



BOOK DE ACTIVIDADES

Mira, piensa, crea

con



Junta de
Castilla y León



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, CULTURA
Y DEPORTE

BOOK DE ACTIVIDADES “MIRA, PIENSA, CREA”

A continuación se presentan las actividades propuestas para el trabajo en el aula con la serie de cortometrajes *Usa el coco*. Estas se agrupan en fichas de trabajo, con dos opciones o posibilidades de acción:

- Actividades pedagógicas.
 - Actividades cinematográficas.

* En ambos bloques se proponen actividades alternativas con objeto de aumentar el número y variedad de propuestas para el alumnado y servir de orientación para otras posibles iniciativas que quiera desarrollar el profesorado.

La presentación de las actividades en forma de fichas, busca facilitar su elección, por parte del profesorado, en función de sus objetivos, duración y material necesario para realizarlas. Igualmente, se han establecido una serie de iconos que facilitan la clasificación de las actividades según las asignaturas de Educación Primaria y según las competencias que desarrollan.

Asignaturas:

	Ciencias de la Naturaleza.		Ciencias Sociales.
	Lengua Castellana y Literatura.	π	Matemáticas.
	Lengua Extranjera.		Educación Física.
	Educación Artística.		



Competencias:

	Comunicación lingüística.		Matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
	Digital.		Aprender a aprender.
	Sociales y cívicas.		Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
	Conciencia y expresiones culturales.		



ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS.

INTRODUCCIÓN.

Usa el coco lo componen tres obras diferenciadas, de corta duración y relacionadas entre sí por abordar una misma finalidad educativa: la importancia de aprender a observar y pensar para resolver un problema.

La posibilidad de disponer de estos documentos audiovisuales, ha facilitado la elaboración de una propuesta educativa que basada en actividades de aprendizaje integradas, permite al alumnado conocer y visualizar las secuencias que hay que seguir para poner en marcha procesos cognitivos más avanzados, con los que se pueden mejorar sus competencias.

A nivel operativo, cada cortometraje se vincula con una de las conductas analizadas, y su trabajo en el aula se puede realizar mediante el desarrollo de acciones lúdico-educativas, diseñadas con objeto de facilitar el abordaje de forma fraccionada del proceso y conseguir una mejor fijación de la información.

- *Un día de pesca* será el corto para MIRA.
 - *Me gustan las bananas* para PIENSA.
 - *Esto pesa mucho* para CREA.

El programa se apoya en el proceso de investigación-acción, como una metodología aceptada y desarrollada en los centros educativos, si bien en este caso la primera parte del proceso se divide en dos apartados relacionados, aprender a mirar y observar e investigar desde una perspectiva de análisis de las distintas posibilidades o posibles respuestas: pensar.

Según John Elliot, *La investigación-acción en educación:*

Analiza las acciones humanas y situaciones sociales experimentadas por los maestros como: inaceptables (problemáticas), susceptibles de cambiar (contingentes) o que requieren una respuesta práctica (prescriptivas).

Relacionado con los problemas cotidianos que se producen en el aula.



pretende profundizar en el diagnóstico del problema, para adoptar una actitud activa y exploratoria, con objeto de buscar la acción más adecuada, desde un análisis del problema planteado, y su comprensión por parte del alumnado.

El proceso construye un guion sobre el hecho analizado y la secuencia que ha seguido hasta que se presenta como un problema. Todo ello facilita la elaboración de una teoría aproximativa de la situación que se muestra mediante una descripción, de forma narrativa.

La investigación-acción interpreta lo que sucede desde la visión de quienes intervienen en la acción: intenciones y objetivos, posibilidades de elección y/o decisiones, normas, principios y valores personales y selección de las fases a seguir para su abordaje.

La situación se considera desde el punto de vista de los participantes, describiendo lo que ocurre con su lenguaje, el utilizado en la vida diaria y a través del diálogo.

Implica la autorreflexión de los implicados, tanto sobre su situación como sobre los compañeros con los que interaccúa.

Es necesario que exista un diálogo libre y espontáneo entre el maestro y el alumnado que facilite la libre expresión y el intercambio de información.



ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS.

FICHA 1: MIRAR / OBSERVAR CON UN DÍA DE PESCA.

Hoy en día es reconocida la capacidad que tenemos las personas de adquirir aprendizajes a través de la observación (aprendizaje observacional, aprendizaje por modelado o aprendizaje social).

