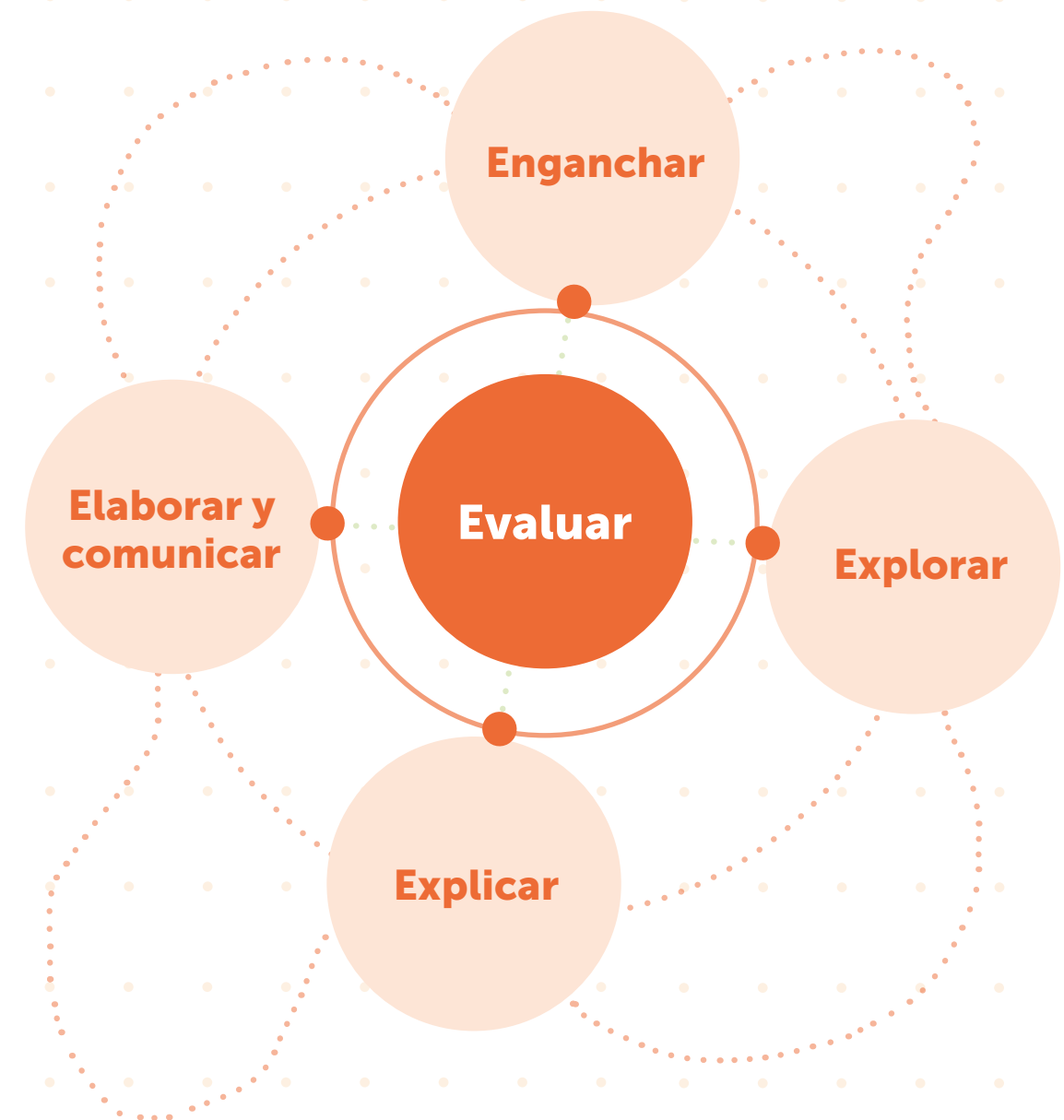
**Explicar:** Sistematización del lenguaje cinematográfico mediante la elaboración, el intercambio y la comparación de explicaciones sobre tipos de plano, alturas y ángulos de cámara.



**Elaborar y comunicar:** Planificación y grabación de un Minuto Lumière, y preparación de una muestra escolar para su presentación a la comunidad.



**Evaluar:** Revisión de su recorrido, selección de evidencias, diálogo con otros y elaboración de una síntesis final sobre lo aprendido.

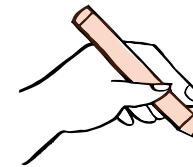




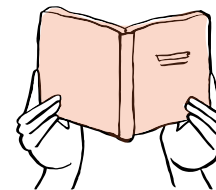
La **evaluación** se integra a todo el proceso y se desarrolla de manera continua, principalmente a través de evaluación formativa, implementada mediante observación del trabajo, conversaciones guiadas, retroalimentación descriptiva y revisión de evidencias producidas en cada momento. En distintos tramos se incluyen, además, sugerencias de autoevaluación y coevaluación, junto con ejemplos de retroalimentación inmediata para orientar ajustes concretos. La secuencia considera también instancias de evaluación sumativa asociadas al producto y su comunicación, incluyendo el noticiero ambiental (en vivo, grabado o representado), la presentación a la comunidad y una síntesis reflexiva final.

En este marco, la **Bitácora del estudiante** acompaña el proyecto como cuaderno de proceso y permite registrar observaciones, decisiones creativas, aprendizajes, evidencias y oportunidades de mejora. A lo largo de la secuencia se orienta el uso de secciones como “Lo que hicimos hoy”, “Mi evidencia”, “Lo que aprendí hoy”, “¿Qué puedo mejorar?”, “Transferencia entre experiencias” y “Reflexión final”, indicando los momentos en que se sugiere utilizarlas y el tipo de registro esperado en cada caso.

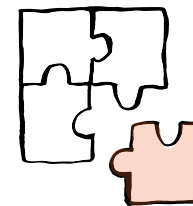
Para facilitar la implementación, la secuencia incorpora recuadros informativos que visibilizan apoyos y decisiones pedagógicas clave:



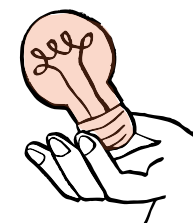
• Los aspectos vinculados a **evaluación** (formativa y sumativa) se presentan con la ilustración de la mano y el lápiz, indicando qué se observa, qué evidencia se recoge y cómo se retroalimenta el proceso.



• Las **orientaciones de uso de la bitácora** se presentan con la ilustración de lectura, especificando qué secciones se sugiere utilizar y qué registrar en cada caso.



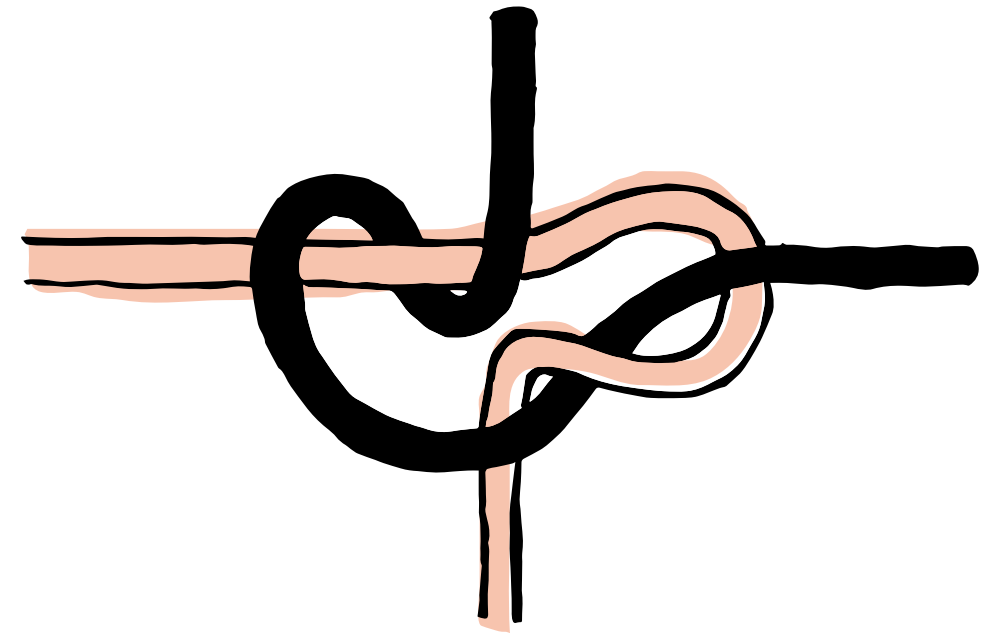
• Se incluyen ilustraciones de rompecabezas que destacan momentos para implementar **prácticas esenciales LEC**, indicando la práctica sugerida y una breve descripción de ella.



• Se presentan ilustraciones de una mano con una ampolleta para denominar a las **“Oportunidades curriculares”**, que ofrecen actividades para abordar temas coherentes con el currículum nacional de diversas asignaturas. Estas oportunidades se vinculan con las temáticas trabajadas en la secuencia y funcionan como cápsulas de contenido que complementan su desarrollo.

# 1.

## Etapa Enganchar



Esta etapa busca despertar la curiosidad de las y los estudiantes por el cine y sus orígenes, especialmente por su capacidad para hacernos ver imágenes en movimiento. A partir de la proyección del cortometraje Melty Hearts, se invita a observar cómo imágenes, sonidos y movimientos transmiten ideas, mensajes y sensaciones. A través del diálogo, se instala la pregunta central: ¿cómo el cine logra que las imágenes parezcan moverse y cobrar vida? Esto prepara el camino para explorar los principios visuales que dieron origen al lenguaje y los recursos cinematográficos.

Experiencia de aprendizaje I



4 horas pedagógicas

Integración disciplinar:

Asignatura	Eje
Lenguaje y comunicación	Comunicación oral
Artes visuales	Apreciar y responder
Historia, Geografía y Cs. Sociales	Formación ciudadana

Ruta de aprendizaje:

**¿CÓMO SABREMOS QUE LO LOGRAMOS?**

INDICADOR 1

Describen elementos audiovisuales del cortometraje que construyen sensación de movimiento.

INDICADOR 2

Formulan ideas o hipótesis sobre cómo se produce la fusión de imágenes o la ilusión de movimiento.

**¿QUÉ VAMOS A LOGRAR EN ESTA EXPERIENCIA?**

Observar un cortometraje y experimentar con juegos ópticos

para reconocer que las imágenes fijas pueden fusionarse o dar la ilusión de movimiento, formulando hipótesis sobre estos efectos visuales.

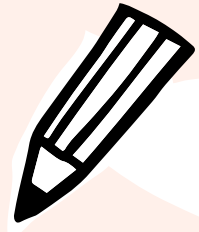
**¿HACIA DÓNDE VAMOS?**

INDICADOR 3

Explican qué hace el taumátropo y cómo dos imágenes se combinan al girar.

INDICADOR 4

Participan en el diálogo comparando y explicando observaciones, descubrimientos y decisiones.



## Materiales que necesitarás

### Momento 1

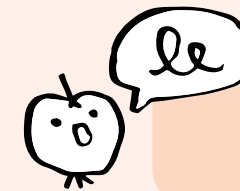
- Dispositivos para proyección audiovisual
- Cortometraje *Melty Hearts* (2019)
- Lápiz gráfico y goma
- Lápices de colores

### Momento 2

- Dispositivos para proyección audiovisual
- Imágenes o videos de juegos ópticos:
  - Fenaquistiscopio
  - Zoótropo
  - Folioscopio
  - Taumátropo

### Momento 3

- Dispositivos para proyección audiovisual
- Plantillas para elaborar un taumátropo  
*(ver en Material para estudiantes)*
- Ejemplo taumátropo armado (real, imagen o video)



Considerar materiales para la construcción de taumátropos y folioscopios.

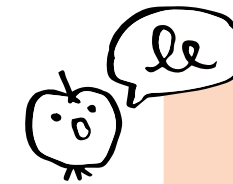
### Momento 4

- Taumátropos de las y los estudiantes

## 1. Activar ideas previas sobre cine

Despertar la curiosidad y preparar la observación a partir de preguntas como:

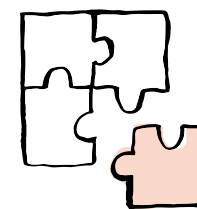
- ¿Qué es lo primero que piensan al oír la palabra “cine”?
- ¿Qué películas les gustan?
- ¿Qué disfrutan del cine o de los videos que ven?
- ¿Qué se “mueve” en las películas?
- ¿Qué hace que una película sea distinta a otra?
- ¿Qué se necesita para hacer una película?



*Estas preguntas permiten levantar vocabulario disponible, recuperar experiencias previas e identificar posibles barreras de comprensión.*

## Momento 1

### Ver *Melty Hearts* y comentar sus recursos



#### Prácticas LEC.

Elicitar e interpretar el pensamiento. En este momento se da oportunidad para que las y los estudiantes expresen y profundicen su comprensión del cortometraje a través del lenguaje verbal (oral y escrito). Para ello, se formulan preguntas para movilizar el pensamiento y se facilita la estructuración escrita de sus razonamientos.

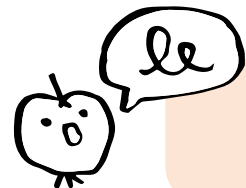
## 2. Preparar la observación antes de la proyección

Comentar que el título de *Melty Hearts* puede traducirse como *Corazones derretidos* (ver en Apoyo Docente) e invitar a anticipar su contenido preguntando:

- ¿Qué creen que puede ocurrir en esta historia?
- ¿Por qué lo piensan?

Pedir también que miren y escuchen con atención lo que ven, oyen y parece moverse, fijándose en:

- colores
- sonidos
- movimientos
- gestos
- cambios entre escenas



*Esto ayuda a establecer una intención de observación.*

## 3. Conversar después del cortometraje

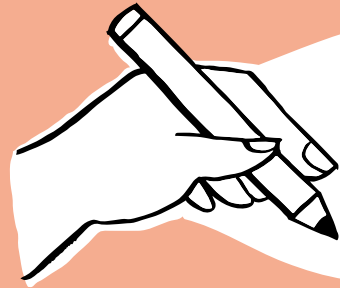
Reconstruir lo observado y abrir interpretaciones con preguntas como:

- ¿Qué vieron?  
(describir la secuencia de imágenes)
- ¿Qué escucharon?  
(voces, sonidos música)
- ¿De qué creen que trata la historia?
- ¿Qué elementos (imágenes, colores, sonidos, movimientos) ayudaron a transmitir esas ideas?
- ¿Qué sintieron al verla? ¿Qué elementos (imágenes, colores, sonidos, movimientos) provocaron esas sensaciones?
- ¿Qué creen que significa la escena final?



*Este momento busca que las y los estudiantes comprendan que el cine usa diversos recursos, como imágenes y sonidos para crear la sensación de movimiento, describiendo lo observado y compartiendo sus primeras preguntas o ideas.*

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



## Evaluación Formativa

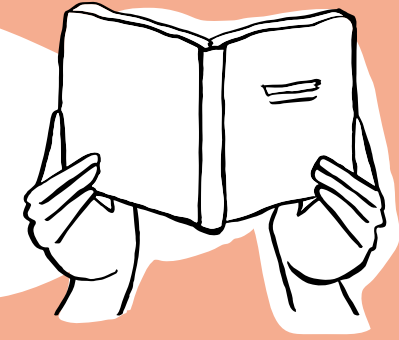
Esta conversación permite reconocer **dónde estamos** en el aprendizaje respecto del indicador 1.

