

LA DEMOCRACIA EN ESPAÑA A TRAVÉS DE NUESTRO CINE



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA CINEFÓRUM

***EL EXTRAÑO VIAJE* (1964) PARA EL ALUMNADO DE 3º Y 4º ESO**

1. Introducción y Justificación	3
2. Ficha técnica.....	4
3. Sinopsis	4
4. Destinatarios	5
5. Objetivos	5
6. Metodología	6
7. Contenidos	6
8. Relación curricular	7
9. Actividades.....	10
10. Conclusión.....	16
11. Referencias.....	17
 Anexos.....	18

1. INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

El cinefórum es una metodología activa que transforma la experiencia pasiva del visionado cinematográfico en una situación de aprendizaje auténtica y profunda. La película *El extraño viaje* se centra en temas como la libertad de expresión, la autonomía personal, la igualdad y justicia social, la transparencia y el rechazo a la manipulación, la convivencia, entre otros. Estos valores actúan como espejos ético que confrontan al alumnado con dilemas morales y sociales complejos.

La importancia de estas sesiones radica en su capacidad para interiorizar valores. El impacto emocional de la narrativa facilita que los valores democráticos como la convivencia y la justicia social sean comprendidos no solo a nivel conceptual, sino a nivel vivencial y personal. A su vez, permite al alumnado "ponerse en el lugar" del otro en situaciones de vulnerabilidad desarrollando la competencia personal y social (CPPSA).

Así, las sesiones propuestas crean un entorno propicio para la deliberación y la argumentación, habilidades esenciales de la competencia ciudadana (CC).

En esta etapa, el cinefórum busca profundizar en la lectura simbólica, histórica y ética de la película, conectando su contenido con la formación ciudadana, la crítica social y la libertad individual. A su vez, se potencia la reflexión sobre la España de los años 60 y sus paralelismos con los desafíos democráticos actuales (incomunicación, represión social, desigualdad o prejuicio).



EL EXTRAÑO VIAJE

2. FICHA TÉCNICA

Título original: *El extraño viaje*

Año: 1963

Duración: 98 min.

País: España

Dirección: Fernando Fernán Gómez

Guión: Manuel Ruiz Castillo, Pedro Beltrán. *Argumento:* Luis García Berlanga

3. SINOPSIS

En un pequeño pueblo de provincias cercano a Madrid vive una familia formada por tres hermanos solteros: la autoritaria e imponente Ignacia, y sus dos hermanos retraídos e infantiles, Paquita y Venancio. Su vida monótona y apagada se rompe cada sábado cuando llega al pueblo un conjunto musical desde la capital para amenizar la velada.

La tensión familiar crece cuando en medio de extraños ruidos nocturnos Venancio mata accidentalmente a Ignacia. Horrorizados, él y Paquita deciden ocultar el cadáver en la bodega familiar, dentro de una tinaja de vino, con la ayuda de una tercera persona cuya motivación también está ligada al dinero de la heredera. A través de un mecanismo narrativo estructurado, los misterios se revelan poco a poco, hasta desembocar en un trágico final en la playa y la revelación de los secretos más oscuros de la familia.

La película, parte policial y parte sátira social, está inspirada en hechos reales: el crimen sin resolver de Mazarrón, conocido como “el misterio de las tres copas”. El asesinato y sus consecuencias, así como los juegos de poder y represión, evocan la realidad social y política de la España de los años 60. Por su contenido y contexto, se puede leer como una crítica al autoritarismo, al control social y a las jerarquías opacas de la época.



4. DESTINATARIOS

Alumnado de 3º y 4º ESO

5. OBJETIVOS

- Promover la educación en valores, como la empatía, la tolerancia y la reflexión ética.
- Desarrollar la capacidad para argumentar opiniones personales con base en una obra artística.
- Fomentar el trabajo cooperativo mediante debates o análisis grupales.
- Estimular la creatividad a través de actividades derivadas.
- Comprender el argumento y los personajes principales de la película, identificando los conflictos familiares y sociales.

6. METODOLOGÍA

El proyecto de cinefórum se fundamenta en un modelo pedagógico basado en la metodología activa, cooperativa y dinámica, donde el alumnado es el protagonista del proceso de aprendizaje. Esta aproximación se concretará mediante el aprendizaje basado en problemas (ABP), el *role-playing*, los juicios simulados, *thinking routines*, entre otros.

