

ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - EN RETROSPECTIVA: LAS FILMACIONES A LO LARGO DEL TIEMPO

Título

En retrospectiva: las filmaciones a lo largo del tiempo

Autor/a

Angeliki Kougiourouki

Resumen

Este escenario pedagógico se organiza en torno a la historia del cine y, en particular, las cámaras, los carteles de cine y su evolución a lo largo del tiempo. Tras hablar de cómo se transmitía la información en la antigüedad, a través de imágenes, los estudiantes consultan Europeana y comienzan un viaje a través de la historia del cine con fotos de las primeras cámaras, vídeos con sonidos de cámaras y carteles de películas. A través de este flashback conocen la función que ha desempeñado y sigue desempeñando el cine en la vida de las personas como una nueva técnica de grabación y visualización de movimientos y como un medio de transmisión de mensajes y entretenimiento.

Las actividades de este escenario formarán parte de un proyecto de actividades de Erasmus+ y eTwinning titulado **CIAK! Cinema International Animations and Kids**, al que los estudiantes de seis países, incluida Grecia, están invitados a participar.

Al concluir las actividades, harán un cuestionario para poner a prueba sus conocimientos sobre lo que han aprendido, además de evaluar su trabajo de colaboración y presentar su trabajo a toda la clase, así como a sus socios a través de la plataforma del proyecto.

Palabras clave

Cine, historia del cine, artilugios de cine, carteles de cine, Europeana

Tabla de resumen

Tabla de resumen

Materia	Griego moderno, Historia, Ciencia, Arte, Inglés
Tema	El cine y su evolución a través del uso de cámaras y carteles
Edad de los estudiantes	11-12: Los estudiantes deben tener como mínimo un nivel B1 de inglés debido a la terminología de los equipos de cine. Si tuvieran alguna dificultad en el uso del vocabulario cinematográfico, el profesor podrá ayudarles en colaboración con el profesor de inglés, ya que están analizando la historia del cine tanto en su lengua materna como en inglés (AICLE). También deben tener capacidades digitales adecuadas para hacer las presentaciones digitales, navegar por Europeana, crear la cronología y editar textos y los carteles de las películas.
Tiempo de preparación	El profesor necesitará unas 4 o 5 horas para preparar las fichas de trabajo con los enlaces relacionados con el tema y tiempo suficiente para preparar el cuestionario de evaluación, la prueba de evaluación y cualquier otro

Tabla de resumen

	material necesario para que los resultados se recojan en las herramientas digitales.
Horas lectivas	<p>8 horas</p> <p>El escenario pedagógico se divide en tres sesiones y cada una de ellas puede aplicarse en dos horas lectivas consecutivas. Las últimas dos horas se dedican a las presentaciones, la evaluación y las valoraciones.</p> <p>1-2h: Visualizar el movimiento</p> <p>3-4h: Tareas prácticas</p> <p>5-6h: Creatividad</p> <p>7-8h: Presentar, evaluar, valorar</p>
Material didáctico en línea	<p>Herramientas en línea:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mindomo • Timetoast • Padlet • Calameo • LearningApps • Formularios de Google <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Historiana • Libros de texto griegos interactivos • Caverns-YouTube • Museo de ciencia y medios de comunicación • Wikipedia • Grupo del Museo de Ciencias
Material didáctico tangible	<ul style="list-style-type: none"> • Papel, lápices de colores (para tomar notas y dibujar los carteles de las películas) • Para el fenaquistoscopio, taumatropo y sombras chinas: tijeras, formas y figuras ya hechas, pegamento y palos • Para la máquina de fotos: una caja de zapatos de cartón, tijeras, papel de arroz y cinta negra
Recursos de Europeana utilizados	<ul style="list-style-type: none"> • Edison, Thomas A., home kinoscope • Benkő (Stein) M. ur, píró- és electrotechnikus Cinematograph (Életnagyáságú mozgó fényképek.) mutatóványai. Este 7 órákor felemelt helyárrakkal, bérletszűnetben Diszelőadás • Jouets scientifiques. Catalogue général et encyclopédique : moteurs à vapeur,...chemins de fer,...moteurs électriques et dynamos,...lanternes magiques et cinématographes • Film Filmprojector, Le Lapierre Cinéma no 5, Frankrijk met filmpje van kinderen in streekdracht uit Volendam • Camera obscura • Peking, Pechili province, China: a magic lantern show. Photograph by John Thomson, 1869. • skuqspelsteater, fotografi, photograph@eng • Scene from a shadow theatre play