La retroalimentación se orienta a ampliar o precisar el vocabulario utilizado.

**Por ejemplo:**

- ¿Qué imagen o sonido te hizo pensar eso?
- ¿Dónde se nota en la escena?
- ¿Qué palabra más precisa podríamos usar?

## Bitácora del estudiante



### Lo que hicimos hoy (Etapa Enganchar)

Registro de la observación del cortometraje mediante dibujos, palabras clave o dictado al adulto.



## Oportunidad curricular

### Cambio climático y Acuerdo de Escazú

**1.** Volver a observar la escena de la fractura y derretimiento (min. 02:00 al 02:18). Dividir a la clase en tres grandes grupos y asignar una mirada específica a cada grupo:

- **Grupo A (El suelo):** ¿Cómo cambia el piso donde caminan los personajes? (¿Se achica?, ¿aparece agua?, ¿se alejan?).
- **Grupo B (Los cuerpos):** ¿Qué les pasa a los personajes de nieve con el calor? Observen sus caras y cómo se van haciendo más pequeños.
- **Grupo C (El peligro):** ¿Qué cosas malas les pueden pasar si el hielo se sigue rompiendo y ellos se siguen derritiendo?

**2.** Presentar el Acuerdo de Escazú como un “Escudo de Protección” y explicar que nos da 3 derechos clave:

- **Derecho a Saber:** acceso a la información sobre lo que ocurre en el ambiente.
- **Derecho a Participar:** opinar y ser escuchados en decisiones ambientales.
- **Derecho a Justicia:** pedir ayuda y que se protejan los derechos cuando hay daño.

**3.** Pedir que elijan un “poder” del escudo para ayudar a los personajes.

Para verbalizar su elección y justificarla ofrecer frase de apoyo como:

“En la escena vi que el problema es que \_\_\_\_\_.  
Para ayudar a los personajes, elijo el derecho a \_\_\_\_\_ porque \_\_\_\_\_”.

**4.** Pedir que compartan el derecho elegido y la razón.

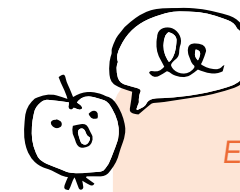
Invitar a reflexionar sobre el calentamiento global y los derechos del acuerdo de Escazú a partir de preguntas como:

- Si los personajes hubieran sabido con tiempo que su hogar se iba a derretir, ¿podrían haber hecho algo para evitarlo?
- ¿Quién debería ayudar a los personajes? Y ¿de qué manera se les podría ayudar?

## 1. Conectar el cortometraje visto con la idea de animación

Explorar hipótesis a partir de preguntas como:

- ¿Cómo creen que se hizo este cortometraje?
- ¿Los personajes fueron dibujados o son reales?
- ¿Qué creen que significa “dibujo animado”?



*Esto también permitirá conectar el cortometraje visto con los juegos ópticos que se presentan a continuación, y se trabajarán tanto en la Oportunidad curricular Los sufijos, como en el momento 3.*

## 2. Conocer juegos ópticos

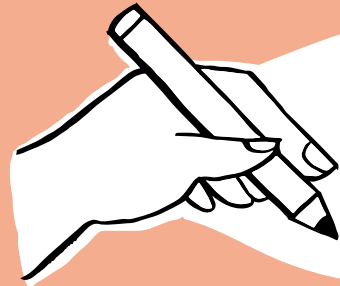
Explicar que el cine surgió del deseo de dar vida a las imágenes y presentar diversos juegos ópticos como el fenaquistiscopio, zoótropo, folioscopio y taumátropo (ver en *Apoyo Docente*).

Pedir que describan:

- Qué hace cada uno
- Qué efecto produce al girar o pasar las imágenes

## Momento 2

### Explorar juegos ópticos



## Evaluación Formativa

Esta conversación permite reconocer dónde se encuentran las y los estudiantes respecto del indicador 2.

La retroalimentación se orienta a valorar las hipótesis iniciales, invitar a justificarlas con lo observado y precisar el lenguaje utilizado para explicar los efectos de los juegos ópticos.

### Por ejemplo:

¿Qué ves que te hace pensar eso?  
¿Cómo podríamos explicar mejor ese efecto?



## Oportunidad curricular

### Los sufijos

(ver en Apoyo Docente)

Para apoyar la comprensión del funcionamiento de los juegos ópticos y conectar el análisis visual con el lenguaje del cine y vocabulario, realizar la siguiente actividad de conciencia morfológica.

1. Presentar (proyectados o escritos en la pizarra) los nombres de algunos juegos ópticos:

- taumátropo
- zoótropo
- fenaquistiscopio
- folioscopio

Junto a ellos, mostrar palabras que podrían ser más conocidas y que tienen terminaciones similares como:

- microscopio
- telescopio
- caleidoscopio

2. Tomar un ejemplo y segmentarlo en voz alta, por ejemplo: *micro + -scopio*.

Explicar que reconocer partes de la palabra puede dar pistas sobre su significado.

Para abrir hipótesis, preguntar:

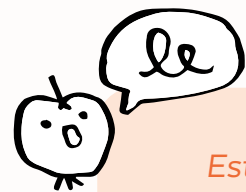
- ¿Qué significa micro?
- ¿Qué podría significar -scopio?

3. Invitar a segmentar otras palabras y comparar componentes para identificar regularidades:

- qué parte se repite
- cuál cambia
- qué podría significar cada segmento

Orientar con preguntas como:

- ¿Qué tienen en común microscopio, telescopio, periscopio, caleidoscopio?
- ¿Qué parte se repite en varias palabras?
- ¿Qué parte cambia?
- Si sacamos el sufijo, ¿lo que queda entrega alguna pista?
- ¿Qué creen que podría significar -tropo?

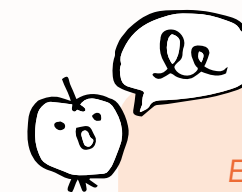


*Estas preguntas buscan que el curso construya hipótesis fundamentadas usando el lenguaje y también lo que se observa en los objetos.*

4. Volver a los juegos ópticos y discutir cuál depende del giro, del paso rápido de imágenes o de la observación a través de un dispositivo, conectando esa idea con el nombre.

Orientar mediante preguntas como:

- ¿Qué indican -scopio y -tropo sobre la función del objeto?
- ¿Qué pistas entrega el objeto real para confirmar o ajustar esas ideas?



*Esto permitirá instalar la idea que el lenguaje es también una herramienta para pensar los juegos ópticos e interpretar nuevas palabras a partir de sus componentes.*

## Momento 3

# Crear un taumátropo

## 1. Presentar el taumátropo

Mostrar un taumátropo (real, imagen o video) y explicar que es un dispositivo que permite fusionar dos imágenes al girar (ver en *Apoyo Docente*). Comentar que se trata de un disco con una imagen por cada lado y que, al girar rápido, el cerebro las integra y se percibe una sola.

## 2. Planificar la creación

Guiar la anticipación de combinaciones posibles y decisiones de diseño con preguntas como:

- **¿Qué dos imágenes podrían unirse al girar?** (Por ejemplo: un pez y una pecera, una flor y una abeja, una persona y una pelota).
- **¿Qué decisiones hay que tomar para que funcionen juntas?** (Por ejemplo: posición, tamaño, alineación).
- **¿Qué creen que pasará si gira más rápido o más lento?**

## 3. Crear el taumátropo

Entregar materiales y pedir que elijan o dibujen dos imágenes que se integren en una sola al girar.

A continuación, se detallan las tres posibles variantes que orientan cómo abordar la creación del taumátropo en tres niveles distintos:

### Nivel Inicial

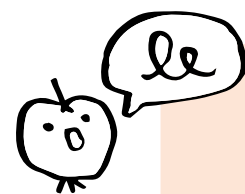
Usan plantillas predibujadas (*ver en Materiales para estudiantes*). Recortan y pegan las dos imágenes siguiendo instrucciones paso a paso.

### Nivel Intermedio

Dibujan sus propias imágenes para combinar. Deciden tamaño, ubicación y alineación en el disco para mejorar el efecto.

### Nivel Avanzado

Diseñan dos imágenes que representen una acción o idea simbólica (por ejemplo, regar / planta crecida, pelota / arco).

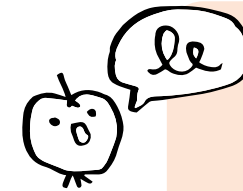


*Quienes demuestren dominio avanzan hacia la creación de un folioscopio (*ver en Apoyo Docente*), explorando cómo una secuencia de dibujos produce movimiento más fluido.*

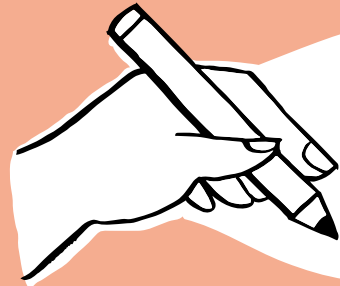
## 4. Probar y ajustar

Acompañar la elaboración y orientar ajustes con preguntas como:

- ¿Dónde colocar cada dibujo para que se unan?
- ¿Qué pasa si no están alineados?
- ¿Qué detalle podrías ajustar para que el efecto se vea mejor?
- Si alguien ve tu taumátropo, ¿qué historia entendería?



*A través de estas preguntas se podrá evidenciar la comprensión del fenómeno y orientar mejoras sin agregar tareas extras.*



## Evaluación Formativa

Este momento permite reconocer dónde se encuentran las y los estudiantes respecto del indicador 3.

La retroalimentación se desarrolla en proceso, durante la prueba y observación de los taumátropos, poniendo foco en las decisiones de diseño y en las explicaciones que dan sobre su funcionamiento. A partir de ello, se orientan ajustes que permiten mejorar el efecto visual.

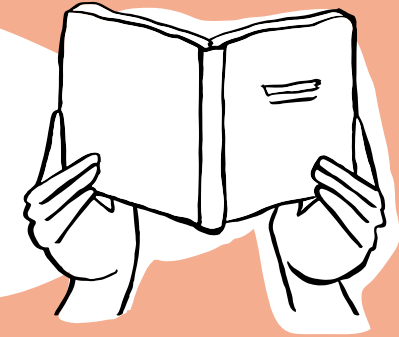
### Por ejemplo:

“Aquí no se unen porque este dibujo quedó muy abajo, probemos subirlo un poco.”

“La imagen se pierde al girar, ¿qué pasaría si la haces más grande?”

“El cordel quedó descentrado, si lo movemos, el giro será más parejo.”

## Bitácora del estudiante



### Mi evidencia (Etapa Enganchar)

Registro del taumátropo final (pegar objeto, dibujo o fotografía).

### Lo que aprendí hoy (Etapa Enganchar)

Idea clave sobre cómo dos imágenes pueden fusionarse al girar o cómo se genera la ilusión de movimiento.

### ¿Qué puedo mejorar? (Etapa Enganchar)

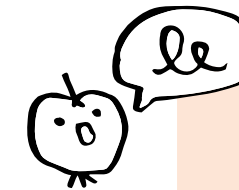
Decisión simple para ajustar el diseño visual del taumátropo (posición, tamaño o alineación).

## 1. Mostrar producciones

Organizar un espacio para compartir los taumátropos y comparar los efectos visuales logrados.

Profundizar explicaciones y comparaciones a partir de preguntas como:

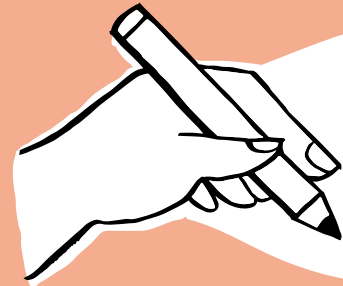
- ¿Qué sucede cuando giras tu taumátropo?
- ¿Por qué se ve como una sola imagen?
- ¿Qué descubriste sobre cómo funciona este efecto visual?
- ¿Qué decisiones visuales ayudaron a que se viera más claro?
- ¿Qué resultó más desafiante o funcionó mejor de lo que esperabas?
- ¿En qué se parece el efecto de tu taumátropo al cortometraje que vimos antes?



*Este momento favorece la expresión oral, la observación atenta y la valoración del trabajo creativo del curso.*

## Momento 4

### Compartir y comparar lo creado



## Evaluación Formativa

Este momento permite reconocer dónde se encuentran las y los estudiantes respecto del indicador 4.

La retroalimentación se orienta a valorar las explicaciones, favorecer la comparación entre producciones y profundizar la comprensión de las decisiones tomadas durante la creación del taumátropo.

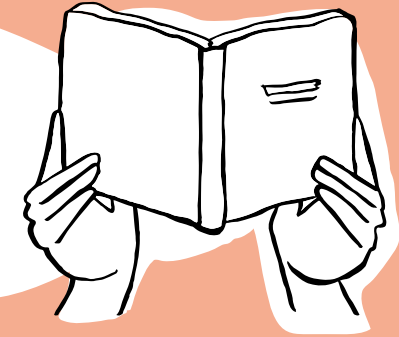
Se sugiere intencionar un momento de coevaluación, oral o escrita, mediante enunciados que orienten la observación entre pares.

### Por ejemplo:

Me gustó de tu taumátropo que...

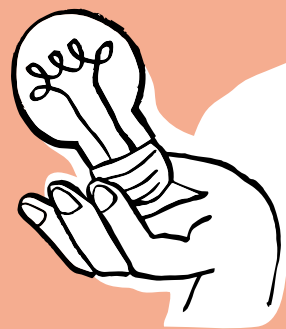
Me ayudó a ver que...

## Bitácora del estudiante



## Transferencia entre experiencias (Etapa Enganchar)

Registro sobre cómo este aprendizaje les ayudará a comprender mejor las experiencias posteriores del proyecto o a observar y valorar el trabajo de sus compañeros y compañeras.



## Oportunidad curricular

### Los sufijos

(ver en Apoyo Docente)

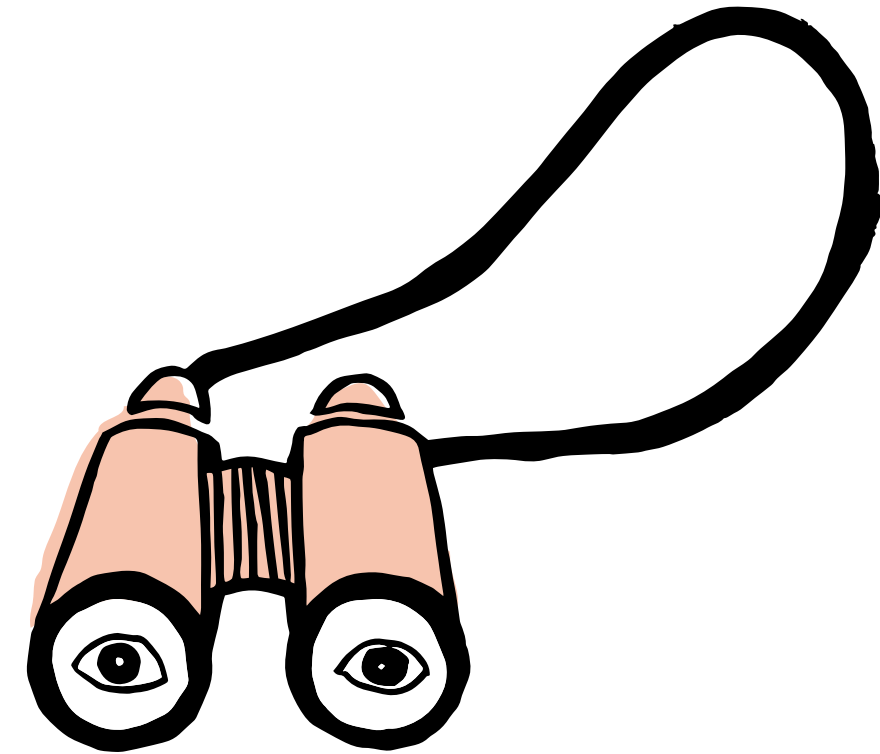
1. Cerrar el momento 4 destacando que el efecto se basa en el movimiento aparente: el sistema visual integra cambios rápidos entre imágenes fijas y los percibe como continuidad.

