

CUENTOS DE CANADÁ

Cuentamundos
Cuentos de
CANADÁ



Duración: 58 minutos

Audio: Castellano e Inglés

Subtítulos: Castellano

Traducción, Doblaje y Diseño: Animaula

Voz: Carmen de las Casas

Ilustración menús: Silvia Álvarez

Música original Cuentamundos: Chris Bagust

Producido por la National Film Board of Canada. The National Film Board (NFB o en francés ONF-Office national du film du Canada-) es un organismo oficial canadiense que promueve su país en todo el mundo y, en el caso de la animación, realiza producciones donde la experimentación y la fantasía se complementan.

<http://www.cuentamundos.es/cuentosdecanada.php>

Las guías de las películas que se ofrecen desde el GrupIREF tienen el mismo objetivo que el proyecto Filosofía 3/18-Filosofía para Niñxs, es decir, procurar que los niños, niñas y jóvenes piensen por sí mismos de forma cuidadosa y reflexiva. Por eso no son muy convencionales. Pocas veces hay referencias a directores, actores o técnicas filmicas ni corrientes cinematográficas. Como si se tratara de una lectura, pedimos a los espectadores una actitud activa y despierta antes, mientras y después de ver la película. Nuestras guías buscan propiciar tanto la mirada en la pantalla como la de uno mismo.

Este aprendizaje se hace en las aulas de forma cooperativa, es decir, formando una comunidad de investigación, un espacio donde se tratan las cuestiones que plantea la película de forma dialogada -ni debates ni discusiones-, dando mucha importancia a la ejercicio del pensamiento crítico y reflexivo.

El apartado **Temas que se pueden tratar** no debe ser tratado como un libro de texto, hay que usar todos los mecanismos que son habituales en las aulas de Filosofía 3/18-Filosofía para Niñxs: hacer pizarra en su caso, poner en marcha el diálogo y si conviene proponer alguna pregunta, como un reto para avanzar en el conocimiento y en el ejercicio de actitudes dialogantes.

Cuando creamos que el trabajo con la película ya se puede cerrar, plantearemos una evaluación para que el alumnado se haga consciente de qué ha aprendido, de los sentimientos que le ha generado y del conocimiento que le ha aportado.



Licencia de Creative Commons
Guía Cuentos de Canadá. Autora: Irene de Puig Olivé. Está sujeta a una licencia de Reconocimiento-NoComercial- SinObraDerivada 4.0 Internacional de Creative Commons.

Las películas

El largo hechizo	P5	Castellano	Françoise Hartmann, 1993	11 min
El niño y la oca	P3	No hablada	Gayle Thomas, 1984	11 min
La flauta mágica	P3	No hablada	Gayle Thomas, 1977	8 min
Los Dingles. Dayoh, Donna y Dee Dee	P4	Castellano	Les Drew, 1988	10 min
La caja animada	P3	No hablada	Co Hoedeman, 1989	11 min
Animales en movimiento	P3	Animales en movimiento	Munro-Tunis, 1966	10 min

El largo hechizo

(The Long Enchantment, **Françoise Hartmann**, 1993, 11:26 min)

Castellano o inglés (subtítulos en castellano)

[Recomendarlo para trabajar en P5]

Resumen

Historia de una niña llamada Flora que, entre el sueño y la magia, recorre diferentes etapas históricas con un caballo mágico, que ha sido encantado.

ANTES DE VER LA PELÍCULA

Cuestionario previo:

El título

- ¿Qué es un hechizo?
- ¿Modos de decir "hechizo"?
- ¿De qué irá una película que hable de hechizo?
- ¿Y si además este hechizo es largo?



Comentar esta imagen:

1. ¿Qué vemos en este fotograma? (Describir personajes, objetos, el fondo, etc.)
2. ¿Qué nos sugiere lo que vemos? (Olores, sonidos, estados de ánimo, vida de

los personajes, lugar, época...)

3. ¿Quiénes deben ser estos personajes? ¿y el caballo?
4. ¿Tenemos alguna experiencia personal que nos haga pensar en algo que vemos en el cuadro? (La corona, la varita mágica, el caballo engalanado, etc...)
5. ¿Qué nos dice este fotograma sobre cómo será la película?
6. En esta imagen, ¿hay algo que te sorprenda?
7. ¿Qué título pondrías a la imagen?

DESPUÉS DE VER LA PELÍCULA

Escenario

- ¿Cuándo pasa?
- ¿Dónde pasa?
- ¿Cuánto tiempo dura?

Estructura

- ¿Cómo empieza?
- ¿Qué pasa?
- ¿Como acaba?

