

LA DEMOCRACIA EN ESPAÑA A TRAVÉS DE NUESTRO CINE



**PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA CINEFÓRUM:
EL EXTRAÑO VIAJE (1964) PARA EL ALUMNADO DE FPB**

ÍNDICE

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.....	17
11. Referencias.....	18
Anexos.....	19

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 Formación Profesional Básica

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 generales de Formación Profesional recogidos en el *artículo 40* de la **Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo**, de Educación (LOE), que serán trabajados en la programación:

d) Aprender por sí mismos y trabajar en equipo, así como formarse en la prevención de conflictos y en la resolución pacífica de los mismos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, con especial atención a la prevención de la violencia de género.

e) Fomentar la igualdad efectiva de oportunidades entre hombres y mujeres, así como de las personas con discapacidad, para acceder a una formación que permita todo tipo de opciones profesionales y el ejercicio de las mismas.

A su vez, la LOE menciona que los ciclos formativos de grado básico (CFGB) contribuirán, además, a que el alumnado adquiera las competencias de educación secundaria obligatoria (ESO). Estos, aparecen 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.

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.



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 (PARTE 1)

Tiempo	45 minutos	Objetivo de aprendizaje
Espacios	Aula ordinaria	• Comprender el contexto histórico y cultural de la película. • Formular hipótesis sobre el argumento y los personajes. • Desarrollar la curiosidad y la observación activa ante una obra audiovisual
Metodología	Aprendizaje activo y aprendizaje basado en la observación	
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.El profesorado contextualizará históricamente la película, reseñando la importancia de ir apuntar una de las escenas que más le llame la atención. 2.Visualización película hasta 00:33.		
Actividades complementarias		
Analizar los derechos y deberes ciudadanos.		

SESIÓN 2. VISUALIZACIÓN PELÍCULA (PARTE 2)		
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. • Contextualizar película; reflexionar sobre sociedad española y respeto a diferencias culturales
Metodología	Aprendizaje activo, aprendizaje basado en la observación y visionado guiado. Mentimeter	
Recursos	Película completa, proyector, mentimeter	
Competencias clave	CCL, CEC, CD, CPSAA	
Valores	Atención activa, empatía, respeto, reflexión crítica	
Desarrollo		
1.Exposición breve sobre la idea general de la escena elegida. 2.Continuar con la visualización de la película hasta 00:66. 3.El profesorado pide que el alumnado coja ideas fundamentales sobre lo expuesto en el segundo visionado de la película.		
Actividades complementarias		
Analizar los factores negativos que afectan a la convivencia entre los protagonistas.		

SESIÓN 3. VISUALIZACIÓN PELÍCULA (PARTE 3)		
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. • Contextualizar película; reflexionar sobre sociedad española y respeto a diferencias culturales
Metodología	Aprendizaje activo, aprendizaje basado en la observación y visionado guiado y <i>mentimeter</i>	
Recursos	Película completa, proyector, <i>mentimeter</i>	
Competencias clave	CCL, CEC, CD, CPSAA	
Valores	Atención activa, empatía, respeto, reflexión crítica	
Desarrollo		
1. <i>Mentimeter</i> sobre las ideas escogidas en la sesión anterior. 2. Finalizar la visualización de la película. 3. Breve resumen sobre qué han sentido al ver la película.		
Actividades complementarias		
Debate entre estudiantes, profesorado o invitados sobre el papel de la comunicación en la sociedad actual.		

SESIÓN 4. EL PUEBLO HABLA		
Tiempo	45 minutos	Objetivo de aprendizaje
Espacios	Aula ordinaria	Reflexionar sobre prejuicios y comunicación; potenciar cooperación y responsabilidad compartida
Metodología	ABP y simulación	
Recursos	Fichas sobre los distintos roles (creado por el alumnado), disfraces simples, espacio amplio	
Competencias clave	CCL, CC, CPSAA	
Valores	Cooperación, comunicación	
Desarrollo		
1. Repaso de valores positivos de la película o lluvia de ideas (10 minutos). 2. Creación de grupos de “vecinos” del pueblo ficticio (5 minutos). 3. Creación de un <i>role-playing</i> sobre una situación de rumores. (30 minutos). 4. Reflexión sobre la comunicación y respeto (10 minutos) Otra opción sería analizar otras noticias sobre rumores		
Actividades complementarias		
Buscar en internet otras noticias falsas, analizar la fuente y destacar porque es una noticia falsa.		

SESIÓN 5. NUESTRA CLASE, NUESTRAS NORMAS		
Tiempo	45 minutos	Objetivo de aprendizaje
Espacios	Aula ordinaria	• Representar gráficamente valores; desarrollar creatividad y sentido de comunidad
Metodología	Aprendizaje creativo	
Recursos	Ordenadores o tablets, Cartulinas, rotuladores, pegatinas	
Competencias clave	CCL, CEC	
Otros valores	Creatividad, tolerancia	
Desarrollo		
1.Elaboración de cartel o lema visual sobre respeto y convivencia, podría ser un <i>visual thinking</i>. 2.Exposición y votación.		
Actividades complementarias		
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 el diálogo respetuoso y la participación democrática. • Desarrollar la capacidad de argumentar y expresar ideas. • Aprender a escuchar activamente y valorar otras perspectivas. • Promover la implicación en la mejora del entorno social.
Metodología	Debate cooperativo guiado y <i>role-playing</i>	
Recursos	Tarjetas de roles (Anexo 1), pizarra y rotuladores, reloj o cronómetro	
Competencias clave	CCL, CC, CPSAA y CEC	
Otros valores	Respeto y escucha activa, empatía hacia las opiniones de los demás, participación responsable y colaboración y resolución pacífica de conflictos.	
Desarrollo		
1. El profesorado realiza unas preguntas guía sobre convivencia: “¿Qué cosas nos gustaría mejorar en nuestro barrio o centro?” “¿Cómo podríamos hacerlo sin pelearnos?” Se recogen ideas en la pizarra. Se forman grupos de 5–6 alumnos. Se reparten las tarjetas de rol (moderador/a, portavoz, secretario/a, cronista, vecino/a propositivo/a, vecino/a crítico/a). 2. Cada grupo elige un tema: limpieza, convivencia, seguridad, ocio, respeto... El moderador da la palabra. El secretario toma nota de las propuestas. Se discuten ideas con respeto y turno de palabra. 3. Puesta en común: Cada portavoz presenta las conclusiones de su grupo: 2 cosas que cambiarían y 1 propuesta de acción concreta.		
Actividades complementarias		
Educación en valores y ciudadanía y/o tutoría (reflexión sobre la convivencia y los prejuicios).		

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, rotuladores, 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. 2.Mentimeter sobre conclusiones finales y debate.		
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.
- Ley Orgánica 3/2022, de 31 de marzo, de ordenación e integración de la Formación Profesional.
- Real Decreto 659/2023, de 18 de julio, por el que se desarrolla la ordenación del Sistema de Formación Profesional.
- Real Decreto 498/2024, de 21 de mayo, por el que se modifican determinados reales decretos por los que se establecen títulos de Formación Profesional de grado básico y se fijan sus enseñanzas mínimas.

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

- 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