Tabla de resumen

- [Un fusil lance une fusée éclairante : \[photographie de presse\] / Agence Meurisse](#)
- [Techo de los policromos de Altamira](#)

Sonidos de cine:

- [Super 8 Movie Projector – Reverse](#)
- [Cinemeccanica projector Victoria 9 running](#)
- [Fan – Cinema projector](#)
- [Film reels](#)
- [DGB \(large feed reels\) - Cinema projector](#)

Carteles de cine:

- [Løbeseddel, Theatre Cinima Oriental 1921](#)
- [Program, Cinema Teatro Mazari](#)
- [Program, Hippodrome-Palace 1923](#)
- [A man on a bicycle with a physician riding pillion...](#)
- [Affisch](#)
- [Amerikanische Pop Art aus der Sammlung Ludwig, Köln](#)

Licencia

Atribución CC BY. Esta licencia permite que un tercero distribuya, remezcle, modifique y amplíe tu trabajo, incluso comercialmente, siempre y cuando te reconozca por la creación original. Es la licencia más flexible. Se recomienda para la máxima difusión y uso de materiales con licencia.

Integración en el currículo

Este escenario pedagógico se aplicará con el currículo de primaria. Los primeros pasos los darán en Lengua Griega Moderna (hay toda una unidad dedicada al cine y al teatro), luego seguirán con **Historia**, para lo cual recopilarán datos sobre la historia y la evolución de los equipos de cine y el cine en general; en **Ciencia** y el módulo relacionado con la luz, irán un paso más allá para analizar cómo funciona una cámara fotográfica; por último, en **Arte**, y en las unidades de Artes Visuales e Historia del Arte, tratarán cuestiones relacionadas con Foto-Fotógrafo y Pop-Art. El papel profesional de un fotógrafo y, por extensión, de un cineasta, les motivará a experimentar con simples máquinas de visualización del movimiento, a estudiar el papel de las imágenes de cine en la creación de obras de pop-art y a crear su propio cartel de cine. Dado que los estudiantes estudiarán la historia del cine con recursos de una web extranjera y producirán material en inglés, el escenario pedagógico también estará vinculado con el inglés.

Objetivo de la unidad

El objetivo de este escenario pedagógico es ayudar a los estudiantes a aprender a manejar Europeana y desarrollar sus capacidades de indagación mientras buscan información sobre la historia del cine y sus herramientas asociadas. El kinetoscopio, el cinematógrafo, la cámara oscura, las sombras chinas, etc. sirven para destacar momentos importantes en la evolución del cine, mejorar la comunicación, la colaboración y el pensamiento crítico.

De esta manera, los estudiantes se familiarizarán con la función que ha desempeñado y sigue desempeñando el cine en la vida de las personas como una nueva técnica de grabación y visualización de movimientos y como un medio de transmisión de mensajes y entretenimiento.

Resultados de la unidad

Se espera que los estudiantes creen varios productos durante el proyecto, en función del número de actividades realizadas.

1. Cronología de la evolución del cine
2. Un ebook con información sobre la visualización del movimiento en griego y en inglés
3. Una exposición de carteles de cine

Tendencias

- Aprendizaje por proyectos: los estudiantes reciben tareas basadas en hechos, problemas por resolver y trabajan en grupos.
- Aprendizaje entre pares: los estudiantes aprenden de sus compañeros y se aportan valoraciones unos a otros.
- Aprendizaje colaborativo: los estudiantes trabajan en grupos en la mayoría de las actividades de este escenario pedagógico.
- Búsqueda visual y aprendizaje: durante el proyecto, trabajan con imágenes relacionadas con artilugios de cine y carteles de películas.
- Material pedagógico: este escenario pedagógico usa recursos web para alcanzar sus objetivos.