2. LA ACCIÓN

- ¿A quién le pasa?
- ¿Qué le pasa?
- ¿Cuál es el hechizo?
- ¿Para cuántas cosas sirve el caballo a lo largo de la historia?
- ¿Qué le pasó al brujo cuando Flora se come la pera?

3. LOS PERSONAJES

¿Cómo explicaríais como es Flora?

Bondadosa	Simpática	Despistada	Paciente
Delicada	Amable		

➤ ¿Cómo reacciona emocionalmente?

¿Podemos detectar algún momento del filme donde sea muy explícito alguno de los sentimientos de Flora?

Sentimiento	Momento del film

AYUDA PARA LA MAESTRA

Ira: furia, ultraje, resentimiento, cólera, exasperación, indignación, aflicción, acritud, hastío, irritabilidad, hostilidad, violencia, odio, etc.

Tristeza: pesar, melancolía, pesimismo, lástima, autocompasión, soledad, abatimiento, desesperación, aflicción, languidez, etc.

Temor: ansiedad, aprensión, nerviosismo, preocupación, consternación, inquietud, cautela, incertidumbre, pavor, miedo, terror, fobia, pánico, etc.

Placer: felicidad, alegría, diversión, orgullo, estremecimiento, embeleso, gratificación, satisfacción, euforia, éxtasis, etc.

Amor: aceptación, simpatía, confianza, amabilidad, afinidad, devoción, adoración, afecto, estima, ternura, consideración, predilección, etc.

Sorpresa: conmoción, desconcierto, admiración, extrañeza, aturdimiento, estupor, asombro, etc.

Disgusto: desprecio, aburrimiento, aversión, disgusto, repulsión, desagrado, pena, aflicción, sufrimiento, tormento, enfado, molestia, decepción, malestar, etc.

Vergüenza: culpabilidad, molestia, disgusto, remordimiento, humillación, arrepentimiento, mortificación, contrición, deshonor, etc.

4. COMPRENSIÓN DE LA PELÍCULA

Plan de diálogo:

- ¿Qué es lo que nos ha gustado más?
- Y, ¿qué nos ha gustado menos?
- ¿Qué nos ha dado miedo?
- ¿Qué nos ha hecho reír?
- ¿Nos gustaría tener un caballo como éste?

TEMAS QUE SE PUEDEN TRATAR

1. Un hechizo

Un hechizo es un acto de magia que pretende alterar la realidad y sólo lo puede hacer quien sabe, un brujo o una hechicera. Se ayuda de objetos como varillas, o pociones elaboradas con hierbas especiales. También se llama conjuro o hechizo.

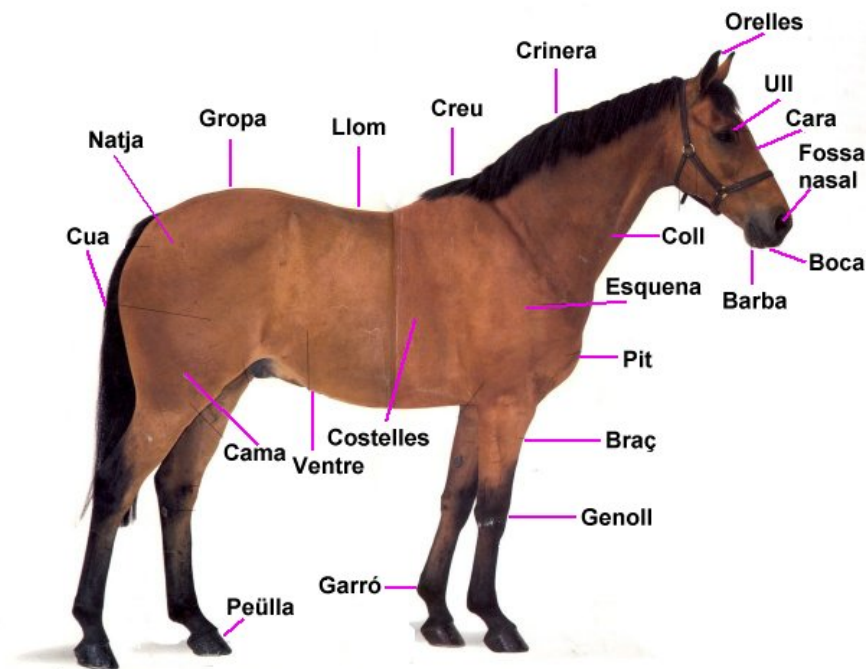
Es muy antiguo y para hacerlo se suele utilizar una palabra (abracadabra) o frase que hace que las cosas cambien: convertir a una persona en animal, en piedra, en planta.