Son muchas las informaciones que recogemos, registramos e imitamos a través de esta habilidad. El problema es que en muchas ocasiones no somos conscientes de ello, desperdiциando un importante potencial de aprendizaje y la posibilidad de adquirir habilidades muy útiles para el futuro, tanto a nivel personal, como académico y social.

Es necesario diferenciar la observación considerada como un mero acto de cotilleo, de la que proporciona un aprendizaje útil. Esta capacidad se ha demostrado más eficaz cuando la conducta que se observa la realiza alguien conocido o significativo para el alumno.

ACTIVIDAD PRIMERA: De tal palo tal astilla.



Objetivos: Comprender la importancia de la observación en el aprendizaje de muchos comportamientos.

Valorar de forma adecuada los referentes cercanos (padres, hermanos, profesores, etc.) como modelos de los que poder aprender.

Duración: Una sesión de 50 minutos.

Material: Papel, bolígrafo.

Presentación: El aprendizaje imitativo se enmarca en un proceso de

intercambio de roles que refuerza la atracción entre los miembros del grupo, estableciéndose, paulatinamente, semejanzas entre todos ellos. ¿Puedes imaginar aprender a bailar, a jugar al tenis, a conducir un coche, sin haber visto antes a alguien hacer estos movimientos? Aprendemos las habilidades específicas que deliberadamente nos proponemos, observando, mirando o escuchando cómo lo hacen otras personas. Los padres que intentan educar a los hijos de acuerdo con el principio "*haz lo que digo, no lo que hago*", pronto descubren que esto no funciona. Los niños, por lo general, harán lo que hagan sus padres.

Desarrollo y metodología: El profesor leerá la presentación de la actividad y pedirá que, durante unos minutos, reflexionen de manera individual sobre alguna conducta que hayan observado en sus padres y que la suelen llevar a cabo también ellos.

Individualmente, pensarán qué conducta han aprendido por imitación de la de sus padres y expresarán, por escrito, los detalles más importantes de la misma. Por ejemplo: “*soy igual de tranquilo que mi madre, me gusta leer porque mis padres leen; soy de un equipo de fútbol porque mi padre también lo es*”.

Uno a uno, delante de toda la clase, dramatizarán dicha conducta para que los compañeros averigüen de cual se trata: “*gritar al hablar; enfadarse ante el menor contratiempo; sonreír cuando nos encontramos con alguien; etc.*”.

El profesor tomará nota, durante el desarrollo de la técnica de grupo, de las conductas más frecuentes que imitan los alumnos. Entre todos comentarán y debatirán sobre estas conductas:

- ¿Son saludables o poco saludables?
 - ¿Ayudan a relacionarnos mejor?
 - ¿Son prosociales o desadaptativas?

Conclusión: Aprendemos las conductas de los modelos más directos que tenemos.



ACTIVIDAD SEGUNDA: ¿A qué famoso me parezco?



Objetivo: Promover una reflexión en el alumnado sobre la influencia que tienen los modelos que consiguen éxito social.

Observar algunas conductas y comportamientos que podemos imitar de ellos tanto de forma consciente como no consciente.

Duración: Dos sesiones de 50 minutos.

Material: Ordenadores (mínimo una unidad por grupo), memorias USB, proyector o pizarra digital.

Presentación: El aprendizaje por observación facilita la adquisición de dos componentes básicos para las personas: el lenguaje (como medio de comunicación), y la socialización (tener en cuenta a los demás, integrarnos en distintos grupos sociales, respeto a las normas, derechos y deberes). La observación del modelo y su consiguiente imitación se hacen más fáciles cuando existe:

- 1.- Una estrecha relación afectiva entre modelo-sujeto (padres, hermanos, etc.).
 - 2.- Un alto grado de semejanza (personas del mismo sexo, edad, etc).
 - 3.- Un estatus, prestigio o poder (personajes famosos, deportistas, etc).

Desarrollo y metodología:

1^a sesión:

Dividir la clase en grupos de cuatro alumnos y alumnas; cada uno de ellos seleccionará 3 personajes conocidos (músicos, deportistas, actores, etc.) y buscará a través de Internet fotos que les identifiquen (estética, cómo van vestidos, complementos que utilizan, gestos o expresiones que realizan, etc.).