2. Para hacerlo tangible, alternar en el proyector dos imágenes casi iguales de una pelota en posiciones sucesivas, primero con intervalos largos y luego muy cortos, y pedir que indiquen cuándo pasa de verse “a saltos” a percibirse como desplazamiento.

3. Precisar que así funcionan también los fotogramas en el cine: no hay movimiento real, sino una sucesión temporal organizada que el cerebro interpreta como continuidad.

# 2.

## Etapa Explorar



En esta etapa se indaga cómo “desde dónde se mira” cambia lo que se ve y lo que se comunica. A través de fragmentos del cortometraje *Mari Mari* (2011) y de la experimentación con una mirilla, exploran dos ideas fundamentales del lenguaje audiovisual: punto de vista y plano. Al observar y representar una misma escena desde distintas posiciones y encuadres, comparan qué cambia, qué se mantiene y cómo estas decisiones influyen en la historia que se cuenta.

# Experiencia de aprendizaje II



6 horas pedagógicas

## Integración disciplinar:

Asignatura	Eje
Lenguaje y comunicación	Comunicación oral Escritura
Artes visuales	Apreciar y responder Expresar y crear visualmente
Historia, Geografía y Cs. Sociales	Historia Formación ciudadana

## Ruta de aprendizaje:

**¿CÓMO SABREMOS QUE LO LOGRAMOS?**

INDICADOR  
**1**  
Registran una misma escena desde distintas posiciones y distancias con dibujos coherentes con lo observado a través de la mirilla.

INDICADOR  
**2**  
Explican qué cambia y qué se mantiene al variar punto de vista o plano, justificando qué registro comunica mejor.

**¿QUÉ VAMOS A LOGRAR EN ESTA EXPERIENCIA?**

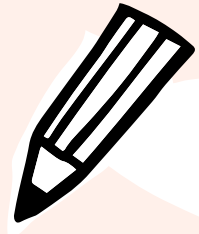
**Comprender que el punto de vista y el encuadre**

determinan qué se ve y qué se comunica en una escena, experimentando con una mirilla para registrar y comparar una misma escena desde distintas posiciones y distancias.

**¿HACIA DÓNDE VAMOS?**

INDICADOR  
**3**  
Identifican en *Mari Mari* el punto de vista y el encuadre: qué se muestra, qué queda fuera y desde dónde se observa.

INDICADOR  
**4**  
Nombran tipos de plano y, según nivel, altura y ángulo de cámara en fotogramas.



## Materiales que necesitarás

### Momento 1

- Hojas tamaño carta o bloc
  - Lápices de colores y tijeras
- 

### Momento 2

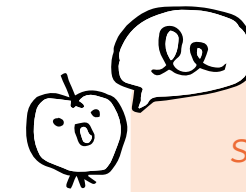
- Dispositivos para proyección audiovisual
  - Cortometraje *Mari Mari* (2011)
- 

### Momento 3

- Dispositivos para proyección audiovisual
- Cortometraje *Mari Mari* (2011)

## 1. Preparar la mirilla

Para explorar con encuadres, usar una mirilla (marco de papel) que delimite la escena. Idealmente, considerar un borde de aproximadamente 1,5 cm por lado y una abertura central cercana a 5 cm x 5 cm. Si es posible, confeccionar en un material más firme (por ejemplo, cartulina) para que sea más resistente y cómoda.



*Según el tiempo disponible y las características del curso, optar por una de estas alternativas:*

- *Entregar una hoja para doblar y recortar la abertura central; al desplegarla, funciona como mirilla.*
- *Proporcionar una plantilla impresa para recortar con líneas indicadas.*
- *Disponer de mirillas ya recortadas (cartulina u otro material firme).*

# Momento 1

## Explorar con la mirilla y encuadres

## 2. Observar con mirilla y registrar

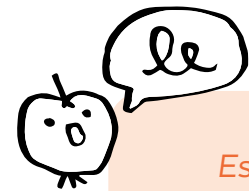
Invitar a observar el entorno (paisajes y/o personas) variando posiciones, distancias y ángulos, identificando qué cambia en lo que se ve y qué queda fuera del encuadre.

Pedir que realicen un dibujo de lo observado a través de la mirilla, registrando qué aparece o desaparece según la distancia y el punto de vista.

A continuación, se detallan las tres posibles variantes que orientan cómo abordar la exploración de los planos cinematográficos con mirilla y dibujos.

### Nivel Inicial

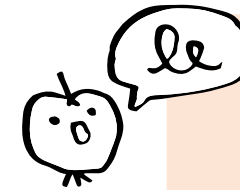
Realizan 2 dibujos del mismo objeto, persona o paisaje: uno desde lejos y otro desde cerca y comparan los registros.



*Estas distancias se vinculan con plano general y primer plano, conceptos que se introducirán en los siguientes momentos.*

### Nivel Intermedio

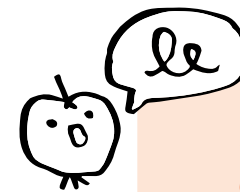
Realizan 3 dibujos del mismo objeto, persona o paisaje desde diferentes distancias y comparan la información que aporta cada uno.



*Estas distancias se vinculan con plano general, plano medio y primer plano, conceptos que se introducirán en los siguientes momentos.*

### Nivel Avanzado

Realizan 5 dibujos del mismo objeto, persona o paisaje desde diferentes distancias y comparan la información que aporta cada uno.



*Estas distancias pueden vincularse con plano detalle, primer plano, plano medio, plano americano, plano general, primerísimo primer plano o gran plano general, conceptos que se introducirán en los siguientes momentos.*

### 3. Comparar hallazgos

Organizar una puesta en común para que presenten sus producciones y reconozcan cómo el encuadre y la distancia cambian lo que se ve y lo que se comunica. Guiar la conversación mediante preguntas como:

- ¿Qué cambió al mirar desde más lejos y al acercarte con la mirilla?
- ¿Qué elementos quedaron dentro del encuadre y cuáles quedaron fuera en cada caso?
- ¿Cuál de tus dibujos ayuda a comprender mejor la escena completa? ¿Por qué?
- ¿En cuál se aprecian mejor los detalles? ¿Qué detalle se ve mejor?
- ¿Qué sensación o impresión produce mirar desde lejos en comparación con mirar desde cerca?
- Si quisieras que el espectador entendiera o notara algo específico, ¿qué distancia elegirías? ¿Por qué?

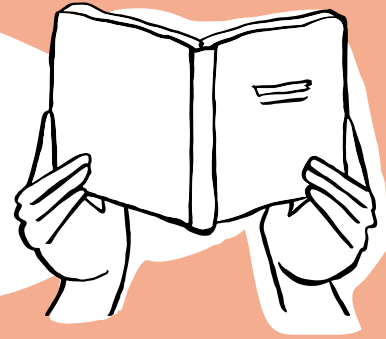


*Estas preguntas ayudan a focalizar la atención en qué se ve, desde dónde se ve y qué cambia cuando varía la distancia.*

### 4. Cerrar con una idea clave

Enfatizar que mirar como cineastas implica elegir cómo mostrar lo que se quiere decir; esta decisión será clave en la próxima etapa, al crear su propio Minuto Lumière (ver en *Apoyo Docente*).

## Bitácora del estudiante

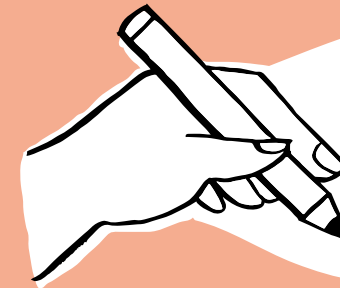


### Lo que hicimos hoy (Etapa Explorar)

Registro visual de una misma escena observada desde distintas posiciones o distancias mediante la mirilla (dibujos y palabras clave).

### Mi evidencia (Etapa Explorar)

Dibujos que muestran cómo cambia lo que se ve al cambiar el encuadre o la distancia.



## Evaluación Formativa

Este momento permite reconocer dónde se encuentran las y los estudiantes respecto de los indicadores 1 y 2.

La retroalimentación se orienta a observar las comparaciones que realizan, escuchar sus explicaciones y focalizar la atención en lo que entra y sale del encuadre al cambiar la distancia o la posición.

### Por ejemplo:

Veo que cambiaste la distancia, eso hace visible un detalle nuevo. ¿Cuál es?

Si acercas aún más la mirilla, ¿qué crees que podría desaparecer?



## Oportunidad curricular

### Patrimonio cultural

(ver en Apoyo Docente)

1. Proyectar el cortometraje *Mari Mari* (2011) y volver sobre dos o tres imágenes clave (por ejemplo, el bosque donde vive Ayelén, el mortero en uso, el río o el cerro que recorren). A partir de ellas, abrir interpretaciones con preguntas como:
  - ¿Qué lugares u objetos aparecen y por qué son valiosos para la historia?
  - ¿Quiénes los usan y/o los cuidan?

2. Pedir que elijan un lugar, objeto o práctica de la comunidad (por ejemplo, humedal, bosque, sede vecinal, fiesta tradicional, tejido, etc.) y planifiquen una indagación, definiendo: qué quieren saber (usos, historia, valor, cuidados) y a quiénes o en qué fuentes consultarán.

Orientar el uso de múltiples fuentes, por ejemplo:

- **Dentro de la escuela:** docentes, asistentes, encargada/o CRA, revisión de archivos escolares como fotografías, murales, entre otros.
- **Familias y comunidad:** apoderados, personas mayores, dirigentes u otras personas vinculadas a organizaciones locales.

- **Fuentes formales:** Servicio Nacional del Patrimonio, Consejo de Monumentos, biblioteca o CRA.

3. Solicitar la elaboración de un cartel que muestre “Lo importante de nuestra comunidad” e incluya, según corresponda:
  - nombre
  - ubicación
  - usos
  - historia
  - razones para cuidarlo
  - quién lo cuida hoy, entre otras informaciones

4. Realizar una puesta en común presentando los carteles y orientando la reflexión con preguntas como:
  - ¿Qué podría ocurrir con este lugar/objeto/práctica si no se protege ni se cuida?
  - ¿Qué acciones concretas puede realizar la comunidad para protegerlo? ¿Y qué acciones pueden realizar las autoridades?

## Momento 2

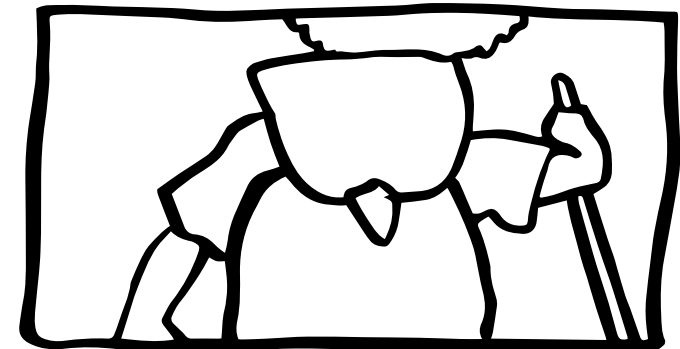
### Analizar encuadres en *Mari Mari*

## 1. Revisar escenas y su encuadre

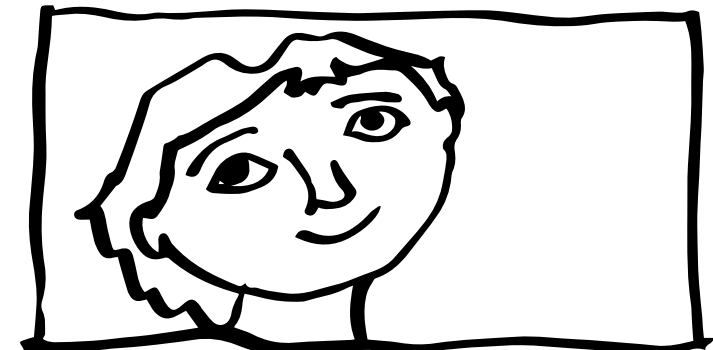
Volver a mirar el cortometraje, invitando a observar cómo se presentan personajes, paisajes y objetos. Explicitar que el propósito es reconocer qué se muestra, desde dónde se muestra y qué nos transmite.

Detener la reproducción en fotogramas que ejemplifiquen distintos tipos de encuadre (ver en Apoyo Docente). Se sugieren, por ejemplo:

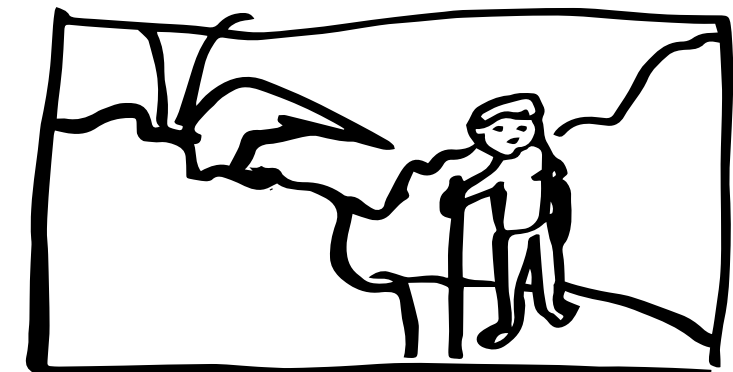
02:07- 02:09



02:14 - 02:17



02:32 - 02:36



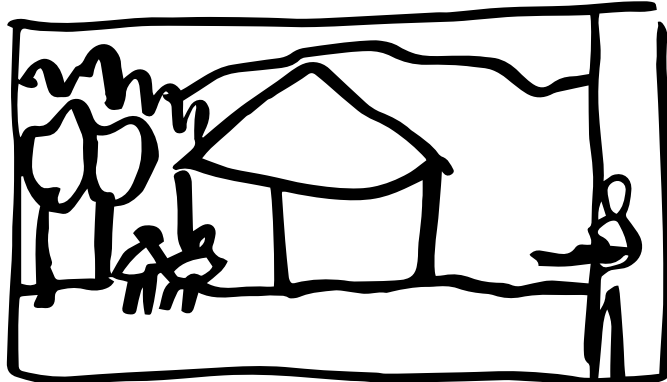
02:45 - 02:46



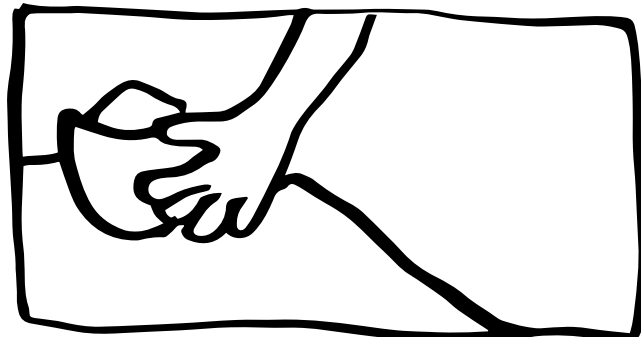
03:01 - 03:03



03:38 - 03:41



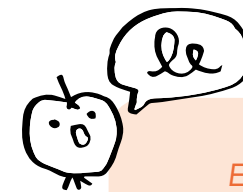
03:59 - 04:01



## 2. Analizar fotogramas observados

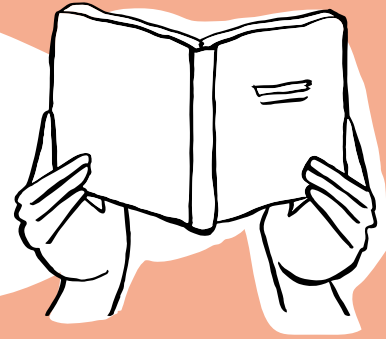
Orientar el análisis a partir de preguntas como:

- ¿Desde qué perspectiva vemos esta escena (desde cerca, lejos, arriba o abajo)?
- ¿Qué cambia cuando la cámara se acerca o se aleja?
- ¿Qué detalles se hacen más visibles y cuáles desaparecen?
- ¿Por qué creen que quienes realizaron la película eligieron mostrarlo de esa manera?