Es relevante mencionar un nuevo modelo de enseñanza que aboga por la inclusión en los centros educativos como es el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), cuyo objetivo es lograr una inclusión efectiva, minimizando las barreras físicas, sensoriales, cognitivas y culturales que puedan existir en el aula. En resumen, estimula la creación de diseños flexibles en los que la escuela asuma el papel de igualadora de diferencias y compensadora de desigualdades.

Así, las actividades deben abordar los tres principios del DUA: proporcionar múltiples formas de representación de los contenidos, múltiples medios de acción y expresión del aprendizaje, y múltiples medios de compromiso para motivar al alumnado.

7. CONTENIDOS

A partir del visionado, el alumnado trabajará la **igualdad** como principio fundamental de la democracia. Se abordará el **derecho** de todas las personas a ser tratadas con **respeto** y **dignidad**.

Se reflexionará sobre cómo *El extraño viaje* permite analizar el impacto del **control social**, los **prejuicios** y la **falta de autonomía** en la vida de las personas, promoviendo la importancia del **pensamiento crítico**, la **libertad individual** y el **respeto a la diversidad**. Asimismo, se estudiará el papel de la comunidad, la comunicación y las estructuras de poder en la construcción de una convivencia democrática, destacando cómo la transparencia, el diálogo y la igualdad contribuyen a sociedades más justas y menos condicionadas por el miedo o el rumor.

8. RELACIÓN CURRICULAR

8.1. OBJETIVOS DE LA ETAPA

Es importante mencionar algunos de los objetivos de la etapa recogidos en el *artículo 7* del **Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo**, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria, que serán trabajados a lo largo de las sesiones:

a) Asumir responsablemente sus deberes y ejercer sus derechos, respetando a los demás, practicando la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.

c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres.

d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la comunidad autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de las demás personas, así como el patrimonio artístico y cultural.

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.



8.2. COMPETENCIAS CLAVE

La LOMLOE pone énfasis en un modelo de currículo basado en las competencias clave, afirmando que el proceso de enseñanza-aprendizaje competencial debe llevarse a cabo desde todas las áreas. Por ello, esta programación contribuirá al desarrollo de las siguientes competencias:

- **Competencia en comunicación lingüística (CCL):** análisis, debate y expresión oral y escrita de opiniones.
- **Competencia plurilingüe (CP):** capacidad de expresarse y comprender diferentes idiomas
- **Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM):** comprensión del mundo utilizando los métodos científicos, el pensamiento y representación matemáticos, la tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno de forma comprometida, responsable y sostenible.
- **Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA):** reflexión ética y autocrítica.
- **Competencia ciudadana (CC):** comprensión del contexto histórico-social y debate sobre valores.
- **Competencia digital (CD):** posible apoyo con recursos audiovisuales o análisis de escenas.
- **Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC):** comprensión del cine como forma de interpretar la realidad.

De esta manera, con el fin de elaborar el perfil competencial del alumnado, se presentan las competencias vinculadas con las distintas actividades así como sus objetivos principales.

8.3. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

En todas las etapas (ESO, Bachillerato, FPB) se adoptarán estrategias para garantizar la participación, el acceso y aprendizaje de todo el alumnado, teniendo en cuenta diferentes estilos de aprendizaje, ritmos y necesidades educativas especiales:

1. Adaptaciones curriculares y metodológicas

- Uso de guías de visionado simplificadas o ampliadas según nivel de comprensión.
- Explicación previa del vocabulario complejo o expresiones culturales.
- Actividades alternativas para alumnado con necesidades específicas (dibujos, mapas visuales, dramatizaciones, resúmenes orales).

2. Recursos y materiales inclusivos

- Subtítulos en la película y material audiovisual complementario.
- Material impreso en letra grande, esquemas y pictogramas.
- Apoyo de TIC (tablets, presentaciones interactivas, vídeos cortos de resumen).

3. Organización y dinámica de grupo

- Agrupamientos heterogéneos para favorecer cooperación y tutoría entre iguales.
- Roles adaptados según fortalezas de cada estudiante (moderador, registrador, creativo, expositor).
- Pausas y espacios de reflexión para alumnado con necesidades de atención o concentración.

4. Evaluación inclusiva

- Considerar diferentes formas de demostrar aprendizaje: oral, escrita, artística, audiovisual.
- Autoevaluación y coevaluación con criterios claros y comprensibles.
- Observación de la participación y actitud democrática como indicador de aprendizaje.