Con esas fotografías elaborarán una presentación tipo *PowerPoint* o similar, que refleje al personaje escogido, guardando el material en una memoria USB o como una carpeta en el ordenador.

2^a sesión:

Cada uno de los grupos realizará una presentación del trabajo realizado explicando:

- ¿Por qué eligieron ese personaje?
 - ¿Debido a qué tiene ese estatus?
 - ¿Qué ropa, complementos o gestos le caracterizan?
 - ¿Quiénes le suelen imitar?

Si algún miembro del grupo lo considera, puede complementar el trabajo con una pequeña imitación de las conductas más conocidas del mismo.

Se abrirá un debate final donde el profesor, después de todas las presentaciones, puede preguntar sobre la actividad realizada.

También puede abrir un debate sobre la publicidad y cómo los anunciantes eligen personajes conocidos o de alto estatus para que nos fijemos en ellos y tratemos de consumir sus productos.



ACTIVIDAD TERCERA: Cazadores.



Objetivos: Conocer la forma de cazar que utilizan diferentes animales.

Visualizar y conocer las pautas de observación que siguen diferentes animales para conseguir una mayor eficacia en sus acciones.

Duración: Dos sesiones de 50 minutos.

Material: Ordenadores (mínimo una unidad por grupo), memorias USB y proyector o pizarra digital.

Presentación: El mundo animal necesita constantemente adaptarse al medio para sobrevivir, motivo por el cual ha tenido que ir perfeccionando las estrategias para conseguir alimentos. Los depredadores no son ajenos a esta realidad, debiendo agudizar el ingenio para alcanzar unas presas cada vez más cautelosas y esquivas. La paciencia a la hora de observar y decidir el objetivo, así como el cuidado para lograr acercarse sin ser visto, son clave en el éxito de sus acciones.

Desarrollo y metodología:

1^a sesión:

Comentar con el alumnado si conocen las pautas o métodos que siguen algunos depredadores para cazar y alimentarse; es importante indicar que estas acciones cumplen un papel en el ciclo de la vida en la sabana, selva, etc.

Enumerar animales cazadores que conozcan y registrarlos.

Dividir la clase en grupos de tres o cuatro unidades y asignar a cada grupo un animal mencionado anteriormente o que cada grupo elija su animal favorito.

Es recomendable que al menos se disponga de cuatro animales distintos para conocer las diferencias en el método de observación, si las hubiera.

Cada grupo debe buscar en Internet información, imágenes y/o vídeos donde se pueda visualizar el método que emplean para atacar a sus presas.

La actividad busca fijar su atención en la preparación o estrategia que siguen (tiempo de espera, como se acercan y están al acecho, etc.). Pueden seleccionar dos alternativas: una, donde se consigue el objetivo y otra en la que se falla en la consecución del mismo. Seleccionar varias, de corta duración, en las que se sigue un método diferente (según sea la presa, por tamaño, zona abierta o con vegetación, etc.) o mostrar la opción elegida en tiempo real y a cámara lenta.

El grupo debe copiar la información obtenida en una memoria USB, para su posterior proyección al resto de la clase.

2^a sesión:

Se realizará una presentación por turnos, comentando: el animal elegido y por qué, proceso de búsqueda que han seguido, forma de seleccionar las imágenes, etc., dando a conocer además sus opiniones al resto de compañeros.

Tras las exposiciones, realizar un comentario final de la actividad, haciendo hincapié en la importancia de la observación, como paso previo para conseguir una mayor probabilidad de éxito en cualquier acción que vayamos a realizar.

ACTIVIDADES ALTERNATIVAS.

1. Abrir un turno de aportaciones sobre el método que siguen algunos animales domésticos que conozcan.

El alumno que cite un animal, puede apoyar la explicación de su elección con una imitación teatralizada de las posiciones que adopta y secuencias que sigue. También se puede realizar buscando en Internet imágenes relacionadas (fotografías, audiovisuales, etc.), que ayuden en la exposición.



FICHA 2: PENSAR / VALORAR CON ME GUSTAN LAS BANANAS.

Aprender a pensar es una habilidad compleja o, más bien, un conjunto de habilidades que se pueden desarrollar. Potenciar un pensamiento hábil supone la orientación del conocimiento hacia un objetivo de un modo eficaz. Por este motivo es interesante trabajar las secuencias previas que favorecen el desarrollo cognitivo (observación, motivación interna, posicionamiento activo, etc.), ya que además de la cantidad de conocimiento al que se acceda, es necesaria una aplicación práctica del mismo que dé respuesta a las necesidades que tenemos.

