

CENTRO

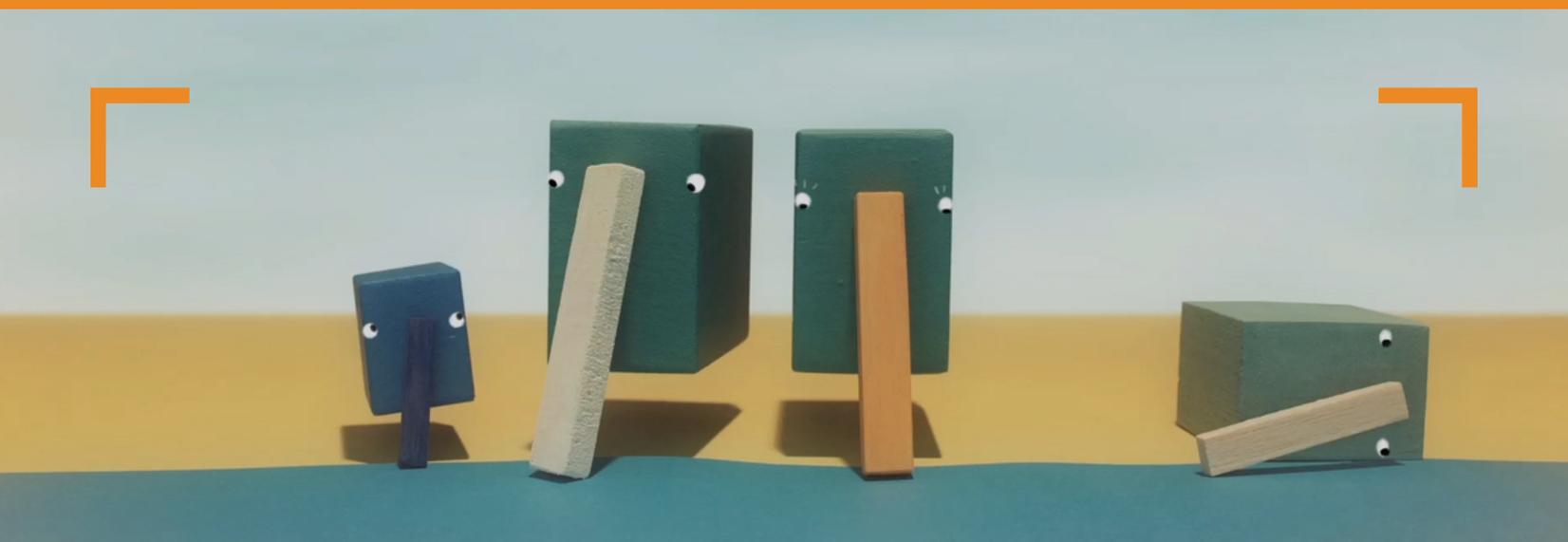
CULTURAL

LA MONEDA

CINETECA NACIONAL DE CHILE

Fichas educativas
Estrenos escolares 2022

Cortometrajes SANFIC Educa 2022



PROGRAMA
ESCUELA
al CINE

CINETECA NACIONAL DE CHILE



SANFIC18
SANTIAGO FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINE

PROGRAMA
ESCUELA
al CINE
CINETECA NACIONAL DE CHILE

Presenta:

SANFIC18
SANTIAGO FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINE

El Programa Escuela al Cine es una iniciativa de la Cineteca Nacional de Chile, financiada por el Fondo de fomento audiovisual del Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, cuyo objetivo es formar públicos escolares para el cine y el audiovisual chileno. Esta misión se concreta por medio de la creación de Cineclubes Escolares en establecimientos educacionales, estos son espacios coordinados por profesores que agrupan a estudiantes en torno al cine y el audiovisual, permitiendo así diversificar las experiencias educativas de niñas, niños y jóvenes.

Con ese propósito, el Programa dispone de fichas educativas como una herramienta pedagógica y didáctica que permita a docentes conectar el visionado de películas con materias educativas-curriculares, cinematográficas y valóricas, enriqueciendo así la experiencia de los establecimientos educacionales.

