

Ciclo de Formaciones – Julio 2026

GUÍA DE MEDIACIÓN

Metodologías pedagógicas y el mundo de los adolescentes (12-18 años)

Síntesis de la formación de Mylène Frogé

(Responsable de Desarrollo de Audiencias en Cinéma La Tournelle / INA – Otros Ojos)

Fecha : 24 de Julio 2026

Documento de trabajo para mediadores y equipos de salas de cine.

1. Introducción

Uno de los principales desafíos de las salas de cine y los espacios de proyección es el creciente desinterés del público adolescente (12-18 años) cuando se trata de favorecer el encuentro entre las propuestas cinematográficas y la diversidad de culturas.

Con frecuencia, la sala de cine —y en particular aquellas que promueven el cine de autor— es percibida por muchos de ellos como un espacio alejado de sus referentes, de sus códigos y de sus formas de participación actuales. En su imaginario, estas propuestas suelen asociarse a un "cine aburrido", a películas lentas o difíciles y poco conectadas con sus experiencias cotidianas.

Aunque reto no consiste, entonces, en acercar a los jóvenes a una cultura considerada legítima, sino en reconocer sus referencias culturales, favorecer el diálogo entre diferentes imaginarios y garantizar que el cine sea un espacio de participación, descubrimiento y construcción colectiva de sentido.

¿Cómo podemos crear un diálogo entre las culturas adolescentes y las películas programadas para transformar el cine en un espacio de debate auténtico, donde el rechazo el desacuerdo o incluso el conflicto se conviertan en oportunidades para el aprendizaje y el pensamiento crítico?

A través de la mediación...

2. Los elementos clave de la mediación en sala de cine :

- La importancia de la presentación en la sala
- El debate al final de la sesión
- El marco que nos fijamos (ley vs. libertad de expresión)

2.1 La importancia de la presentación en la sala

¿Qué postura y tono?

- Espacio y postura: Desvinculación de la postura docente (en entornos no escolares o híbridos)
- **/!\ Cuidado con las trampas: No trates a los adolescentes con condescendencia ni uses vocabulario demasiado complejo /!**

¿Qué se debe decir de antemano?

- **¡No vamos a contar la película!**
- Identificamos los elementos importantes/difíciles:
- Contexto: Historia del cine y producción tras bambalinas
- Temas: Principales desafíos narrativos
- Anclaje dentro de la historia del cine (cronología/películas/géneros)

Hacer conexiones con películas ya conocidas por el público puede ser un buen enganche.

Consejos para reducir el estrés

- **Sé auténtico:** No finjas, simplemente sé tú mismo (¡y usa ropa cómoda!).
- **Habla de tu experiencia:** Si la película te está causando problemas, comparte tus sentimientos o lo que te inspira.
- **Pon tus conocimientos en perspectiva:** Un simple vistazo a la sinopsis es suficiente; el 99% del público sabe menos que tú.
- **Confía en ti mismo:** Eres capaz de presentar cualquier película (¡incluso si no la has visto!).
- **Evita una presentación escrita:** Anota en un papel sólo 2 o 3 puntos clave para que tu presentación sea interesante.

2.2 Debate posterior a la proyección (con público escolar)

Encontrar el equilibrio adecuado:

- Retroalimentación de los alumnos
- Tus herramientas analíticas
- Sus preguntas y reacciones espontáneas

El arte de preguntar:

- Evita las preguntas cerradas (Sí/No)
- Empieza por lo específico y avanza hacia lo general: analiza un detalle de la puesta en escena para conectar con sus sentimientos.

Transmisión:

- Incorpora de forma natural el vocabulario cinematográfico
- Crea conexiones con objetos culturales ya familiares para los jóvenes (películas, series, videojuegos, cultura pop...)

2.2.1 Intercambio posterior a la sesión (sesión abierta de preguntas y respuestas para todo público en general y/on en presencia de un/una ponente-invitado.a)

Regla de oro e introducción:

- Siempre hacer la primera pregunta: Esto rompe el hielo y marca el rumbo de la conversación.
- ¿Cómo gestionar debates acalorados?: Reenfoca la conversación con firmeza, reduce la tensión y vuelve a centrarla en la película.

Con un orador (funcionario/a):

- Facilita, no eclipses: Crea una conexión entre el público y el invitado (adapta e improvisa según sus comentarios).
- Consejo clave: Habla con el orador/a con antelación para planificar la conversación.
- Logística: Planifica la traducción si el orador/a no habla el idioma del público.

Sin un orador (guía):

- Establece el marco (temas que conozcas) y prepara una lista de preguntas de respaldo.
- Reactiva al público haciendo preguntas directamente.

2.3 El marco para un intercambio : la Ley frente a la libertad de expresión

¿Qué se entiende por libertad de expresión (opinión personal)?

El adolescente tiene derecho a decir que no le gustó la película, que la historia no le conmovió o incluso que la escena le incomodó. El mediador puede reconocer esta incomodidad: "¿Qué es exactamente lo que te incomoda de la forma en que está filmada?".

