

Ciclo de Formaciones – Julio 2026

GUÍA DE MEDIACIÓN

Cine y mediaciones para públicos infantiles (6-10 años)

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

Síntesis de la formación de Camilo Bossa

(Responsable Público joven Cinéma Gérard Philipe / INA – Otros Ojos)

Fecha : 22 de Julio 2026

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

1. Introducción

Otros Ojos y los Derechos Culturales

El programa Otros Ojos es el resultado de una experiencia colectiva que, inspirándose en la estructura y la experiencia del modelo francés de educación al cine, ha construido una propuesta propia, adaptada a las realidades sociales, culturales y educativas de los cinco países Andinos.

A lo largo de este proceso, el programa consolidó una manera de entender la educación en cine que hoy encuentra en los Derechos Culturales un marco de referencia coherente para comprender y fortalecer sus prácticas.

Principios como la participación, la diversidad cultural, el reconocimiento de los saberes de cada comunidad, el diálogo intercultural, la cooperación y el acceso equitativo a experiencias culturales significativas han estado presentes desde su evolución y constituyen una de sus principales fortalezas.

Desde esta perspectiva, la mediación deja de centrarse únicamente en la transmisión de conocimientos sobre el cine para convertirse en un espacio de encuentro, diálogo y construcción colectiva de sentido, donde las niñas y los niños son reconocidos como protagonistas de la experiencia cultural.

Las estrategias reunidas en esta guía muestran cómo este enfoque se traduce en metodologías participativas adaptadas a las características y necesidades de los públicos infantiles de 6 a 10 años.

2. 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.

Se fundamentan basándose en:

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.
- **Comunidad:** identificarse, o no, con una o varias comunidades culturales.
- **Participación:** participar en la vida cultural.
- **Educación:** educarse y formarse, así como educar y formar a otras personas, respetando las identidades culturales.
- **Información:** acceder a una información adecuada, informarse e informar.
- **Cooperación:** participar en iniciativas de cooperación cultural.

3. ¿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:

- 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.

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.

4. 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:

- **Reconocer:** partir de las experiencias, referencias y saberes de niñas y niños.
- **Hacer circular:** poner en diálogo diferentes imágenes, culturas y puntos de vista.
- **Reconectar:** crear espacios donde el cine dialogue con las realidades de cada participante.

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!

5. 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.

5.1 Una nueva metodología para la mediación

Diseñar con los públicos, no solo para los públicos

Escuchar → Prototipar → Evaluar → Reajustar

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.

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

6.1 El cuerpo , el espacio y el yo

Para muchos niños y niñas, la experiencia en una sala de cine será la primera de sus vidas. Además, en la primera infancia, la capacidad de atención aún está en desarrollo. Por ello, antes de comenzar la proyección, es importante ayudarles a descubrir el espacio, comprender que vivirán una experiencia colectiva y preparar sus sentidos para una actividad que requiere escucha, observación y concentración.

La experiencia cinematográfica comienza antes de que se apaguen las luces. Reconocer la sala, experimentar el silencio, tomar conciencia del grupo y disponerse a mirar forman parte de la educación cinematográfica. Para ello, se recomienda realizar breves ejercicios de respiración, observación, escucha y movimiento que favorezcan la calma, la confianza y la atención.

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 de la experiencia.
- **Oscurezca la sala progresivamente** cuando sea posible, especialmente con los más pequeños, para evitar generar ansiedad.
- **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.

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.)

Propuesta de calentamiento (5-10 minutos)

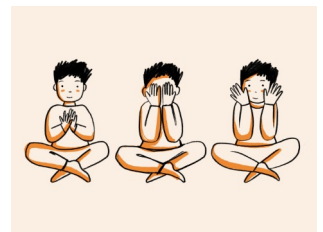
Preparar el cuerpo y la mirada (5-10 min)

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.**

Ritual de bienvenida

1. Despertar las manos y los ojos

- Frotar las manos hasta sentir calor.
- Cubrir los ojos con las manos.
- Abrir lentamente las manos y los ojos (×3).



2. Despertar la mirada

- Decir "sí" y "no" con la cabeza.
- Dibujar en el aire con la nariz un círculo, un cuadrado o la forma que el grupo imagine.
- Mirar arriba, abajo, a los lados y a través de un "catalejo" formado con las manos.



3. Estirar el cuerpo

- Inspirar levantando los brazos y exhalar bajándolos (×3).
- Estirarse y quedarse inmóvil como una estatua.
- Sacudir suavemente manos y brazos.