En esta ocasión, la ficha corresponde a una selección de cortometrajes de SANFIC Educa orientados al público infantil. Agradecemos a SANFIC y Fundación Corpartes, quienes facilitan estos filmes como un estreno escolar para ser exhibido a estudiantes y docentes de distintas regiones del país.

Todas las fichas educativas del Programa están disponibles para libre descarga en el sitio web **www.escuelaalcine.cl/material-educativo**, de manera que cada Cineclub Escolar y/o establecimiento educacional pueda llevar el aprendizaje del cine y del audiovisual al aula.

EL PAJARILLO Y LA CUNCUNA (2017)

Lena von Döhren

ASPECTOS TÉCNICOS Y DIDÁCTICOS GENERALES

Ficha Técnica

País: Suiza

Dirección: Lena von Döhren

Duración: 4 minutos

Público escolar recomendado: 1° a 5° básico

Sinopsis

Es verano. Arriba en el árbol un pajarillo cuida las hojas verdes del arce en frente de su puerta. No tarda mucho hasta que una cuncuna hambrienta se acerca a las hojas. El pajarillo quiere alejar a la cuncuna y así comienza un viaje lleno de aventuras.

Temas

Amistad, juegos, arte.



Imagen: SANFIC

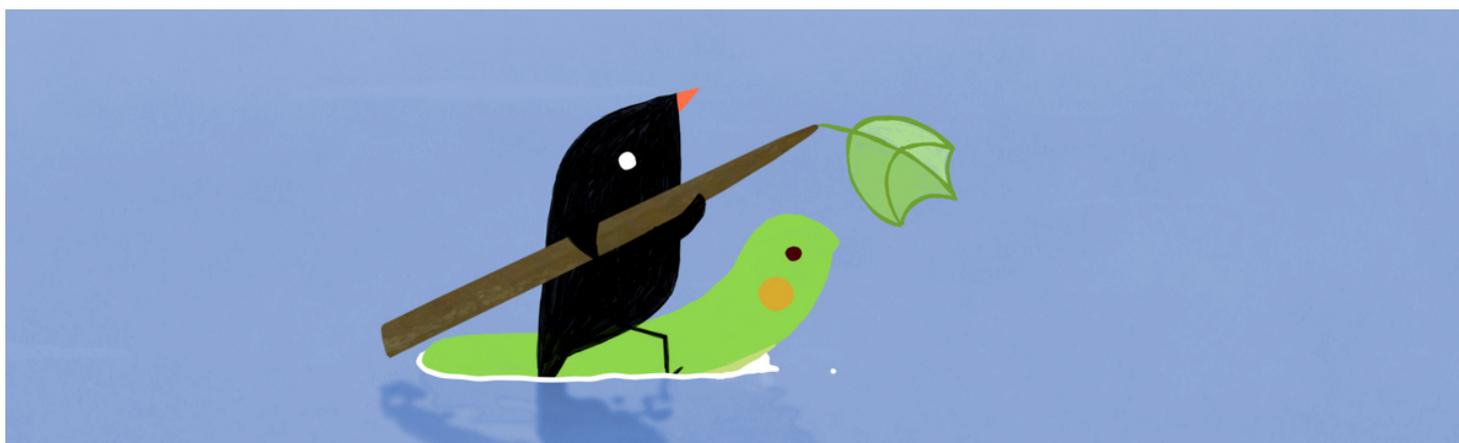


Imagen: SANFIC

ANTES DE LA PELÍCULA

- ¿Tienes un mejor amigo o amiga?
- ¿Cómo se llama?
- ¿Crees que un pajarillo y una cuncuna podrían ser amigos?
- ¿Crees que es importante cuidar el medioambiente?

DESPUÉS DE LA PELÍCULA

- ¿Qué partes de la película te gustaron más?
- ¿Hubo alguna parte que te hizo reír?
- ¿Por qué se hacen amigos el pajarillo y la cuncuna?
- ¿Cómo ayuda la cuncuna al pajarillo?