Competencias del siglo XXI

Competencias de aprendizaje e innovación

- Creatividad: se pide a los estudiantes que creen sus propias presentaciones relacionadas con las herramientas del cine, así como una cronología sobre la historia del cine y manualidades y carteles de cine.
- Pensamiento crítico: se pide a los estudiantes que piensen en la función que ha desempeñado y sigue desempeñando el cine en la vida de las personas como una nueva técnica de grabación y visualización de movimientos y como un medio de transmisión de mensajes y entretenimiento.
- Colaboración: deben trabajar en grupo para completar la mayoría de las tareas.

Información, medios de comunicación y competencias tecnológicas

- Alfabetización en TIC: se pide a los estudiantes que busquen de forma eficaz en la web de Europeana y en sitios web relacionados con el cine, además de utilizar las herramientas web para crear sus productos.

Actividades

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
1ª - 2ª sesión: visualizar el movimiento	<ul style="list-style-type: none"> • Ven un video relacionado con la historia del cine que aborda cómo la humanidad ha tratado de visualizar el movimiento desde la primera aparición de las imágenes. Aportan ideas sobre las primeras máquinas que se usaron para visualizar el 	2 h

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
(ver hoja de ejercicios 1)	<p>movimiento (con la herramienta Mindomoo Web 2.0 o la pizarra del aula): Mindmap.</p> <ul style="list-style-type: none"> Forman equipos y empiezan a explorar Europeana y las fotografías relacionadas para estudiar elementos concretos utilizados para visualizar el movimiento: <p>Fotos sugeridas de Europeana:</p> <ul style="list-style-type: none"> Edison, Thomas A., home kinetoscope Benkő (Stein) M. ur, píró- és electrotechnikus Cinematograph (Életnagyágú mozgó fényképek.) mutatóványai. Este 7 órákor felemelt helyárákkal, bérletszűnetben Diszelőadás Jouets scientifiques. Catalogue général et encyclopédique : moteurs à vapeur,...chemins de fer,...moteurs électriques et dynamos,...lanternes magiques et cinématographes Film Filmprojector, Le Lapierre Cinéma no 5, Frankrijk met filmpje van kinderen in streekdracht uit Volendam Camera obscura Peking, Pechili province, China: a magic lantern show. Photograph by John Thomson, 1869. skuaggspelesteater, fotografi, photograph@eng Scene from a shadow theatre play Un fusil lance une fusée éclairante : [photographie de presse] / Agence Meurisse <p>También consultan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Historiana y, en particular, dos fotos de las fuentes históricas tituladas: Still photography: 1. <i>Camera Obscura</i> y 14. <i>35mm film</i> Europeana y una colección de proyectores de películas de datos de audio: <ul style="list-style-type: none"> Super 8 Movie Projector-Reverse Cinemeccanica projector Victoria 9 running Fan Cinema projector Film reels DGB-Cinema projector <p>Mientras toman notas, deberán responder a preguntas como:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Cuánto podemos remontarnos en el tiempo gracias a estas fotos? 	

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué tipo de información sobre la visualización del movimiento nos dan? <p>También deberán comparar los medios de visualización del movimiento con las primeras imágenes que nuestros antecesores dibujaron en las paredes de la cueva de Altamira ebooks, recurso de Europeana, vídeo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Otras fotos y materiales similares podrían narrarnos la historia del cine por cómo capturan y presentan el movimiento? <p>Leen sobre la historia del cine en su lengua materna y en inglés:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Η ιστορία του κινηματογραφικού μέσου • A very short history of cinema • History of film technology <p>También visitan la siguiente colección de sitios web sobre cinematografía.</p>	
<p>3ª – 4ª sesión:</p> <p>Tareas prácticas (ver hoja de ejercicios 2).</p>	<p>Las fotos de Europeana, la historia del cine y sus equipos de cine, así como el estudio de los enlaces web, servirán para un trabajo en equipo: tienen que estudiar más tipos de imágenes o proyección de películas, dispositivos relacionados y su clasificación.</p> <p>1^{er} equipo: tienen que trabajar como historiadores y crear una cronología con los conceptos básicos de la evolución de la máquina de cine y por extensión la historia del cine.</p> <p>2º, 3^{er}, 4º, 5º, 6º, 7º equipo: tienen que estudiar y recopilar formas y medios de proyección de imágenes y movimiento en el pasado, anotar todo y presentarlo tanto en su idioma nativo (griego) como en inglés (AICLE)</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Zoopraxiscopio ✓ Fenaquistoscopio ✓ Taumatropo ✓ Linterna mágica ✓ Sombras chinas ✓ Fusil fotográfico ✓ Cámara oscura 	<p>2 h</p>
<p>5ª – 6ª sesión:</p> <p>Creatividad</p>	<p>Al ampliar el estudio de la visualización del movimiento y su proyección a través de la evolución de las máquinas, los estudiantes abordarán temas como: Luz y colores y Una simple</p>	<p>2 h</p>

