

MOVIETOWN
NEWS

CICLO DE CINE PARA NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES

DERECHO **alCINE** ➤

*cartilla de
actividades
nº 1*

¿QUÉ ES EL CICLO DE CINE

“DERECHO AL CINE”?

El Ciclo “Derecho al cine” es una propuesta pedagógica y artístico cultural, que consiste en un proceso de visualización de tres películas en el cine acompañadas de actividades previas y posteriores. Esta propuesta pretende aportar a la construcción de la cultura democrática. Es decir, promover espacios de discusión, construcción y disfrute de actividades y procesos culturales. En este sentido, es importante destacar el rol de la Universidad en ese proceso. Desde el Programa P. Jorge Contreras del Área de Proyectos Sociales de la Secretaría de Extensión Universitaria de la UNCuyo se pretende acompañar a las organizaciones sociales y a las comunidades barriales en la construcción de realidades más justas e inclusivas. Este Ciclo de Cine “Derecho al cine” quiere ser un aporte concreto en ese camino. Por eso, junto al Área Artístico Cultural de la SEU UNCuyo se organizó este ciclo que tiene entonces dos momentos.

En primer lugar, entendemos la visualización de una película como un hecho artístico, cultural y educativo. Por eso aportamos desde el Programa P. Jorge Contreras una serie de cartillas que acompañarán cada película. En ella podrán encontrar un taller para realizar previamente a la visualización de la película y otro para realizar después. Estos talleres están enmarcados en el eje elegido para el ciclo: *los derechos de niños, niñas y adolescentes*.

En segundo lugar, se podrá acceder a la sala del Cine Universidad (Lavalle 77) de forma libre y gratuita, abierto a todo el público. Recomendamos especialmente estas actividades a organizaciones sociales e instituciones educativas que trabajen con niños, niñas y adolescentes y que puedan acompañar el proceso educativo junto al hecho artístico que implica la visualización de las películas. Esta es la primera vez que llevamos adelante este Ciclo, contamos con el apoyo y la respuesta de quienes participan. Esperamos sus comentarios y sugerencias para mejorar la propuesta, tanto como para incorporar temáticas o películas que les parezcan necesarias abordar. Ahora sí, ¡Acción!



CARTILLA DE ACTIVIDADES N^o1

“DERECHO A SOÑAR”

¿Qué objetivos se pretenden conseguir con la siguiente cartilla?

Ir al cine y ver una película puede ser lo mas recreativo y divertido para un niño (y para grandes también). Desde el ciclo se intenta dar a conocer los derechos de ellos, para que sepan como deben estar respaldados por sus adultos y a su vez, estos adultos, garantizarlos. Es por esto lo que se pretende realizar es, además de disfrutar de una salida y ver un estreno, tener instancias anterior y posterior al espectáculo. Estas actividades estarán vinculadas en un eje central y a partir del mismo se realizaran las diferentes dinámicas. Las mismas pueden ser modificadas según las necesidades y contextos de cada proyecto o programa. Si bien están pensadas para un grupos de primaria, pueden ser destinadas a adolescentes y porque no a adultos.

1^o CARTILLA DE ACTIVIDADES

- Película: Up, una aventura en altura.
- Eje central: Derecho a soñar.
- Objetivo: Recuperar el valor de los sueños e intentar llegar a aquellos que son imposibles a través de la imaginación y la creatividad de cada uno.

FICHA TÉCNICA

Título: Up

Título original: Up

Dirección: Bob Peterson, Pete Docter

País: Estados Unidos

Año: 2009

Duración: 96 min.