*Estas preguntas permiten reconocer que el punto de vista y la distancia de cámara modifican lo que se ve y lo que se comunica.*

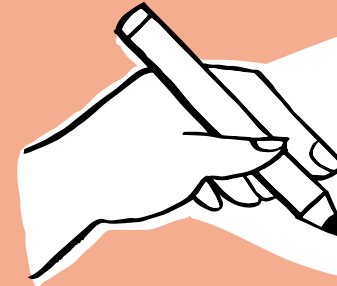
## Bitácora del estudiante



### Lo que aprendí hoy (Etapa Explorar)

Idea clave sobre cómo el punto de vista o el encuadre cambia lo que se muestra o se destaca en una escena del cortometraje. Puede ser escrito o a través de dibujos, o dictado a un adulto o compañero que pueda escribir.

## Evaluación Formativa



Este momento permite reconocer dónde se encuentran las y los estudiantes respecto del indicador 3.

La retroalimentación se orienta a profundizar la relación entre decisiones de cámara y sentido.

**Por ejemplo:**

¿Qué eligió mostrar la cámara aquí?

¿Qué queda fuera y por qué crees que no lo vemos?

## 1. Avanzar al uso de vocabulario técnico

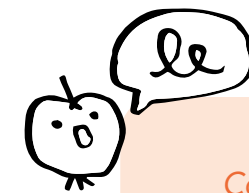
Anticipar que se buscará avanzar desde usar expresiones como “desde lejos/desde cerca” o “qué queda dentro/fuera” hacia nombrarlas con vocabulario técnico, para comunicar con mayor precisión.

## 2. Introducir nombres de planos y ángulos

A partir de los fotogramas revisados en el momento 2, introducir nombres de tipos de planos. Según el nivel, incorporar también altura de cámara y ángulos.

Apoyar la explicación con:

- gestos,
- imágenes,
- esquemas y
- analogías cotidianas (por ejemplo, “el plano general es como mirar un paisaje desde lejos; el primer plano, como enfocar una flor con una lupa”).



Con esto se busca favorecer la comprensión de los conceptos.

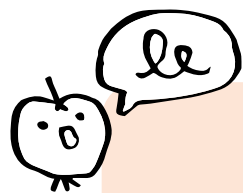
## Momento 3

### Reconocer y nombrar con lenguaje preciso

### 3. Verificar la comprensión con ejemplos

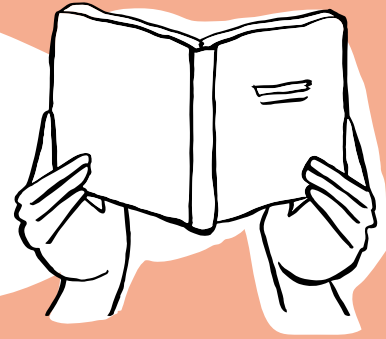
Comprobar el uso del vocabulario técnico a partir de preguntas como:

- ¿Cómo se llama este tipo de plano según lo que vemos?
- ¿Qué parte del cuerpo (o de la escena) aparece en este plano? ¿Qué aparece en un plano general, medio, o primer plano?
- En esta escena, ¿cuál es la altura de cámara? ¿qué pista te lo indica?
- ¿Qué tipo de ángulo dirías que se observa en esta imagen?
- Si la cámara mira “desde arriba”, ¿qué tipo de ángulo es?



*Estas preguntas permiten verificar comprensión y entregar apoyos cuando se requiera.*

## Bitácora del estudiante

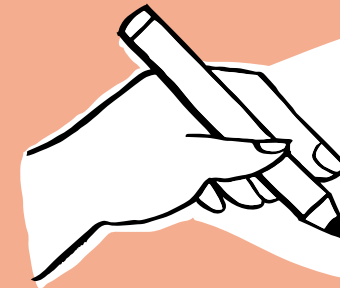


### ¿Qué puedo mejorar? (Etapa Explorar)

Cómo usar palabras más precisas para explicar lo que observo, por ejemplo, reemplazar expresiones como “desde lejos” o “desde cerca” por el nombre del tipo de plano correspondiente.

### Transferencia entre experiencias (Etapa Explorar)

Registro sobre qué les servirá de este aprendizaje cuando planifiquen y filmen su propio Minuto Lumière.



## Evaluación Formativa

Este momento permite reconocer dónde se encuentran las y los estudiantes respecto del indicador 4.

La retroalimentación se orienta a afinar el uso del lenguaje.

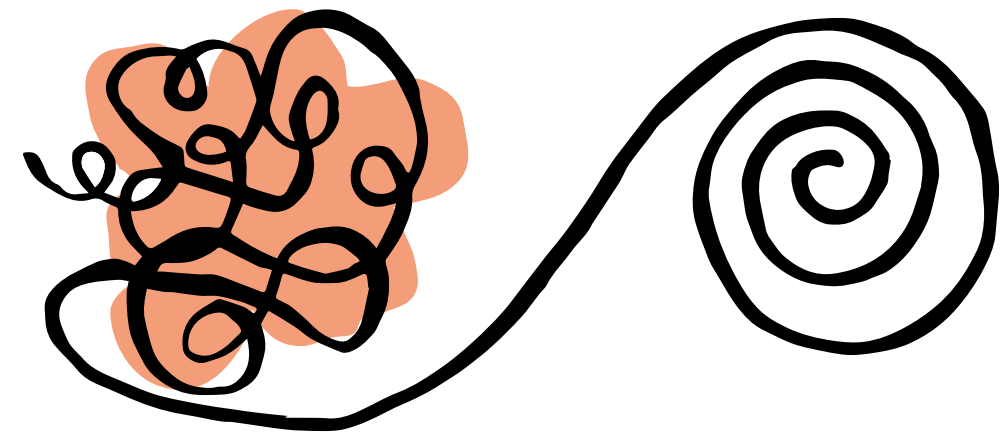
### Por ejemplo:

Nombraste el plano, ¿qué parte de la escena te ayudó a reconocerlo?

Cuando dices que está lejos ¿cómo se llama ese tipo de plano?

# 3.

## Etapa Explicar



En esta etapa se profundiza y organiza lo aprendido sobre la mirada cinematográfica a partir del análisis de fotogramas y de explicaciones construidas por las y los estudiantes. Se identifica y explica cómo los tipos de plano, la altura de cámara y los ángulos modifican lo que se muestra, dirigen la atención y producen efectos en la interpretación. El foco está en nombrar con vocabulario cinematográfico básico, justificar observaciones y comparar explicaciones, dejando instalados criterios que servirán para planificar y filmar en la etapa siguiente (Elaborar y comunicar).

Experiencia de aprendizaje III



2 horas pedagógicas

**Integración disciplinar:**

Asignatura	Eje
Lenguaje y comunicación	Comunicación oral Escritura
Artes visuales	Apreciar y responder Expresar y crear visualmente

**Ruta de aprendizaje:**

**¿CÓMO SABREMOS QUE LO LOGRAMOS?**

INDICADOR  
**1**  
Identifican el tipo de plano presente en un fotograma (general, medio, primer plano, detalle).

INDICADOR  
**2**  
Reconocen la altura de cámara (normal, baja, alta) y describen cómo modifica lo que se ve o se destaca.

**¿QUÉ VAMOS A LOGRAR EN ESTA EXPERIENCIA?**

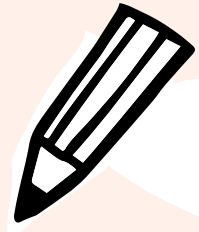
**Analizar fotogramas y producciones propias**

para identificar, describir y explicar cómo plano/ altura/ángulo comunican información y significados específicos, y justificar observaciones usando vocabulario cinematográfico.

**¿HACIA DÓNDE VAMOS?**

INDICADOR  
**3**  
Explican, oralmente o por escrito, el efecto que producen la distancia, la altura o el ángulo elegido.

INDICADOR  
**4**  
Utilizan vocabulario audiovisual para comparar imágenes y justificar observaciones.



## Materiales que necesitarás

### Momento 1

- Dispositivos para proyección audiovisual
- Fotogramas seleccionados de cortometrajes  
*Mari Mari* y/o *Melty Hearts* (según se elija)

---

### Momento 2

- Ticket de salida “Del explicar al filmar”  
(ver en *Materiales para estudiantes*)

## 1. Mostrar una explicación a partir de un fotograma

Mostrar uno de los fotogramas del cortometraje *Mari Mari* usados en el momento anterior y modelar cómo se explica usando lenguaje cinematográfico, de modo que no se quede solo en nombrar un recurso (tipo de plano, altura de cámara o ángulo).

Para ello:

- Pedir que aporten ideas del tipo “En la imagen se ve...”.
- Elegir una categoría (plano, altura o ángulo) y ponerle nombre al recurso.
- Enunciar oralmente cómo se conecta ese nombre con una razón tomada del fotograma. Por ejemplo: “Es un plano general porque se ve a la persona completa y también el lugar alrededor”.

## 2. Escribir una explicación

Pedir que elijan uno o más fotogramas del cortometraje *Mari Mari* usados en el momento anterior y escriban una explicación (o produzca oralmente) incorporando elementos del propio fotograma, por ejemplo:

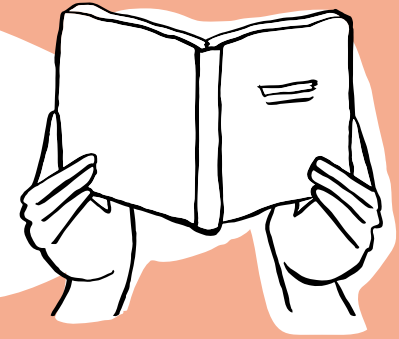
- Qué parte se ve y cuál queda fuera
- Desde dónde se mira (posición de la cámara)
- Qué detalle destaca

**Momento 1**  
Elaborar y  
escribir explicaciones

De ser necesario, ofrecer apoyo con estructuras:

- **Plano**  
“Este es un plano \_\_\_\_\_ porque se ve \_\_\_\_\_”.
- **Altura**  
“La altura \_\_\_\_\_ hace que se note \_\_\_\_\_ / que se destaque \_\_\_\_\_”.
- **Ángulo**  
“El ángulo \_\_\_\_\_ hace que el personaje / lugar se vea \_\_\_\_\_”.
- **Efecto o intención**  
“Esto podría buscar que el espectador \_\_\_\_\_”.

## Bitácora del estudiante



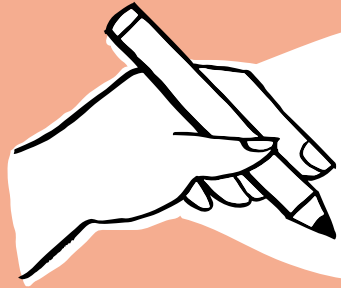
### Lo que hicimos hoy (Etapa Explicar)

Registrar con dibujos y/o palabras cómo explicamos un fotograma, poniendo atención a desde dónde se mira la escena y qué cambia según esa decisión. Se sugiere orientar con preguntas para evitar respuestas únicas o calcadas del ejemplo.

### Mi evidencia (Etapa Explicar)

Explicación de un fotograma, realizada con dibujos, esquemas o palabras, donde se muestre:

- qué se ve en la imagen
- cómo se explica usando alguna palabra del lenguaje cinematográfico (por ejemplo, tipo de plano, altura o ángulo).



## Evaluación Formativa

Este momento permite reconocer dónde se encuentran las y los estudiantes respecto de los indicadores 1, 2 y 3.

La retroalimentación se orienta a hacer visible el progreso en el uso del lenguaje cinematográfico, ayudando a pasar del lenguaje cotidiano a un vocabulario más preciso y a justificar las observaciones con evidencias visibles de la imagen.

### Por ejemplo:

“Antes decías “desde lejos”,  
¿cómo se llama ahora ese tipo de plano?”

“Nombraste la altura de cámara,  
¿qué parte de la imagen se destaca  
gracias a esa decisión?”

“Al escuchar a otros, ¿qué palabra o idea  
te ayudó a explicar mejor la imagen?”

“¿Qué explicación te resultó más clara y por qué?”

“¿Qué palabra o forma de explicar  
te gustaría usar mejor la próxima vez?”

## 1. Definir el formato de presentación

Proponer que la explicación se presente junto a una imagen del fotograma, que puede ser:

Para ello:

- el fotograma impreso o proyectado (si está disponible), o
- un dibujo del fotograma (si no se cuenta con la imagen).

Indicar que el producto puede tomar distintos formatos, por ejemplo:

- escrito (título y explicación),
- dibujo y etiquetas en forma de palabras clave, o
- esquema con flechas que señalen “qué se ve” y “cómo se explica”, entre otros.

## 2. Preparar un producto visible

Pedir que elaboren una versión “para mostrar” de su explicación, cuidando que incluya tres elementos:

- la escena (fotograma o dibujo),
- una palabra del lenguaje cinematográfico (plano, altura o ángulo), y
- una evidencia visible del fotograma que la respalde (por ejemplo, qué parte se ve y cuál queda fuera; desde dónde se mira; qué detalle destaca).

## Momento 2

### Compartir y comparar explicaciones

### 3. Ensayar

Dar un tiempo para ensayar cómo la van a explicar al curso, procurando que la explicación se entienda sin conocer la escena completa.

Orientar la preparación con preguntas como:

- ¿Qué van a mostrar primero: la escena o la palabra?  
¿Por qué?
- ¿Qué evidencia van a nombrar para que se entienda su elección?
- ¿Qué palabra les falta usar con más precisión?

