

# Cine en tu escuela

Ana María Herrero Cervera



centro de  
profesionalización  
e innovación educativas

*Cine en tu escuela*

© Ana María Herrero Cervera, 2018

36 pp., col. 21.5 x 28 cm

ISBN (*en trámite*)

© Centro de profesionalización e innovación educativas, A.C., 2018

[www.cpie.mx](http://www.cpie.mx)

Calle San Borja 406, col. Del Valle. Ciudad de México.

© Fineo Editorial, S.L. 2018

[www.editorialfineo.com](http://www.editorialfineo.com)

Coordinador del proyecto:

Elias Israel Morado Hernández

Equipo de trabajo:

Ana Karen Pérez Meza

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del *copyright*. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

# Cine en tu escuela

Ana María Herrero Cervera



centro de  
profesionalización  
e innovación educativas



# Contenido

Presentación .....	7
Contextualización .....	9
Objetivos .....	11
Orientaciones y recomendaciones didácticas .....	12
Evaluación .....	13
Sesiones.....	15
Sesión 1: ORÍGENES Y CONCEPTOS BÁSICOS DEL CINE I .....	16
Sesión 2: ORÍGENES Y CONCEPTOS BÁSICOS DEL CINE II .....	17
Sesión 3: DESARROLLO TECNOLÓGICO DEL CINE.....	18
Sesión 4. REGRESO AL CINE MUDO .....	19
Sesión 5: GÉNEROS CINEMATOGRAFICOS .....	20
Sesión 6: ILUMINACIÓN Y SONIDO .....	22
Sesión 7: CORRIENTES CINEMATOGRAFICAS: CINE DE VANGUARDIA .....	23
Sesión 8: CRÍTICA Y ANÁLISIS CINEMATOGRAFICO .....	24
Sesión 9: CRÍTICA DE CINE PARA UN BLOG.....	25
Sesión 10: EL EQUIPO DE FILMACIÓN .....	26
Sesión 11: ANÁLISIS DE TÉCNICAS CINEMATOGRAFICAS I .....	27
Sesión 12: ANÁLISIS DE TÉCNICAS CINEMATOGRAFICAS II .....	28
Sesión 13: PASOS DE UNA FILMACIÓN.....	29
Sesión 14: EL ACCESO AL CINE .....	30
Sesión 15: PRÁCTICA DE PRODUCCIÓN: LA ESCENOGRAFÍA .....	31
Sesión 16: PRÁCTICA DE PRODUCCIÓN: GRABAR EL CORTO I.....	32
Sesión 17: PRÁCTICA DE PRODUCCIÓN: GRABAR EL CORTO II .....	33
Sesión 18: PRÁCTICA DE PRODUCCIÓN: EDITAR EL CORTO I .....	34
Sesión 19: PRÁCTICA DE PRODUCCIÓN: EDITAR EL CORTO II .....	35
Sesión 20: APRECIACIÓN DE LOS CORTOS.....	36



PROD. NO.  
SCENE

TAKE

ROLL

DATE

PROD. CO.

# Presentación

El cine es un lenguaje que produce imágenes en movimiento. Como medio de comunicación inventado por la ciencia, trajo consigo una industria cultural de la que forman parte la prensa, la radio, la televisión y el internet, y a través de la cual, se ha explotado el entretenimiento como principal forma de uso. Con las películas, se han borrado fronteras temporales, geográficas y simbólicas. En todo el mundo, las ramas del cine se han expandido en los campos del realismo, el ilusionismo y la animación, a través de los géneros dramáticos, informativos y las técnicas de animación de objetos, de dibujos, de texturas y modelos en 3D. El llamado séptimo arte, congregó a las artes del tiempo y del espacio, su historia se ha ido forjando desde hace poco más de 120 años, como uno de los pilares universales que comunican ideas y producen deseos, sueños y recuerdos masivamente. Acompañando a la imagen visual producida con el uso de luz y la modulación de elementos decorativos, se integra también un campo sonoro donde habitan los diálogos y los silencios, los ruidos y la música que rodean a los personajes y les dan verosimilitud. A su vez, la densidad de la imagen la lleva a ser signo y significado, forma y fondo que se articulan a través del montaje de planos y secuencias que forman el “alfabeto” cinematográfico con el que se tejen formas narrativas, relativas a la prosa y la poesía formando mitos y mitologías. Así como es posible componer metáforas abiertas a la sensibilidad y la interpretación, también es facultad de la imagen el documentar un tiempo-espacio y preservar huellas del presente para la posteridad.