4. Tomar conciencia del cuerpo

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



5. Preparar el rostro para mirar

- Abrir y cerrar los ojos lentamente (×3).
- Masajear las orejas.
- Cubrir y descubrir los oídos con las manos (×3).



Objetivo: favorecer la calma, la concentración, la escucha y la disponibilidad para vivir colectivamente la experiencia cinematográfica.

Fuente: Ravenel, C., Gilabert, M. y Poirier, M. (2022). *Explorer le cinéma d'animation par le corps*. Ciclic-Upo/ <https://upopi.ciclic.fr/transmettre/parcours-pedagogiques/explorer-le-cinema-d-animation-par-le-corps/seance-2-s-echauffer-le-corps-et-le-regard-3-6-ans>

6.2 Del espectador al EspectACTOR

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.

Algunas ideas:

- Recrear una escena.
- Imitar los movimientos de un personaje.
- Hacer una imagen congelada ("foto viviente").
- Inventar un final diferente.
- Filmar una escena sencilla con un celular.

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

7. 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, el juego permite al mediador **observar los intereses del grupo, identificar dificultades de recepción o comprensión de la película y ajustar la mediación** a las necesidades de los participantes.

Algunas posibilidades: juegos sobre el mundo del cine y el lenguaje audiovisual, plataformas de juegos en línea, *escape games*, cuestionarios participativos y, para los 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 de niñas y niños y explorar, de forma activa, los temas, las emociones y los elementos del lenguaje audiovisual

7.1 Creación de juegos en línea :

Crear juegos interactivos con Scratch

Scratch es una plataforma gratuita de programación visual que permite crear juegos, cuestionarios, historias y actividades interactivas sin necesidad de conocimientos previos de programación.

En mediación cinematográfica, Scratch puede utilizarse para diseñar actividades que prolonguen la experiencia de una película. En lugar de evaluar únicamente los conocimientos, los niños reinterpretan la obra, resuelven desafíos, toman decisiones y crean nuevas narrativas inspiradas en el universo cinematográfico.

Estas actividades pueden hacerse eco de una película o de una secuencia específica. Un ejemplo es la mediación *Laisse ma forêt tranquille*, diseñada por Benoît Zebra, donde el juego interactivo se convierte en una extensión de la experiencia cinematográfica y permite explorar los temas, personajes y recursos del lenguaje audiovisual desde una participación activa.

Inspiración

Benoît Zebra, diseñador gráfico, fotógrafo y realizador audiovisual, desarrolla proyectos de mediación que utilizan las artes visuales y la experimentación para ofrecer a niñas, niños y jóvenes herramientas que les permitan formar una mirada crítica, convertirse en espectadores conscientes y comprender, en lugar de simplemente consumir, el flujo permanente de imágenes que los rodea. Ver la mediación: <https://vimeo.com/730030374>

Algunas posibilidades con Scratch:

- Crear cuestionarios sobre una película.
- Diseñar juegos de observación (planos, personajes, sonidos o emociones).
- Imaginar nuevos recorridos o finales alternativos.
- Crear pequeñas historias interactivas inspiradas en una obra audiovisual.

7.2 Escape games: prolongar la película a través del juego

Un escape game permite transformar la sala de cine en un espacio de exploración. Inspirado en el universo de una película, invita a las y los participantes a resolver enigmas, cooperar y descubrir el lenguaje audiovisual de forma activa.

Recomendaciones

- **Diseña el juego a partir de la película.** Los enigmas deben hacer eco de la historia, los personajes, los temas o los recursos cinematográficos.
- **El mediador acompaña el juego.** Su función es observar, orientar, ofrecer pistas cuando sea necesario y garantizar que todas las personas puedan participar.
- **Aprovecha la sala de cine.** Utiliza las butacas, los pasillos, la pantalla o los objetos del espacio como parte del juego para favorecer el movimiento y la exploración.
- **Integra la pantalla.** Imágenes, videos o mensajes pueden formar parte de la experiencia. Siempre que sea posible, prepara los contenidos audiovisuales con el equipo técnico antes de la actividad.
- **Trabaja en coordinación con el proyeccionista.** Si el juego utiliza proyecciones, prepara previamente un guion técnico y los archivos necesarios.
- **Haz del escape game una introducción a la película.** Lo ideal es realizarlo antes de la proyección, como una puerta de entrada al universo de la obra.