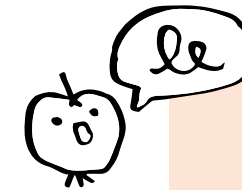
### 4. Compartir y comparar

Organizar una galería con los productos a la vista (en muro, pizarra o mesas) y realizar el recorrido deteniéndose en algunas presentaciones. Mientras se observa cada una, abrir un diálogo breve para comparar:

- Los tipos de plano, alturas y ángulos que se usaron
- Las evidencias del fotograma que se nombraron para justificarlos.

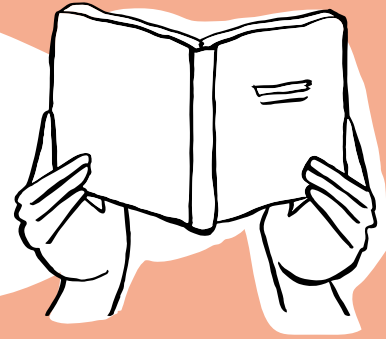
Guiar el intercambio con preguntas como:

- ¿Qué palabra nueva ayuda a explicar mejor lo que se observa?
- ¿Qué evidencia del fotograma se menciona para sostener esa elección?
- ¿Qué término o idea conviene seguir practicando?



*Este intercambio busca consolidar lo aprendido y fortalecer el uso del vocabulario cinematográfico.*

## Bitácora del estudiante



### Lo que aprendí hoy (Etapa Explicar)

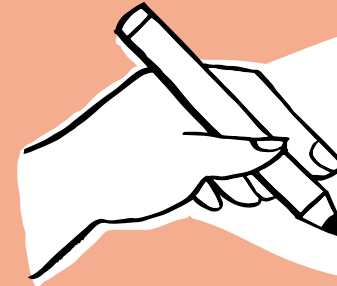
Aprendizaje que surge al comparar distintas explicaciones y observar cómo el uso de palabras más precisas ayuda a explicar mejor una imagen.

### ¿Qué puedo mejorar? (Etapa Explicar)

Aspecto del uso del lenguaje cinematográfico que necesito afinar (por ejemplo, nombrar el tipo de plano en lugar de decir “desde lejos” o explicar mejor el efecto de una decisión).

### Transferencia entre experiencias (Etapa Explicar)

Se sugiere utilizar uno de los tickets de salida “Del explicar al filmar” (ver en Materiales para estudiantes), según nivel del curso. El ticket se pega en la sección Transferencia entre experiencias de la bitácora.



## Evaluación Formativa

Este momento permite reconocer dónde se encuentran las y los estudiantes respecto del indicador 4.

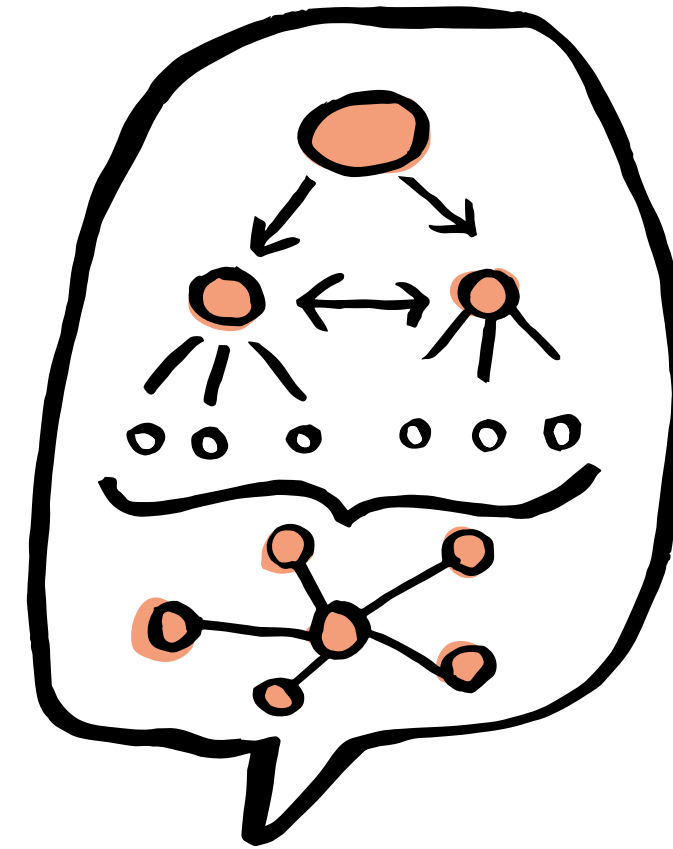
La retroalimentación se orienta a afinar la precisión del lenguaje y a fortalecer la relación entre lo que se observa en la imagen y la forma en que se explica.

#### Por ejemplo:

Nombraste bien el plano; ahora agrega qué se destaca o qué queda fuera.  
Tu explicación es clara, ¿qué palabra podrías usar en lugar de “se ve” para ser más preciso?  
(destaca / se oculta / se enfatiza)  
¿Qué intención podría tener esa decisión: que el espectador note \_\_\_?

# 4.

## Etapa Elaborar y comunicar



Esta etapa busca que las y los estudiantes integren lo aprendido sobre el lenguaje cinematográfico en la elaboración y comunicación de un Minuto Lumière, comprendiendo el cine como una forma de expresión artística y de diálogo con la comunidad. A través de la planificación, grabación y socialización de sus producciones, se espera que apliquen los recursos del lenguaje audiovisual para representar su entorno y transmitir una mirada personal sobre la vida cotidiana.

Experiencia de aprendizaje IV



4 horas pedagógicas

**Integración disciplinar:**

Asignatura	Eje
Lenguaje y comunicación	Comunicación oral Escritura
Artes visuales	Expresar y crear visualmente Apreciar y responder
Historia, Geografía y Cs. Sociales	Historia

**Ruta de aprendizaje:**

**¿CÓMO SABREMOS QUE LO LOGRAMOS?**

INDICADOR 1  
Seleccionan una situación cotidiana, persona o lugar significativo para filmar y explican por qué la eligieron.

INDICADOR 2  
Describen la ubicación de la cámara (distancia, altura, ángulo) y justifican su decisión.

**¿QUÉ VAMOS A LOGRAR EN ESTA EXPERIENCIA?**

**Planificar un Minuto Lumière**

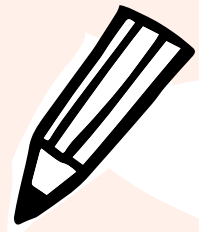
identificando qué filmarán, desde dónde lo mostrarán y con qué intención.

**¿HACIA DÓNDE VAMOS?**

INDICADOR 3  
Representan lo que aparecerá dentro del encuadre a partir de las decisiones de encuadre tomadas.

INDICADOR 4  
Anticipan qué creen que ocurrirá durante la filmación (movimientos, sonidos, personas, etc).

INDICADOR 5  
Explican oralmente o por escrito cómo sus decisiones comunican una intención.



## Materiales que necesitarás

### Momento 1

- Dispositivos para proyección audiovisual
- Selección de Minutos Lumière, por ejemplo:
  - La llegada del tren a la estación
  - El desayuno del bebé
  - La salida de la fábrica

---

### Momento 2

- Material para el estudiante: Formato de planificación del *Minuto Lumière* (uso opcional)

---

### Momento 3

- Planificaciones de los *Minutos Lumière*



# Momento 1

## Reconocer características del formato Minuto Lumière

## 1. Observar referentes

Ver algunas de las primeras películas en la historia del cine para reconocer las características propias del formato Minuto Lumière.

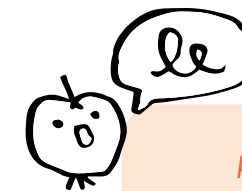
Se sugieren:

- La llegada del tren a la estación
- El desayuno del bebé
- La salida de la fábrica

## 2. Conversar tras cada proyección

Abrir un diálogo después de cada película, orientando la atención con preguntas como:

- ¿Qué vimos?
- ¿Desde dónde y cómo está ubicada la cámara?
- ¿Qué nos muestra la película sobre la vida cotidiana de los Lumière?

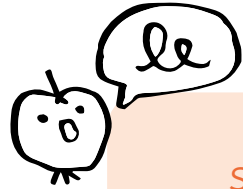


*Para la última pregunta se sugiere contextualizar según el nivel, comentando que fueron filmadas en Francia durante el siglo XIX (ver en Apoyo Docente).*

### 3. Identificar regularidades

Comparar las películas para reconocer qué se repite en el formato a partir de preguntas como:

- ¿Qué tienen en común estas películas?
- ¿Cuánto tiempo dura cada una aproximadamente?
- ¿Qué tipos de situaciones se muestran?
- ¿Cómo es la posición de la cámara en cada una de ellas?
- ¿Cómo cambia lo que se comunica según desde dónde se graba?

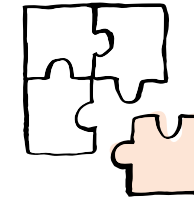


*Se espera que emerjan características como la duración cercana a un minuto, el plano fijo y horizontal, la ausencia de guion o actuación y el registro de escenas cotidianas.*

### 4. Modelar una planificación

Modelar el proceso de planificación de una grabación al estilo Minuto Lumière, mostrando:

- Cómo se elige la escena
- Se define el encuadre
- Se anticipan los sonidos
- Se prevé el movimiento dentro del plano



#### Prácticas LEC.

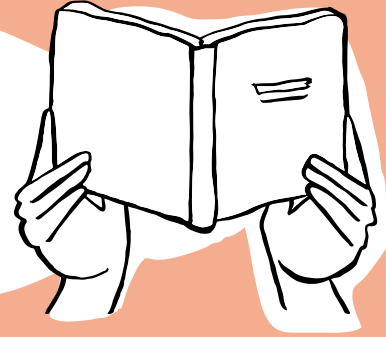
PE Modelar procesos de comprensión y producción. Esta práctica ocurre cuando el docente modela la planificación de un Minuto Lumière, verbalizando los pasos y decisiones para organizar la grabación. Al mostrar el proceso y resaltar lo que se debe considerar antes de filmar, proporciona andamiajes claros que guían a los estudiantes a crear registros intencionados y significativos.

*En el Apoyo Docente se ofrece un paso a paso para la implementación de esta práctica LEC.*

### 5. Cerrar con idea clave

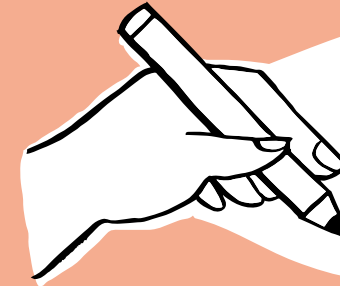
Reforzar la importancia de planificar lo que grabarán y que el formato Minuto Lumière invita a observar con atención, decidir con intención el punto de vista y registrar la vida cotidiana con sencillez y precisión.

## Bitácora del estudiante



### Lo que hicimos hoy (Etapa Elaborar y comunicar)

Registrar qué Minuto Lumière observamos y qué ideas aparecen sobre el formato (duración, plano fijo, escenas cotidianas).



## Evaluación Formativa

La evaluación formativa en este momento se desarrolla a través del diálogo guiado, permitiendo reconocer dónde se encuentran las y los estudiantes respecto del indicador 5.

La retroalimentación se orienta a vincular intención comunicativa y decisiones de planificación, ayudando a comprender cómo la elección de escena, encuadre y punto de vista influye en lo que se comunica.

### Por ejemplo:

¿Qué querían mostrar con esta escena cotidiana?

¿Por qué esa posición de la cámara ayuda a mostrarlo mejor?

Si cambiaras el punto de vista, ¿qué cambiaría en lo que se comunica?

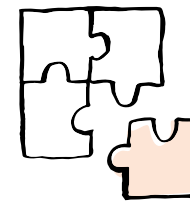
## Momento 2

### Planificar el Minuto Lumière

## 1. Tomar decisiones de filmación

Acompañar la planificación del Minuto Lumière, para definir:

- Qué se filmará
- Desde dónde se mostrará (ubicación y tipo de plano)
- Qué se anticipa que ocurrirá dentro del plano (movimiento y sonido).

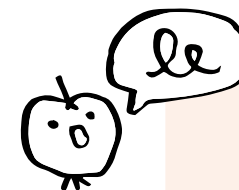


### Prácticas LEC.

PE Guiar la producción. En este momento, la o el docente entrega andamiajes para planificar el Minuto Lumière que mediante preguntas (qué filmar, desde dónde y qué se quiere comunicar). Así, estudiantes relacionan conocimientos previos, seleccionan recursos adecuados y estructuran un mensaje audiovisual intencionado.

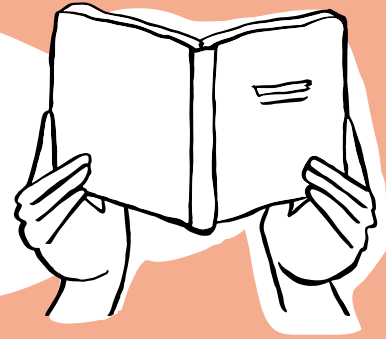
Orientar la toma de decisiones con preguntas como:

- ¿Qué filmarás y por qué es significativo para ti o tu comunidad?  
Por ejemplo: vida cotidiana o patrimonio local como lugar, objeto, persona o tradición.
- ¿Dónde ubicarás la cámara y qué tipo de plano usarás para mostrarlo?
- ¿Qué imaginas que ocurrirá durante la grabación?
- ¿Qué título le pondrás a tu Minuto Lumière?  
*Aclarar que puede ser un título tentativo que exprese lo que se pone en valor y que podrán ajustarlo luego.*



Para apoyar este proceso, se sugiere utilizar el Formato de planificación del Minuto Lumière (ver en Materiales para estudiantes), especialmente con quienes lo requieran. El registro se pega en la sección Mi evidencia de la bitácora, seleccionando la versión que mejor se ajuste a cada estudiante.

## Bitácora del estudiante



### Mi evidencia

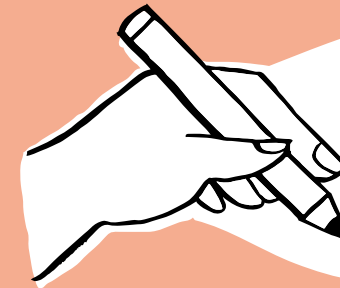
(Etapa Elaborar y comunicar)

Planificación del Minuto Lumière (dibujo, esquema o registro escrito, según nivel), donde se muestre qué se filmará, desde dónde y qué se espera que ocurra.

### Lo que aprendí hoy

(Etapa Elaborar y comunicar)

Idea clave sobre las decisiones que debo tomar antes de filmar para que el mensaje se entienda mejor.



## Evaluación Formativa

Este momento permite identificar dónde se encuentran las y los estudiantes respecto de los indicadores 1, 2, 3 y 4 de la experiencia.

La retroalimentación se orienta a acompañar la toma de decisiones durante la planificación, ayudando a anticipar si lo planificado permitirá comunicar la intención propuesta.

### Por ejemplo:

- ¿Qué quieres que el espectador note primero?
- ¿Ese plano ayuda a que eso se vea mejor?
- ¿Qué podría ocurrir en la escena que todavía no estás considerando?

## Momento 3

### Compartir y mejorar la planificación

## 1. Presentar la planificación

Invitar a compartir la planificación, explicando qué se desea mostrar y cómo se hará a partir de preguntas como:

- ¿Qué se verá primero?
- ¿Qué quieres que el espectador note?
- ¿Cómo las decisiones tomadas ayudan a comunicar tu idea?