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
(ver hoja de ejercicios 3).	<p>cámara fotográfica de la Unidad relacionada con la Luz de su clase de Ciencias, así como Fotografía-Fotógrafo y Pop-Art de las unidades: Profesiones del arte y Historia del Arte de su clase de Arte.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luz y colores • Una cámara de fotos simple <p>Profesiones del arte Fotografía-Fotógrafo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pop-Art 1 • Pop-Art 2 <p>- Tras decodificar el primer cartel de cine de la historia, al que se accede con el siguiente código QR, visitan Europeana para familiarizarse con los carteles de cine:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Theatre Cinema Oriental • Programme, Cinema Teatro Mazari • Programme, Hippodrome-Palace 1923 • A man on a bike • AFFISCH • Amerikanische Pop-Art <p>Los estudiantes forman equipos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Una cámara de fotos simple ✓ Un fenaquistoscopio ✓ Un taumatópico ✓ Sombras chinas ✓ Carteles de películas 	2 h
7º – 8º sesión: presentar, evaluar, valorar	<p>Cada grupo presenta al resto de la clase el trabajo realizado (manualidades y carteles de películas) y recibe comentarios de los demás estudiantes.</p> <p>Se les evalúa mediante un cuestionario digital y también rellenan un cuestionario de evaluación para dar su opinión sobre el escenario pedagógico.</p>	

Evaluación

Los estudiantes juegan a un [juego de preguntas](#) y respuestas para comprobar sus conocimientos sobre lo que han aprendido. También evalúan tanto el proyecto como su trabajo mediante un [cuestionario](#).

***** DESPUÉS DE HACER LA ACTIVIDAD *****

Valoración de los estudiantes

Durante la ejecución del proyecto, se evalúa a los estudiantes mediante un debate en clase. La evaluación continua se lleva a cabo de acuerdo con los siguientes criterios: colaboración, finalización del trabajo, preparación, gestión del tiempo, calidad del resultado.

Los estudiantes presentan su trabajo en equipo a toda la clase y juegan a un [juego de preguntas y respuestas](#), el siguiente [cuestionario](#) puede utilizarse para la evaluación individual.

Comentarios de la profesora o profesor

La ejecución de este escenario pedagógico hizo que los estudiantes se sintieran entusiasmados mientras aprendían sobre las primeras herramientas del cine y también sobre la historia del cine y su evolución a lo largo de los años. Lo más interesante para ellos fue el hecho de que durante la indagación aprendieron sobre Europeana y lo que ofrece a los estudiantes; en la parte creativa, en el laboratorio de informática de la escuela para estudiar y crear presentaciones sobre artilugios de cine y en el aula para dar vida a una cámara de fotos simple, un fenaquistoscopio, un taumatópico y carteles de cine, destacaron que «*el trabajo en equipo significa compartir opiniones, trabajar juntos, ayudarse*». El estudio de la historia del cine a través del uso de Europeana o de varios enlaces extranjeros no les desanimó, ya que pidieron ayuda tanto al profesor como a Google Translate. Incluso escribieron comentarios conexos al rellenar el cuestionario de evaluación: «*Mi mejor recuerdo es cuando mi equipo terminó el proyecto en dos idiomas, cuando estábamos estudiando sobre artilugios de cine e historia del cine*». Entre mis prioridades estaba ayudar a los estudiantes con instrucciones sobre cómo buscar en la plataforma Europeana, cómo estudiar la historia del cine en un idioma extranjero y cómo utilizar las nuevas herramientas de la web (como Timetoast para crear una línea de tiempo).