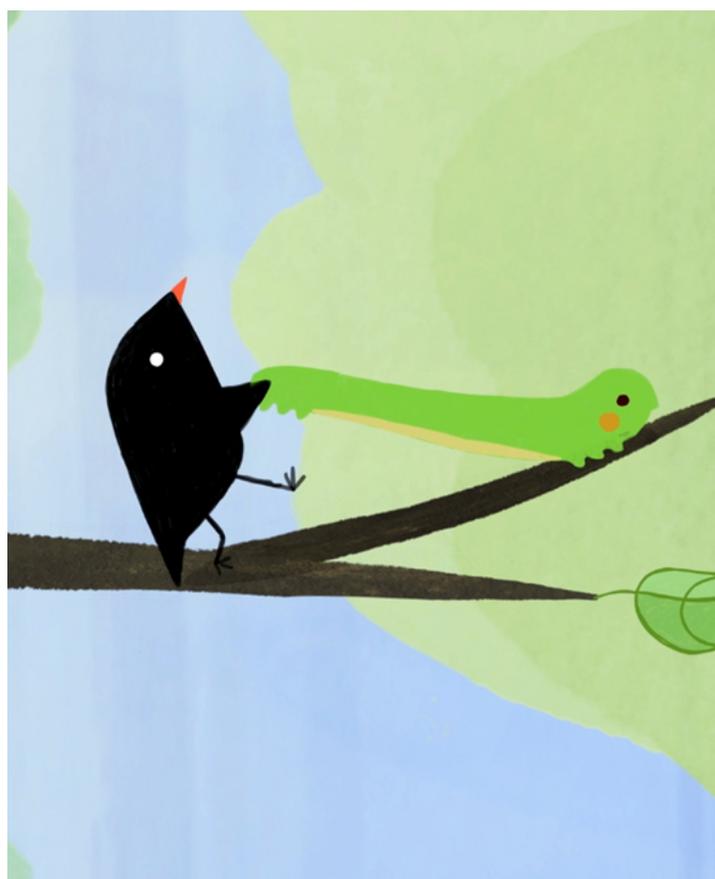


Imagen: SANFIC

PARA PENSAR: AMIGOS IMPROBABLES

¿Te imaginas a una cuncuna y un pajarillo siendo amigos? Ambos forman una pareja de amigos muy improbables, pero que a pesar de las diferencias se llevan bien. ¿Tienes una amiga o amigo que sea muy diferente a ti? ¿Cómo se llevan?

PARA JUGAR Y CREAR: UN PEQUEÑO GRAN MUNDO

Hay cosas tan pequeñas que a veces no nos damos cuenta de que existen.

Fíjate en un lugar de tu casa o tu colegio en el que nunca te fijas. Por ejemplo, busca un árbol o una planta que esté en tu casa o escuela. ¿Qué descubriste? Tómale una foto, un video, o dibújalo.

MATILDA (2018)

Matilda d'Irene Iborra y
Eduard Puertas Anfruns

ASPECTOS TÉCNICOS Y DIDÁCTICOS GENERALES

Ficha Técnica

País: España

Dirección: Matilda d'Irene Iborra y Eduard Puertas Anfruns

Duración: 7 minutos

Público escolar recomendado: 1º a 5º básico

Sinopsis

Matilda no puede dormir y comienza a jugar con una lámpara hasta que la ampolleta se quiebra. Cuando se encuentra en la oscuridad, llega el miedo. Pero poco a poco ella logra superarlo y con el sentido táctil comienza a descubrir su habitación en la magia de la noche.

Temas

Familia, juegos, arte.



ANTES DE LA PELÍCULA

- ¿Qué haces en las noches antes de dormir?
- ¿Cómo es tu habitación? ¿Qué objetos o juguetes hay en ella?
- ¿Por qué a veces le tenemos miedo a la oscuridad?

DESPUÉS DE LA PELÍCULA

- ¿Qué problema le ocurre a Matilda con su lámpara?
- ¿Qué cosas asustan a Matilda?
- ¿Cómo es la personalidad de Matilda?