5. Atención a la diversidad cultural y lingüística

- Favorecer la participación del alumnado de origen diverso mediante traducciones, explicaciones culturales y ejemplos contextualizados.
- Fomentar la empatía y respeto hacia distintas perspectivas culturales y sociales presentes en la película.

9. ACTIVIDADES

SESIÓN 1. VISUALIZACIÓN PELÍCULA		
Tiempo	45 minutos	Objetivo de aprendizaje
Espacios	Aula ordinaria	• Comprender la importancia del contexto histórico y social en la configuración de las libertades. • Fomentar la mirada crítica y el respeto hacia diferentes perspectivas culturales.
Metodología	Aprendizaje basado en la observación y el diálogo crítico.	
Recursos	Proyector y película	
Competencias clave	CCL, CEC, CD, CPSAA	
Valores	Pensamiento crítico, curiosidad cultural, respeto por la diversidad	
Desarrollo		
1.El profesorado contextualizará históricamente la película, reseñando la importancia de ir apuntando aspectos importantes sobre esta, para así trabajarlos después. 2.Visualización película hasta 33:00		
Actividades complementarias		
Análisis colectivo del cartel y visionado del tráiler (predicciones sobre la idea que quiere expresar la película)		

SESIÓN 2. VISUALIZACIÓN PELÍCULA		
Tiempo	45 minutos	Objetivo de aprendizaje
Espacios	Aula ordinaria	• Registrar observaciones y reflexiones personales durante el visionado. • Analizar conductas humanas relacionadas con la represión, la intolerancia y la falta de comunicación. • Promover la actitud empática y la reflexión sobre los valores humanos universales.
Metodología	Aprendizaje activo, aprendizaje basado en la observación y visionado guiado.	
Recursos	Película completa, proyector, equipo de sonido, guía de actividades	
Competencias clave	CCL, CEC, CD, CPSAA	
Valores	Atención activa, empatía, respeto, reflexión crítica	
Desarrollo		
1.Breve repaso de las ideas principales recogidas en la sesión anterior (<i>brainstorming</i> en la pizarra). 2.Se incide en coger anotaciones sobre las ideas fundamentales de la visualización. 3.Continuar con la visualización de la película hasta 00:66		
Actividades complementarias		
Debate entre estudiantes, profesorado o invitados sobre el papel de la comunicación en la sociedad actual.		

SESIÓN 3. VISUALIZACIÓN PELÍCULA (PARTE 3)		
Tiempo	45 minutos	Objetivo de aprendizaje
Espacios	Aula ordinaria	• Observar e identificar elementos narrativos y emocionales del filme. • Mantener una actitud atenta, respetuosa y reflexiva durante el visionado. • Reconocer los valores y conflictos presentes en la trama.
Metodología	Aprendizaje activo, aprendizaje basado en la observación y <i>brainstorming</i>	
Recursos	Película completa, proyector, equipo de sonido, guía de actividades	
Competencias clave	CCL, CC, CEC, CPSAA, CD	
Valores	Curiosidad cultural, respeto por las diferentes formas de expresión, cooperación	
Desarrollo		
1. Breve repaso de las ideas principales recogidas en la sesión anterior (<i>brainstorming</i> en la pizarra). 2. El profesorado debe anticipar al alumnado la pregunta que tendrá que contestar tras el visionado: ¿Cómo valoras la relación entre los vecinos? 3. Finalizar la visualización de la película.		
Actividades complementarias		
Educación en valores y ciudadanía y/o tutoría (reflexión sobre la convivencia y los prejuicios).		

SESIÓN 4. BAJO LA SUPERFICIE: SIMBOLOS Y METÁFORAS		
Tiempo	45 minutos	Objetivo de aprendizaje
Espacios	Aula ordinaria	Fomentar el pensamiento crítico ante las apariencias y los estereotipos.
Metodología	Aprendizaje cooperativo y <i>visual thinking</i>	
Recursos	Pizarra, cartulinas, rotuladores, proyector, fotogramas.	
Competencias clave	CCL, CEC, CPSAA	
Valores	Pensamiento crítico, libertad de interpretación, respeto al arte	
Desarrollo		
1. Breve repaso de las ideas expuestas en las sesiones anteriores y recogida de respuestas a la pregunta propuesta en la sesión anterior (15 minutos). 2. El profesorado crea grupos heterogéneos. Cada uno crea un mapa visual con símbolos, significados y emociones asociadas a alguna de las escenas de la película (20 minutos). 3. Exposición de cada grupo y comparación de interpretaciones (15 minutos).		
Actividades complementarias		
Salida para conocer la historia del cine español o el contexto histórico de los años 60.		