Vivimos un aprendizaje vertiginoso y sobre la marcha adaptamos nuestras necesidades de comunicación, información, documentación, exploración y circulación con los dispositivos portátiles y su gama incesante de aplicaciones. La televisión abierta y los juegos de video sirven como introductores a los dibujos animados y las series protagonizadas por animales, seres o cosas. Esa familiaridad puede abrir el interés por obras más complejas y ricas, estética y narrativamente. Por tanto, la creciente relación con el audiovisual amerita una alfabetización que fortalezca la mirada y el criterio frente a la incesante producción de las industrias culturales que no cesan de influir en la sociedad preservando comportamientos o estereotipos. La lectura del lenguaje fílmico lleva a la apreciación de cada poética audiovisual a través de sus planos, secuencias, actos o segmentos, para identificar e interpretar los símbolos que plantean los autores, con metáforas y alegorías que contienen arquetipos y argumentos universales, encarnados por personajes, personas o seres, objetos animados que viven tramas y atraviesan metamorfosis. Las películas mantienen la capacidad de dar soporte a los sueños, miedos, ideales y pesadillas de su tiempo y para servir también como repositorios de invaluable testimonios de la identidad colectiva.

El cine en el aula abre interrogantes y despierta la curiosidad. Por tratarse de un ámbito escolar, la relación con los audiovisuales plantea otras formas y usos nuevos. El tiempo de preparación es importante para lograr resultados efectivos y garantizar la calidad del componente educativo de la práctica. A través del diálogo se promueve la exploración del mundo privado, con las filmografías, títulos y referencias se enriquece la formación de públicos y se ejercen los derechos culturales. La ciudad es un territorio en el que permanentemente se reescriben los valores de los ciudadanos a través de la educación. La escuela es un oasis en el que pueden reunirse ingredientes que enriquecen la vida de las personas, porque en las aulas se dan procesos cotidianos que siembran y despiertan hábitos de crítica, respeto y confianza. El entretenimiento ha gozado tradicionalmente de un espacio dominante en el tiempo libre y desde hace poco más de una década, la sociedad se ha ido familiarizando rápidamente con las computadoras y los teléfonos celulares, cada vez más potentes y destinados a convivir en los entornos WIFI, llevando de uno a otro lado la información y representando las identidades virtuales de sus propietarios. Nuestra época

está marcada por la aparición y el uso intensivo de tecnologías que han roto límites físicos para adentrarse en los océanos fílmicos, favorecidos por inmensas filmotecas en línea, que contienen joyas de la cinematografía, a disposición del público en diversas plataformas de acceso gratuito y de paga, así como portales: Youtube y Vimeo, por mencionar a los dos más conocidos. Esos gigantes de la comunicación abrieron las puertas a una inmensidad de realizaciones y archivos resguardados en sus formatos originales y su circulación en línea, ha ayudado a superar fronteras generacionales y remontar brechas sociales, abriendo el acceso a los tesoros restringidos a especialistas y de difícil acceso en archivos fílmicos, o bien, consagrando la cultura popular con sus piezas predilectas.

