



"El niño sólo puede experimentar un desarrollo equilibrado si su inteligencia racional y la inteligencia sensible se desarrollan en armonía y complementariedad."

Plan para las artes y la cultura en la escuela. Centro Nacional de Documentación Educativa. 2001

Cuestionar una película / Actividades educativas

Descubrir una película con niños es una experiencia única; divertido, le permite trabajar en todas las habilidades específicas de los programas escolares en clase y desarrollar múltiples habilidades. La capacidad de comprender y hacerse entender, de crear imágenes mentales, de observar, clasificar, inventar, comunicarse con los demás o incluso de expresarse a través del movimiento, ser sensible al ritmo y a los mundos sonoros. Las películas también invitan a los niños a reconocer sus emociones y comprender las de los demás. Ciertas preguntas son comunes a cada película: A veces se vuelven obvios para los adultos, no son necesariamente naturales y cada visualización con niños será la oportunidad de plantear preguntas que se convertirán en reflejos para ejercitar el pensamiento crítico y desarrollar los gustos.

Muchas actividades también son comunes a cada película. La "caja de herramientas" ofrece una lista de actividades que sirven para todas las lecciones de la escuela primaria.

	Cada	Entender y hacer entender a la gente.
1	2	Identificar al autor y al equipo de producción. Guión, dirección, animación, música...
3	4	Lluvia de ideas Lo que los alumnos retuvieron, lo que entendieron o no entendieron, lo que sintieron...
5	6	Contar la historia de forma oral o escrita. En unas pocas frases y luego en una frase lo más corta posible.
7	8	Identificar, nombrar (Vocabulario) y describir los elementos de la película. Objetos, lugares, formas, colores, sonidos... Describe los personajes (retrato) y su papel en la película.
9	10	Poder recordar la película. Unos días después de verla. (extensión musical: recordar las escenas mediante extractos musicales).
11	12	Identificar relaciones y posiciones entre objetos. Adverbios de lugar, por allá, debajo, dentro... Oral y/o escrito (extensiones de las artes visuales).
13	14	Identificar, nombrar y describir las acciones de los personajes. Haz una lista de verbos que describan acciones.
15	16	Diferenciar entre ficción y realidad ¿Es ficción, una historia, un contexto inspirado en la realidad? ¿Es esto un sueño? ¿Es esto plausible?
17	18	Identificar los elementos clave de la película. Los personajes, los objetos necesarios para entender la película.
19	20	Identificar las escenas, los momentos clave de la película. ¿Cuántas escenas? ¿Por qué es este un momento clave?
21	22	Identificar indicadores, puntos de referencia temporales y espaciales. Cuando ? Cuánto tiempo ? O ? La posición de los personajes en el espacio.
23	24	Cambiar punto de vista Contar la historia desde el punto de vista de varios personajes.
25	26	Comparando la película y el mundo real. Un objeto en la realidad (los 5 sentidos) y en una película (extensión del mundo vivo).
27	28	Describe un personaje de la película. Física y psicológicamente.
29	30	Describe el estado de ánimo de la película. ¿Qué es un ambiente, una atmósfera?
31	32	Clasificar películas (universos visuales, historias, etc.) Tras el visionado de varias películas.
33	34	Identificar el tiempo y el lugar de la historia. ¿Histórico, atemporal, imaginario?
35	36	Identificar los mensajes de la película. Debates y pequeños talleres filosóficos.
37	38	Comprender la intención del autor de la película. Intención dominante del autor y sus principales argumentos.
39	40	Compara varias películas Géneros, universos visuales y sonoros, formas narrativas, figuras retóricas, personajes, ritmo de la película...
41	42	Debates sobre lo que ven los niños fuera del colegio ¿Películas favoritas? Series, largometrajes, documentales, programas de televisión...
43	44	Crear individual o colectivamente
45	46	Imagina un nuevo título. Comparar los títulos ofertados y explicar la elección (ampliación artes plásticas: cartel de cine).
47	48	Imagina los diálogos de la película. Luego lea mientras ve la película.
49	50	Hacer un libro con las imágenes de la película (los niños narradores) Explica la elección del narrador: cuenta en primera o tercera persona, en presente o en pasado...
51	52	Crea un guión gráfico de una película a partir de imágenes de la película. Añade un título. Especificar movimientos de cámara para edades de 9 a 12 años (extensión de artes visuales).
53	54	Crea un nuevo personaje Un personaje que encontraría su lugar en la historia. Humano, animal, objeto o abstracción... (personificación).
55	56	Imagina un principio y un final. Un comienzo antes de la película, un nuevo final o la continuación de la película. Dos finales diferentes...
57	58	Cambia un momento o un elemento de la película e imagina la nueva historia. un elemento clave de la película o un elemento secundario ¿Qué pasaría si algo inanimado en la película cobrara vida?
59	60	Recree la línea de tiempo de la película. A partir de frases desordenadas (ampliación de artes plásticas con imágenes de la película).
61	62	Expresa tus opiniones y emociones.
63	64	Expresar una opinión personal sobre la película. Puntos de vista, afinidades. Defiende tu opinión. ¿Por qué amo un poco, mucho, apasionadamente...?
65	66	Comparar con experiencias personales. ¿La película te recuerda una experiencia personal?
67	68	Reconocer tus emociones y comprender las de los demás. Identifica y expresa tus emociones. Diálogo en el aula. Ver el glosario de emociones.