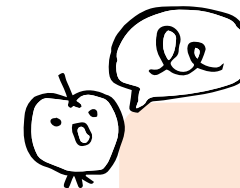
Después de cada presentación, solicitar retroalimentación breve del curso para proponer mejoras concretas. Para ordenar los comentarios, ofrecer estructuras como:

- “Se entiende / destaca...”
- “Me pregunto si...”
- “Podrías ajustar...”

## 2. Ajustar la planificación

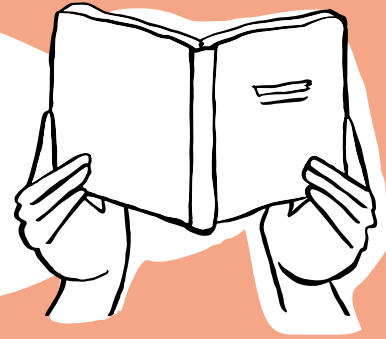
Pedir que incorporen la retroalimentación recibida definiendo un ajuste concreto en alguno de estos aspectos:

- Encuadre (qué entra y qué queda fuera)
- Ubicación de la cámara (distancia/altura)
- Foco de la escena (qué se quiere destacar)
- Anticipación (movimientos/sonidos)



*Este proceso de mejora es clave para afinar las decisiones tomadas para que su Minuto Lumière comunique de manera más efectiva su intención.*

## Bitácora del estudiante

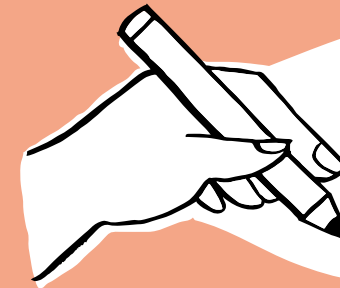


### ¿Qué puedo mejorar? (Etapa Elaborar y comunicar)

Ajustes que puedo hacer a mi planificación a partir de la retroalimentación recibida (por ejemplo, plano, ubicación de la cámara o lo que quiero destacar).

### Transferencia entre experiencias (Etapa Elaborar y comunicar)

Registro sobre cómo lo aprendido en las experiencias anteriores (mirar, explicar y usar lenguaje cinematográfico) se aplica en la planificación del Minuto Lumière.



## Evaluación Formativa

Este momento permite reconocer el progreso de las y los estudiantes respecto del indicador 5.

La retroalimentación se orienta a mejorar la coherencia entre intención y decisiones audiovisuales, promoviendo ajustes concretos en el encuadre, la ubicación de la cámara o el foco de la escena. Tras cada explicación, solicitar al resto del curso la entrega de retroalimentación. Para apoyar esto, se les puede orientar con estructuras de frases.

#### Por ejemplo:

Algo que funciona:

“Se entiende / destaca...”

Una pregunta para profundizar:

“¿Qué pasaría si...?” o “¿Qué esperas comunicar al usar...?”

Una sugerencia concreta de mejora:

“Podrías ajustar... para lograr ...”

Experiencia de aprendizaje V



4 horas pedagógicas

Integración disciplinar:

Asignatura	Eje
Lenguaje y comunicación	Comunicación oral
Artes visuales	Crear

Ruta de aprendizaje:

¿CÓMO SABREMOS QUE LO LOGRAMOS?

INDICADOR  
1  
Filman su Minuto Lumière aplicando las reglas básicas del formato (plano fijo, sin edición, horizontal).

INDICADOR  
2  
Ajustan estabilidad y encuadre para que la escena se registre con claridad.

¿QUÉ VAMOS A LOGRAR EN ESTA EXPERIENCIA?

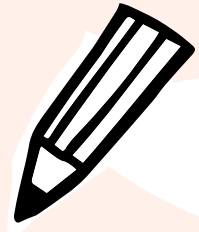
Ejecutar la filmación de un Minuto Lumière

que exprese una mirada personal sobre la vida cotidiana o patrimonio cultural de su localidad, integrando las decisiones trabajadas en la planificación.

¿HACIA DÓNDE VAMOS?

INDICADOR  
3  
Explican decisiones tomadas y comentan logros y desafíos del proceso.

INDICADOR  
4  
Participan en la revisión colectiva expresando observaciones pertinentes.



## Materiales que necesitarás

### Momento 1

- Planificaciones de los *Minuto Lumière* (ajustadas)
- 

### Momento 2

- Cámara de video o celular.
  - Trípode o apoyo estable.
- 

### Momento 3

- Dispositivo de proyección audiovisual.
- Archivos de video de los *Minutos Lumière* filmados.

## 1. Recordar características del formato

Recuperar colectivamente las características del formato Minuto Lumière con preguntas como:

- ¿Podemos mover la cámara mientras grabamos?
- ¿Cómo debe estar la disposición (del celular o cámara)? ¿en vertical o en horizontal?
- ¿Podemos repetir o editar la escena después?

A partir de la conversación, dejar una síntesis a la vista como referencia para filmar:

- Plano fijo
- Cámara horizontal
- Sin edición ni cortes
- Duración aproximada de un minuto

## 2. Revisar la planificación en el lugar

Retomar las planificaciones y verificar que lo pensado sea realizable en el lugar elegido, priorizando decisiones técnicas:

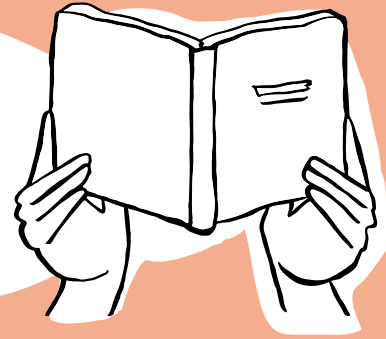
- Dónde instalarán la cámara
- Qué necesitan para asegurar estabilidad
- Qué sonidos es probable que aparezcan

Luego, realizar un reconocimiento del espacio y ajustar lo necesario antes de grabar (por ejemplo, modificar el punto de apoyo, despejar el encuadre, revisar distancia o identificar ruidos que podrían interferir), para filmar con mayor fluidez.

## Momento 1

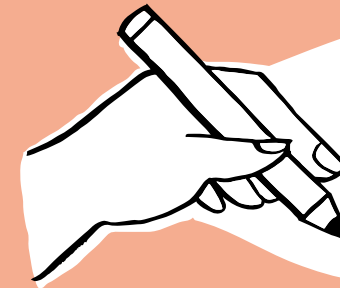
Recordar el formato y preparar la filmación

## Bitácora del estudiante



### Lo que hicimos hoy (Etapa Elaborar y comunicar)

Registro escrito o visual sobre lo realizado como la revisión de la planificación y preparación del lugar y cámara.



## Evaluación Formativa

Este momento permite reconocer si las y los estudiantes retoman y comprenden su planificación antes de filmar lo que es clave para continuar con la experiencia.

La retroalimentación es orientadora para ayudarles a tomar conciencia sobre lo planificado y las decisiones tomadas.

### Por ejemplo:

“¿Qué es lo principal que se tiene que ver en la toma?” y

“¿Desde qué punto se ve mejor?”

“Si grabas desde aquí, ¿qué quedaría fuera del encuadre que sí estaba en su planificación?”

“¿Qué ajuste pequeño pueden hacer ahora para que lo planificado sea posible (cambiar distancia, altura, ubicación)?”

## Momento 2

### Filmación del Minuto Lumière

## 1. Grabar el Minuto Lumière

Filmar respetando las características del formato.

A continuación, se detallan las tres posibles variantes que orientan cómo abordar y acompañar la filmación del Minuto Lumière.

### Nivel Inicial

Acompañar de cerca, ayudando a comprobar estabilidad, encuadre y duración. Si surgen dificultades, orientar en el momento retomando los criterios del formato.

### Nivel Intermedio

Acompañar de manera puntual. Antes de grabar, recordar brevemente los criterios y verificar que todo esté preparado. Durante la filmación, intervenir solo si es necesario.

### Nivel Avanzado

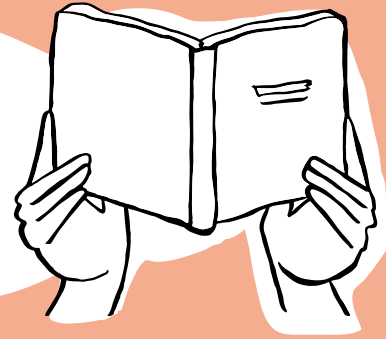
Observar sin intervenir durante la grabación. Si es posible, registrar notas para la reflexión posterior.

## 2. Reflexión durante o posterior

Acompañar formativamente el proceso con preguntas como:

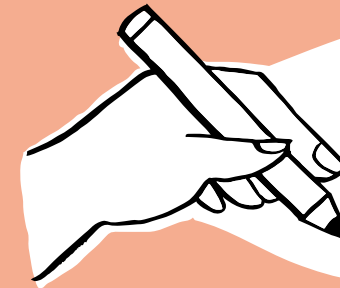
- ¿Qué apareció que no habías anticipado?
- ¿Qué ayudó a que tu video saliera claro?
- ¿Qué harías distinto si grabaras de nuevo?

## Bitácora del estudiante



### Mi evidencia (Etapa Elaborar y comunicar)

Registro del Minuto Lumière grabado  
(archivo audiovisual o referencia al video)  
y notas sobre lo que ocurrió durante la filmación.



## Evaluación Formativa

Este momento permite reconocer el progreso de los estudiantes en los indicadores 1 y 2.

La retroalimentación se orienta a hacer visible la relación entre lo planificado y lo registrado, favoreciendo la reflexión sobre las decisiones que se mantuvieron durante la grabación y los elementos que emergieron de manera imprevista.

#### Por ejemplo:

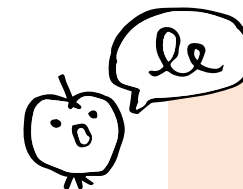
“¿Qué pasó tal como o habían planificado?”

“¿Qué apareció en la grabación que no habían anticipado?”

## 1. Proyección anónima

Presentar los registros sin nombrar autorías. Pedir que observen con atención y que compartan apreciaciones sobre lo que transmite cada video (ideas, sensaciones, detalles) a partir de preguntas como:

- ¿Qué te llamó la atención del encuadre?
- ¿Qué sonidos se escuchaban en la filmación?
- ¿Qué sensación te transmite el registro?



*Se propone realizar de forma anónima para favorecer una mirada abierta, sensible y respetuosa hacia los registros mostrados.*

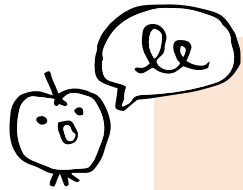
### Momento 3

Primera  
revisión colectiva

## 2. Conversación sobre la experiencia

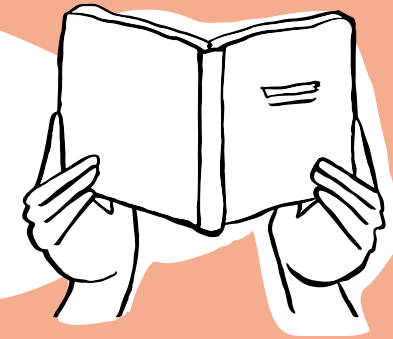
Recuperar comentarios sobre la experiencia de filmar y mirar las filmaciones, destacando el valor expresivo y comunicativo de las decisiones tomadas a partir de preguntas como:

- ¿Qué nos resultó más desafiante del proceso?
- ¿Qué apareció en las filmaciones que no habíamos previsto?
- ¿Qué situaciones inesperadas ocurrieron durante nuestro ejercicio de filmación?
- ¿Qué imágenes o sonidos nos transmitieron algo especial? y ¿por qué?



*Es importante comentar la diversidad de miradas que se evidencia en lo observado, es decir, que cada video muestra una forma distinta de observar la vida cotidiana.*

### Bitácora del estudiante



#### Lo que aprendí hoy

(Etapa Elaborar y comunicar)

Idea clave sobre cómo las decisiones tomadas al planificar influyeron en lo que finalmente se ve y se escucha en el Minuto Lumière.

#### Qué puedo mejorar

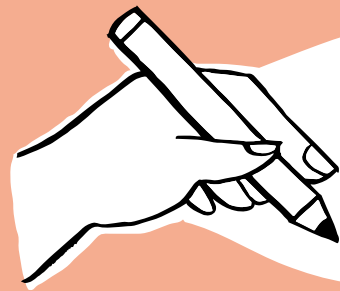
(Etapa Elaborar y comunicar)

Aspecto de la planificación o de la grabación que podría ajustar en una próxima filmación.

#### Transferencia entre experiencias

(Etapa Elaborar y comunicar)

Registro que responde a la pregunta: ¿Qué aprendí sobre mirar, planificar y filmar que me servirá para futuras creaciones audiovisuales?



## Evaluación Formativa

Este momento permite reconocer el progreso de las y los estudiantes respecto de los indicadores 3 y 4.

La retroalimentación se orienta a favorecer la toma de conciencia sobre las decisiones realizadas durante el proceso de creación y los aprendizajes que emergen al revisar el propio trabajo y el de otros.

### Por ejemplo:

“¿Qué decisión funcionó mejor para mostrar lo que querían?”

“Si volvieran a grabar, ¿qué cambiarían y por qué?”

## Sugerencias adicionales para implementar esta experiencia de aprendizaje

**Si cada estudiante cuenta con un celular o cámara:**

**Modo Aula**

MENOS DISTRACCIONES, MÁS APRENDIZAJES  
<https://modoaula.mineduc.gob.cl/>

La filmación puede realizarse de manera simultánea en distintos espacios del establecimiento o sus alrededores, según las condiciones del lugar. Para facilitararlo, se puede solicitar apoyo a las familias, cuando estén en condiciones de prestar temporalmente un dispositivo.

**Si se dispone solo de algunos dispositivos:**

Se puede organizar la actividad en pequeños grupos, de modo que cada integrante tenga la oportunidad de filmar su propio Minuto Lumière. Dentro del grupo, las y los estudiantes pueden apoyarse, por ejemplo, colaborando con la estabilidad de la cámara o controlando el tiempo, y rotar hasta que cada integrante haya realizado su grabación. Esto favorece el aprendizaje colaborativo y el desarrollo de la autonomía técnica.

**Si se cuenta solo con un dispositivo:**

Se sugiere salir con grupos pequeños para realizar las filmaciones, mientras el resto de la clase permanece en el aula con tareas complementarias. Estas pueden vincularse con el momento de comunicar, por ejemplo, planificar la muestra final, definir cómo se presentarán los videos, a quiénes se invitará o qué materiales se necesitarán para ambientar el espacio. Así, todos los estudiantes continúan implicados en el proceso de creación y difusión.

Experiencia de aprendizaje VI



6 horas pedagógicas

**Integración disciplinar:**

Asignatura	Eje
Lenguaje y comunicación	Comunicación oral
Historia, Geografía y Cs. Sociales	Formación ciudadana

**Ruta de aprendizaje:**

**¿CÓMO SABREMOS QUE LO LOGRAMOS?**

INDICADOR  
**1**  
Preparan una presentación oral clara y coherente sobre su Minuto Lumière.

INDICADOR  
**2**  
Explican decisiones tomadas (encuadre/plano/punto de vista/sonido) y las vinculan con su intención.