PARA PENSAR: LAS FUENTES DE LUZ



Imagen: SANFIC

Cuando es de día, podemos ver el mundo que nos rodea gracias a la luz del sol. Pero cuando llega la noche, cae la oscuridad y usamos otras fuentes de luz para ayudarnos, como las ampolletas. ¿Qué otras fuentes de luz conoces? ¿Cómo te sientes en la oscuridad?

PARA JUGAR Y CREAR: UN PEQUEÑO DE SOMBRAS

Busca un lugar seguro y que no tenga mucha luz. Con una linterna, lámpara o con la luz de un teléfono, alumbra una pared. Pon tu mano delante de la luz. ¿Qué observas? ¿Qué formas puedes hacer con las sombras? Prueba poniendo otros objetos delante de la luz para crear más formas.

LA CAZA (2017)

Alexey Alekseev

ASPECTOS TÉCNICOS Y DIDÁCTICOS GENERALES

Ficha Técnica

País: Francia

Dirección: Alexey Alekseev

Duración: 6 minutos

Público escolar recomendado: 1° a 5° básico

Sinopsis

Un cazador con su perro fiel entra en el bosque. Cuando por error confunde a su perro con un conejo comienza una cómica caza.

Temas

Amistad, medioambiente, animales.



Imagen: SANFIC

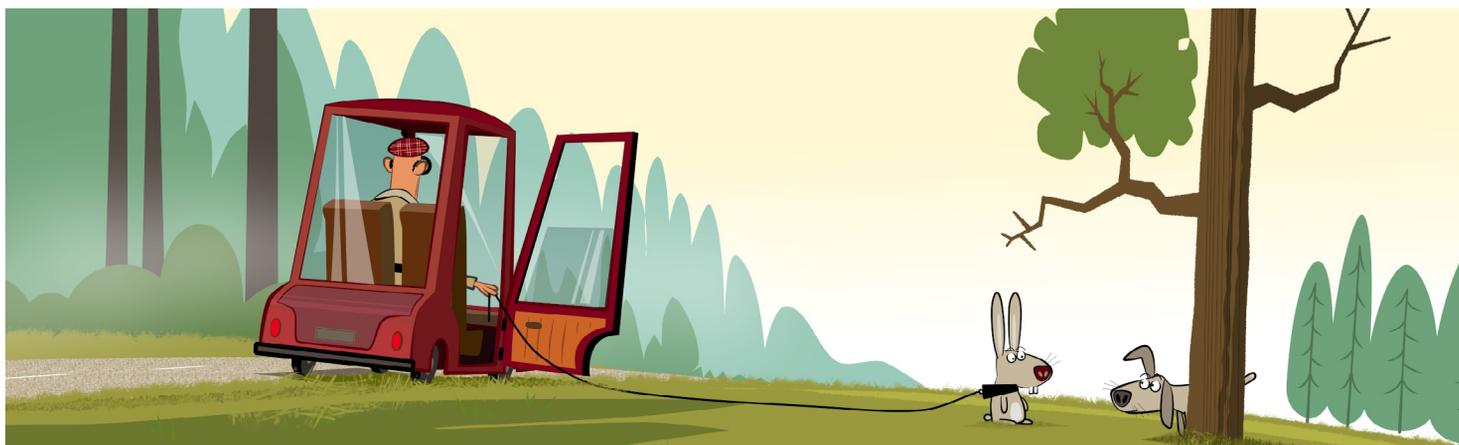


Imagen: SANFIC

ANTES DE LA PELÍCULA

- ¿Eres despistado o despistada? ¿Te has perdido alguna vez?
- ¿Qué diferencias hay entre un perro y un conejo?
- ¿Qué animales podemos encontrar en un bosque?

DESPUÉS DE LA PELÍCULA

- ¿Cuál es el objetivo del cazador?
- ¿Puede cumplirlo al final?
- ¿Qué problemas le ocurren?



