

Cine y mediaciones para públicos infantiles

Propuestas y experiencias para implementar metodologías participativas desde el enfoque de los derechos culturales.

El programa Otros Ojos, inspirado en la experiencia francesa de educación al cine, ha desarrollado una propuesta adaptada a las realidades sociales, culturales y educativas de los países andinos. Su evolución ha integrado los Derechos Culturales como un marco para fortalecer prácticas basadas en la participación, la diversidad cultural, el diálogo intercultural, la cooperación y el reconocimiento de los saberes de cada comunidad. Desde esta perspectiva, la mediación deja de ser únicamente transmisión de conocimientos para convertirse en un espacio de encuentro y construcción colectiva de sentido, donde niñas y niños son protagonistas de su experiencia cultural. Esta guía presenta un banco de experiencias, algunas estrategias y metodologías participativas adaptadas a públicos infantiles de 6 a 10 años.

Los Derechos Culturales, en pocas palabras

Los Derechos Culturales forman parte de los Derechos Humanos y garantizan que todas las personas puedan acceder, participar y contribuir libremente a la vida cultural, desarrollando y expresando su propia identidad.

Marco teórico

- Concepción antropológica de la cultura.
- Diversidad cultural.
- Enfoque intercultural.
- Lucha contra las desigualdades.

Marco jurídico

- Declaración Universal de los Derechos Humanos (1948).
- Pactos y convenciones internacionales.
- Declaración de Friburgo (2007).
- Legislaciones nacionales.

Se articulan alrededor de ocho derechos:

Identidad: elegir y que se respete la propia identidad cultural.

Diversidad: conocer y ver respetada la propia cultura, así como otras culturas.

Patrimonio: acceder al patrimonio cultural.

Educación: educarse y formarse, así como educar y formar a otras personas, respetando las identidades culturales.

Participación: participar en la vida cultural.

Comunidad: identificarse, o no, con una o varias comunidades culturales.

Cooperación: participar en iniciativas de cooperación cultural.

Información: acceder a una información adecuada, informarse e informar.



¿Qué tienen que ver los Derechos Culturales con mi práctica cotidiana?

Educación a las imágenes y Derechos Culturales: ¿dos enfoques que se oponen?

Los Derechos Culturales no sustituyen la educación a las imágenes; enriquecen sus objetivos y amplían sus formas de actuación. Proponen nuevas maneras de relacionarse y nuevas funciones con, para y desde los jóvenes y el territorio. Nos invitan a pasar:



Patrice Meyer-Bisch

Compara la cultura con la piel: una interfaz entre nuestro mundo interior (lo íntimo) y aquello que expresamos y compartimos con los demás (lo extimo). Cada persona construye su identidad a través de este intercambio constante entre lo que vive y lo que comunica. Las obras culturales, como el cine, enriquecen ese proceso al generar nuevos significados y referencias. Los Derechos Culturales buscan garantizar que todas las personas puedan desarrollar, ampliar y compartir ese patrimonio cultural a lo largo de su vida.

- de la transmisión → al diálogo
- de las carencias → a los recursos
- de una cultura jerarquizada → al reconocimiento de todas las culturas
- de la democratización cultural → a la participación cultural
- de la elevación cultural → a la emancipación y la crítica social



PREGUNTA CLAVE :

¿Cómo pueden los Derechos Culturales fortalecer la mediación cinematográfica con niñas y niños?

Cambiar nuestra manera de abordar la mediación

Preguntas para revisar nuestras prácticas:

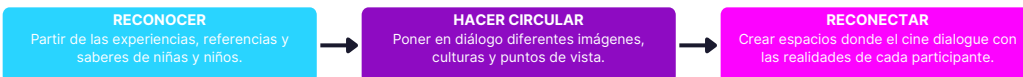
- ¿Cómo conocer mejor a las personas sin partir de prejuicios sobre quiénes son o quiénes deberían ser?
- ¿Cómo convertir una vulnerabilidad en una oportunidad de transformación para uno mismo y para los demás?
- ¿Cómo entrar en las preocupaciones de las otras personas, en lugar de ocupar su espacio desde nuestros propios intereses?
- ¿Cómo puede la mediación reconstruir vínculos sin borrar las diferencias ni imponer la homogeneidad?
- ¿Cómo posicionarnos como mediadores y mediadoras?
- ¿Cómo construir bienes comunes a través de las acciones que desarrollamos?
- ¿Podemos dejar espacio para lo inesperado y renunciar a preverlo todo?
- ¿Cómo favorecer las interacciones, poner en diálogo distintos saberes y generar debate?
- ¿Cómo comprender mejor la reciprocidad necesaria en las relaciones intergeneracionales?
- ¿Qué nuevas posibilidades puede abrir un proyecto una vez realizado? ¿Cómo darle continuidad y mantenerlo vivo?

Consejo: Revisa tus prácticas actuales a la luz de los Derechos Culturales.

Los Derechos Culturales como recurso para la mediación

Por una cultura de las transiciones y una cultura en transición

En un contexto marcado por la transición digital, la multiplicación de las imágenes y la participación activa de los jóvenes en su producción, la mediación adquiere nuevas funciones:



La sala de cine o el espacio de proyección dejan de ser únicamente un lugar de difusión para convertirse en un espacio de encuentro, intercambio y construcción democrática.