Lo más importante es que el hechizo cambia las cosas como son, aunque no para siempre.

- ¿Un hechizo es verdad o es broma? ¿Cómo lo sabemos?
- Decimos que algo es mágico cuando no sabemos de dónde viene, de dónde sale ¿Por qué?
- ¿Los hechizos se pueden deshacer? ¿Por qué?

2. Los caballos

- Los nombres de las partes del caballo: Repasar los nombres que coinciden con nuestra anatomía y hacerlos fijar en las partes que son nuevas para ellos: crin, codillo, pezuña ...



Diferencia entre un caballo y un burro

Los caballos y los burros son de la familia equina, pero son diferentes los unos de los otros. Los burros también pueden llamarse asno (masculino), asna, (femenino); burro en lenguaje popular es sinónimo de inepto, bobo, ignorante, necio, estúpido, etc.

Diferencias físicas:

- En general los caballos son más grandes (más altos y más voluminosos) que los burros.
- Las orejas y los ojos de los burros son mayores que las de los caballos.
- La piel de los caballos es más fina, menos peluda y menos gruesa que la de los burros.
- Las pezuñas del burro son más pequeñas pero más resistentes que las de los caballos.
- Los burros tienden a vivir más que los caballos. La vida media de un caballo es de 25 a 30 años, mientras que los burros viven un promedio de 30 a 50 años.

Ambos animales han sido usados para el tiro, para llevar carga, para montar, pero el caballo, además, ha sido usado como arma (ejército de caballería) y como elemento de deporte: equitación, carreras de caballos, etc.

Los burros y los caballos tienden a comportarse de manera diferente cuando se encuentran en situaciones extremas. Los caballos son asustadizos y salen corriendo ante un peligro, mientras que un burro antes de reaccionar observa los hechos. Los burros, a pesar de la mala fama que tienen pueden ser más inteligentes que los caballos, pero a menudo se considera que son más tercos.

- ¡A partir de ahora, cuando a alguien le llamemos burro o asno, no será nunca un insulto!

Comparar los dos animales de la fotografía



Poema

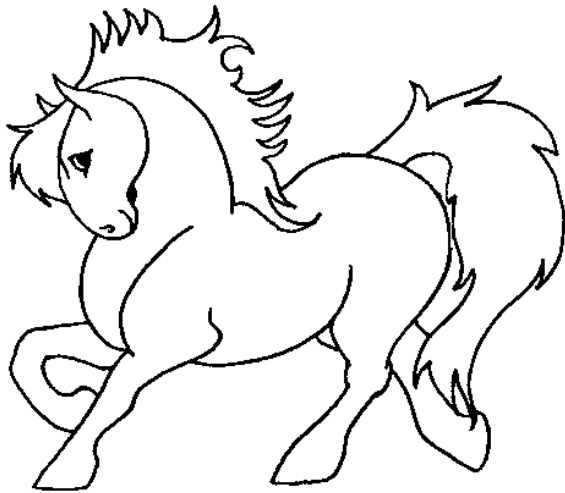
Escuche con atención este poema de Ricard Bonmatí sobre un caballo. Lo repetiremos haciendo los gestos que nos indica.

Caballo

Morro adelante,
boca riendo,
patas volando,
crin al viento.

Fuerte como un burro,
vivo como el fuego,
siempre que puedo
hago Catacroc.

- ¿Cómo dice que es el caballo?
 - ¿Cómo tiene el morro?
 - ¿Cómo tiene la boca?
 - ¿Cómo son las patas?
 - ¿Qué significa patas volando?
 - ¿Qué es la crin?
 - ¿Qué quiere decir crin al viento?
 - ¿Qué es un burro?
 - ¿Son fuertes los burros?
 - ¿Por qué dice que está vivo como el fuego?
-
- Pintar este caballo



La película

- ¿Cuáles son los momentos más especiales de la película para ti?

1.
2.
3.

- Cambiar el final de la película

EVALUACIÓN

- A ti, ¿qué te ha dicho la película?
- Da tu opinión sobre la película, justificando tu evaluación:
 - Me ha gustado, porque ...
 - Me ha sorprendido, porque ...
 - Me ha emocionado, porque ...
 - Me alegró, porque ...

- ¿Qué me ha explicado que no sabía?

PARA SABER MÁS

Webs

<http://www.cuentamundos.es/cuentosinfantiles.php>

El niño y la oca

(The Boy and the Show Goose / Le Petit Garçon et l'Oie des Neiges, **Gayle Thomas**, 1984, 10:38 min)

Con sonido pero sin palabras.