El desarrollo de esta capacidad ha permitido a los seres humanos superar las distintas vicisitudes que se han ido encontrando a lo largo de la historia.

Desde edades tempranas, es importante enseñar a pensar a través de propuestas que conecten con sus intereses y cuyos aprendizajes se puedan generalizar a otras situaciones de la vida cotidiana; en este sentido la utilización del juego de estrategia, puede servir para estimular la necesidad de poner en marcha conductas más avanzadas como la planificación, anticipar lo que puede realizar el contrario, etc., y conseguir superar un reto personal o de equipo.

ACTIVIDAD CUARTA: Olimpiadas *Usa el Coco.*



Objetivos: Identificar la importancia que tiene la estrategia para mejorar los resultados en un juego.

Aprender que ganar o perder, son dos posibilidades que se deben aceptar con deportividad.

Duración: Dos sesiones de 50 minutos.

Material: Papel, lápices, bolígrafos, pinturas, tizas, etc.

Presentación: Los Juegos Olímpicos son un acontecimiento de fácil



identificación por parte del alumnado, tanto por su vertiente deportiva, como por los valores que promueve. La organización de una competición en el aula, puede servir como escenario donde poner en práctica sus habilidades cognitivas y observar las que utilizan otros compañeros.

Desarrollo y metodología:

1^a sesión:

Se propone al grupo la organización de unas “Olimpiadas de juegos” para conocer quiénes de ellos “usan más el coco”.

Utilizaremos tres juegos de fácil desarrollo en el aula, que presentan como característica común la importancia de intentar anticipar lo que piensa el contrario para tener más oportunidades de conseguir la victoria.

- Los Barquitos: se dibuja en un papel una cuadrícula formada por cinco filas (letras) y cinco columnas (números). Cada alumno tiene que situar en el tablero un buque de cuatro casillas, otro de tres, otro de dos y, finalmente, uno de una casilla y después adivinar donde ha colocado sus buques el rival. *Se podrá recomendar al alumnado dibujar dos cuadros: uno para su flota y otro donde registrar la del contrario y sus intentos fallidos, o dejar que el alumno piense esta opción.*

- **Tres en raya:** con tiza, se pinta en el suelo de la clase una cuadrícula de mínimo tres filas y tres columnas. El objetivo es conseguir que las tres fichas de un jugador ocupen tres espacios alineados. Como fichas se utilizarán tres elementos iguales que puedan elaborar los chicos/as.

- **Los chinos:** cada jugador dispondrá de tres pequeños objetos (piedras pequeñas, bolas de papel, etc.); con las manos atrás, decidirán la cantidad que van a presentar ante los demás y, por turno rotatorio, tratarán de adivinar la suma de los objetos presentados entre todos los jugadores.

Dividir la clase en grupos de tres alumnos y alumnas, que formarán un equipo para participar en las olimpiadas; se puede sugerir que un grupo actúe como juez para velar por el desarrollo de las partidas.



Cada grupo decidirá qué jugador asigna para cada juego, enfrentándose de forma simultánea.

De forma previa, se realizará un sorteo para los emparejamientos, siendo el sistema de competición eliminatorio, a excepción de la primera partida, donde ganadores y perdedores continuarán jugando, en un caso para dirimir el ganador final y, en el otro, el cuadro de consolación.

Hay que establecer unas normas para su desarrollo (no se puede facilitar información durante el desarrollo de una partida, etc.), y las correspondientes sanciones, si así se estima.

Los miembros del grupo que no estén participando en una competición y cuyo equipo haya sido eliminado actuarán como público; su papel será el de observadores mientras continúe el juego, con el fin de apoyar, informar y ayudar a diseñar una estrategia, entre partida y partida, al compañero que los representa.

Realización del primer juego: *Los Barquitos*.

2^a sesión.

Se continúa con las otras dos competiciones.

2º Segundo Juego: *Tres en raya.*

3º Tercer juego: *Los chinos*.

Comentario con el grupo sobre la actividad realizada (anécdotas, problemas y soluciones aportadas, etc.), así como las capacidades que somos capaces de poner en marcha las personas cuando nos enfrentamos a situaciones que nos estimulan y suponen un reto atractivo.