Artes plásticas	Códigos		Identifícate y sé sensible a las artes
	1	2	
	3		Analizar los mundos visuales de la película.
			Historia del arte, movimientos artísticos... Descubrimiento de diversas expresiones artísticas y comparación.
	4	5	
	6		Comparar con otras formas de representación
			Una manzana en la historia del arte por ejemplo (expresión artística como visión del mundo).
	7	8	
	9		Identificar referencias
			Compárese con obras cinematográficas, literarias, pictóricas...
	Códigos		Experimenta y crea
	1	2	
	3		Haz un plano de la decoración, representa el espacio.
			Los elementos principales, los viajes de los personajes...
	4	5	
	6		Representar un personaje u objeto.
			En dibujo y en volumen (plastilina) luego compare.
	7	8	
	9		Experimenta con el encuadre
			Con una cámara. Primer plano, fuera de campo... Ver el archivo: el léxico del cine.
	Códigos		Hacer una película o animación en clase.
	1	2	
	3		Cámara (stop motion), cámara de video o tableta. Haz un taumatropeo o un libro animado.
	4	5	
	6		Crea una historia (antes de ver la película)
			Imagina una historia basada en 2 o 3 imágenes de la película y luego dibuja las imágenes que faltan.
	7	8	
	9		Crear un cartel de película
			Elección de elementos, disposición (extensión francesa o lenguas extranjeras, imagínese el título).
			Técnicas cinematográficas adecuadas
	Códigos		
	1	2	
	3		Identificar técnicas de puesta en escena.
			Flashback y otras herramientas narrativas.
	4	5	
	6		Usa vocabulario cinematográfico
			Ver el archivo: El glosario del cine.
	7	8	
	9		Crea un guión gráfico para la película.
			Dibujar viñetas a partir de imágenes de la película (extensión francesa o lenguas extranjeras).
	Códigos		Comparar con otras formas de expresión.
	1	2	
	3		Novela, poema, historietas, pintura, escultura, teatro, documental, publicidad...
	4	5	
	6		Identificar técnicas de animación.
			Dibujo a mano, stop motion, computadora.
	7	8	
	9		Descubre nuevas profesiones
			Guionista, director, animador, productor, sonidista... Ver la ficha: profesiones cinematográficas.

musica	Ciclo I	El papel del sonido y la música.
	1	Describir y comparar elementos sonoros.
	2	Identificar similitudes y diferencias.
	3	Comprender el papel de la música.
	4	Relación con la puesta en escena y las imágenes. Banda sonora sin la película. Extraer con diferente música.
	5	Canta la música de la película.
	6	Solo o en coro, con o sin instrumentos.
	7	Imita un efecto de sonido de la película.
	8	Medios simples como manos, boca, papel arrugado...
	9	Componer música y/o efectos de sonido para la película.
10	Medios simples, la voz, las manos o instrumentos musicales... Comprender las influencias en la película.	

EPS	Ciclo I	Desarrollar el lenguaje corporal
	1º	Reproducir, reproducir una escena de una película. Diálogos y escenografía. Obra teatral, mimo. Imitar posturas, expresiones faciales.
	2º	Reproduce movimientos con tu cuerpo. El movimiento de personajes, árboles, nubes, formas abstractas...
	3º	Haga que otros estudiantes adivinen Imita un personaje o elemento de la película, posturas, expresiones faciales y haz que la gente adivine.

Matemáticas	Cód.	Matemáticas para los más pequeños
	1	un poco de álgebra
	2	Contar los personajes o elementos de una película. El número de veces...
	3	un poco de geometría
	4	Identificar y dibujar formas geométricas.
5	5	Espacio en 3 dimensiones
6	6	Encuentra tu camino por las localizaciones de la película. Añade la dimensión temporal. Relación entre objeto y espacio.