MARCO PEDAGÓGICO

ProyectArte

Para la promoción de competencias
emocionales, sociales y creativas

Educación Responsable

FUNDACIÓN BOTÍN

ProyectArte
MARCO PEDAGÓGICO

Este recurso educativo forma parte del programa *Educación Responsable*, una iniciativa de la Fundación Botín que promueve el desarrollo emocional, social y creativo. El programa *Educación Responsable* impulsa la comunicación y mejora la convivencia en los centros escolares mediante el trabajo conjunto con docentes, alumnado y familias. Se centra en variables como la identificación, expresión y regulación emocional, empatía, autoestima, habilidades de relación, comunicación, asertividad, pensamiento crítico, pensamiento creativo y toma de decisiones.

Produce
Fundación Botín

Contenidos
Platino EDUCA, Cristina Linares Triviño y Fundación Botín

Diseño y maquetación
Marta Díaz

Edición
Fundación Botín
Pedrueca, 1. 39003 Santander
www.fundacionbotin.org
©Fundación Botín 2026

Educación Responsable | FUNDACIÓN BOTÍN

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN 4

2. FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA 5

- 2.1. Riesgos y desafíos del cine en la educación 6
- 2.2. El cine: conocimiento global y transversal 7

3. EL DESARROLLO EMOCIONAL, SOCIAL Y CREATIVO A TRAVÉS DEL CINE 7

- 3.1. Desarrollo emocional 8
- 3.2. Desarrollo social 9
- 3.3. Desarrollo creativo 10

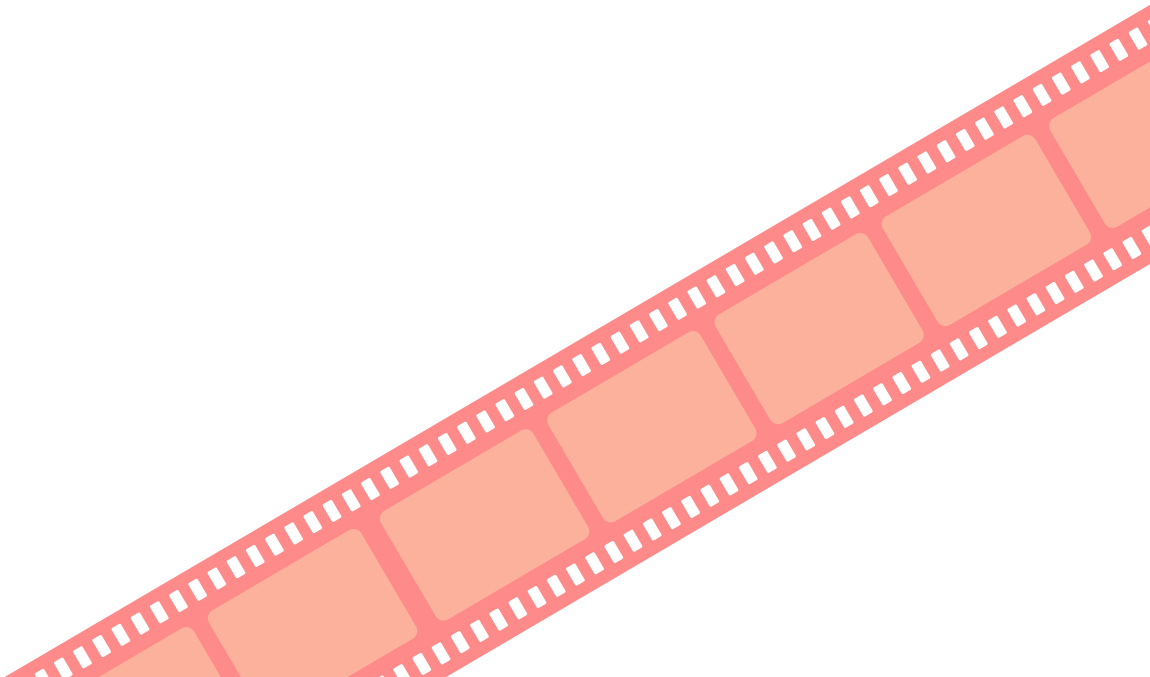
4. LAS PROPUESTAS DEL CINE Y CLAVES PARA SU APLICACIÓN 11

- 4.1. Posibilidades didácticas del cine 11
- 4.2. Modelo ADD 12

5. EL CINE EN CLAVE NEUROEDUCATIVA 14

6. RÚBRICA 15

7. BIBLIOGRAFÍA 15



1. INTRODUCCIÓN

Teniendo en cuenta que *Educación Responsable* es un programa que busca promover el desarrollo integral de niños, niñas y jóvenes, mejorar la comunicación y la convivencia dentro y fuera de las aulas, la utilización del cine como herramienta pedagógica y más allá, como vertebrador de la consecución de sus objetivos, es fundamental debido a las propias características de este lenguaje creativo, medio expresivo, arte social, etc.