Actividades como leer sobre la historia del cine en sitios web en inglés, así como crear trabajos artesanales, consumieron más tiempo del que había imaginado de antemano; los estudiantes necesitaron más tiempo para repasar los recursos, traducirlos a su lengua materna y preparar sus presentaciones o resultados; también se necesitó más tiempo para crear la cámara de fotos simple así como los carteles de la película. Por lo tanto, sería bueno tenerlo en cuenta y dedicar más tiempo, si alguien quiere llevar a la práctica este escenario pedagógico.

Acerca del proyecto Europeana DSI-4

[Europeana](#) es la plataforma digital europea para el patrimonio cultural, que ofrece acceso gratuito en línea a más de 53 millones de objetos digitalizados procedentes de museos, archivos, bibliotecas y galerías de Europa. El proyecto Europeana DSI-4 continúa el trabajo de las tres ediciones anteriores de Infraestructuras de Servicios Digitales (DSI) de Europeana. Se trata de la cuarta edición, que cuenta con un historial probado de logros a la hora de facilitar el acceso, la interoperabilidad, la visibilidad y el uso del patrimonio cultural europeo en los cinco mercados objetivo-descritos: ciudadanía europea, sector educativo, investigación, industrias creativas e instituciones del ámbito del patrimonio cultural.

[European Schoolnet](#) (EUN) es una red formada por 34 ministerios de educación europeos, con sede en Bruselas. Como organización sin ánimo de lucro, su objetivo es acercar la innovación en la enseñanza y el aprendizaje a sus principales grupos de interés: ministerios de educación, centros educativos, docentes, investigadores y socios sectoriales. La tarea de European Schoolnet en este proyecto es continuar y ampliar la comunidad educativa de Europeana.

Anexo

Hoja de ejercicios 1:

1. Mirad atentamente el vídeo relacionado con la [Historia del cine](#) y, por parejas, hablad sobre cómo la humanidad ha tratado de visualizar el movimiento desde la primera aparición de las imágenes. A continuación, con la herramienta web [Mindomo](#) haced una lluvia de [ideas](#) sobre los primeros artilugios para imágenes en movimiento.
2. Formad equipos y echadle un vistazo a los siguientes enlaces de Europeana:
 - [kinetoscope](#)
 - [cinematograph 1](#)
 - [cinematograph 2](#)
 - [film projector](#)
 - [film](#)
 - [camera obscura](#)
 - [lantern magic](#)
 - [Chinese shadows 1](#)
 - [Chinese shadows 2](#)
 - [Fusil photographico](#)

También podéis usar:

- [Historiana](#) y dos fotos de la colección: **Still photography** en concreto: foto 1: *Camera Obscura* y foto 14: *35mm film*
 - Europeana y una colección de proyectores de películas de datos de audio:
 - [Super 8 Movie Projector-Reverse](#)
 - [Cinemeccanica projector Victoria 9 running](#)
 - [Fan Cinema projector](#)
 - [Film reels](#)
 - [DGB-Cinema projector](#)
3. Comentad con el resto del equipo y tomad notas para responder a las siguientes preguntas:
 - ¿Cuánto podemos remontarnos en el tiempo gracias a estas fotos?
 - ¿Qué tipo de información sobre la visualización del movimiento nos dan?