**¿QUÉ VAMOS A LOGRAR EN ESTA EXPERIENCIA?**

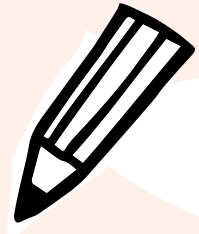
**Compartir con la comunidad escolar**

las producciones audiovisuales realizadas, reflexionando sobre los aprendizajes y los significados que expresan, y reconociendo el valor del cine como medio de comunicación, memoria e identidad local.

**¿HACIA DÓNDE VAMOS?**

INDICADOR  
**3**  
Relacionan su video con aspectos de la vida cotidiana o identidad local, reconociendo elementos del territorio y la comunidad.

INDICADOR  
**4**  
Participan activamente en la muestra, escuchando, respondiendo preguntas y aportando comentarios respetuosos y pertinentes sobre las producciones propias y de sus compañeros y compañeras.



## Materiales que necesitarás

### Momento 1

- Dispositivo de proyección audiovisual.



### Momento 2

- Dispositivo de proyección audiovisual.



### Momento 3

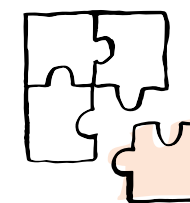
- Dispositivo de proyección audiovisual.

## 1. Acordar propósito y forma de la muestra

Definir para quién es la muestra y qué se espera que el público logre al verla (por ejemplo: conocer miradas sobre la vida cotidiana, reconocer decisiones del formato, conversar sobre lo observado).

Tomar acuerdos sobre:

- **Orden y tiempos:** acordar la duración total, el tiempo por video (y por presentación oral si aplica), las pausas;
- **Participación del público:** en qué momentos habrá preguntas o comentarios y reglas para intervenir (mano alzada, intervenciones breves, preguntas sobre lo observado);
- **Presentación de cada producción:** si habrá introducción por video, o una presentación general, y quién o quiénes presentarán.



### Prácticas LEC.

PE Promover la participación y toma de decisiones. Esta práctica se activa cuando la clase decide colectivamente el formato y la organización de la muestra de los Minutos Lumière. Al acordar cómo presentar los videos y qué destacar, los estudiantes participan de manera real en la experiencia comunicativa, integrando sus voces y fortaleciendo su sentido de pertenencia.

## Momento 1

Preparar la muestra para compartir nuestras miradas

## 2. Definir estructura de exhibición

Elegir una estructura concreta para la muestra. Se sugiere elegir una de estas opciones (o combinarlas):

- si el grupo es numeroso, agrupar por temas (por ejemplo: “oficios y trabajos”, “naturaleza y entorno”, “movimientos y recorridos”, “escenas cotidianas”) y decidir si se muestran videos completos o fragmentos representativos;
- si el grupo es pequeño, mostrar videos completos y sumar una dinámica participativa (una pregunta común después de cada video o al cierre de un bloque), cuidando el ritmo.

Orientar la toma de decisiones mediante preguntas como:

- ¿Qué videos pueden “conversar” entre sí si los agrupamos por tema?
- Si el tiempo es limitado, ¿qué criterio usaremos para seleccionar fragmentos sin perder el sentido (inicio/centro/final, un momento clave, lo que mejor muestra la mirada)?
- ¿Qué estructura ayudará a que el público siga la muestra sin confundirse?

## 3. Asignar roles

Distribuir tareas para que la muestra se desarrolle con fluidez y sin improvisaciones. Por ejemplo:

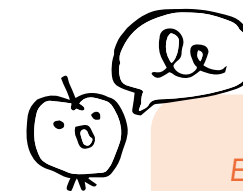
- Dar bienvenida e introducción al sentido de la muestra
- Proyectar y asegurar orden de reproducción
- Controlar los tiempos
- Organización de los turnos de preguntas o comentarios
- Apoyar en la recepción y circulación del público (si aplica)

## 4. Preparar la presentación oral

Preparar una intervención “desde la voz de quien creó” el Minuto Lumière para presentar su trabajo. Sugerir una estructura base:

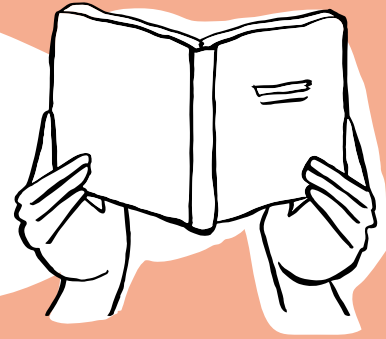
- Qué se decidió filmar y por qué
- Qué decisiones se tomaron (plano, altura, punto de vista y/o sonido) para mostrarlo.

Invitar a ensayar y a ajustar para que la explicación sea clara y breve.



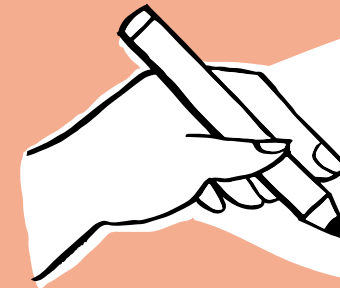
*Es importante invitar a ensayar las veces que sea necesario y acompañar este momento monitoreando y entregando retroalimentación.*

## Bitácora del estudiante



### Lo que hicimos hoy (Etapa Elaborar y comunicar)

Registro escrito y/o visual sobre la preparación de la muestra (cómo se organizará la exhibición, quiénes participarán, cómo presentaremos los videos).



## Evaluación Formativa

Este momento permite reconocer si las y los estudiantes comprenden el propósito de la muestra y organizan su presentación oral para comunicar con claridad, en relación con los indicadores 1, 2 y 3.

La retroalimentación se orienta a preparar la oralidad y el sentido de comunicar a otros, ayudando a ordenar el relato, precisar el lenguaje y fortalecer la relación entre lo que se muestra y lo que se quiere comunicar.

### Por ejemplo:

- ¿Qué quisieras que el público entienda de tu video?
- ¿Qué vas a contar primero: qué filmaste o por qué lo elegiste?
- ¿Qué palabra (plano/punto de vista/sonido) te ayuda a explicar tu decisión?
- ¿Qué decisión del formato (plano fijo, horizontal, sin cortes, duración) fue importante en tu caso y por qué?
- Si tuvieras que invitar al público a mirar “algo en particular”, ¿qué sería?

## Momento 2

### Realizar la muestra del proyecto

#### 1. Hacer una prueba técnica

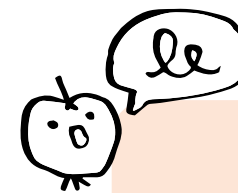
Probar visibilidad, volumen, silencios necesarios, ubicación del público y orden de reproducción. Ajustar antes de la muestra (pantalla, parlantes, oscurecer el espacio, lugar de espera para quienes presentan, etc.).

#### 2. Abrir la muestra

Dar la bienvenida y comentar la estructura que tendrá la muestra. Esto ayuda a cuidar el ritmo y a favorecer un ambiente de escucha.

#### 3. Proyectar según lo planificado

Probar visibilidad, volumen, silencios necesarios, ubicación del público y orden de reproducción. Ajustar antes de la muestra (pantalla, parlantes, oscurecer el espacio, lugar de espera para quienes presentan, etc.).



*Si se organizó por bloques, abrir comentarios o preguntas al cierre de cada bloque.*

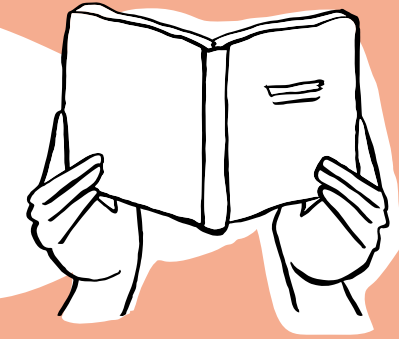
## 4. Sostener una conversación de apreciación

Abrir un espacio de intercambio con foco en comprender la obra y la mirada que propone. Alternar, según convenga: una pregunta al público, una pregunta a quien presenta y un cierre breve para recoger ideas.

Para animar la discusión y la participación del público se pueden hacer preguntas como:

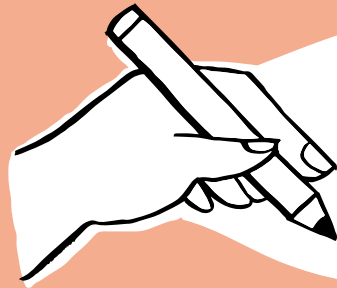
- ¿Qué fue lo que más te gustó del video? ¿Qué detalle, movimiento o momento te quedó en la memoria?
- ¿Qué crees que quiso transmitir este Minuto Lumière?  
¿Qué idea, sensación o emoción te dejó?
- ¿Qué parte de la vida cotidiana o del territorio te pareció más significativa o interesante? ¿Por qué?

### Bitácora del estudiante



#### Mi evidencia (Etapa Elaborar y comunicar)

Registro de una o dos producciones observadas, destacando algo que llamó la atención o transmitió una idea o sensación.



## Evaluación Formativa

Este momento permite reconocer el progreso de las y los estudiantes respecto del indicador 4.

La retroalimentación se orienta a mejorar la claridad del relato oral y a fortalecer la relación entre las decisiones audiovisuales y la intención comunicativa, promoviendo una escucha activa y un diálogo respetuoso en torno a las producciones.

### Por ejemplo:

Dijiste que querías que  
se notara \_\_\_\_.

¿Qué decisión tomaste  
para lograrlo?

¿Qué parte del encuadre ayuda  
a entender lo que quieres comunicar?

¿Qué sonido aporta información  
o sentido a la escena?

En este momento se realiza la evaluación sumativa (Ver instrumento al final de la secuencia) considerando dos evidencias de la secuencia:

**(1) Producto final:** Minuto Lumière (video).

**(2) Explicación oral del proceso:** qué hice -  
por qué - cómo lo decidí - qué aprendí.

Se sugiere aplicar una lista de cotejo (por nivel) durante la muestra y presentación oral.

## 1. Volver a mirar las filmaciones

Proyectar una selección de Minutos Lumière (o fragmentos breves) procurando diversidad de lugares, situaciones y miradas.

Proponer un foco de observación, por ejemplo:

- qué muestra sobre el territorio,
- qué muestra sobre la vida cotidiana,
- qué muestra sobre vínculos y formas de habitar.

Después de cada video (o de un bloque de varios segmentos), dar un momento breve para comentar:

- “algo que me gustó...”,
- “algo que me llamó la atención...”.

### Momento 3

Reflexión final

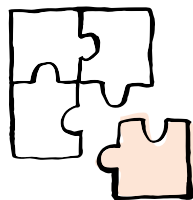
¿Qué nos mostró  
nuestro trabajo?

## 2. Conversar sobre lo que se ve y lo que significa

Guiar la conversación integrando observación estética y reflexión social, mediante preguntas como:

- ¿Qué lugares aparecen y qué detalles del lugar se vuelven importantes en cámara?
- ¿Qué gestos, situaciones o rutinas muestran colaboración, cuidado, respeto o apoyo?
- ¿Qué roles o personas aparecen (o faltan) y qué nos dice eso sobre nuestra vida cotidiana?
- ¿Qué rasgos de nuestra identidad se hacen visibles en estas filmaciones (costumbres, paisajes, formas de hablar o de relacionarnos)?
- ¿Qué cosas nos enorgullecen de lo que vimos? ¿Qué nos gustaría preservar o cuidar?
- Si estos videos fueran una “cápsula del tiempo”, ¿qué dirían de nuestra comunidad?

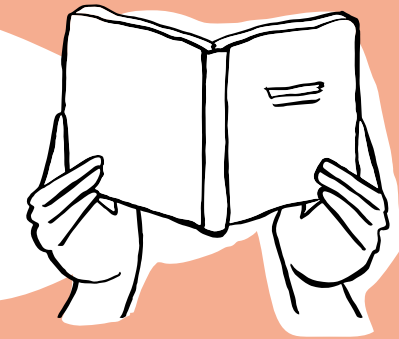
Se sugiere elegir algunas de estas preguntas, asegurando que el diálogo avance desde lo que se ve hacia lo que significa.



### Prácticas LEC.

PE Conducir discusiones productivas. La discusión productiva se logra al abrir la conversación con una pregunta desafiante y guiar el diálogo para que los estudiantes profundicen, conecten y contrasten sus ideas a partir de los registros audiovisuales. Con preguntas amplias y participación equilibrada, se construyen conclusiones colaborativas sobre la comunidad y su vida cotidiana.

## Bitácora del estudiante

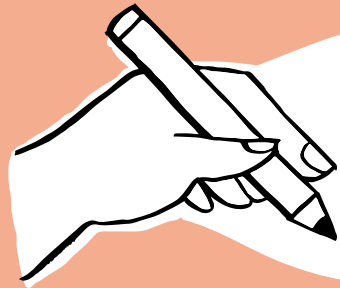


### Lo que aprendí hoy (Etapa Elaborar y comunicar)

Un descubrimiento significativo sobre lo que mostró nuestro video (vida cotidiana/identidad local) y cómo lo comunicamos.

### ¿Qué puedo mejorar? (Etapa Elaborar y comunicar)

Algo concreto que podría ajustar en una próxima creación (por ejemplo: qué quería destacar, ubicación de cámara, claridad del encuadre, o cómo explique mis decisiones)



## Evaluación Formativa

Este momento permite reconocer el progreso de las y los estudiantes respecto del indicador 3, al analizar colectivamente qué muestran las producciones sobre la comunidad y cómo esas ideas se comunican a través de decisiones audiovisuales.

La retroalimentación se orienta a profundizar el análisis, ayudando a conectar lo que se observa en las imágenes y sonidos con las decisiones tomadas al filmar, y a proyectar mejoras para futuras creaciones.

### **Por ejemplo:**

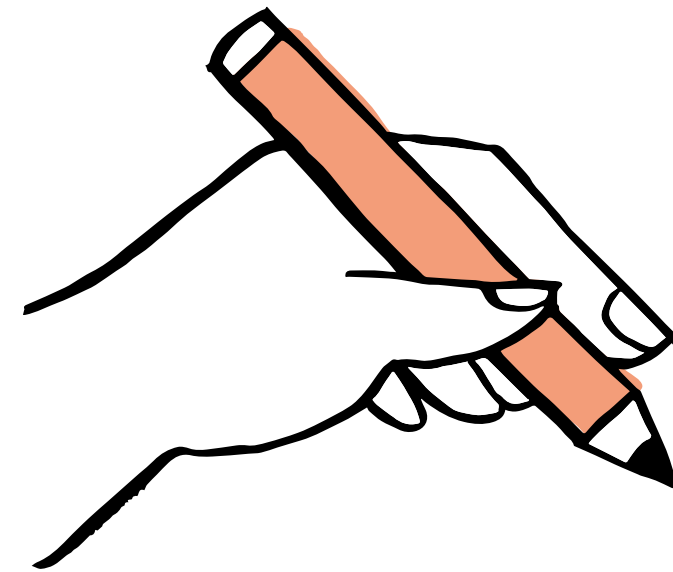
¿Qué aprendiste sobre tu comunidad al ver estos videos que antes no habías notado?

¿Qué decisión ayudó más a comunicar tu mirada y por qué?

¿Qué cambiarías si quisieras que el público notara otra cosa?