La educación es, grosso modo, un proceso de transmisión de conocimiento a través de la comunicación entre el docente y el estudiante, que ha venido incorporando signos y símbolos que trascienden la palabra verbal o escrita, y que constituyen la imagen y su representación visual. De esta forma se innova, se ofrece realismo al conocimiento y se hace protagonista al estudiante como generador de pensamiento. *Bird* (2014) considera a los medios audiovisuales como uno de los elementos relevantes para estudiar las sociedades contemporáneas en el proceso educativo.

Nuestros estudiantes de la actualidad acceden, consumen, producen, usan mayoritariamente contenidos audiovisuales, especialmente los provenientes de Internet y las redes sociales. Dichos contenidos hacen parte de su diario vivir. Sin embargo, resulta paradójico su completo desconocimiento del origen formal, conceptual y expresivo del audiovisual, el cine. Pero no solamente se trata de un asunto genealógico, es que el cine, desde siempre, produce conocimiento.

El cine ha sido el arte del siglo XX, y en su desarrollo en el siglo XXI, pese a las vicisitudes de los cambios tecnológicos, económicos y sociales, se ha constituido en una clara manifestación del pensamiento contemporáneo, tanto de sus inquietudes, como de las posibles respuestas. Existe una importante tendencia teórica a considerar el cine como la expresión de la filosofía en el hoy. El filósofo francés Gilles Deleuze en *La imagen-movimiento* (1984) explica que es la imagen del pensamiento y cuál es la relación entre el cine y la filosofía.

El conocimiento construido con la ayuda del cine conecta tanto factores racionales como emotivos de una forma total (Pérez, 2010), que exige la constante interacción de los miembros de la comunidad y que fomenta la acción social.

Ofrecer la posibilidad de un encuentro pedagógico entre el cine y el alumnado es abrir caminos ricos, diversos e insospechados de educación en el más amplio y grande sentido de la palabra.

2. FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA

Cuando nos disponemos a ver una película de cine se activa en nuestro cuerpo -en concreto en nuestro cerebro- un conjunto de procesos cognitivos y neuronales muy complejos.

Al iniciar el visionado nuestros sentidos se activan detectando una infinidad de estímulos audiovisuales que se convierten en impulsos eléctricos y que comienzan a conectar regiones cerebrales produciendo sistemas y redes neuronales que nos permite integrar la información, relacionarla con conocimientos anteriores y realizar predicciones de lo que va a pasar. Si comparamos este primer proceso que ocurre al ver una película con el aprendizaje, vemos que es exactamente igual. De manera que, si nos apoyamos en el cine para enseñar, la primera parte del proceso de enseñanza-aprendizaje lo tenemos cubierto.

El cine lo logra a través de dos mecanismos convergentes. Por una parte, está la experiencia cinematográfica, el ritual de ver una película en la oscuridad de una sala con disposición individual sensorial y cognitiva; y en colectividad, con personas cercanas y/o lejanas que impelen a generar una relación con el otro. Por otra parte, el lenguaje fílmico se basa en la emoción: la materia prima del cine es la humanidad, es decir una mirada amorosa, y por ende bella y verdadera sobre nosotros mismos, sobre los que nos rodea y sobre el mundo. Es decir que el cine navega en nuestro cerebro a través de las emociones, y ya sabemos que es en la emoción donde se produce el conocimiento y la creación. El cine tiene una importancia capital en la adquisición de valores cognoscitivos, expresivos y creativos (Martínez-Salanova, 2003).

Las personas que amamos el cine recordamos vivamente la primera película que por alguna razón marco nuestra vida, y llevamos con nosotros los aprendizajes de esas imágenes, personajes e historias. Se trata de una enseñanza amplia que incluye la realidad y el propio punto de vista, la identificación con los seres que “viven” en la pantalla, y la natural propensión a contar y contarnos en una narración. Posteriormente al visionado, los espectadores compartimos sensaciones, sentimientos e ideas, enriqueciendo y cuestionando lo aprendido, elaborando nuevos aprendizajes.

Sin embargo, Ruiz (1998) menciona que los consumidores habituales del cine no tienen una técnica de análisis profundo sobre las imágenes, por lo que para lograr un uso verdaderamente didáctico del cine es necesario la comprensión del lenguaje fílmico por parte del docente y el alumno.

El uso pleno del cine en la educación estimula la capacidad crítica y la habilidad de los estudiantes para relacionar conceptos como la imagen, el sonido, el relato y la interacción. También proporciona un medio intuitivo para el desarrollo de capacidades y habilidades de una persona en la consolidación de contenidos nuevos. Por ejemplo, estudiar directamente una escena que representa una determinada situación, por medio del diálogo con su profesor y sus compañeros, permite entender ideas y valores dentro de una realidad y reflexionar sobre su relevancia en la práctica.

Diversas investigaciones demuestran el uso del cine para reforzar contenidos curriculares (Anderson, 1992; Muller, 2006; Kabooha, 2016) estimular la motivación y la participación del alumnado (Rodríguez, 2007) y enriquecen positivamente el comportamiento humano (Kadivar, 2018).