ACTIVIDAD QUINTA: Buscapalabra.



Objetivos: Conocer la importancia de la agilidad mental y su aplicación a muchas situaciones de la vida cotidiana.

Valorar las ventajas del trabajo en equipo como forma de mejorar las aportaciones individuales.

Duración: Tres sesiones de 50 minutos.

Material: Ordenador (mínimo una unidad por grupo, proyector o pizarra digital y diccionarios.

Presentación: En bastantes ocasiones tenemos que resolver situaciones que, por diferentes motivos, precisan de una respuesta inmediata o en un tiempo reducido. La rapidez mental es una capacidad muy útil también a nivel educativo y su entrenamiento en clase se puede generalizar al contexto social y relacional en el que se desenvuelve el alumnado.

Desarrollo y metodología:

1^a sesión:

Presentación, por parte del profesor, de la actividad y sus objetivos.

Se divide la clase en grupos de cuatro alumnos y alumnas y se indica que se deben encontrar, en el menor tiempo posible, el nombre de veintidós animales a partir de su letra inicial y de la definición que les vamos a dar.

Cada grupo tendrá 10 minutos para planificar la manera de organizarse y hacer que su búsqueda sea lo más eficaz y rápida posible.

A continuación, el profesor proyectará en la pizarra digital la definición de



los animales y los alumnos tendrán que buscar todos los nombres. De manera opcional, puede facilitar la tarea con la proyección de fotografías de los animales.

El tiempo acabará cuando un grupo haya encontrado todos, y tendrá que explicar al resto la estrategia que ha llevado a cabo.

Con objeto de evitar respuestas al azar, se puede proponer un sistema de penalización por errores cometidos.

- A. Ave rapaz diurna, de vista muy perspicaz, fuerte musculatura y vuelo rapidísimo.
 - B. Asno. Animal de carga.
 - C. Mamífero rumiante doméstico, con cuernos huecos, grandes, y hacia atrás.
 - D. Animal fabuloso, con pies y alas, y de extraña fiereza y voracidad.
 - E. Mamífero insectívoro, con el dorso y los costados cubiertos de agudas púas.
 - F. Mamífero pinnípedo, propio de mares fríos. Extremidades en forma de aleta.
 - G. Ave palmípeda, con plumaje gris y pico y patas de color naranja, rosa o amarillo.
 - H. Mamífero paquidermo, de piel gruesa, cuerpo voluminoso de casi tres metros.
 - I. Reptil parecido al lagarto, provistos de gran papada y de una cresta espinosa.
 - J. Mamífero rumiante, de cinco metros de altura, cuello largo y esbelto.
 - K. Mamífero marsupial arborícola de los eucaliptales australianos.
 - L. Mamífero carnívoro. Frecuente en España que aúlla a la luna llena.
 - M. Animal marino. Su cuerpo recuerda una sombrilla con tentáculos colgantes en sus bordes.
 - N. Mamífero carnívoro. Vive a orillas de ríos, come peces, y se le busca por su piel.
 - O. Hembra del carnero.
 - P. Pez muy voraz de pequeño tamaño y boca con numerosos y afilados dientes.
 - R. Batracio de color verde, muy ágil y buena nadadora. Habita en aguas estancadas.
 - S. Pez. Su carne es rojiza y sabrosa, vive en el mar y emigra a los ríos para el desove.
 - T. Escuálido de entre cinco y nueve metros de longitud. Famoso en el cine.
 - U. Ave gallinácea. En la época de celo da gritos roncos.
 - V. Hembra del toro.
 - Z. Mamífero cánido. Abunda en España y caza con gran astucia otros animales.

SOLUCIONES: águila, burro, cabra, dragón, erizo, foca, ganso, hipopótamo, iguana, jirafa, koala, lobo, medusa, nutria, oveja, piraña, rana, salmón, tiburón, urogallo, vaca, zorro.



2^a sesión:

El profesor distribuye, entre los grupos formados el día anterior, nuevas posibilidades de temáticas a tratar (por ejemplo: países, títulos de películas, alimentos, personajes de series de animación, nombres propios de hombre o mujer, etc.).

Cada grupo, en relación al tema que le haya tocado, tendrá que elegir un nombre para las veintidós letras del abecedario, exceptuando las más difíciles (k, ñ, x, y). En Internet pueden encontrar la definición que aparece de cada nombre en el *Diccionario de la Real Academia de la lengua*. Realizarán un juego similar al realizado el día anterior.