SESIÓN 5. LA PRENSA OPINA		
Tiempo	45 minutos	Objetivo de aprendizaje
Espacios	Aula ordinaria	• Reflexionar sobre el valor de la verdad, la responsabilidad social y la ética de la comunicación. • Promover el uso responsable y democrático de la información.
Metodología	Aprendizaje basado en proyectos (ABP)	
Recursos	Ordenadores, móviles o tablets, plantillas de noticia, proyector.	
Competencias clave	CCL, CD, CC, CPSAA	
Otros valores	Honestidad, responsabilidad informativa, pensamiento crítico	
Desarrollo		
1.Debate sobre la manipulación de rumores en el pueblo de la película (5 minutos). 2.Creación de un noticiario ficticio/falso (texto o vídeo) que informe de los sucesos desde distintos puntos de vista (oficial, vecinal, crítico) (30 minutos). 3.Puesta en común y reflexión sobre la verdad y la manipulación (10minutos).		
Actividades complementarias		
Buscar en internet otras noticias falsas, analizar la fuente y destacar porque es una noticia falsa. Debate sobre el uso responsable de las redes.		

SESIÓN 6. REESCRIBIMOS EL VIAJE: OTRO FINAL POSIBLE		
Tiempo	45 minutos	Objetivo de aprendizaje
Espacios	Aula ordinaria	• Fomentar la creatividad al servicio de la justicia, la empatía y la libertad. • Imaginar alternativas de convivencia más humanas y equitativas. • Identificar los valores democráticos presentes en la película y su aplicación actual. • Promover el compromiso personal con la convivencia, el respeto y la igualdad.
Metodología	Aprendizaje basado en la creación (ABP), aprendizaje cooperativo, autoevaluación y reflexión ética	
Recursos	Cartulina grande o mural, tarjetas con valores y material escolar	
Competencias clave	CCL, CEC, CPSAA, CD	
Otros valores	Creatividad, libertad de expresión, respeto a la diversidad de ideas.	
Desarrollo		
1. Repaso del desenlace original (10 minutos) 2. Cada grupo escribe y representa un final alternativo (guion breve, <i>storyboard</i> o vídeo corto de 5 minutos) (35 minutos) 3. Continuación en la siguiente sesión. Nota: el profesorado deberá explicar detalladamente los pasos que se deben seguir para realizar el guion, el <i>storyboard</i> y/o el video corto.		
Actividades complementarias		
Debate con roles asignados moderador/a, portavoz, secretario/a, cronista, vecino/a propositivo/a, vecino/a crítico/a)		

SESIÓN 7. REESCRIBIMOS EL VIAJE: OTRO FINAL POSIBLE (PARTE 2)		
Tiempo	45 minutos	Objetivo de aprendizaje
Espacios	Aula ordinaria	• Fomentar la creatividad al servicio de la justicia, la empatía y la libertad. • Imaginar alternativas de convivencia más humanas y equitativas. • Identificar los valores democráticos presentes en la película y su aplicación actual. • Promover el compromiso personal con la convivencia, el respeto y la igualdad.
Metodología	Aprendizaje basado en la creación (ABP), aprendizaje cooperativo, autoevaluación y reflexión ética	
Recursos	Cartulina grande o mural, tarjetas con valores, material escolar aplicación Mentimeter.	
Competencias clave	CCL, CEC, CPSAA, CD	
Otros valores	Creatividad, libertad de expresión, respeto a la diversidad de ideas.	
Desarrollo		
1.Exposición o proyección de los finales alternativos de la sesión anterior (20-30 minutos). 2.Mentimeter sobre conclusiones finales y debate (15-25 minutos).		
Actividades complementarias		
Entrada en la página web del centro, presentando las ideas recogidas en la película a la comunidad educativa.		

10. CONCLUSIÓN

El cinefórum sobre *El extraño viaje* permite que el alumnado reflexione sobre temas como la incomunicación, los prejuicios y la represión social, desarrollando una mirada crítica y empática hacia la realidad.