Todo lo anterior en cuanto a ver y reflexionar con el cine, un espacio infinito de innovación pedagógica, pero cuando, gracias a los avances técnicos y tecnológicos presentes, damos el paso a la realización fílmica en el ámbito educativo, o sea, hacer cine, los beneficios se multiplican y permiten trabajar nuevos aspectos de la formación. Usar una cámara, un micrófono para contar las propias historias empodera a los estudiantes, pone el foco del aprendizaje en el alumno, visibiliza al individuo y al grupo.

El cine es una forma plena de aprender.

2.1. Riesgos y desafíos del cine en la educación

Como en todo en la vida, si te enfrentas a la gran pantalla sin formación ni criterio, pueden surgir riesgos que provoquen el efecto contrario del que queremos conseguir. Algunos de estos riesgos son:

- **Consumo compulsivo y falta de reflexión**: Sin una mediación o guía adecuada, los alumnos pueden limitarse a ver imágenes sin cuestionar ni profundizar en su significado. José Carlos Ruiz, filósofo y profesor de Magisterio en la universidad de Córdoba, insiste en que el cine debe "acompañarse siempre de actividades de análisis y discusión para evitar que el film se convierta en mero entretenimiento".
- **Manipulación ideológica y estereotipos**: Las películas transmiten narrativas, valores y visiones del mundo que, sin un enfoque crítico, pueden reforzar prejuicios o visiones unilaterales. Por esta razón, es vital que el docente guíe a los estudiantes en la detección de **sesgos**, motivos narrativos y convenciones estéticas, para desarrollar su autonomía intelectual.
- **Selección de contenidos apropiados**: No todo el cine es útil en clave educativa. Existe la dificultad de elegir obras que, además de tener valor artístico, aborden de forma pertinente los objetivos didácticos. Esto exige **formación específica** del profesorado y tiempo para planificar correctamente las sesiones. Además, es obligatorio que el profesor haya visto con anterioridad lo que sus alumnos van a ver, conocer su origen y datos de producción y conocer a qué grupo de alumnos va dirigido.
- **Limitaciones curriculares y de tiempo**: Integrar visionados y análisis cinematográficos en la programación escolar choca a menudo con la rigidez de los currículos y la presión por "cubrir contenidos". De ahí la importancia de programarlo antes, conociendo el lugar, tiempo y material necesario
- **Brecha de socialización: Este riesgo ocurre** si el cine se emplea de forma meramente digital o individualizada. El visionado aislado puede dañar la **dimensión ética y comunitaria** de la experiencia educativa.

2.2. El cine: conocimiento global y transversal

En el popular *Manifiesto de las siete artes* (1911), el teórico Riciotto Canudo afirmó *"Necesitamos al cine para crear la obra de arte total a la que, desde siempre, han tendido todas las artes."* De hecho, Canudo no solamente se refería a los medios expresivos, sino también a que el cine aunaba de forma complementaria y perfecta el arte y la ciencia.

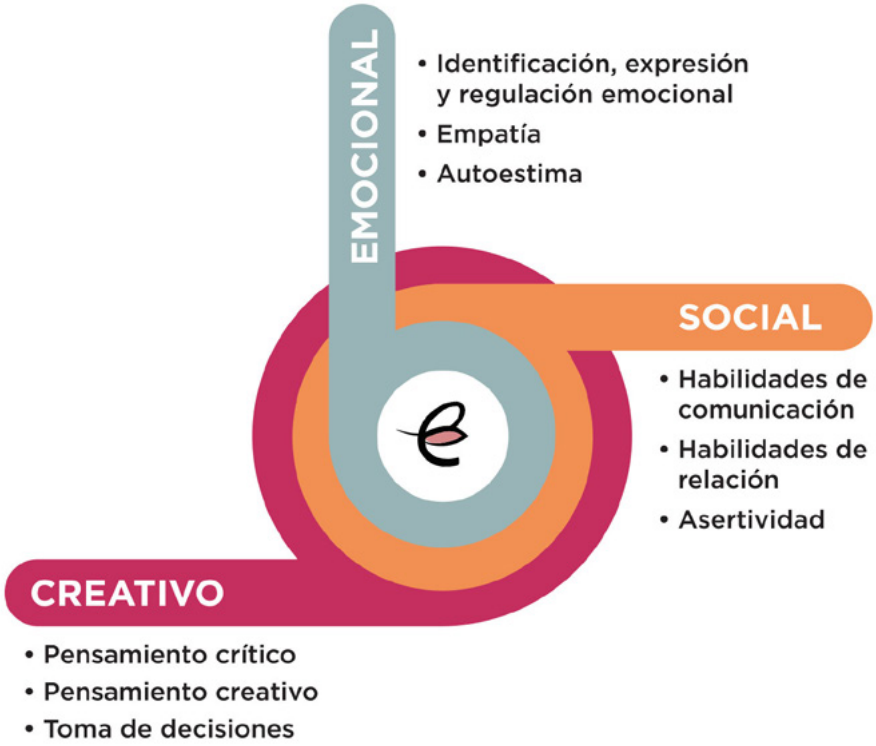
Es fácilmente observable como una obra fílmica contiene en su propia esencia las demás artes, además de la necesaria participación de muchos oficios y profesiones provenientes de diversas y variadas disciplinas y áreas del conocimiento. Podemos referirnos a las relaciones entre literatura y narración cinematográfica, o entre música y montaje, o entre elementos pictóricos como la luz, la composición, el color y la fotografía de una película. Pero al igual que lo hizo Canudo, si ampliamos la mirada, el cine también tiene espacio para profesiones STEM como la ingeniería de sonido, la creación de software, óptica, robótica, etc., y para las humanísticas, sociología, economía, educación... Incluso cada proyecto cinematográfico particular puede albergar saberes tan aparentemente distantes como la física, la criminología o la medicina.