(Recomendarlo para trabajar en P3)

Resumen

Un niño que juega con una cometa encuentra una oca herida y la cuida. Se hacen amigos y mientras la oca se cura, van pasando las estaciones del año. Cuando está curada, marcha con sus compañeras. Pero al año siguiente, vuelve a saludarlo.

ANTES DE VER LA PELÍCULA

Cuestionario previo:

1. El título:

- ¿Qué personajes importantes habrá en la historia?

2. Imagen



1. ¿Qué vemos en este fotograma? (Personajes, que parece que hacen, qué tiempo hace...)
2. ¿Qué nos sugiere lo que vemos? (Estados de ánimo, vida de los personajes, lugar, época del año...)
3. ¿Quiénes deben ser estos personajes?, ¿qué les pasa?
4. Tenemos alguna experiencia personal que nos haga pensar en algo que vemos en el cuadro? (¿hemos visto gansos? Nos hemos mojado cuando llueve?, etc.)

5. ¿Qué nos dice este fotograma sobre cómo será la película?
6. ¿Hay algo de esa imagen que te sorprenda?
7. ¿Qué título pondrías a la imagen?

DESPUÉS DE VER LA PELÍCULA

Escenario:

- ¿Cuándo pasa?
- ¿Dónde pasa?
- ¿Cuánto tiempo dura?

Estructura:

- ¿Cómo empieza?
- ¿Qué pasa?
- ¿Cómo acaba?

2. LA ACCIÓN

- ¿Por qué el niño defiende a la oca?
- ¿Qué le quieren hacer a la oca los otros niños y niñas?
- ¿Se cura la oca?
- ¿Cómo lo sabemos?
- ¿Por qué se va la oca?
- ¿Qué sueña el niño en invierno?

3. LOS PERSONAJES

- ¿Cómo explicarías como es el niño de la película?

Bondadoso
Delicado

Simpático
Amical

Despistado
Compasivo

Paciente

- **¿Cómo reaccionan emocionalmente?**

Puedes detectar algún momento del film en el que el niño esté contento y / o triste?

- Cuando la oca está herida, el niño está...
- Cuando la oca se cura, el niño está...
- Cuando la oca marcha, el niño está...
- Cuando la oca lo va a ver, el niño está...
- Cuando la oca vuelve a marchar, la oca está...

4. COMPRENSIÓN DE LA PELÍCULA**Plan de diálogo:**

- ¿Qué es lo que nos ha gustado más?
- Y, ¿qué nos ha gustado menos?
- ¿Qué nos ha hecho sufrir?
- ¿Qué nos ha hecho reír?

TEMAS QUE SE PUEDEN TRATAR**Las ocas**

Las ocas son aves entre medianas y grandes, de cuerpo pesado, protegido por un plumaje espeso. Son acuáticas, de andar pesado, pero excelentes nadadores y voladores. Tienen patas medianamente largas y son palmípedos: de los cuatro dedos, tres están unidos por una membrana (lo que les facilita la natación) y el otro es libre.

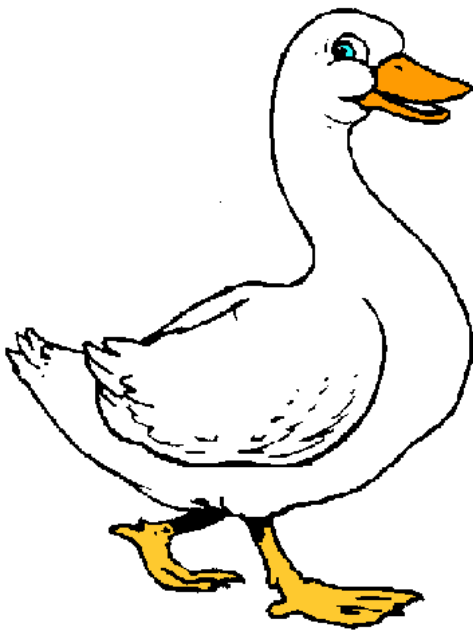
Básicamente, son pájaros herbívoros.

Son voladores muy potentes y algunos tipos hacen viajes estacionales (migraciones regulares) de miles de kilómetros. Hacen los viajes en bandadas muy numerosas, dispuestos en dos hileras divergentes, como una V con el vértice hacia adelante.

Vuelan a gran altura y a una velocidad considerable, en línea recta y batiendo constantemente el aire con las alas.

Tienden a migrar a finales del invierno hacia los países nórdicos, donde anidan. Las ocas emiten un sonido gutural característico: on, on que se llama graznido.

Pintar una oca



- A partir de animales reales o de dibujos si cabe, diferenciar los gansos de gallinas, palomas, cisnes, etc., tanto por el tamaño como por el color, sonidos, usos, etc.