Podéis comparar estas formas de visualización del movimiento con las primeras imágenes que nuestros antecesores dibujaron en las paredes de la cueva de Altamira:

- [Παλαιολιθική και Νεολιθική εποχή](#)
 - [Techo de los policromos de Altamira](#)
 - [Σπηλαιογραφίες-Altamira-Ισπανία](#)
- ¿Otras fotos y materiales similares podrían narrarnos la historia del cine por cómo capturan y presentan el movimiento?
4. Leed sobre la historia del cine en los siguientes enlaces:
 - [Η ιστορία του κινηματογραφικού μέσου](#)
 - [A very short history of cinema](#)
 - [History of film technology](#)

Hoja de ejercicios 2:

En equipo:

Equipo 1: consultad estos enlaces sobre historia del cine:

- [Η ιστορία του κινηματογραφικού μέσου](#)
- [A very short history of cinema](#)
- [History of film technology](#)

y usad la información para crear una cronología sobre la evolución de la visualización del movimiento (se puede usar la herramienta web 2.0 [Timetoast](#) o en papel)

Equipo 2: consultad los enlaces sobre el **zoopraxiscopio** y preparad una presentación con partes escritas en griego y en inglés. No os olvidéis de que las imágenes que añadáis tienen que estar libres de derechos de autor:

- [Zoopraxiscope](#)
- [Eadweard Muybridge Zoopraxiscope](#)
- [Muybridge's Zoopraxiscope](#)
- [Zoopraxiscope discs](#)

Equipo 3: consultad los enlaces sobre el **fenaquistoscopio** y preparad una presentación con partes escritas en griego y en inglés. No os olvidéis de que las imágenes que añadáis tienen que estar libres de derechos de autor:

- [Phenakistoscope](#)
- [Phenakistoscope](#)

Equipo 4: Visitad enlaces sobre **taumatropo** y preparad una presentación con partes escritas en griego y en inglés. No os olvidéis de que las imágenes que añadáis tienen que estar libres de derechos de autor:

- [Thaumatrope](#)
- [Cómo hacer tu propio taumatropo](#)

Equipo 5: Visitad enlaces sobre la **linterna mágica** y preparad una presentación con partes escritas en griego y en inglés. No os olvidéis de que las imágenes que añadáis tienen que estar libres de derechos de autor:

- [Magic lantern](#)
- [How to make a magic lantern](#)

Equipo 6: Visitad enlaces sobre las **sombras chinas** y preparad una presentación con partes escritas en griego y en inglés. No os olvidéis de que las imágenes que añadáis tienen que estar libres de derechos de autor:

- [Shadow play](#)
- [Shadow Puppetry | A Chinese folk art](#)

Equipo 7: visitad enlaces sobre el **fusil fotográfico** y preparad una presentación con partes escritas en griego y en inglés. No os olvidéis de que las imágenes que añadáis tienen que estar libres de derechos de autor:

- [Η πρώτη φορητή κάμερα: το φωτογραφικό τυφέκιο του Étienne-Jules Marey](#)
- [Fusil photographico](#)

Equipo 8: visitad enlaces sobre la **cámara oscura** y preparad una presentación con partes escritas en griego y en inglés. No os olvidéis de que las imágenes que añadáis tienen que estar libres de derechos de autor:

- [Camera obscura](#)
- [Camera obscura-Europeana](#)

Hoja de ejercicios 3:

1. Leed atentamente en vuestro libro de trabajo de ciencias cómo utilizamos la luz y los colores y cómo podemos crear una simple máquina de fotos.
 - [Luz y colores](#)
 - [Una cámara de fotos simple](#)
2. En el libro de Arte podréis aprender sobre **profesiones del arte** y en concreto sobre [fotografía y fotógrafo](#). También ayudará a aprender sobre **Historia del Arte** y en concreto sobre **Pop-art**.
 - [Pop art 1](#)
 - [Pop art 2](#)

- Tras decodificar el primer cartel de cine de la historia con el dispositivo del profesor, visitad Europeana para familiarizarse con los carteles de cine en caso de necesitar más inspiración:



- [Theatre Cinema Oriental](#)
- [Programme, Cinema Teatro Mazari](#)
- [Programme, Hippodrome- Palace 1923](#)
- [A man on a bike](#)
- [AFFISCH](#)
- [Amerikanische Pop-Art](#)

3. Ya lo tenéis todo para trabajar con vuestro equipo para hacer:
 - una cámara de fotos simple
 - un fenaquistoscopio
 - un taumaturgo
 - sombras chinas
 - carteles de cine
 (las creaciones se expondrán, así que hay que hacerlas con mucho mimo).