La interdisciplinariedad es un rasgo fundamental de lo fílmico que proporciona una enorme versatilidad pedagógica, es decir que una película puede trabajar plena y transversalmente el carácter poliédrico de los currículos académicos.

3. EL DESARROLLO EMOCIONAL, SOCIAL Y CREATIVO A TRAVÉS DEL CINE

Como se ha señalado ver una película, enfrentarse a ella verdaderamente implica, una disposición sensorial, conductual y cognitiva, en resumen, abrir la mente.

Tener una mente abierta significa ser receptivo a nuevos y diferentes puntos de vista y opiniones de los demás, para analizarlas, compararlas, reflexionarlas y generar un pensamiento propio más rico. Nuestra sociedad actual caracterizada fundamentalmente por el veloz avance tecnológico y su impacto en todas las esferas requiere una postura abierta para que las viejas creencias puedan ser desmontadas y cambiadas por nuevas o adaptadas a la realidad de hoy, que tenga en cuenta la diferencia para el consenso dentro de la diversidad, donde se generen espacios reflexivos, constructivos y libres que posibiliten un presente y un futuro justo.



3.1. Desarrollo emocional

"El cine es la forma de arte que, más que ninguna otra, nos pone frente a frente con situaciones similares a las del mundo real"

(Gallese, 2009, p. 45)

Contar historias a través de las imágenes en movimiento, incorporando sonidos y diálogos, hace que no solo nos involucremos en la historia, sino que también la vivamos en primera persona, llegando a cambiar nuestras ideas y conceptos del mundo.

Cuando vemos a los actores interpretando emociones, somos capaces de sentir lo que sienten, de entender cómo es estar enamorado, podemos llegar a sentir una enorme tristeza cuando muere un personaje querido en una película, en definitiva, **podemos entender emociones y de alguna manera sentir emociones que incluso no habíamos experimentado antes.**

Por este motivo, el cine puede llegar a ser un **instrumento eficaz en el conocimiento de emociones** y regulación de estas.

A partir de la propuesta de Howard Gardner sobre las *Inteligencias Múltiples* (1983), se amplió la mirada educativa hacia una concepción más diversa del potencial humano. Aunque esta teoría no cuenta con un respaldo empírico sólido desde la neurociencia —y, por tanto, no debe considerarse un modelo científico de la inteligencia—, sí ha resultado una herramienta pedagógica valiosa para personalizar la enseñanza y reconocer distintos talentos y formas de aprender en el alumnado.

De esta manera, se comenzó a dar importancia a otras habilidades y competencias, las conocidas como *"soft skills"* tan demandadas actualmente. El concepto de inteligencia empezó a entenderse como la capacidad de resolver problemas de cualquier tipo, cognitivos, personales y emocionales. Y se dirigió el foco a los talentos y habilidades personales, entendiendo la importancia de conocer tus emociones y conocer como sienten los demás, (inteligencia intrapersonal e interpersonal).

El cine es un buen reflejo de la evolución del manejo emocional en la sociedad. A través de películas de distintos años y épocas se puede comprender la evolución que ha sufrido Educación Emocional.

Una obra cinematográfica nos emociona cuando sentimos que lo que cuenta tiene algún tipo de conexión con lo que somos o vivimos. Se trata de un proceso de identificación con personajes y/o situaciones que posibilita una serie de mecanismos emocionales como reconocer, aceptar, expresar y gestionar lo que sentimos y extrapolarlo a la realidad individual con el fin de mejorarla. El cine es una herramienta muy útil en el desarrollo de la Educación Emocional.

Al mismo tiempo, reconocernos también abre el camino hacia el reconocimiento del otro, de los otros. El cine nos refleja, pero también nos muestra a otros seres humanos. Ver al otro implica ponerse en su lugar, comprenderlo y en este entendimiento profundo, propiciar comportamientos de solidaridad y compasión.

De esta manera, el cine nos puede servir de apoyo para desarrollar las cuatro fases del Modelo del uso adaptativo de las emociones de **Salovey y Mayer (1997): Percepción, facilitación, comprensión y regulación de las emociones.**

De igual forma, también sirve para ampliar el vocabulario emocional, ya no solo las emociones básicas de aproximación (amor, alegría, curiosidad) y defensa (miedo, rabia, tristeza) también las intermedias, entendiendo el abanico tan amplio que pueden llegar a ser nuestras emociones y que son el origen de nuestras conductas.