3^a sesión:

Cada equipo presentará su *Buscapalabra* al resto de la clase, que tendrán que averiguar en el menor tiempo posible la respuesta a los veintidós nombres.

Como opción, se puede realizar una votación entre todas las presentadas para elegir las dos que resulten más interesantes.

La actividad finalizará cuando un grupo haya encontrado todas las respuestas correctas.

Comentario final con el grupo, analizando qué estrategias han funcionado para mejorar su rendimiento y cómo una buena planificación disminuye el tiempo de ejecución y aumenta la eficacia de la tarea.

ACTIVIDADES ALTERNATIVAS.

1. Realizar la actividad anterior, el *Buscapalabra*, en las lenguas extranjeras que se estudien en el aula, teniendo en cuenta el nivel de destreza de cada grupo.



ACTIVIDAD SEXTA: ConFABULAdos.



Objetivos: Conocer fábulas populares de la literatura española.

Visionar y escenificar sus moralejas, como medio para trabajar la educación en valores.

Duración: Dos sesiones de 50 minutos.

Material: Ordenador (mínimo una unidad por grupo), proyector o pizarra digital, material básico escolar.

Presentación: Las fábulas son composiciones literarias breves en las que los personajes, casi siempre, son personificaciones (animales que presentan características humanas como el habla). Estas historias concluyen con una enseñanza o moraleja de carácter instructivo, que suele figurar al final de las mismas. "La fábula es como un enigma que será siempre acompañado por su solución" (Hegel).

Desarrollo y metodología:

1^a sesión:

Se presenta la actividad que se va a realizar, visionando a través de portales de vídeo, tipo *Youtube* o *Vimeo*, algunos cortos animados con las fábulas más famosas y conocidas.

De forma complementaria y/o sustitutiva, se puede hacer una lectura con libros obtenidos de la biblioteca del centro. Se sugieren:

El lobo con piel de oveja, de Esopo. Moraleja: todo engaño termina en daño para el que lo comete.

Los dos gallos, de Jean de La Fontaine. Moraleja: es preciso ser modesto.



cuando se gana una acción.

El perro y el cocodrilo, de Samaniego. Moraleja: hay que ser prevenidos y desconfiar de quienes quieren aprovecharse de nuestra buena voluntad.

El burro flautista, de Iriarte. Moraleja: sin conocimiento, el que algo acierta lo hace por casualidad.

2^a sesión:

Selección de varias fábulas para hacer pequeñas dramatizaciones.

Se divide el aula en grupos y se reparten las fábulas seleccionadas. Cada grupo tiene que leerla detenidamente y tratar de memorizar, con sus palabras, el contenido de la misma. Para hacer la dramatización, deben ensayar la puesta en escena y conseguir el material auxiliar que necesitarán para ello. Este material puede estar en el centro o ser traído de casa por el alumnado en la próxima sesión.

Algunas fábulas conocidas que se pueden utilizar en la dramatización son: *La cigarra y la hormiga, El león y el ratón, La zorras y las uvas, La lechera, La liebre y la tortuga, El águila y los gallos, La rana gritona y el león, Los dos perros...*

Pueden encontrarlas en páginas web como:

Fábulas infantiles

Juegos y educación

Pekegifts

3^a sesión:

Cada grupo escenifica su historia ante el resto de la clase y al finalizar preguntarán a los compañeros por su moraleja.

Para terminar se lleva a cabo un comentario y debate final, valorando la actualidad de las fábulas, los valores que transmiten y su utilidad en una sociedad compleja como la que tenemos.



FICHA 3: CREAR / ACTUAR CON ESTO PESA MUCHO.

La aplicación práctica, en forma de capacidad para decidir o “actuar”, supone el último paso del proceso que se quiere presentar al alumnado, y se concreta de forma operativa en tomar una decisión, realizar una acción o creación que sirva para dar respuesta al problema inicial planteado; en un segundo momento habrá que ver si ha sido la adecuada o si es necesario introducir cambios o aplicar otras alternativas, siendo éste un trabajo que se puede desarrollar una vez afianzado el anterior.