Género: Comedia, Familiar, Animación, Aventuras, Acción

Calificación: Apta para todo públicos

Reparto: Christopher Plummer, John Ratzenberger, Edward Asner, Delroy Lindo, Jordan Nagai, Paul Eiding

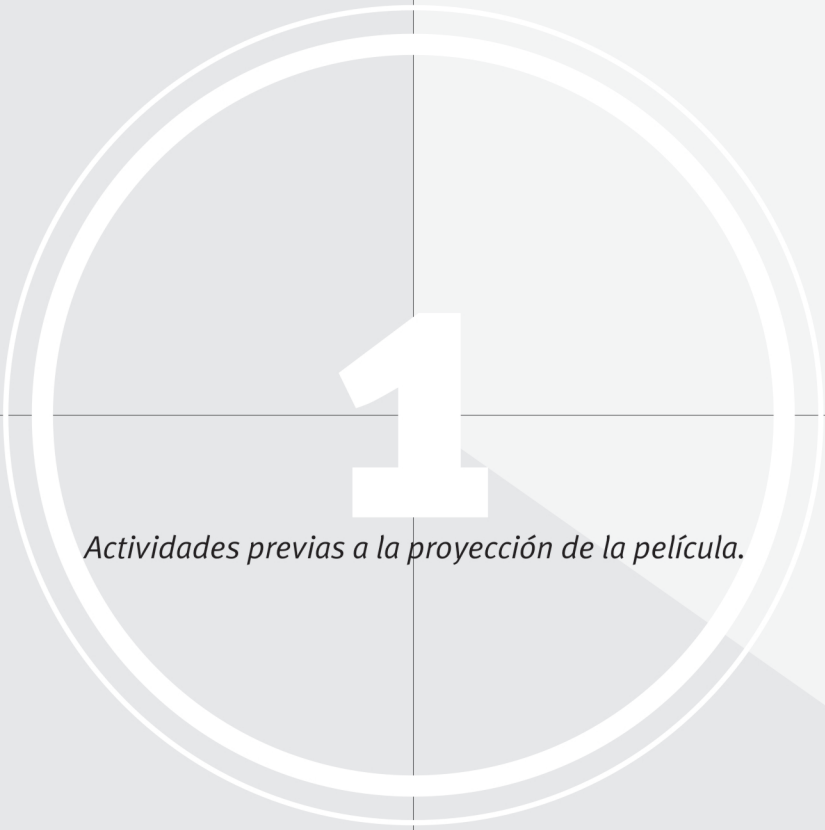
Guión: Bob Peterson

Web: disney.go.com/disneypictures/up

Distribuidora: Walt Disney Pictures

Productora: Pixar Animation Studios





1

Actividades previas a la proyección de la película.

OBJETIVO PRINCIPAL

Recuperar el valor de los sueños

PRIMER MOMENTO

Como se trabajará con el derecho a soñar e intentar realizarlo, esta pensado trabajar la historia de los atrapasueños y luego escribir en un papel el sueño de cada uno y colocarlo dentro del mismo.

Leyenda de los atrapasueños

Hace mucho tiempo cuando el mundo era joven, un viejo líder espiritual Lakota estaba en una montaña alta y tuvo una visión. En esta visión, Iktomi, el gran maestro bromista de la sabiduría, apareció en la forma de una araña. Iktomi le hablo en un lenguaje sagrado, que solo los líderes espirituales de los Lakotas podían entender.

Mientras le hablaba, Iktomi la araña, tomo un aro de sauce, el de mayor edad, también tenía plumas, pelo de caballo, cuentas y ofrendas y empezó a tejer una telaraña.

Él, habla con el anciano acerca de los círculos de la vida, de como empezamos la vida como bebés y crecemos a la niñez y después a la edad adulta, finalmente nosotros vamos a la ancianidad, donde debemos ser cuidados como cuando éramos bebés, completando el circulo.

Pero Iktomi dijo mientras continuaba tejiendo su red, en cada tiempo de la vida hay muchas fuerzas, algunas buenas otras malas, si te encuentras con las buenas fuerzas

ellas te guiaran en la dirección correcta. Pero si tú escuchas a las fuerzas malas, ellas te lastimaran y te guiaran en la dirección equivocada.

Él continuó, ahí hay muchas fuerzas y diferentes direcciones y pueden ayudar a interferir con la armonía de la naturaleza.

También con el gran espíritu y sus maravillosas enseñanzas.

Mientras la araña hablaba continuaba entretejiendo su telaraña, empezando de afuera y trabajando hacia el centro.