Actualmente la comunidad educativa ha tomado conciencia de la eficacia que tiene, tanto a nivel académico como motivacional, el hecho de preocuparnos por nuestros alumnos de manera integral. Es decir,

tener en cuenta a la persona en todas sus dimensiones (física, psicológica, emocional, social y espiritual) y buscar la mejora de nuestros alumnos no solo en el rendimiento académico, sino en esos otros aspectos. Esta visión integral de nuestros alumnos produce resultados muy diferentes y positivos.

Está más que demostrado que reconocer tus propias emociones, darles un nombre y conseguir estrategias para gestionarlas hace **que la conducta prosocial mejore, el rendimiento laboral y académico se optimice y las relaciones con los más cercanos sean más fáciles y fluidas**, lo que acaba redundado en el bienestar personal.

En su libro *Triple Focus*, Daniel Goleman (2014) explica cómo los programas de Aprendizaje Social y Emocional o SEL *(Social and Emocional Learning)* están presentes en colegios de distintos continentes y han sido implantados como respuestas a problemas como el acoso, la droga, la violencia o el absentismo escolar, peligros tristemente enraizados en determinadas sociedades jóvenes. También explica como en un meta-análisis de diferentes estudios, se compararon escuelas donde trabajaban con programas de Inteligencia Emocional (SEL) y otras donde no lo hacían. De esta manera, obtuvieron datos de 270.000 estudiantes. Los resultados de los colegios donde sí se integraban este tipo de aprendizaje fueron concluyentes:

- La conducta prosocial mejoraba en un 10%.
- La conducta antisocial bajaba en un 10%.
- Las puntuaciones en los exámenes aumentaban en un 11%.

Estos resultados ponen de manifiesto que enseñar a los alumnos a tener conciencia de sí mismos, empatía, habilidades sociales y toma de buenas decisiones es más eficaz que hablar de las maldades de la droga, el acoso o cualquier otra conducta disruptiva que no solo perjudica a uno mismo, sino a todo su entorno.

3.2. Desarrollo social

Ver y reflexionar una película, o bien realizarla, conlleva el desarrollo de la comunicación y de la interacción social. En cuanto a lo primero, como se ha indicado anteriormente, el cine es un medio que pese a su apreciación individual se ejecuta en el marco de la colectividad. El simple hecho de encontrarnos inmersos en una sala de proyección fílmica convierte el espacio compartido en público y ciudadano comprometiéndonos en deberes y otorgándonos derechos; y al tiempo en un momento de proximidad física y emocional que nos hace cómplices de la percepción de la obra. Se trata entonces de una experiencia de gran poder social gracias a su capacidad de cohesión.

Las narraciones cinematográficas donde personajes resuelven diversas situaciones en contextos también amplios y diferentes, permiten al espectador sentir y desarrollar la empatía, ponerse en el lugar de

otros y comprender, incluso con hechos muy lejanos a las propias circunstancias. En ese mismo sentido, se amplía la visión del mundo y en consecuencia se puede entender otras miradas, otros puntos de vista, otras ideas.

Cuando se pretende enseñar y aprender con el cine, el diálogo posterior al visionado, es el vehículo fundamental en el que se intercambian ideas y se produce conocimiento. En este proceso se fomenta la escucha activa y la comunicación receptiva y expresiva, atendiendo el lenguaje verbal y el no verbal. La reflexión conlleva al análisis y desmonte de estereotipos y prejuicios, y al planteamiento de críticas y soluciones de problemáticas sociales.

En lo referente a la realización, el cine solo es posible a través del trabajo en equipo de diferentes personas que buscan crear un bien común, la película. Lo que hace necesario que cada uno participe y colabore responsable y asertivamente. Desde el inicio al final de la creación de una película la cooperación es el elemento esencial para su buen fin. Entendiendo que la cooperación es un proceso de trabajo en conjunto que implica un alto grado de desarrollo de la comunicación asertiva, la responsabilidad, el respeto, la confianza y un máximo interés por el propósito común.

Toda película en sus fases de preproducción, rodaje y posproducción implica retos constantes en lo referente a la consecución de acuerdos que enriquezcan la obra y por extensión a las personas que participan en ella:

- Capacidad de transmisión de los conceptos.
- Habilidades en la resolución positiva de conflictos.
- Capacidad de manejar las críticas, las discrepancias y los puntos de vista ajenos.
- Destrezas para crear vínculos con los compañeros.

3.3. Desarrollo creativo

Como los otros lenguajes artísticos, el cine involucra complejos procesos de pensamiento que conducen a la generación de conocimiento. Uno de los aspectos más interesantes del arte como constructo expresivo es su capacidad de trascender las ideas del artista, ganar autonomía y abrir su discurso a cada espectador permitiendo que sea este el que complete el relato al sumarle su propio bagaje personal. Se puede afirmar que existe una obra artística por cada sujeto perceptor, y por tanto, se trata de un conocimiento ilimitado provocador de infinitas e innovadoras variables de conceptos y acciones.