Canción de las ocas descalzas

Se puede escuchar la canción en:

<http://www.goeur.com/listen/5ad7716/les-oques-van-descalces-super-3>

Las ocas van descalzas,
descalzas, descalzas,
Las ocas van descalzas,
y los patos también,
y los patos también.
Les pondremos zapatos,
zapatos, zapatos,
Les pondremos zapatos,
y calcetines también,

y calcetines también.

Cuac Cuac....

Las ocas van elegantes,
elegantes, elegantes,
Las ocas van elegantes,
Y los patos también,
Y los patos también.

Las estaciones del año

Elegir la fotografía o el dibujo, o ambos, para señalar las distintas estaciones del año





- Señalar, en la película, cuando se sabe que ha cambiado la estación.

Comunicación no verbal

- ¿Lo entendemos todo, en la película?
- ¿Cómo es que lo entendemos si no hablan ni dicen una palabra?
- ¿Los gestos significan cosas?
 - Cuando estamos contentos nos expresamos, riendo, saltando, bailando, etc.
 - Cuando estamos tristes...
 - Cuando estamos enfadados...
 - Cuando amamos a alguien...
 - Cuando...

La película

- ¿Cuáles son los momentos más especiales de la película para ti?

1. 2. 3.

- Cambiar el final de la película

--

EVALUACIÓN

- A ti, ¿qué te ha dicho la película?
- Da tu opinión sobre la película, justificando tu evaluación:

- Me ha gustado, porque.....
 - Me indignado, porque.....
 - Me ha hecho sonreír, porque.....
 - Me ha emocionado, porque.....
-
- ¿Qué me ha explicado que no sabía?

La flauta mágica

(The Magic Flute/La Flute Magique, **Gayle Thomas**, 1977, 7:48 min):

No hablada

(Recomendarlo para trabajar en P3)

Resumen

Un niño encuentra una flauta y resulta que es mágica. Cuando la toca, pasan cosas. Varios niños se la van pasando y la tocan: pueden volar, ver el firmamento, rodar sobre el arco iris... Un niño malo se la lleva y cuando él la toca, sólo le pasan cosas malas, entonces la rompe y la abandona. Finalmente, una niña la encuentra, la limpia y vuelve a ser mágica.

ANTES DE VER LA PELÍCULA

Cuestionario previo

1. El título

- ¿Qué es una flauta?
- ¿Qué quiere decir "mágico"?

2. Imagen



1. ¿Qué vemos en este fotograma? (Que hacen los niños, sobre qué ruedan...)
2. ¿Qué nos sugiere lo que vemos? (¿hemos bajado alguna vez por un tobogán?, ¿hemos visto el arco iris?).
3. ¿Quiénes deben ser estos personajes?
4. ¿Tenemos alguna experiencia personal que nos haga pensar en algo que vemos en el cuadro?
5. ¿Qué nos dice este fotograma sobre cómo será la película?
6. En esta imagen, ¿hay algo que os

sorprenda?

7. ¿Qué título pondrías a la imagen?

DESPUÉS DE VER LA PELÍCULA

Estructura:

- ¿Cómo empieza?
- ¿Qué pasa?
- ¿Cómo acaba?

2. LA ACCIÓN

- ¿Cuántas cosas pasan?
- ¿Cómo se lleva la flauta?

3. LOS PERSONAJES

- ¿Cómo explicarías como es el niño de la flauta?

Bondadoso
Enfadado

Simpático
Delicado

Despistado
Amical

Paciente

4. COMPRENSIÓN DE LA PELÍCULA

Plan de diálogo

- ¿Qué es lo que nos ha gustado más?
- Y, ¿qué nos ha gustado menos?
- ¿Qué nos ha hecho rabia?
- ¿Qué nos ha hecho reír?

TEMAS QUE SE PUEDEN TRATAR

Las flautas

Una **flauta** es un instrumento musical, de la familia de instrumentos de viento. Puede estar construida de hueso, madera, plástico, metal, cerámica, caña u otros.

La flauta es un instrumento muy antiguo, que se encuentra en todas las culturas. Mostrar tipos de flautas



- Llevar una flauta en el aula y hacer que la miren, la toquen, soplen, etc.
- Escuchar alguna pieza de flauta. Por ejemplo:

Flauta celta: <http://www.youtube.com/watch?v=ePz3QSfJiuc>

Flauta mágica (Escena de Papageno)

<http://www.youtube.com/watch?v=tyKmGyvFPTg>

La magia de la música

Poner alguna pieza de música y hacer que imaginen lugares o acciones, paisajes, juegos y mostrar cómo la música es capaz de transportarnos a mundos diferentes. Descubrir que nos hace sentir cosas.