Imagen: SANFIC

PARA PENSAR: LA RISA

¿Te dio risa esta película? La risa es una expresión que usamos para relacionarnos con los demás. Esos ruidos extraños que hacemos cuando nos reímos indican que algo nos divierte o que lo estamos pasando bien. La ciencia ha descubierto que incluso algunos animales se ríen. ¡Averigua cuáles!

PARA JUGAR Y CREAR: UNA SITUACIÓN DIVERTIDA

A todos nos ha pasado una situación divertida, como la de la película. Nos hemos caído, manchado con comida o confundido de sala!, causando las carcajadas de los demás. ¿Te acuerdas de una situación chistosa que hayas vivido? Piensa en una y dibújala. ¿Recuerdas todos los detalles?

LILA (2014)

Carlos Lascano

ASPECTOS TÉCNICOS Y DIDÁCTICOS GENERALES

Ficha Técnica

País: Argentina

Dirección: Carlos Lascano

Duración: 8 minutos

Público escolar recomendado: 1° a 5° básico

Sinopsis

Lila es una chica soñadora que no acepta la realidad plana y usa su imaginación y sus habilidades para modificarla.

Temas

Artes, adolescencia, familia.



Imagen: SANFIC



Imagen: SANFIC

ANTES DE LA PELÍCULA

- ¿Qué expresiones artísticas conoces?
- ¿Te gusta realizar alguna?
- ¿Cómo te hacen sentir las artes? Piensa en el cine, la pintura, la música, la danza, el teatro y otras.
- Si pudieras dibujar cualquier cosa, ¿qué sería?

DESPUÉS DE LA PELÍCULA

- ¿Cómo crees que se siente Lila?
- ¿Por qué crees que se siente así?
- ¿Qué habilidad especial tiene Lila?
- ¿Cómo la utiliza?
- ¿Qué sucede al final de la película?
- ¿Quiénes son los personajes que aparecen?



Imagen: SANFIC

PARA PENSAR: EL ARTE EN NUESTRAS VIDAS

Lila tiene el don de cambiar el mundo pintándolo de color y alegrando a las personas. Como el dibujo, el arte tiene la capacidad de influir positivamente en nuestras vidas: nos ayuda a conocer el mundo, nos conecta con otros, nos entretiene, y nos entrega actitudes positivas. ¿Cuándo fue la última vez que viste una película, fuiste a un museo, tomaste una fotografía, cantaste una canción, bailaste o hiciste un dibujo? ¿Cómo te hizo sentir?

PARA JUGAR Y CREAR: UN MI PROPIO SUPERPODER

Como Lila, busca un lugar que quieras “cambiar” con un dibujo. Puede ser un banco de una plaza, el patio de casa o de la escuela, o tu puesto en la sala. Toma una hoja y dibuja lo que quieras agregar o cambiar del lugar. Por ejemplo, podrías agregar un árbol frondoso al lado de tu puesto, o dibujarle un sombrero divertido a uno de tus compañeros o compañeras. Cuando tengas tu dibujo listo ¡prueba cómo se verían!

DESPIERTO EN LA NOCHE (2018)

Falk Schuster

ASPECTOS TÉCNICOS Y DIDÁCTICOS GENERALES

Ficha Técnica

País: Alemania

Dirección: Falk Schuster

Duración: 4 minutos

Público escolar recomendado: 1° a 5° básico

Sinopsis

En la noche cuando todo el mundo duerme, formas divertidas y bestias alegres ocupan el dormitorio. ¡Hay mucho para descubrir! Solo el amanecer corta las aventuras nocturnas.

Temas

Juego, mundos imaginarios, aventuras, animales.