El cine exige el análisis profundo tanto en su gestación y como producto cultural. La construcción fílmica obedece a un lenguaje sofisticado que precisa de capacidad cuestionadora siguiendo un sistema basado en la evaluación de la información y en continuo contraste con el conocimiento previo.

El cine es de forma esencial un dispositivo de narraciones humanas por lo que desarrolla múltiples habilidades creativas tanto en los espectadores como en los creadores. La primera de ellas es la imaginación, que, como la misma palabra entraña, se trata de la capacidad mental de producir representaciones de ideas en imágenes, lo mismo que hace el cine, por lo que podría afirmarse que el cine es imaginación desplegada en una pantalla. La imaginación es necesaria para realizar películas, pero también es necesaria para analizarlas e introducirlas en los territorios individuales y colectivos. Imaginar es pensar de una manera amplia.

El análisis fílmico desarrolla el pensamiento crítico al evaluar la historia y el discurso narrativo de las películas. Los estudiantes realizan un proceso de extracción de las ideas de las obras cinematográficas y por medio de la reflexión guiada, revisarlas, articularlas y crear otras nuevas que constituyan un nuevo conocimiento útil. Algunos de los mecanismos pedagógicos utilizados para el análisis crítico de una película son:

- La reflexión de las situaciones concretas que presenta la historia.
- La investigación acerca de los caminos abiertos por la obra.
- La discusión y el debate alrededor del conocimiento adquirido.
- Aplicación práctica en el entorno cercano de las conclusiones obtenidas.

El cine desarrolla el pensamiento creativo a través de la exploración del estilo y la expresión audiovisual de la obra, su lenguaje estético, que abarca los elementos visuales y sonoros (composición, música, color, vestuario, decorados, efectos sonoros, etc.) y los elementos narrativos (estructura dramática, ritmo, etc.). Desde este punto de partida los estudiantes desentrañan los procesos artísticos y su relación con el conocimiento, la realidad y la humanidad para aplicarlos a su propia necesidad expresiva. Las películas estimulan la creatividad como herramienta para la vida diaria, como catalizador para la visibilización de sentimientos y emociones que conecten con otros y consigo mismos, y para el surgimiento de nuevas obras artísticas.

Con respecto a la producción de cortometrajes nacidos de la experiencia del uso didáctico del cine en el aula, son ejercicios prácticos que despliegan los diferentes aprendizajes de la actividad y que en consecuencia tienen la posibilidad de integrarse como propuesta del recurso educativo Banco de Herramientas Audiovisuales del programa *Educación Responsable*.

4. LAS PROPUESTAS DEL CINE Y CLAVES PARA SU APLICACIÓN

4.1. Posibilidades didácticas del cine

Realizar la experiencia cinematográfica de disfrutar de una película conjuntamente con los pares desde el propio visionado hasta la articulación de un discurso reflexivo propiciado por la dialéctica, o bien construir una película de una historia con mirada propia a través del trabajo en equipo, son metodologías pedagógicas poderosas que proporcionan a los estudiantes desarrollo de competencias y habilidades para el ámbito personal y para el ejercicio de la ciudadanía en la sociedad.

Resolución de problemas
Trabajo en equipo
Creatividad
Libre expresión
Liderazgo
Curiosidad
Amor por el conocimiento
Empatía
Perseverancia
Entusiasmo

Blasco (2018) plantea que las películas son una forma innovadora para que los estudiantes desarrollen sus habilidades reflexivas y actitudes sobre las emociones, lo cual refuerza la enseñanza de la ética, transversal a todos los ámbitos. El proceso de enseñanza desde el cine requiere de una metodología didáctica que proporcione estrategias y recursos para su verdadero éxito.

4.2. Modelo ADD

El material didáctico está basado en la metodología ADD y ofrece información que ayuda al alumnado a reflexionar de forma más profunda y construir mejor su aprendizaje. Además, incorpora conceptos que actúan como ejes transversales de conocimiento y valores, para contextualizar los contenidos y alcanzar los objetivos del currículo de manera efectiva (Arreaza, 2009).

La estructura principal conformada por actividades **Antes, Durante y Después** del visionado completo de las obras tiene un enfoque creativo y participativo, que persigue inducir, paso a paso, la producción de pensamiento originado con la película y su exploración y apoyado tanto en los conocimientos y experiencias previas, como en aplicaciones teórico-prácticas del aprendizaje.

Claves metodológicas según el modelo ADD (Antes, Durante y Después)

Antes

- El docente plantea claramente sus objetivos pedagógicos: conceptos que deben ser aprendidos, metas a alcanzar, habilidades utilizadas, desarrollo de competencias específicas.
- El docente prepara los materiales: ve previamente la película (preferiblemente en un par de ocasiones), lee la guía didáctica y dispone de los recursos técnicos para la proyección audiovisual.
- La guía didáctica ofrece un mapa didáctico para usar la película en el aula: temáticas, posibles asignaturas, objetivos y competencias propias del material educativo concreto.
- Un breve contexto que consta de información clave para la comprensión integral de la obra: ficha técnica, biofilmografía del cineasta, sinopsis, panorama cinematográfico y social del momento de producción de la película.
- Preparación previa del alumnado con un grupo de preguntas y actividades que lo aproximen a la actividad antes del visionado.