A través del trabajo cooperativo, el debate y la creación artística, los estudiantes han potenciado competencias clave como la comunicación lingüística, la conciencia cultural y la competencia social y ciudadana.

En definitiva, el cinefórum se convierte en un espacio de aprendizaje integral, donde se educa la mente, las emociones y la mirada. Se espera que esta experiencia contribuya a fomentar el pensamiento crítico, la expresión emocional y el respeto a la diversidad, mostrando cómo el cine puede ser una herramienta educativa que une arte, reflexión y convivencia.



11. REFERENCIAS

NORMATIVA

- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE).
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE).
- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria

BIBLIOGRAFÍA

- Aguaded, J. I. (2019). Educar la mirada: El cine como recurso didáctico para el aprendizaje y la convivencia. Editorial Octaedro.
- Alba, C. (2015). Diseño Universal para el Aprendizaje. Educación para todos y prácticas de enseñanza inclusivas. Madrid: Morata.
- Asunción, S. (2019). Metodologías Activas: Herramientas para el empoderamiento docente. Revista internacional docentes 2.0. Tecnología - Educativa, 19 (1).
- Casanova, M. (2011). Educación inclusiva. Un modelo de futuro. Madrid: Wolters Kluwer.
- VV.AA. (2021). Guía didáctica para trabajar los valores a través del cine en la ESO. Ministerio de Educación y Formación Profesional (MEFP).

WEBGRAFÍA

- Ministerio de Educación, Formación Profesional, Cultura y Deporte
- Elizondo, C. (2025). Blog en innovación educativa inclusiva.
- www.filmaffinity.com
- www.centrocp.com/el-extrano-viaje/
- www.platinoeduca.com
- www.acontracorrientefilms.com

ANEXOS

Anexo 1. Tarjetas de roles para imprimir y recortar, una por alumno/a del grupo (actividad complementaria)

- Da turnos de palabra y cuida el respeto.
- Asegura que todos participen.
- Si hay conflicto, pide calma y recuerda normas.

MODERADOR/A

- Expone las ideas del grupo a la clase.
- Resume las conclusiones con orden y claridad.
- Representa lo acordado, no su opinión personal.

PORTAVOZ

- Señala dudas y problemas.
- Hace preguntas que mejoren las propuestas.
- Mantiene respeto en todo momento.

VECINO/A
CRITICO/A

- Anota propuestas y acuerdos.
- Registra temas clave y soluciones.
- Entrega el resumen final.

SECRETARIA/O

- Aporta ideas para mejorar.
- Convince con argumentos positivos.
- Escucha y valora otras opiniones.

VECINA/O
PROPOSITIVO

- Observa si hay turnos, escucha y cooperación.
- Al final, comparte logros y mejoras.

OBSERVADOR

Anexo 2. Rúbrica role-playing (grupal)

GRUPO _____					
Criterio	Excelente (4)	Notable (3)	Aprobado (2)	Necesita mejorar (1)	NOTA
Comprensión de la escena	Muestra un entendimiento completo de la escena y los personajes.	Muestra buen entendimiento, con detalles menores incorrectos.	Entiende la escena de manera superficial, algunos errores importantes.	No refleja comprensión clara de la escena ni de los personajes.	
Interpretación y expresión	Gestos, tono y expresión corporal muy adecuados; transmite emociones con claridad.	Buena expresión y gestos; transmite la mayoría de las emociones correctamente.	Expresión limitada o poco adecuada; algunas emociones no se transmiten.	Expresión pobre; no se perciben emociones de los personajes.	
Trabajo en equipo	Todos los integrantes participan activamente y coordinan muy bien la escena.	Participación equilibrada; coordinación aceptable.	Participación desigual; coordinación limitada.	Participación mínima o descoordinación evidente.	
Creatividad y puesta en escena	Escena creativa, elementos visuales y detalles enriquecen la	Escena con algún elemento creativo; recursos utilizados	Poca creatividad; recursos escasos o poco relevantes.	Sin creatividad; sin recursos visuales o escénicos.	
Claridad del diálogo y comunicación	Diálogos claros, audibles y fluidos; público entiende perfectamente.	Diálogos mayormente claros; algunas partes confusas.	Diálogos poco claros o inseguros; dificultad para entender algunas partes.	Diálogos confusos o inaudibles; público no entiende la escena.	
NOTA FINAL					