Imagen: SANFIC

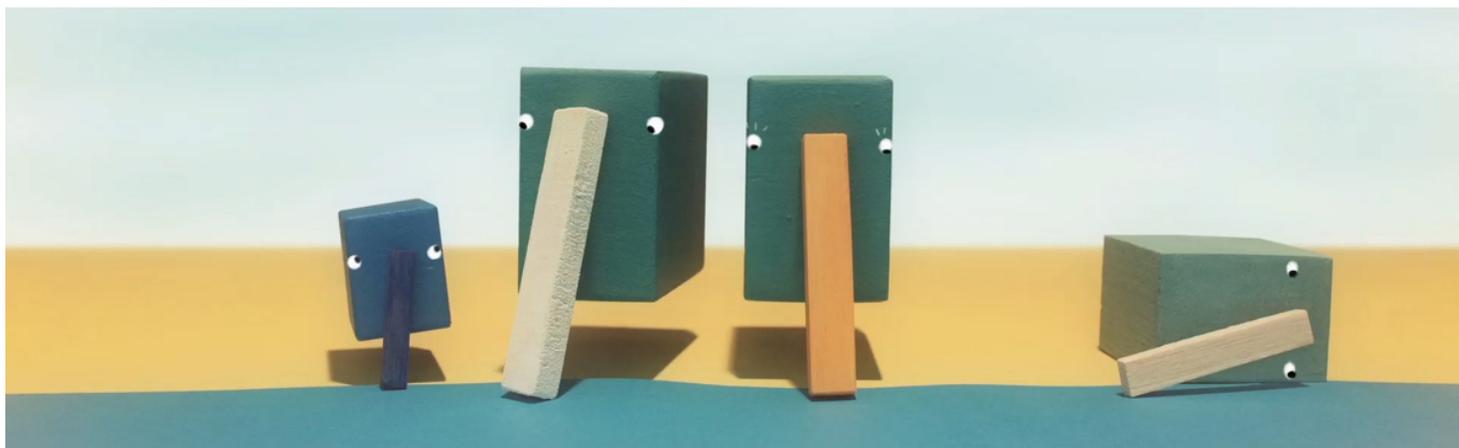


Imagen: SANFIC

ANTES DE LA PELÍCULA

- ¿Qué cosas suelen pasar en la noche?
- ¿Qué cosas pasan durante el día?
- ¿Has tenido alguna vez un sueño extraño?
¿Qué pasaba en él?
- ¿Sueles ordenar tu habitación?

DESPUÉS DE LA PELÍCULA

- ¿Cómo te hizo sentir la película?
- ¿Cuál fue tu parte favorita?
- ¿Qué animales reconociste en la película?
- ¿Qué sucede cuando suena el despertador?

PARA PENSAR: MUNDOS IMAGINARIOS

La película muestra, con mucha imaginación, lo que sucede en una habitación llena de juguetes y figuras una vez que llega la noche. ¿Has pensado cómo sería un mundo imaginario creado por tí? ¿Cómo serían las personas? ¿Qué animales o criaturas existirían? ¿Cómo viviríamos? ¿Cómo nos comunicaríamos?