¿Qué está contemplado en la ley ?

Decir "este tipo de cosas deben prohibirse" o insultar al personaje o a la comunidad constituye discurso de odio y discriminación (lo cual está prohibido por las normas de la habitación y las leyes internacionales y locales).

La postura de mediación:

Evita entrar en debates morales o religiosos ("Está mal decir eso"). Recuérdale a los jóvenes con firmeza las reglas de la sala: "Tienen derecho a que no les guste la película o a sentirse incómodos, pero en este espacio está prohibido insultar o rechazar a las personas por quienes son. Volvamos a la película: ¿por qué el director decidió mostrar esta vulnerabilidad?".

3. Programación para los jóvenes

3.1 ¿Qué temas tratar?

El descubrimiento de la vida desde una autonomía cada vez mayor, las primeras experiencias amorosas y de amistad, la necesidad de explorar y poner a prueba los límites, así como las preguntas, inquietudes y expectativas frente al futuro, hacen parte de las preocupaciones propias de la adolescencia. Estos temas suelen convertirse en poderosos puntos de identificación y explican, en gran medida, el interés que muchos jóvenes sienten por ciertas historias, personajes y universos cinematográficos.

- **El yo:** La metamorfosis del cuerpo / el descubrimiento de sí mismo
- **El nosotros y mis sentimientos :** Primeras veces / Amistad / Pertenencia a un grupo
- **Anhelos, sueños y convicciones :** La emancipación y la transgresión de las normas
- **El avenir :** Justicia social y el mundo del mañana

3.2 Grupos curatoriales

3.2.1 Las reflexiones del grupo sobre el público objetivo

Crear grupos curatoriales en los que participen tanto mediadores como jóvenes es una estrategia clave para fortalecer el vínculo de los adolescentes con el cine. La co-reflexión sobre la programación favorece la apropiación de las propuestas, genera identificación con sus intereses y necesidades, y permite construir una programación acompañada por los profesionales del cine.

- Analizar películas desde una perspectiva temática que conecte con los intereses de los jóvenes.
- Organizar eventos especiales en torno a las proyecciones. Convertir los estrenos o presentaciones de películas en eventos.
- Desarrollar herramientas de apoyo sencillas (vídeos introductorios, títulos previos a la proyección, apoyo de una organización relacionada con la temática de la película, etc.).
- Ofrecer talleres relacionados con la película y/o las prácticas culturales juveniles.
- Proporcionar actividades lúdicas (cuestionarios, juegos, etc.).

3.3 El vínculo entre la cultura juvenil y la mediación de la “cultura legítima”

Las tecnologías digitales y las redes sociales forman parte de los modos de expresión, creación y comunicación de los y las adolescentes. Integrar herramientas como TikTok o la inteligencia artificial en las acciones de mediación permite establecer puentes entre sus referentes culturales y las obras cinematográficas propuestas, favoreciendo una participación más activa, creativa y significativa sin renunciar a la exigencia artística

Algunos ejemplos de actividades:

Taller CriTikTok

Consiste en la creación de un vídeo vertical de un minuto como máximo sobre una película vista individual o colectivamente. El formato puede adaptarse también a series o videojuegos.

Objetivos:

- Organizar las ideas de forma clara y sintética.
- Descubrir los códigos de creación de contenidos para redes sociales.
- Desarrollar una mirada crítica sobre la manera en que se habla de cine en Internet.
- Valorar y compartir las opiniones de los participantes mediante un lenguaje que les resulta familiar.

Taller Vox Pop

A partir de un fragmento de una película muda —o de una película desconocida para el grupo—, los participantes inventan y graban nuevos diálogos para realizar un doblaje creativo.

Objetivos:

- Analizar el significado de las imágenes y desarrollar el pensamiento crítico.
- Estimular la escritura creativa mediante la invención de diálogos.
- Fortalecer las competencias de expresión oral y escrita.
- Descubrir algunas profesiones vinculadas al ámbito audiovisual.

Taller de IA: El póster inteligente

Tras una introducción sobre el funcionamiento de la inteligencia artificial y el análisis de carteles cinematográficos, los participantes crean un afiche a partir de consignas creativas y reflexionan sobre los códigos visuales del cine y los sesgos de la IA generativa.

Objetivos:

- Comprender el funcionamiento y los desafíos éticos de la inteligencia artificial.
- Analizar el cartel cinematográfico como un objeto codificado que transmite mensajes e imaginarios.
- Relacionar las prácticas digitales con la creación artística y la educación en imágenes.