La transición digital permite:

- Una redistribución de las legitimidades.
- La hibridación de las formas y de las prácticas.
- Los jóvenes como (auto)productores de imágenes.

La educación a las imágenes implica:

- Un trabajo de reconocimiento de lo existente.
- Un trabajo de circulación de las diferentes imágenes y de sus usos.
- Un trabajo de reconexión con los jóvenes.

La finalidad democrática del arte y la cultura

- El espacio cultural como espacio de vida y de encuentro.
- Hacia una crítica global de los medios... ¡y también de las artes!

Una nueva metodología para la mediación

Diseñar con los públicos, no solo para los públicos



Los Derechos Culturales nos invitan a construir una mediación basada en la creación de vínculos, la resiliencia y la transición, fortaleciendo la calidad de las relaciones, el diálogo, la cooperación y la capacidad de adaptación.

El mediador deja de ser únicamente quien transmite conocimientos para convertirse en un facilitador que acompaña la participación y la construcción colectiva de sentido.

Claves

- Acercarnos a las personas.
- Compartir nuestras vulnerabilidades.
- Fortalecer la calidad de las relaciones.
- Reconocer los múltiples espacios de mediación.
- Dar lugar a lo inesperado.
- Generar interacciones.
- Favorecer el encuentro intergeneracional.
- Garantizar la sostenibilidad de las acciones.
- Entender que un proceso de calidad incluye escucha, experimentación, evaluación y reajuste continuo.

Formación del 22 de julio de 2026
Camilo Bossa (INA – Otros Ojos)

De la teoría a la práctica: algunas pistas para la mediación

El cuerpo, el espacio y el yo

Para muchos niños y niñas, la sala de cine será una experiencia nueva. Antes de la proyección, es importante descubrir el espacio, comprender que vivirán una experiencia colectiva y preparar el cuerpo y la atención para mirar. La educación cinematográfica comienza antes de que se apaguen las luces. Breves ejercicios de respiración, observación, escucha y movimiento favorecen la calma, la confianza y la concentración.

Antes de la función

- Prepare la proyección: verifique previamente la imagen, el sonido y el volumen, especialmente para públicos infantiles.
- Adapte la sala: disponga de elevadores o cojines para que todos los niños puedan ver la pantalla.
- Presente el espacio: explique cómo funciona la sala, la pantalla, el proyector y las reglas básicas.
- Oscurezca la sala progresivamente cuando sea posible, especialmente con los más pequeños.
- Ajuste el sonido a la sensibilidad del público infantil.

El día de la función

- Dé la bienvenida al grupo desde su llegada.
- Entregue las entradas o coordine el ingreso con el docente.
- Acompañe al grupo hasta la sala y ayude a que cada niño encuentre su lugar antes de comenzar la proyección.

Propuesta de calentamiento (5-10 min) · Preparar el cuerpo y la mirada

Antes de la proyección, un breve calentamiento ayuda a que niñas y niños entren en la experiencia cinematográfica con calma, atención y disponibilidad. El objetivo no es "hacer ejercicio", sino despertar el cuerpo, la mirada y la escucha.

1. Manos y ojos

- Frotar las manos hasta sentir calor.
- Cubrir los ojos con las manos.
- Abrir lentamente manos y ojos (x3).



2. La mirada

- Decir "sí" y "no" con la cabeza.
- Dibujar en el aire con la nariz un círculo, un cuadrado.
- Mirar arriba, abajo, a los lados y a través de un "catalejo".



3. Estirar

- Inspirar levantando los brazos y exhalar bajándolos (x3).
- Estirarse e inmóvil como estatua.
- Sacudir manos y brazos.



4. Conciencia corporal

- Recorrer el contorno del cuerpo con las manos.
- Dar pequeños toques desde la cabeza hasta los pies.



5. El rostro

- Abrir y cerrar los ojos lentamente (x3).
- Masajear las orejas.
- Cubrir y descubrir los oídos con las manos (x3).



Fuente: Ravenel, C., Gilabert, M. y Poirier, M. (2022). Explorer le cinéma d'animation par le corps. Ciclic-Upo.

PREGUNTAS CLAVE :

- ¿Qué encontramos en una sala de cine? ¿Cómo describir el ambiente que se vive en ella?
- ¿Cómo sabemos que la película está a punto de comenzar?
- ¿Cómo llega la película a la pantalla?
- ¿En qué se diferencia esta experiencia de ver una película en la televisión o en un computador, en cuanto al lugar de exhibición, el tamaño de la pantalla y el origen de la imagen?
- ¿En qué otros lugares descubrimos obras artísticas? (El teatro para las artes escénicas, el museo para las artes plásticas, la sala de conciertos para la música, etc.)
- ¿Qué implica ir al cine? (Desplazarse, salir de casa, compartir la experiencia con otras personas, estar más dispuesto a descubrir una obra, entre otros aspectos.)