Se puede usar alguna pieza de la propuesta musical de *Jugar a Pensar*:
www.grupiref.org (Propuesta estética - música)

La película

- ¿Cuáles son los momentos más especiales de la película para ti?

- Cambiar el final de la película

EVALUACIÓN

- A ti, ¿qué te ha dicho la película?
- Da tu opinión sobre la película, justificando tu evaluación:
 - Me ha gustado, porque...
 - Me ha sorprendido, porque...
 - Me ha indignado, porque...
 - Me ha alegrado, porque...
 - Me ha molestado, porque...
- ¿Qué me ha explicado que no sabía?

Los Dingles. Dayoh, Donna y Dee Dee

(The Dingles, Les Drew, 1988, 07:55 min)

Castellano

(Recomendarlo para trabajar en P4)

Resumen

Doris tiene tres gatos muy diferentes. Todo va bien hasta que un día llega una tormenta muy fuerte y parece que se los quiera llevar.

El ingenio de Doris hace que se salven y lleguen a casa sanos y salvos. Se muestra como después de la tormenta siempre llega la calma.

ANTES DE VER LA PELÍCULA

Cuestionario previo:

1. El título

Doris Dingle es el nombre de la dueña y los otros son los nombres de los gatos: Dayoh, Donna y Dee Dee (pronunciadas a la inglesa)

2. Imagen



1. ¿Qué vemos en este fotograma?
(Describir la escena: quien está, cuántos son, quienes deben ser...)
2. ¿Qué nos sugiere lo que vemos?
(Vida de los personajes, dónde están, qué pasa...)
3. ¿Quiénes deben ser estos personajes?
4. ¿Tenemos alguna experiencia personal que nos haga pensar en algo que vemos en la imagen? (Sentarse a la mesa, tetera, tener gatos...)

5. ¿Qué nos dice este fotograma sobre cómo será la película?

6. ¿Hay algo que nos sorprenda en esta imagen?

7. ¿Qué título pondrías a la imagen?

DESPUÉS DE VER LA PELÍCULA

Escenario

- ¿Cuándo pasa?
- ¿Dónde pasa?
- ¿Cuánto tiempo dura?
- ¿Es en la ciudad o en el campo?

Estructura

- ¿Cómo empieza?

- ¿Qué pasa?
- ¿Como acaba?

3. LOS PERSONAJES

Rasgos de cada uno de los personajes

	Color	Gato o gata	¿Cómo es?	¿Qué le gusta hacer?	¿Qué no le gusta?
Dayoh					
Donna					
Dee Dee					

¿Cómo explicarías como es Doris?

Bondadosa
Áspera
Lista

Simpática
Delicada
Amorosa

Despistada
Amistosa

Paciente
Atenta

4. COMPRENSIÓN DE LA PELÍCULA

Plan de diálogo

- ¿Qué es lo que nos ha gustado más?
- ¿Y qué nos ha gustado menos?
- ¿Qué nos ha dado miedo?
- ¿Qué nos ha hecho reír?

TEMAS QUE SE PUEDEN TRATAR

Gatos

El **gato** o **minino** es un pequeño mamífero carnívoro. Es doméstico desde hace miles de años y es uno de los animales de compañía más populares.

Hay muchas razas de gatos. El pelaje puede ser de muchos colores diferentes. Los gatos son grandes cazadores. También pueden aprender y ser adiestrados para manipular mecanismos sencillos, como por ejemplo cerraduras. Se comunican con maullidos, gemidos, silbidos, gruñidos y tienen un centenar de vocalizaciones diferentes, además de un complejo lenguaje corporal.

El nombre actual (*gato*, *cat*, *chat*, *gatto*, *gato*, *Katze*, *katt*, *kat*, etc.) viene del latín *cattus*, que se refiere específicamente a los gatos domésticos. Los gatos salvajes se denominaban *felis*, en latín.

Los gatos maúllan y hacen *miau*.

- Si conocen algún gato, que expliquen cómo son y qué hacen. También si saben como se llaman.

Nombres de gatos

¿Qué nombre le pondríamos a nuestro gato? He aquí un grupo de los que parecen más populares:

Ámbar	Estrella	Miss
Aníbal	Floc	Musa
Apolo	Oscuro	Barquillo
Bigotes	Gris	Nina
Guindilla	Junior	Pelos
Blanket	León	Perla
Niebla	Lulú	Pink
Bolita	Pequeño	Puss
Canela	Miau	Reina
Carboncillo	Mini	Rubia
Cat	Misha	Tigre
Deisy	Mishu	Chica

Imitar a un gato

Darles una serie de dibujos de gatos y hacer que imiten a alguno.