Cuando Iktomi termino de hablar, le dio al anciano Lakota la red y le dijo: ves la telaraña es un círculo perfecto, pero en el centro hay un agujero, usa la telaraña para ayudarte a ti mismo y a tu gente, para alcanzar tus metas y hacer buen uso de las ideas de la gente, sueños y visiones.

Si tú crees en el gran espíritu, la telaraña atrapará tus buenas ideas y las malas se irán por el agujero.

El anciano Lakota, le pasó su visión a su gente y ahora los indios Siux usan el atrapasueños como la red de su vida.

Este se cuelga encima de sus camas, en su casa, para escudriñar sus sueños y visiones.

Lo bueno de sus sueños es capturado en la telaraña de vida y enviado con ellos, lo malo de sus sueños escapa a través del agujero en el centro de la red y no será más parte de ellos.

Ellos creen que el atrapasueños sostiene el destino de su futuro.

SEGUNDO MOMENTO

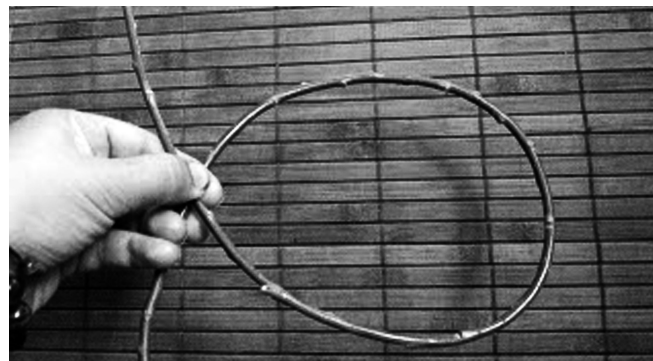
Confección de atrapasueños. Se sugiere que el/la tallerista confeccione uno para dejar en el lugar donde se realiza el taller (aula, salón, etc.), para que sea el atrapasueños de ese grupo, el lugar a donde se compartan los sueños y se “sople” para que se cumplan.

Materiales necesarios para la confección de los atrapasueños

- Una rama verde muy flexible desprovista de todas sus hojas y ramas (puede ser de sauce, de abedul, etc...) Siempre que sea bien flexible para ello tiene que estar fresca.
- Hilo a elección que no sea ni demasiado ancho ni muy fino.
- Una aguja, si es de punta roma mucho mejor
- Para adornar cuentas de madera, hueso, semilla, caracolas, piedras, etc.
- Plumas de todos los colores y tamaños

Paso a paso

1 - Doblamos la rama a la mitad, sosteniendo ambos extremos. La flexión de la rama determinará el tamaño del atrapasueños, cuanto más pequeño sea éste, más ramas pasarán a través del arco principal o estructura.



2 - Doblamos los extremos, pasándolos en espiral a través del aro principal hasta que los dos extremos se junten .



3 - Enhebramos en una aguja el hilo que vamos a utilizar para la telaraña. Hacemos un nudo en cualquier parte de la estructura.



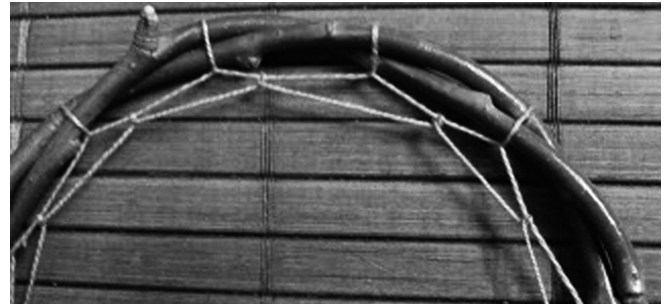
4 - Damos una vuelta por encima del arco y otra por debajo, tiramos del extremo del hilo procurando que quede lo más tirante posible. Se recubre completamente la estructura con los mismos lazos, es importante que de un lazo a otro haya aproximadamente la misma distancia.



5 - Ya juntos los dos extremos, se empieza por el primer lazo hecho en la primera vuelta, de la misma forma, pasando el hilo por encima, luego por debajo y que quede el lazo lo más centrado posible.