Del espectador al espectador

Recrear una escena, imitar un personaje, reproducir un movimiento o representar un plano les permite aprender haciendo. Al ponerse en el lugar de los personajes y experimentar con su cuerpo, descubren de forma natural las bases del lenguaje cinematográfico.

Recrear una escena

Imitar movimientos de un personaje

Inventar un final diferente

Filmar una escena con un celular

Cuando los niños pasan de espectadores a EspectADORES, el cine deja de ser solo algo que se mira para convertirse en una experiencia lúdica y co-construida.

El juego

Desde la perspectiva de los Derechos Culturales, el juego constituye una herramienta de mediación que favorece la participación activa y la apropiación del espacio cinematográfico. Además de generar un clima de confianza, permite al mediador observar los intereses del grupo, identificar dificultades de recepción o comprensión y ajustar la mediación a las necesidades de los participantes. Posibilidades: juegos sobre el mundo del cine y el lenguaje audiovisual, plataformas de juegos en línea, escape games, cuestionarios participativos y, para adolescentes, sesiones que integren el gaming como puerta de entrada al cine.

Recuerda: Diseña actividades que hagan eco a la película o a la programación. El juego debe ser una prolongación de la experiencia cinematográfica, permitiendo ampliar el universo de referencias y explorar, de forma activa, los temas, las emociones y los elementos del lenguaje audiovisual.

Scratch

Plataforma gratuita de programación visual para crear juegos, cuestionarios e historias interactivas. En mediación cinematográfica, permite diseñar actividades que prolonguen la experiencia de una película: los niños reinterpretan la obra, resuelven desafíos y crean nuevas narrativas.

Posibilidades:

- Cuestionarios sobre una película.
- Juegos de observación (planos, personajes, sonidos).
- Nuevos recorridos o finales alternativos.
- Historias interactivas inspiradas en una obra.

Inspiración: Benoît Zebra – mediación Laisse ma forêt tranquille. El juego interactivo como extensión de la experiencia cinematográfica.

? Quiz participativos

Herramientas como Kahoot!, Mentimeter o Wooclap transforman la sala en un espacio de intercambio. Pueden realizarse antes (introducir el universo) o después (favorecer la apropiación).

Posibilidades:

- Géneros cinematográficos.
- Personajes, directoras/es.
- Historia del cine.
- Lenguaje audiovisual.
- Curiosidades sobre la película.
- Temas abordados por la obra.

Recuerda: No es una evaluación. Diseña preguntas que estimulen la curiosidad y generen conversación.

Escape games

Transforma la sala de cine en un espacio de exploración. Enigmas inspirados en la película, cooperación y descubrimiento del lenguaje audiovisual.

Recomendaciones:

- Enigmas que hagan eco de la historia y los recursos cinematográficos.
- El mediador acompaña, orienta y ofrece pistas.
- Aprovecha butacas, pasillos, pantalla como parte del juego.
- Integra imágenes/videos en la pantalla.
- Coordina con el proyeccionista.
- Ideal antes de la proyección.

Prácticos: 30-45 min | +8 años | Hasta 8 participantes | Reserva previa.

Cine-Gaming / Plataforma Playful

Combinar videojuegos con proyección cinematográfica. Atraer nuevos públicos, generar experiencias colectivas y crear puentes entre cultura cinematográfica y videolúdica.

Recomendaciones:

- Relaciona juegos con la película.
- Prioriza experiencia colectiva.
- Elige juegos accesibles y cooperativos.
- Jugar en la gran pantalla.
- Sesión de gaming antes de la proyección.

Plataforma Playful: recursos, fichas metodológicas, talleres, actividades cine+videojuegos, red de mediadores especializados.

Recuerda: El videojuego como herramienta de mediación cultural.

Programar, también es un derecho

Los Derechos Culturales reconocen a niñas y niños como espectadores capaces de interpretar, argumentar y participar en las decisiones culturales. La mediación puede ir más allá de acompañar una película: también puede invitarlos a descubrir cómo se elige una programación. Aprender a programar significa desarrollar una mirada crítica, construir criterios de evaluación y comprender que una película puede apreciarse por muchas razones, más allá de un simple "me gustó" o "no me gustó".

Algunas posibilidades

- Descubrir qué hace que una película sea significativa.
- Comparar varias obras y argumentar una elección.
- Aprender a distinguir la emoción, la descripción y la interpretación.
- Construir criterios de evaluación (originalidad, coherencia, emociones, realización técnica, impacto, etc.).
- Debatar y tomar decisiones de manera colectiva.

Un ejemplo inspirador

El proyecto piloto Jóvenes Programadores (Francia, Ma Classe au cinéma) propone que adolescentes visionen varias películas, las analicen mediante una guía de lectura y seleccionen colectivamente la obra que integrará la programación del año siguiente. Combina apreciación, descripción, interpretación y argumentación.

Recuerda: El objetivo no es formar críticos de cine, sino ofrecer herramientas para que niñas y niños puedan expresar sus opiniones, escuchar las de los demás y justificar sus elecciones. Aprender a argumentar es también una forma de participar en la vida cultural.

Formación del 22 de julio de 2026
Camilo Bossa (INA – Otros Ojos)