Durante

- Proyección en las mejores condiciones posibles del cortometraje. El primer visionado debe ser completo y sin interrupciones. Se recomienda un segundo visionado que subraye las secuencias clave de la obra. Se trata de interiorizar adecuadamente la película.

Después

- Reflexión de la película, con apoyo del material didáctico, desde las perspectivas emocionales, sociales y creativas.

- Trabajo individual y colectivo con preguntas y/o actividades que contribuyan a la elaboración conjunta de un discurso de aprendizajes.
- **“Somos creativos”: Creación de un corto/ audiovisual escolar de una duración entre un minuto o menos y 10 minutos.**

Nuestros niños y adolescentes no solamente son consumidores de productos audiovisuales, también son creadores, en un ejercicio que realizan diariamente a través de sus dispositivos y las redes sociales. Por tal razón es de una importancia de primer orden orientar por medio del sistema educativo a nuestra infancia y juventud en el uso provechoso de este medio y sus múltiples posibilidades.

Una parte central del cine como herramienta pedagógica es la práctica de las posibilidades expresivas del audiovisual, por lo que plantear el camino conjunto de creación entre profesores y estudiantes abre una metodología con resultados sorprendentes en el desarrollo integral de las personas.

- El alumnado se siente más estimulado e incluso fija mejor los conocimientos a través de recursos multimedia, en lugar de la tradicional enseñanza verbal, es decir, una comprensión profunda de las temáticas.
- Al tratarse de una actividad participativa de relación causa – efecto se aumenta significativamente la capacidad de observación, de experimentación y de formulación de hipótesis.
- El hecho de que los estudiantes piensan audiovisualmente, concreta y enfoca el conocimiento generando conexiones innovadoras entre conceptos nuevos y los ya aprendidos con anterioridad.
- La creación potencia la expresión personal y las habilidades sociales entre pares, y entre el individuo y la sociedad.
- El trabajo en grupo desarrolla la responsabilidad y el respeto, y consolida la confianza en los otros. También permite sentir la satisfacción de los logros colectivos. Se manejan diversas emociones individuales y colectivas que provocan un empoderamiento socioemocional.

Además de estas ventajas cognitivas y emocionales, la realización fílmica ejercida por diversas comunidades, en este caso particular la educativa, otorga y provoca visibilidad, voz, auto reconocimiento, reflexión propia y del entorno, lo que consigue el empoderamiento como grupo social e impulsa cambios positivos desde dentro y fuera del mismo.

Por último, el desarrollo tecnológico de la actualidad ha abaratado extraordinariamente los costes de producción de un cortometraje, con lo que se puede llevar a cabo esta experiencia didáctica con un pequeño presupuesto: grabar con pequeñas cámaras portátiles e incluso con las de los teléfonos móviles, realizar la posproducción (imagen, sonido, graficación, efectos especiales) con software de acceso gratuito en internet, etc.

Hacer un cortometraje/audiovisual con estudiantes de primaria y secundaria es un proyecto pedagógico altamente beneficioso, atractivo y al alcance de todas las escuelas. Por otra parte, concluir con esta actividad el recurso de cine como propuesta pedagógica en el marco del Programa *Educación Responsable* abre la posibilidad de incorporar el resultado al recurso *Banco de Herramientas Audiovisuales*, lo que no solamente ejemplifica las potencialidades del recurso, sino también lo enriquece, generando un diálogo teórico y práctico entre profesores y estudiantes a lo largo de su desarrollo.

5. EL CINE EN CLAVE NEUROEDUCATIVA

El cine tiene una capacidad de influencia innegable en nuestras sociedades. Las niñas, niños, adolescentes y adultos utilizamos el cine como puerta de entrada al mundo de las emociones.

De hecho, ya existe el término filmoterapia. La filmoterapia, es un enfoque psicoterapéutico que utiliza el visionado y análisis de películas como instrumento para promover el autoconocimiento, la reflexión emocional y el cambio terapéutico. Se apoya en la idea de que el cine, como medio audiovisual, posibilita la proyección de contenidos psíquicos, la identificación con personajes y la generación de insight a través de procesos de "catarsis" y simulación imaginativa.

Hoy en día disponemos de la evidencia científica necesaria para avalar su uso y legitimar la integración del cine como herramienta didáctica y herramienta emocional de los jóvenes. En el libro The Empathic Screen, (Gallese y Guerra, 2020) hace un recorrido del impacto del audiovisual en el sistema neurológico, en concreto en la activación de las neuronas espejo. Gallese habla de la simulación encarnada de las emociones, explicando cómo el cine puede provocar emociones casi como si las estuviéramos viviendo en primera persona.