Otros proyectos de mediación

Estas propuestas pueden desarrollarse como talleres puntuales o proyectos de largo plazo:

- **Transmisión en Twitch:** creación de un canal gestionado por jóvenes para hablar de cine, realizar entrevistas, reseñas o concursos.
- **El Gran Bluff: Piratas de Imágenes:** taller sobre desinformación y montaje audiovisual que utiliza el efecto Kuleschov para comprender cómo las imágenes construyen significado.
- **Sala de exhibición:** recreación de escenarios cinematográficos en videojuegos como *Los Sims* para analizar la construcción de personajes y espacios.
- **Detrás de la máscara:** análisis de escenas de películas de superhéroes para reflexionar sobre la representación de las personas LGBTQIA+ y los estereotipos en el cine.

4. Comunicarse con los jóvenes

La comunicación es uno de los principales factores para favorecer el encuentro entre los y las adolescentes y las propuestas cinematográficas. Más allá de informar sobre una actividad, se trata de utilizar canales, formatos y lenguajes que les resulten cercanos, despertando su curiosidad e invitándolos a participar como protagonistas de la experiencia cinematográfica en sala.

4.1. Las redes sociales: una herramienta, no un objetivo

Las redes sociales pueden ser un excelente medio para acercarse a los públicos jóvenes, siempre que se comprendan sus códigos y formas de comunicación. Sin embargo, gestionar plataformas como TikTok o Instagram requiere tiempo, conocimientos y una práctica constante. Si estos canales no forman parte del uso cotidiano del equipo, es preferible desarrollar una estrategia sencilla o apoyarse en personas con experiencia.

La comunicación resulta más eficaz cuando se construye con los propios jóvenes. Involucrarlos en la creación de contenidos permite utilizar un lenguaje auténtico, fortalecer su vínculo con la sala y dar mayor visibilidad a las actividades.

4.2. Los jóvenes embajadores

Una estrategia eficaz consiste en crear un grupo de jóvenes voluntarios que participe activamente en la vida de la sala de cine. Más que espectadores, se convierten en colaboradores y representantes del proyecto, apropiándose del espacio y promoviendo las actividades entre sus pares.

¿Por qué crear un grupo de embajadores?

- Favorecer el sentido de pertenencia y hacer de la sala un espacio de encuentro, participación e inclusión.
- Atraer y fidelizar a nuevos públicos jóvenes (12-18 años).
- Promover el descubrimiento del cine de autor y la diversidad cinematográfica desde una lógica de participación y no de consumo.
- Desarrollar competencias como la expresión oral, el pensamiento crítico, el trabajo en equipo, la gestión de proyectos y la creación de contenidos digitales.
- Acercar a los jóvenes a los oficios del cine mediante encuentros con profesionales.

Acciones posibles

- Participar en la programación de películas y la organización de debates o encuentros.
- Crear contenidos para redes sociales, podcasts, blogs o canales de video.
- Organizar eventos especiales y actividades de mediación.
- Realizar cortometrajes, críticas, entrevistas u otros proyectos audiovisuales.
- Actuar como promotores de la sala y de sus actividades entre otros jóvenes.

¿Cómo poner en marcha el grupo?

- Definir claramente el público al que se dirige (edad, territorio, disponibilidad).
- Lanzar una convocatoria sencilla y accesible, evitando procesos de selección excesivamente formales.
- Apoyarse en escuelas, universidades, organizaciones juveniles y otros actores culturales del territorio para difundir la convocatoria.
- Construir el proyecto junto con los jóvenes, teniendo en cuenta sus intereses, motivaciones y tiempos de participación.
- Comenzar con pocas acciones y evaluar regularmente el proyecto para adaptarlo a sus necesidades.

Reconocimiento de la participación

La sala puede ofrecer beneficios como acceso gratuito o preferencial a las proyecciones, participación en talleres y formaciones, encuentros con profesionales del sector o certificados que reconozcan la experiencia adquirida.

Recuerda

- No dar por hecho los conocimientos o los gustos cinematográficos de los jóvenes.
- Evitar jerarquizar las prácticas culturales o desvalorizar sus referentes.
- Favorecer un ambiente flexible, participativo y no escolarizado.
- Recordar que ser joven no implica dominar automáticamente las herramientas de comunicación digital; estas también requieren acompañamiento y aprendizaje.

Elementos clave :

- No podemos resolver todas las problemáticas desde una sala de cine. Ante reacciones o situaciones complejas, nuestro papel no es el de terapeutas ni educadores especializados, sino el de mediadores. Podemos invitar a la reflexión, ofrecer nuevas perspectivas, abrir espacios de diálogo sobre temas que pocas veces se abordan y generar preguntas a partir de una experiencia cinematográfica y una mediación de apenas unas horas. Cuando sea necesario, también es

Programa de
Educación en Cine

OTRÓS OJOS

Bolivia • Colombia • Ecuador • Perú • Venezuela

importante transmitir las situaciones que nos preocupan a los adultos responsables que acompañan al grupo.

Nuestro papel consiste, ante todo, en acompañar la experiencia cinematográfica. Mantengamos el foco en la película y en los procesos de descubrimiento, interpretación y diálogo que el cine puede suscitar, sin asumir responsabilidades que corresponden a otros ámbitos de intervención.