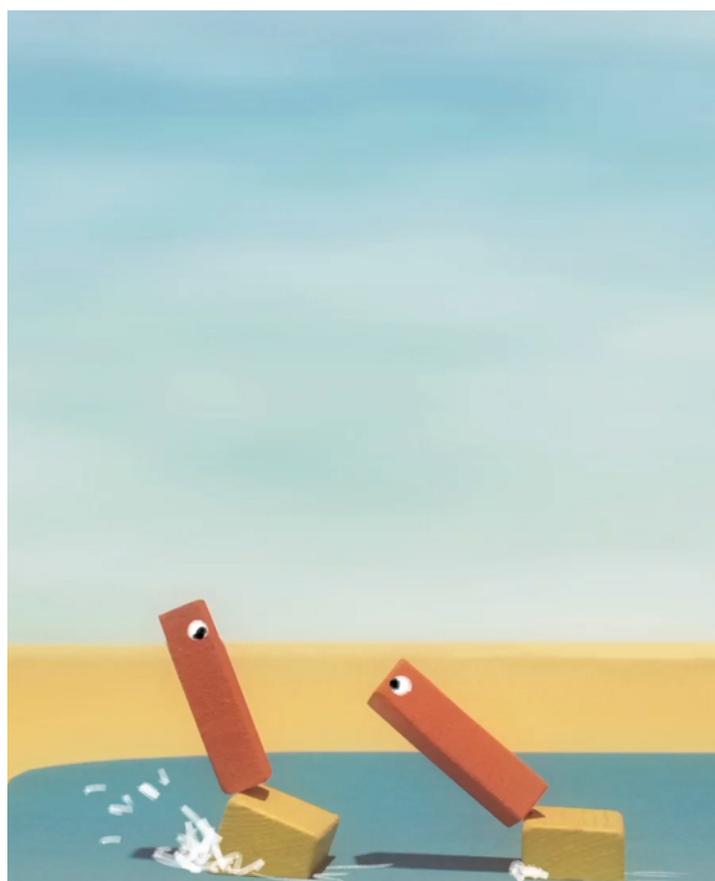


Imagen: SANFIC

PARA JUGAR Y CREAR: UN ANIMAL CON FIGURAS

En la película hay animales hechos con diferentes formas geométricas. Por ejemplo, lagartos hechos con triángulos y elefantes y pajaritos hechos con rectángulos. Toma un cuaderno y dibuja el animal que tú quieras, pero sólo con figuras geométricas, como un triángulo, un cuadrado, un rectángulo o un círculo. ¿Cómo dibujarías un gato?

SABAKU (2016)

Marlies van der Wel

ASPECTOS TÉCNICOS Y DIDÁCTICOS GENERALES

Ficha Técnica

País: Holanda

Dirección: Marlies van der Wel

Duración: 3 minutos

Público escolar recomendado: 1° a 5° básico

Sinopsis

Cuando el mejor amigo de Sabaku muere, necesita un nuevo amigo. Él intenta la conexión con diversas especies, pero nada es tan fácil como parece.

Temas

Amistad, medioambiente, viajes.





Imagen: SANFIC

ANTES DE LA PELÍCULA

- ¿Tienes un mejor amigo o amiga?
- ¿Cómo te llevas con él o ella?
- ¿Cuándo fue la última vez que visitaste un lugar que no conocías?
- ¿Cómo era el lugar? ¿Cómo eran las personas?

DESPUÉS DE LA PELÍCULA

- ¿Cuál fue tu parte favorita de la película?
- ¿Por qué?
- ¿Cómo crees que se siente Sabaku tras perder a su amigo?
- ¿Qué lugares visita Sabaku?
- ¿Con qué animales se encuentra?



Imagen: SANFIC

PARA PENSAR: CONOCIENDO A PERSONAS NUEVAS

Una parte importante de nuestras vidas es conocer nuevas personas y aprender de ellas. Un nuevo amigo o amiga puede enseñarnos cosas nuevas y acompañarnos en los momentos más felices y los más difíciles. ¿Cuándo fue la última vez que te hiciste amiga o amigo de alguien? ¿Cómo se hicieron amigos? ¿Qué cosas tienen en común? ¿Qué diferencias tienen?

PARA JUGAR Y CREAR: MI MEJOR AMIGO O AMIGA

Piensa en un amigo o amiga con el que pases tiempo juntos. Toma una hoja y escribe cinco cosas que te gusten de él o ella. ¿Es divertida? ¿Es inteligente? ¿Te ayuda cuando tienes un problema? ¿Conoce muchos juegos? ¿Es amigable con los demás? Comparte la lista con él o ella y dile lo mucho que la aprecias.

PROGRAMA ESCUELA al CINE

CINETECA NACIONAL DE CHILE

Programa Escuela al Cine
Cineteca Nacional de Chile

Diseño: Otros Pérez
Santiago, agosto 2022

 Programa Escuela al Cine

 @escuelaalcine

www.escuelaalcine.cl

Organiza:

CENTRO

CULTURAL

LA MONEDA

CINETECA NACIONAL DE CHILE

Presenta:

FUNDACIÓN
CORPARTES 

SANFIC18
SANTIAGO FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINE

Financia:



Ministerio de
las Culturas,
las Artes y el
Patrimonio

Gobierno de Chile