Este proceso de trabajo secuenciado, que se aprende a poner en práctica de forma automática en la vida cotidiana, pretende apoyar el desarrollo de competencias y habilidades útiles, tanto para mejorar en los aprendizajes a nivel educativo, como para desenvolverse de forma más eficaz a nivel personal y social. Otros modelos, menos avanzados, implican conductas de evitación o actuar mediante ensayo-error.

ACTIVIDAD SÉPTIMA: Tú decides.



Objetivos: Aprender a tomar una decisión siguiendo un proceso lógico de pensamiento: observar/leer y pensar/analizar.

Defender argumentos de forma razonada después de conocer las distintas opiniones.

Duración: Una o dos sesiones de 50 minutos.

Material: Ordenador, proyector o pizarra digital.

Desarrollo y metodología: Proyección y lectura del siguiente texto:

“En un cole de la Comunidad Autónoma de Castilla y León, se está celebrando una semana cultural y deportiva orientada a conseguir la participación activa del alumnado. La clase de 4º curso de primaria decide organizar un campeonato mixto



de baloncesto 3x3 entre equipos formados por los alumnos y alumnas del aula.

Después de varios días de competición los dos mejores se iban a enfrentar en la gran final del viernes por la mañana.

Laura, la mejor jugadora de uno de los equipos, sufre un pequeño esguince de tobillo el jueves por la tarde, su padre la lleva al médico y este le prescribe reposo y aplicar hielo para reducir la inflamación.

La chica pasa preocupada toda la noche, ¿qué puede hacer?; a la mañana siguiente lo tiene decidido, intentará jugar el partido a pesar de la insistencia de su madre y del profesor para que no lo haga, además los compañeros de su equipo también la animan, pues es la mejor jugadora que tienen.

Comienza el partido y transcurre muy igualado hasta que, en un lance del juego, Tomás, un jugador del otro equipo, golpea sin querer en el pie lesionado de Laura y esta se resiente de la lesión, pero no quiere retirarse porque el partido está a punto de finalizar; en la última jugada, Bea, una chica del equipo contrario, coge el balón y se dirige a la canasta, Laura está cojeando y no la puede seguir por lo que Bea encesta y consigue la victoria para su equipo”.

Cada alumno de manera individual debe leer y analizar con detenimiento lo sucedido para decidir, según su punto de vista, quién, de entre los personajes que aparecen en la historia, podría haber evitado esta situación (elegir solo uno):

- **Laura**, pues no debería haber jugado al estar lesionada.
 - **Tomás**, por golpearla durante el partido.
 - **Bea**, que no debería haber encestado.
 - El **profesor**, pues podía no haberla dejado jugar.
 - El **árbitro**, que tendría que haber parado el partido.
 - Los **compañeros de equipo**, al persistir para que jugara, aún lesionada.
 - El **médico**, por no obligar a quedarse en su casa para recuperarse.
 - **Su madre**, por no haber insistido más.

Una vez que cada alumno ha escogido su opción, se formarán grupos donde cada uno defenderá su decisión, e intentará convencer al resto de que es la más



adecuada, también es posible cambiar de opinión si alguien presenta argumentos más convincentes. Hay que buscar el mayor consenso o acuerdo posible.

Los grupos se irán juntando de dos en dos e irán intercambiando las diferentes opiniones, siempre intentando buscar un acuerdo en forma de una decisión aceptada por el mayor número de alumnos y alumnas.

La actividad finaliza con todo el grupo, exponiendo y recogiendo las diferentes opciones que se hayan acordado.

El profesor puede apuntar la posibilidad, si no se ha contemplado en los grupos, de la no existencia de culpables o el factor casualidad como una circunstancia que nos acompaña, en ocasiones, en la vida.

Comentario final del trabajo desarrollado y recogida de opiniones del alumnado.



ACTIVIDAD OCTAVA: Pequeñas chapuzas.



Objetivos: Valorar la importancia de cuidar el medio ambiente.

Utilizar las posibilidades creativas que nos ofrece el reciclado de materiales.

Duración: Tres sesiones de 50 minutos cada una.

Material: Ordenadores (mínimo una unidad por grupo), proyector o pizarra digital, material reciclado según la actividad.

Presentación: En las tres secuencias que forman *Usa el coco* el protagonista improvisa soluciones para resolver un problema aprovechando los recursos que tiene a su alcance.

La educación ambiental y el reciclado de materiales es un asunto de primer orden en las sociedades desarrolladas, por lo que es preciso incidir en su conocimiento y promover comportamientos y conductas responsables.