**Poema sobre gatos**

- Josep Carner, «El gato», *Bestiario*

Con diferentes matices
de ira o de júbilo, todo
mi instinto modula
el miau o el Marrameu.

Escuchar con atención y representar la estrofa.

La película

- ¿Cuáles son los momentos más especiales de la película para ti?

- Cambiar el final de la película

AVALUACIÓ

- A ti, ¿qué te ha dicho la película?
- Da tu opinión sobre la película, justificando tu evaluación:
 - Me ha gustado, porque...
 - Me ha hecho reír, porque...
 - Me ha sorprendido, porque...
 - Me distraído, porque...
 - Me ha informado, porque...
- ¿Qué me ha explicado que no sabía?

PARA SABER MÁS

Sobre gatos hay muchas actividades propuestas en la **Propuesta estética** del apartado de *Kio y Gus*, tanto con Pintura como con Música.

Con pintura, los distintos cuadros sobre gatos sugeridos por *Kio y Gus* en:
<http://www.grupiref.org/documents/pensar-amb-la-pintura.pdf>

Con música, propuestas como el *Dúo de gatos* de Rossini, que también encontrará a:
http://blocs.xtec.cat/ncreus/archives/category/audicions/audicions_p3

La caja animada

(La Boîte / The Box, **Co Hoedeman**, 1989, 10.33 min):

No hablada

(Recomendarlo para trabajar en P3)

Resumen

Un dibujante real da vida a un personaje construido, que vive un grupo de aventuras, porque se va encontrando en situaciones diferentes, siempre ayudado por dibujando.

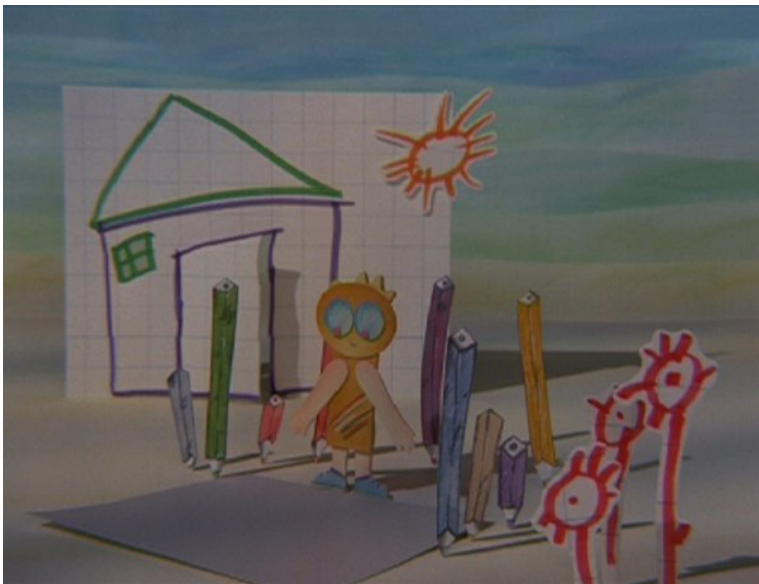
ANTES DE VER LA PELÍCULA

Cuestionario previo:

1. El título

- ¿Qué querrá decir la caja animada?
- ¿Qué es una caja?
- ¿Qué significa animado?
- ¿A veces estamos animados y a veces desanimados?
- ¿Cómo estamos cuando estamos animados?
- ¿Qué queremos decir cuando decimos dibujos animados?

2. Imagen



1. ¿Qué vemos en este fotograma?
2. ¿Qué nos sugiere lo que vemos?
3. ¿Quiénes deben ser estos personajes?
4. ¿Qué nos dice este fotograma sobre cómo será la película?
5. ¿Hay algo que os sorprenda en esta imagen?
6. ¿Os plantea alguna pregunta?
7. ¿Qué título pondríais a la imagen?

DESPUÉS DE VER LA PELÍCULA

Escenario

- ¿Cuándo pasa?
- ¿Dónde pasa?
- ¿Cuánto tiempo dura?

Estructura

- ¿Cómo empieza?
- ¿Qué pasa?
- ¿Cómo acaba?

3. LOS PERSONAJES

¿Cómo explicarías como es el dibujante?

Bondadoso	Simpático	Despistado	Paciente
Enfadado	Delicado	Amical

4. COMPRENSIÓN DE LA PELÍCULA

Plan de diálogo

¿Qué es lo que nos ha gustado más?

¿Y qué nos ha gustado menos?

¿Qué nos ha hecho reír?