Aspectos prácticos

- **Duración:** 30 a 45 minutos.
- **Edad recomendada:** a partir de los 8 años.
- **Grupo ideal:** hasta 8 participantes.
- **Espacio:** preferiblemente una única sala.
- **Inscripción:** recomendable mediante reserva previa.

Recuerda

Un *escape game* no es una búsqueda del tesoro ni una actividad independiente. Debe prolongar la experiencia cinematográfica, favorecer la cooperación y permitir que niñas, niños y jóvenes descubran la película y su lenguaje de una manera lúdica y participativa.

7.3 Quiz participativos: aprender jugando

Los cuestionarios interactivos permiten activar los conocimientos del público, despertar la curiosidad y favorecer la participación colectiva. Herramientas como Kahoot!, Mentimeter o Wooclap transforman la sala de cine en un espacio de intercambio donde todas las personas pueden participar desde su teléfono móvil.

Los cuestionarios pueden realizarse antes de la proyección, para introducir el universo de la película, o después, para favorecer la apropiación de la obra y abrir el diálogo.

Algunas posibilidades :

Géneros cinematográficos.

Personajes, directoras y directores.

Historia del cine.

Lenguaje audiovisual (planos, montaje, sonido, colores, etc.).

Curiosidades sobre la película.

Temas abordados por la obra.

Recuerda

El cuestionario no debe ser una evaluación. Diseña preguntas que hagan eco a la película o a la programación, estimulen la curiosidad y generen conversación. Más que comprobar conocimientos, el objetivo es enriquecer la experiencia cinematográfica y abrir nuevas puertas de entrada a la obra.

7.4 Cine-Gaming

El cine-gaming consiste en combinar una sesión de videojuegos con la proyección de una película. Más que una actividad complementaria, es una forma de atraer nuevos públicos, generar experiencias colectivas y crear puentes entre la cultura cinematográfica y la cultura del videojuego.

Desde la perspectiva de los Derechos Culturales, el videojuego constituye un medio cultural que favorece la participación, la cooperación y el encuentro entre diferentes comunidades.

Recomendaciones

- **Relaciona los videojuegos con la película.** La selección debe hacer eco del universo, los personajes, los temas o la estética de la obra.
- **Prioriza la experiencia colectiva.** El objetivo no es la competencia, sino el encuentro y la participación.
- **Elige juegos accesibles.** Prefiere videojuegos narrativos, cooperativos o de aprendizaje rápido para que cualquier persona pueda participar, incluso sin experiencia previa.
- **Convierte la sala en un espacio compartido.** Jugar en la gran pantalla transforma el cine en un lugar de intercambio, donde espectadores y jugadores viven una experiencia común.
- **Presenta el juego antes de la proyección.** La sesión de gaming puede funcionar como una introducción al universo de la película y enriquecer su recepción.

Recuerda

El videojuego no es un fin en sí mismo. Utilízalo como una herramienta de mediación que prolongue la programación, facilite el diálogo sobre la película y permita descubrir los vínculos entre el lenguaje cinematográfico y el lenguaje video lúdico.

Recurso: la plataforma Playful

La plataforma Playful reúne recursos, propuestas de actividades y experiencias de mediación que exploran los vínculos entre el cine y el videojuego. Desarrollada por una asociación de mediadores especializados, está dirigida a salas de cine, festivales, bibliotecas y otros espacios culturales que deseen integrar el videojuego en sus proyectos de mediación.

En ella encontrarás:

- Juegos recomendados según los objetivos de la actividad.
- Fichas metodológicas y recursos pedagógicos.

- Ejemplos de talleres y formatos de mediación.
- Actividades que relacionan videojuegos y películas y Una red de mediadores especializados en cine y videojuegos.

Recuerda

El videojuego no debe utilizarse únicamente para atraer público joven. Como propone **Playful**, puede convertirse en una verdadera herramienta de mediación cultural que permita descubrir el lenguaje cinematográfico, establecer puentes entre ambos medios y favorecer experiencias colectivas de participación en la sala de cine.

Esta plataforma es, hoy en día, una de las referencias más completas para quienes desean desarrollar proyectos de cine + videojuegos desde una perspectiva de mediación cultural y educación a las imágenes.



9. 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.).
- Debatir y tomar decisiones de manera colectiva.

Un ejemplo inspirador

El proyecto piloto Jóvenes Programadores, desarrollado en Francia dentro del programa 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. El proceso combina apreciación, descripción, interpretación y argumentación, ayudando a construir una mirada crítica y fundamentada.

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.