# 5.

## Etapa Evaluar



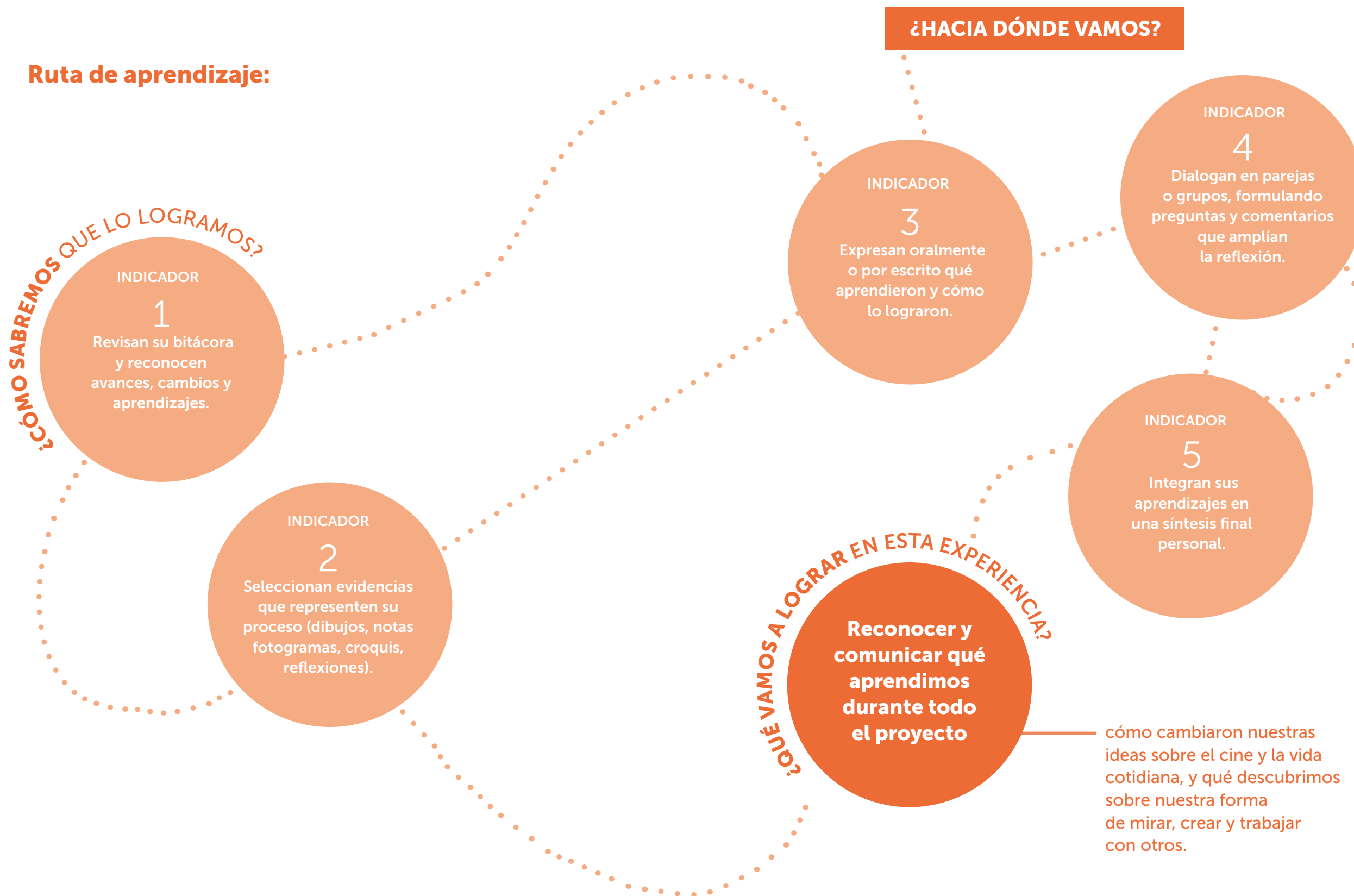
En esta última etapa, se espera que revisen su recorrido a través del proyecto Imágenes en movimiento: lo que observaron, exploraron, analizaron, planificaron, filmaron y comunicaron. El énfasis está en la metacognición al reconocer avances, desafíos y cambios en la propia forma de mirar, crear y comprender el cine y el entorno. La evaluación se concibe como un diálogo reflexivo. Cada estudiante identifica su progreso a partir de evidencias de su bitácora, comparte sus hallazgos con otros y construye, junto al curso, un sentido colectivo sobre lo aprendido y lo vivido durante el proyecto.

# Experiencia de aprendizaje VII



2 horas pedagógicas

## Ruta de aprendizaje:



## 1. Volver a la bitácora

Proponer un espacio de revisión personal para recorrer la bitácora, producciones y registros del proyecto, identificando avances, cambios y aprendizajes significativos.

Orientar la revisión con preguntas como:

- ¿Qué aprendí en cada etapa?
- ¿Qué cambió en mi forma de mirar o comprender?
- ¿Qué me sorprendió?
- ¿Qué desafíos enfrenté?

Pedirles que subrayen, marquen o señalen ideas clave y momentos significativos.

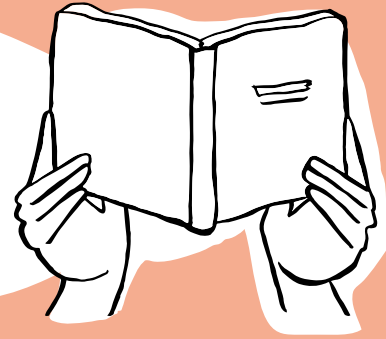
## 2. Elegir evidencias

Solicitar que seleccionen una o dos evidencias que representen su aprendizaje (dibujos, reflexiones, croquis, secuencias, planificación, filmación) y que justifiquen la elección indicando, por ejemplo: “Esta evidencia muestra que...”

## Momento 1

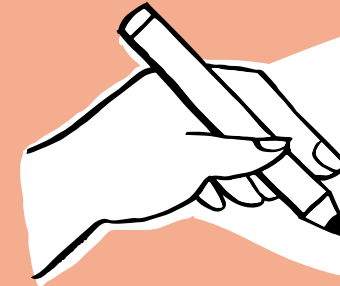
Revisión personal  
del camino recorrido

## Bitácora del estudiante



### Etapa evaluar

Marcan ideas clave y eligen 1 o 2 evidencias que representen su aprendizaje (dibujos, reflexiones, croquis, secuencias, planificación, filmación).



## Evaluación Formativa

Este momento permite reconocer el progreso de las y los estudiantes respecto de los indicadores 1 y 2.

La retroalimentación se orienta a ayudar a tomar conciencia del aprendizaje, fortaleciendo la capacidad de reconocer qué cambió, qué se aprendió y por qué una evidencia resulta significativa.

### Por ejemplo:

¿Qué muestra esta evidencia sobre algo que ahora sabes o haces distinto?

¿Qué cambió entre tus primeros registros y estos últimos?

¿Por qué esta evidencia representa mejor tu aprendizaje que otra?

## 1. Compartir y preguntar

Implementar una rutina de pensamiento visible centrada en escuchar y preguntar, para ello, pedir que se junten en parejas y que cada uno comparta su evidencia y su justificación. Mientras escucha, la otra persona:

- Anota algo que le llame la atención
- Formula una pregunta genuina que invite a profundizar (por ejemplo: “¿Por qué elegiste esa evidencia?”, “¿Qué cambió entre el inicio y el final?”)
- Ofrece un comentario apreciativo, destacando un aspecto valioso del proceso.

## 2. Rotar o ampliar el grupo

Invitar a cambiar de pareja o ampliar la conversación a un grupo pequeño, de modo que cada estudiante reciba más de una pregunta o comentario.

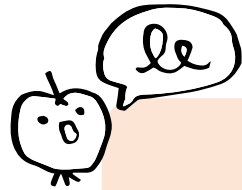
## Momento 2

Intercambio para ampliar la mirada

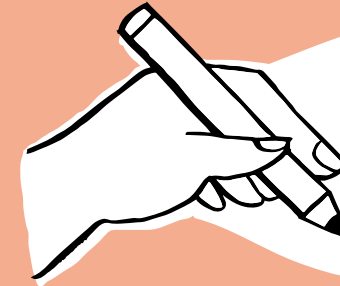
### 3. Sacar conclusiones

Realizar una puesta en común a partir de una pregunta como:

- ¿Qué aprendí de mí y de los demás al conversar sobre nuestras experiencias?



*De esta manera, la evaluación se convierte en un espacio de diálogo y reconocimiento mutuo, donde los aprendizajes individuales se fortalecen a través de la interacción y la escucha.*



### Evaluación Formativa

Este momento permite reconocer el progreso de las y los estudiantes respecto del indicador 4.

La retroalimentación se orienta a fortalecer la escucha activa, la formulación de preguntas reflexivas y la valoración del proceso propio y ajeno, promoviendo una evaluación como diálogo.

#### Por ejemplo:

- ¿Qué pregunta te ayudó a pensar tu aprendizaje de una manera distinta?
- ¿Qué comentario de tu compañero o compañera te permitió ver algo que no habías notado?
- ¿Qué aprendiste de otros al escuchar sus procesos?

## 1. Recoger ideas significativas

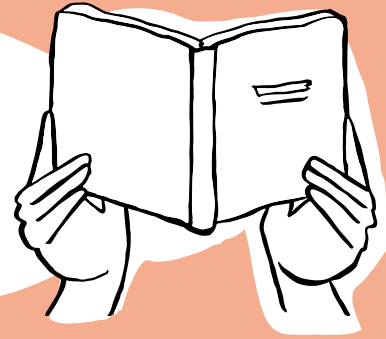
Guiar una conversación de cierre para seleccionar ideas clave sobre el proceso personal, el cine, el lenguaje audiovisual y la comunidad. Orientar con preguntas como:

- ¿Qué aprendí sobre cómo observo y cómo creo?
- ¿Qué cambió en mi forma de mirar la vida cotidiana?
- ¿Qué recursos aprendí a usar o reconocer?
- ¿Qué decisiones fueron importantes al filmar?
- ¿Qué muestran nuestros Minutos Lumière sobre quiénes somos?
- ¿Qué historias o aspectos de nuestra identidad se hicieron visibles?

## Momento 3

### Síntesis final de lo aprendido

## Bitácora del estudiante



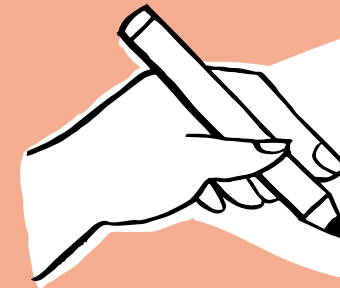
Mi reflexión final de la bitácora se sugiere completarla con cualquier formato:

- Texto
- Lista de ideas
- Mapa visual
- Dibujo
- Collage de evidencias

Se pueden utilizar las siguientes estructuras:

- Antes pensaba que... / Ahora pienso que...
- Logré... porque...
- Me costó... y lo enfrenté...
- Si lo hiciera de nuevo, cambiaría... para...

## Evaluación Formativa



Este momento permite reconocer el progreso de las y los estudiantes respecto de los indicadores 3 y 5.

La retroalimentación se orienta a profundizar la metacognición, ayudando a conectar distintas experiencias del proyecto y a proyectar aprendizajes hacia futuras creaciones o situaciones de aprendizaje.

### Por ejemplo:

¿Qué aprendiste sobre tu forma de mirar o crear que no sabías al inicio?

¿Qué decisión o experiencia fue clave para ese aprendizaje?

Si volvieras a iniciar el proyecto, ¿qué harías distinto y por qué?

## Evaluación sumativa del proyecto "Imágenes en movimiento"

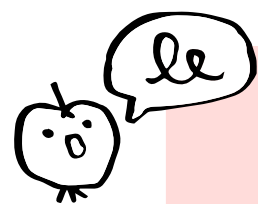
---

**Tipo de evaluación:** Sumativa

**Instrumento:** Rúbrica (4 niveles)

**Evidencias consideradas:**

1. Producto final: Minuto Lumière (video).
2. Explicación oral del proceso: qué hice - por qué - cómo lo decidí - qué aprendí.
3. Reflexión final en bitácora: cómo cambiaron mis ideas, qué logré, qué fue difícil, qué haría distinto.



*Nota: No se proponen rúbricas diferenciadas por curso o nivel, ya que esta evaluación considera que se realicen apoyos, preguntas orientadoras y se promuevan distintos modos de expresión, resguardando la participación de todos y todas las estudiantes.*

**Niveles de desempeño:**

1 = Inicial	3 = Logrado
2 = En desarrollo	4 = Destacado

## Rúbrica del proyecto "Imágenes en movimiento"

Criterio	1	2	3	4
<b>A. Producto final: Minuto Lumière</b>	El video presenta dificultades importantes para comprender la escena o no respeta varias reglas del formato.	El video respeta algunas reglas del formato, pero presenta problemas de estabilidad, encuadre u orientación que afectan la claridad.	El video respeta las reglas básicas del formato y la escena se comprende con claridad, permitiendo reconocer una intención de registro.	El video respeta el formato y logra un registro especialmente claro y expresivo, donde el encuadre y/o el sonido aportan significado a la intención comunicativa.
<b>B. Explicación oral del proceso</b>	Explica de forma muy breve o desordenada o bien requiere apoyo constante para comunicar su proceso.	Explica partes del proceso (qué hizo o por qué), pero con escasa secuencia o justificación.	Explica su proceso de forma clara y ordenada, de manera oral, con apoyo de preguntas, ejemplos o su bitácora, incluyendo decisiones tomadas y aprendizajes logrados.	Además de lo anterior, justifica con precisión sus decisiones y relaciona lo aprendido con lo que quiso comunicar.
<b>C. Uso del lenguaje cinematográfico y decisiones</b>	Describe la imagen de forma general (por ejemplo, "se ve", "está cerca/lejos") sin relacionarla con decisiones ni con lo que se quiere comunicar.	Nombra alguna decisión (plano, punto de vista o sonido), pero le cuesta explicarla o justificarla.	Explica una o más decisiones y cómo estas influyen en lo que se comunica.	Usa el lenguaje cinematográfico con seguridad y justifica sus decisiones a partir del encuadre, el sonido y la intención comunicativa.
<b>D. Participación en la muestra y convivencia</b>	Le cuesta escuchar o participar y requiere guía constante para integrarse al diálogo o respetar turnos.	Participa de manera intermitente y responde con apoyo.	Escucha con atención, responde preguntas y realiza comentarios respetuosos y pertinentes.	Enriquece el diálogo con comentarios o preguntas que ayudan a comprender mejor las producciones y el contexto mostrado.
<b>E. Reflexión final en bitácora</b>	La reflexión es descriptiva, ya que menciona actividades realizadas, pero no reconoce aprendizajes o cambios.	Reconoce algún aprendizaje o dificultad, pero de forma general.	Explica qué aprendió, qué logró y qué le resultó difícil, reconociendo cambios en su forma de mirar o crear.	Profundiza en sus aprendizajes, conecta distintas experiencias del proyecto y plantea qué haría distinto o cómo aplicaría lo aprendido en futuras creaciones u otras situaciones.

Niveles de desempeño: 1 = Inicial | 2 = En desarrollo | 3 = Logrado | 4 = Destacado



**Evalúa este recurso educativo  
y comparte tu experiencia**





**SECUENCIA DIDÁCTICA**

# **Imágenes en movimiento**

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