TEMAS QUE SE PUEDEN TRATAR

Poner nombre a las acciones que realiza la figura

Pasaremos la película poco a poco e iremos diciendo en voz alta lo que hace el muñeco, en una secuencia similar a la siguiente:

Camina	Tiene una amiga	El dibujante le regala
Cae	Sube a un árbol	unos zapatos
Entra en la caja	Mira juguetes	Asea la habitación
Mira dibujos	Llegan nuevos	(se puede detallar)
Juega a la pelota	amigos	Reparte diarios
Baila	Hacen aviones de	Juega a la pelota
Dibuja	papel	Hace una estrella de
Regala el dibujo	Juegan al escondite	papel

La película

- ¿Cuáles son los momentos más especiales de la película para ti?

- Cambiar el final de la película

EVALUACIÓN

- ¿A ti, que te ha dicho la película?
- Da tu opinión sobre la película, justificando tu evaluación:
 - Me ha gustado, porque...
 - Me ha hecho sonreír, porque...
 - Me molesto, porque...
 - Me inquietado, porque...
- ¿Qué me ha explicado que no sabía?

Animales en movimiento

The Animal Movie, **Grant Munro y Ron Tunis**, 1966, 9:51 min

No hablada

(Recomendarlo para trabajar en P3)

Resumen

Un niño se sorprende de las habilidades de los animales: corren, vuelan, saltan (el mono, el caballo, la serpiente, el pájaro, el grillo, el delfín). ¡Por suerte los humanos tenemos la inteligencia para suplir nuestras limitaciones!

ANTES DE VER LA PELÍCULA

Cuestionario previo:

1. El título

- ¿Qué querrá decir animales en movimiento?
- ¿Que se están quietos?

2. Imagen



1. ¿Qué vemos en este fotograma?
2. ¿Qué nos sugiere lo que vemos?
3. ¿Quiénes deben ser estos personajes?
4. ¿Tenemos alguna experiencia personal que nos haga pensar en algo que vemos en el cuadro?
5. ¿Qué nos dice este fotograma sobre cómo será la película?
6. ¿Hay algo que te sorprenda en esta imagen?
7. ¿Qué título le pondrías a la imagen?

DESPUÉS DE VER LA PELÍCULA

Escenario

- ¿Cuándo pasa?
- ¿Dónde pasa?
- ¿Cuánto tiempo dura?

Estructura

- ¿Cómo empieza?
- ¿Qué pasa?
- ¿Cómo acaba?

3. LOS PERSONAJES

- Identificar los distintos animales y las habilidades que tienen:

Animales	Habilidades
mono	
caballo	
serpiente	
pájaro	
grillo	
delfín	

Agilidad, rapidez, simpatía, fortaleza, flexibilidad, viveza, ligereza, velocidad, actividad, diligencia, resistencia, etc.

- ¿Cómo reacciona el niño ante cada animal?

Animales	Reacción del niño
mono	
caballo	
serpiente	
pájaro	
grillo	
delfín	

4. COMPRENSIÓN DE LA PELÍCULA

Plan de diálogo

- ¿Qué es lo que nos ha gustado más?
- ¿Y qué nos ha gustado menos?
- ¿Qué nos ha hecho sufrir?
- ¿Qué nos ha hecho reír?

TEMAS QUE SE PUEDEN TRATAR

Diferencia entre animales y niños

- ¿Qué puede hacer un mono que no pueda hacer un niño?
- ¿Qué puede hacer un caballo que no pueda hacer un niño?
- ¿Qué puede hacer una serpiente que no pueda hacer un niño?
- ¿Qué puede hacer un pájaro que no pueda hacer un niño?
- ¿Qué puede hacer un grillo que no pueda hacer un niño?
- ¿Qué puede hacer un delfín que no pueda hacer un niño?
- ¿Qué puede hacer un niño que no pueda hacer un mono?
- ¿Qué puede hacer un niño que no pueda hacer un caballo?
- ¿Qué puede hacer un niño que no pueda hacer una serpiente?
- ¿Qué puede hacer un niño que no pueda hacer un pájaro?
- ¿Qué puede hacer un niño que no pueda hacer un grillo?
- ¿Qué puede hacer un niño que no pueda hacer un delfín?

La película

- ¿Cuáles son los momentos más especiales de la película para ti?

- Cambiar el final de la película

EVALUACIÓN

- A ti, ¿qué te ha dicho la película?
- Da tu opinión sobre la película, justificando tu evaluación:
 - Me ha gustado, porque ...
 - Me ha hecho miedo, porque ...
 - Me ha hecho reír, porque ...
 - Me ha hecho sonreír, porque ...
 - Me ha sorprendido, porque ...
 - Me ha ilusionado, porque ...
- ¿Qué me ha explicado que no sabía?