Gabriel Rodríguez Álvarez



# Contextualización

Este proyecto se enmarca en el siguiente ámbito de la Autonomía Curricular:

Ámbito de Autonomía Curricular	Potenciar el Desarrollo Personal y Social (Artes)
Propósito	Introducir a los estudiantes de Secundaria al cine, de manera que adquieran los elementos imprescindibles para entender y experimentar el cine como creación y producción artística.
Dirigido a	Secundaria
Tiempo estimado por sesión	2 horas
Número total de periodos lectivos	40
Metodología	Exposición teórica y actividades prácticas. Dinámicas de aprendizaje activo y participativo realizadas bajo el modelo pedagógico de la mediación artística.
Contribuye con el Perfil de Egreso del estudiante en los siguientes aspectos	<ul style="list-style-type: none"><li>• Observa y compara piezas cinematográficas de múltiples lugares, técnicas y épocas, para proponer en colectivo el tema de un proyecto cinematográfico amateur.</li><li>• Investiga sobre los procesos de realización de una producción cinematográfica.</li><li>• Elabora ejercicios artísticos explorando los elementos básicos del cine, con materiales y técnicas diversas para elaborar una obra cinematográfica colectiva.</li><li>• Organiza las tareas y acciones necesarias en la planeación y realización de una exhibición cinematográfica.</li><li>• Debate en colectivo respecto al proceso de montaje de un proyecto cinematográfico, para compartir su experiencia desde la planeación hasta la presentación en público.</li></ul>

## Aprendizajes esperados

- Conoce y comprende los aspectos básicos del cine vinculados a su proceso de producción.
- Comprende y aplica los conceptos básicos del lenguaje fílmico: encuadre, planos, campo, iluminación, montaje.
- Conoce la evolución histórica de la imagen y de la cultura audiovisual en el mundo moderno y contemporáneo.
- Reconoce los momentos clave del cine desde la perspectiva de su desarrollo técnico y en referencia a películas históricamente representativas.
- Analiza y categoriza imágenes, secuencias y ejemplos fílmicos que ayuden a comprender los contenidos comunicativos del cine.
- Conoce y analiza diversas estrategias narrativas y mensajes comunicativos fílmicos.
- Planifica y produce un corto cinematográfico con tecnología a su alcance.
- Organiza y participa en equipos de trabajo con sus compañeros, según sus habilidades, competencias y saberes para lograr la elaboración de un corto cinematográfico.
- Identifica y selecciona estrategias técnicas de producción (efectos especiales incluidos) y narrativas en función del objetivo de su proyecto audiovisual.
- Identifica y valora problemáticas sociales reales que puedan convertirse en idea para un guion.
- Recolecta información útil de fuentes diversas para la escritura de un guion cinematográfico corto.
- Desarrolla prácticamente su creatividad y capacidad de invención, al producir una historia propia de valor artístico.
- Transmite un mensaje en imágenes con un propósito comunicativo determinado y utilizando elementos visuales eficaces que fortalezcan un mensaje verbal.
- Juzga y aprecia el valor del cine como una herramienta para la propia formación personal y como un medio para la transformación social.

# Objetivos

## General

Que los participantes comprendan los aspectos esenciales del cine a través de sesiones teórico-prácticas de carácter dinámico y participativo para producir un corto cinematográfico mediante trabajo en equipo y recursos tecnológicos asequibles.

## Específicos

- Identificar los conceptos básicos del lenguaje fílmico: encuadre, planos, campo, iluminación, montaje, para darles una aplicación artística conducente a la realización de un proyecto cinematográfico colectivo hacia el final del curso.
- Describir y explicar la historia del cine distinguiendo las etapas de su desarrollo técnico y sus momentos clave en referencia a películas históricamente representativas.
- Analizar y categorizar imágenes y secuencias visuales y narrativas indicando sus modalidades y sentidos para poder reconocer, valorar e interpretar el contenido de una pieza fílmica.
- Planear en equipos la producción de un corto cinematográfico haciendo uso de elementos narrativos y visuales previamente seleccionados para salir adelante con su realización.
- Producir un corto cinematográfico con tecnología al alcance formalizando así, todos los conocimientos adquiridos a lo largo del curso y poder mostrarlo como producto final en una sesión de cine con público invitado.