

CICLO DE CINE
PARA NIÑOS,
NIÑAS Y
ADOLESCENTES

■ ■ DERECHO al CINE >



cartilla de
actividades
nº 5

¿QUÉ ES EL CICLO DE CINE “DERECHO AL CINE”?

El Ciclo “Derecho al Cine” consiste en una propuesta educativa en torno a la visualización de una película, destinado a niños, niñas y adolescentes. La entrada es libre y gratuita. Pretende aportar a la construcción de la cultura democrática, promoviendo espacios de discusión, construcción y disfrute de actividades y procesos culturales. En este sentido, es importante destacar el rol de la Universidad en la construcción de la cultura democrática. 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. El Ciclo “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 implica dos etapas.

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 puedan acompañar el proceso educativo junto al hecho artístico que implica la visualización de las películas. Esta es la tercera edición del ciclo, comenzamos en 2012 con 80 niños, en 2013 más de 500 participaron de las funciones. Este año, esperamos poder profundizar la propuesta pedagógica para promover la formación integral y consolidar la función extensión de la Universidad Pública.



CARTILLA DE ACTIVIDADES Nº 5 “DERECHO A JUGAR”

¿Qué objetivos se pretenden conseguir con la siguiente cartilla?

Con esta cartilla pretendemos volver a la infancia (las/os adultos que acompañamos) y revalorizarla (acá, con los y las niñas). Consideramos que hoy la mirada adultocéntrica de la sociedad ha puesto a un costado a la niñez. Este material pretende ponerla en el centro, recuperando el valor del juego y la imaginación.

5º CARTILLA DE ACTIVIDADES

- PELÍCULA: “Mi vecino Totoro”
- EJE CENTRAL: Derecho a jugar

FICHA TÉCNICA

TÍTULO: Mi vecino Totoro

TÍTULO ORIGINAL: Tonari no Totoro

DIRECCIÓN: Hayao Miyazaki

PAÍS: Japón

AÑO: 1988

DURACIÓN: 86 min.

GÉNERO: Animación, fantástico, Infantil, Infancia, Familia

CALIFICACIÓN: Apta para todo público

GUIÓN: Hayao Miyazaki

DISTRIBUIDORA: Aurum

PRODUCTORA: Studio Ghibli

Web: <http://www.nausicaa.net/miyazaki/totoro/>





1

Actividades previas a la proyección de la película.

OBJETIVO PRINCIPAL

Recordar qué significa para cada uno/a jugar, por qué jugamos, qué sentimos cuando jugamos y por qué dejamos de jugar.

PRIMER MOMENTO

Charlar sobre los juegos de cuando éramos niños. Los adultos presentes recuerdan sobre sus juegos y los niños, sobre qué juegan y sus reglas. Si es posible, traer al taller juguetes/juegos de la infancia de los adultos, intentando jugar un poco con ellos. Luego plantear la pregunta: ¿Por qué dejamos de jugarlos?

SEGUNDO MOMENTO

Intentamos recrear los juegos que recordamos en el primer momento a través de imágenes y muñequitos de papel. Con cajas de cartón, papeles de colores y de diferentes texturas, idear un escenario y los personajes que participarían del juego. Cada niño o niña puede crear su personaje o en grupo podemos dividir las tareas según intereses y/o habilidades para armar la escena.

TERCER MOMENTO

Realizamos la puesta en escena del relato sobre el juego. Se puede elaborar un pequeño guión con tres o cuatro es-

cenas y elaborar un “stop motion”.

STOP MOTION

Es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas. Stop motion es un anglicismo que empezó a penetrar en el uso de la lengua española en tiempos relativamente recientes. Tradicionalmente se lo ha designado en español con muchos términos diferentes, como por ejemplo animación en volumen, parada de imagen, paso de manivela, animación foto a foto, animación fotograma por fotograma o animación cuadro por cuadro, por citar sólo algunos ejemplos.

Podría también definirse esta técnica como animación artesanal, debido a que se construye el movimiento manipulando un objeto, con las propias manos, fotograma a fotograma. Se trabajan diversos materiales (plastilina, arena, recortes de papel, tizas sobre suelos y muros...) de manera progresiva, hacia adelante, sin posibilidad alguna de retroceso.



The End

Actividades posteriores a la proyección de la película

OBJETIVOS PRINCIPALES

- Recuperar el valor de la imaginación y el valor simbólico de ciertos personajes de nuestra cultura.

PRIMER MOMENTO

Dialogar acerca de cuáles serían los personajes típicos de nuestra cultura que cumplen el rol de protección, como Totoro. Algunos ejemplos podrían ser el protector del: desierto, oasis, montaña, ríos. Quizás pueda usarse alguna leyenda que explique el origen de estos personajes.

SEGUNDO MOMENTO

Grupalmente se eligen uno o dos de estos personajes y se enumeran sus características, imaginando algunos “poderes” que podrían tener, el vehículo con el que se transportan (como el Gato-bus de Totoro), quiénes y cómo serían sus amigos.

Con diferentes materiales se realizan las representaciones de estos personajes. Puede ser con masa de sal, arcilla, hojas secas de los árboles, arena, telas, papeles y cartones reciclados, etc. Acá se recomienda... ¡usar la imaginación! Si los seres protectores que hemos descrito son “raros”, entonces animémonos a usar materiales con las mismas características.

TERCER MOMENTO

Con los personajes que hemos creado podemos usarlos para dialogar sobre la importancia de la imaginación, los juegos y qué significa ser niños. Cada personaje puede decir qué es lo que más le gusta de los niños, por qué son amigos de los niños, qué pasaría con estos personajes si no hubiésemos podido imaginarlos.

STAFF

EQUIPO YAPEYUENSE

Celeste Genco
Claudia Bermejillo
Florencia Dominguez
Daniel Decara

TEXTOS

Celeste Genco
Claudia Bermejillo

DISEÑO

Daniel Decara

FUENTES CON- SULTADAS

Wikipedia