6 - Seguimos de la misma manera que el paso anterior, enlazando el hilo en cada lazo de la primera vuelta, tensando suavemente el hilo después de cada lazo. Es importante que se vaya manteniendo la telaraña algo tensa



7 - Seguimos tejiendo la telaraña en el sentido de las agujas del reloj. Veremos que se va formando una espiral, cada vez mas pequeño en el centro.



8 - Una vez que hayamos completado varias vueltas y nos acerquemos cada vez más al centro, dejaremos una distancia para el agujero central, ya a partir de aquí, se cambia el lazo.

Y se continúa de esta manera: Pasamos el hilo por debajo y luego por encima del lazo, y así vamos rodeando cada lazo hasta completar el círculo. Una vez terminado éste, se tira suavemente del extremo del hilo y queda así formado el

agujero central por donde podrán pasar los buenos sueños



9 - Atamos y cortamos el hilo, tratando de que se note lo menos posible.



10 - Ya tenemos listo nuestra estructura y la telaraña, ponemos un hilito para colgarlo y decoramos con plumas, abalorios, piedras, caracolas... ¡Lo que se nos ocurra!

TERCER MOMENTO

Dialogar acerca de los sueños:

¿Qué es un sueño? ¿Qué cosas se pueden soñar? ¿Los

sueños, se pueden hacer realidad? ¿Por qué? ¿Creés que es importante soñar? ¿Para qué? ¿Quiénes pueden soñar?

Finalmente, cada uno anota su sueño en un papelito, si quiere puede compartirlo con el grupo. Lo enrolla y lo enreda en el atrapasueños comunitario (confeccionado por el/la tallerista). Cada niño, niña o adolescente puede llevarse su atrapasueños y proponer en su casa atar los sueños de la familia, o también “tirar” por el agujero del medio aquellas cosas que queremos que se vayan de nuestras vidas.

The End

Actividades posteriores a la proyección de la película

OBJETIVO PRINCIPAL

“PARA VER LO QUE NUNCA VISTE, TENES QUE HACER LO QUE NUNCA HICISTE”.

Redescubrir la noción comunitaria de los sueños.

PRIMER MOMENTO

Buscar la biografía de algún referente importante para la comunidad (puede ser del personaje que lleva el nombre la institución, un vecino o vecina importante, un referente en el rubro con el que se trabaja, etc.). De esta manera se puede trabajar sobre la historia de esta personalidad y compararla con la del anciano de la película:

¿Qué cosas se propuso hacer? ¿Las logró? ¿Por qué? ¿Le sucedieron otras cosas que no tenía pensadas? ¿Qué lugar ocupó/ocupa la comunidad, el barrio, en poder lograr estas cosas?

Podemos recordar en este momento la importancia que tuvo tanto para Russel (el niño) como para el Sr. Fredricksen (el abuelo) el encontrarse en el camino de sus sueños u objetivos. Y además la presencia y la ayuda del otro fue lo que hizo que cada uno cumpliera los suyos, mientras descubrían en ese camino otros sueños nuevos.

Como se pretende promover el “soñar en comunidad” es que en este momento los niños, niñas y adolescentes del grupo saldrán por la escuela/barrio preguntando los sueños de todos los actores que encuentren en el camino, como compañeros, docentes, vecinos, familia, comercian-

tes. Deberán anotarlos en un papelito.

TERCER MOMENTO

Con los sueños que recolectaron en la comunidad se propone armar un mural.

Colocar en la pared alguna imagen que haga referencia a los sueños de la comunidad, quizás pueden ser imágenes relacionadas con la película. En torno a esta imagen proponemos armar la frase “Para ver las cosas que nunca viste tenés que hacer las cosas que nunca hiciste”, pegando a su alrededor los papelitos con los sueños de la comunidad. De esta manera, alentamos a hacer cosas concretas para cumplir los sueños de todos y todas.

STAFF

EQUIPO

YAPEYUENSE

Celeste Genco
Claudia Bermejillo
Daniel Decara

TEXTOS

Celeste Genco
Claudia Bermejillo

DISEÑO

Daniel Decara



SEU
SECRETARÍA DE
EXTENSIÓN UNIVERSITARIA