Por otro lado, en el artículo *Mirror neurons, embodied simulation, and the neural basis of social identification* (Gallese et al., 2009), se explica cómo las neuronas espejo también codifican el significado de las acciones sobre la base de su sonido relacionado. Kohler et al. (2002) demostraron que una clase particular de neuronas espejo del área F5 o "neuronas espejo audiovisuales" responde no solo cuando se observa una acción, sino también cuando solo escucha el sonido producido por dicha acción. Esto implica que la actividad de las neuronas espejo pone al descubierto la existencia de un mecanismo por medio de los cual eventos percibidos tan diferentes como sonidos o imágenes son codificados de manera similar, lo que puede explicar la respuesta emocional y una comprensión y aprendizaje significativo.

El cine ha demostrado ser una herramienta eficaz para abordar desde emociones, hasta contextualización de aprendizajes, ofreciendo narrativas que favorecen la reflexión y la identificación emocional.

6. RÚBRICA

Se trata de una herramienta diseñada para ayudar al docente a reflexionar y evaluar el impacto del Banco de Herramientas. Su objetivo principal es medir el nivel de aprendizaje alcanzado en competencias clave como el desarrollo emocional, social y creativo, tras su implementación en el aula.

La experiencia del docente en el aula es fundamental para comprender cómo los recursos educativos realmente influyen en el desarrollo emocional, social y creativo del alumnado. Al completar esta rúbrica, el docente no solo está contribuyendo a una evaluación más precisa y profunda, sino que también estará identificando áreas de mejora y oportunidades para enriquecer futuras experiencias de aprendizaje con el Programa *Educación Responsable.*

La rúbrica guiará a través de diferentes niveles de aprendizaje, desde el "Aprendizaje profundo y perdurable" hasta la identificación de áreas donde no se percibe un aprendizaje significativo. Al completar cada sección, se invita a considerar el número de alumnos que se ajustan a cada nivel, proporcionando una visión clara del impacto general del recurso y por lo tanto la Huella ER.

Además, la rúbrica abre un espacio para que el docente pueda compartir sus observaciones sobre los aspectos positivos y mejorables de la experiencia con el recurso educativo, así como recomendaciones para futuras aplicaciones.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Anderson, D. D. (1992). Using feature films as tools for analysis in a psychology and law course. *Teaching of Psychology, 19*(3), 155–158.
- Arreaza, E. (2009). Aplicación de una guía didáctica sobre cine para generar conocimiento en educación: resultados preliminares. *Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento, 6*(2), 71–82.
- Bird, A. (2014). Introduction: Experiencing the world. In V. Taras & M. A. Gonzalez-Perez (Eds.), *The Palgrave handbook of experiential learning in international business* (pp. 3–11). Palgrave Macmillan.
- Blasco, P. G. (2018). Using movie clips to promote reflective practice: A creative approach for teaching ethics. *Asian Bioethics Review, 10*(1), 75–85.
- Canudo, R. (1989). Manifiesto de las Siete Artes (1911). *Textos y Manifiestos del Cine.*
- Deleuze, G. (1984). *La imagen-movimiento: Estudios sobre cine 1*. Editorial Paidós.
- Gallese, V. (2009). Neuronas espejo, simulación encarnada y base neuronal de la identificación social (Ps. André Sassenfeld J., Trad.). *Psychoanalytic Dialogues, 19*, 519–536. (Original publicado en inglés).
- Gallese, V., & Guerra, M. (2020). *The Empathic Screen: Cinema and Neuroscience*. Oxford University Press.
- Goleman, D., & Senge, P. (2018). *Triple focus: Un nuevo acercamiento a la educación*. Penguin Random House Grupo Editorial.

- Kabooha, R. H. (2016). Using movies in EFL classrooms: A study conducted at the English Language Institute (ELI), King Abdul-Aziz University. *English Language Teaching, 9*(3), 248–257.
- Kadivar, M. (2018). Cinemedicine: Using movies to improve students' understanding of psychosocial aspects of medicine. *Annals of Medicine and Surgery, 28*, 23–27.
- Kohler, E., Keysers, C., Umiltà, M. A., Fogassi, L., Gallese, V., & Rizzolatti, G. (2002). Hearing sounds, understanding actions: Action representation in mirror neurons. *Science, 297*(5582), 846–848. https://doi.org/10.1126/science.1070311
- Martínez-Salanova, E. (2003). El valor del cine para aprender y enseñar. *Comunicar: Revista Científica Iberoamericana de Comunicación y Educación, 20*, 45–52.
- Muller, V. (2006). Film as film: Using movies to help students visualize literary theory. *English Journal, 95*(3), 32–38.
- Salovey, P., & Mayer, J. D. (1997). Emotional intelligence. In D. J. Sluyter (Ed.), *Emotional development and emotional intelligence: Educational implications* (pp. 3–31). Basic Books.

MARCO PEDAGÓGICO

ProyectArte

Educación Responsable

FUNDACIÓN BOTÍN