Desarrollo y metodología:

1^a sesión:

Presentar a los alumnos y alumnas el Portal de Educación de la Junta de Castilla y León, [Educacyl](#), reconocido a nivel nacional, tanto por su propuesta innovadora, como por la calidad de los contenidos.

Se puede realizar un recorrido por la página para conocer los diferentes soportes y posibilidades que ofrece.

Buscar y acceder a la *Zona de primaria – Conocimiento del medio – Consumo responsable*, donde pueden encontrar tres propuestas de trabajo sobre Educación Ambiental: *Mi basura es un tesoro; Vamos a reciclar; Consumo responsable*.



Después de leer la presentación de cada apartado, se propone la formación de tres grupos en función del interés de los alumnos y alumnas por el mismo.

2^a sesión.

Cada grupo trabajará en un ordenador sobre el tema elegido, resolviendo de forma interactiva todas las actividades, elaborando un documento de texto, tipo Word o similar, con la principal información e imágenes más relevantes para presentar al resto de compañeros y guardando toda el trabajo realizado en una memoria USB.

3^a sesión.

Se realizará una exposición en el aula del trabajo por turnos, mediante la proyección del documento elaborado. Para terminar se hará un comentario sobre la importancia del medio ambiente y la responsabilidad individual que tenemos en su cuidado.

ACTIVIDADES ALTERNATIVAS.

1. Presentación de *EcoInventos*, página web orientada a temas de ecología, medio ambiente y sostenibilidad. Navegar por la citada página (se sugiere un visionado previo del profesor, con objeto de dirigir la visita en función de la clase).

En *Juegos y Juguetes* encontramos propuestas como “*Bottlerobot*”, que contiene imágenes de numerosas creaciones.

Visionar el *Video Oficial de “Orquesta Basura”*, como una opción creativa que aprovecha y reutiliza algunos deshechos para crear música.

2. Realización de manualidades o creaciones individuales, con el apoyo de las imágenes y tutoriales (en español o inglés), que ofrece *EcoInventos*.

Debate con todo el grupo sobre la importancia del reciclado y las posibilidades de aprovechamiento de multitud de objetos que tiramos.



ACTIVIDAD NOVENA: Improvisa como puedas.



Objetivos: Estimular la creatividad a través de la búsqueda de soluciones alternativas.

Analizar nuestra capacidad creativa para encontrar distintas respuestas ante un mismo problema.

Duración: Dos sesiones de 50 minutos.

Material: Ordenadores, impresora, escáner y material escolar.

Presentación: El pensamiento lateral, acuñado por el psicólogo Edward de Bono en 1967, implica la resolución de problemas con un enfoque creativo. Busca conseguir una solución mediante estrategias diferentes a las empleadas habitualmente.

En el día a día hay numerosas ocasiones donde nos encontramos con situaciones no previstas que precisan de una respuesta inmediata. Conocer y trabajar esta capacidad de la que disponemos las personas puede ayudar a aumentar las posibilidades de éxito en las respuestas.

Desarrollo y metodología: Explicar al alumnado en qué consiste el pensamiento lateral

Para completar la explicación, se puede buscar en Internet imágenes, logotipos o fotografías relacionadas con el pensamiento lateral en páginas web o *blogs* relacionados.

Cada alumno seleccionará la imagen que según su criterio, mejor ayuda a definir este tipo de pensamiento. Esta se imprimirá, en blanco y negro, y servirá como boceto sobre el que realizar un trabajo de diseño personal, incorporando todos los elementos que se considere necesarios (colores, materiales, texto, etc.).



Una vez finalizado, se escanearán las creaciones realizadas por los alumnos y alumnas y, con el apoyo de la proyección de su imagen a través del proyector o la pizarra digital, podrán presentar las alternativas escogidas y los motivos de su decisión.

Una vez expuestas, se puede abrir un turno de debate en el que rebatir las opciones presentadas y el grado de acuerdo o de desacuerdo.

2^a sesión.

Comentar con todo el grupo problemas inesperados que alguna vez les han ocurrido y cómo lo solucionaron (tengo de frente un perro que me ladra, voy a coger una lata de refresco en un supermercado y se caen muchas de la estantería, de repente llueve y no tengo paraguas, voy por la calle y tropiezo, etc.), teniendo en cuenta que *lo importante es haber encontrado una solución inmediata, por encima de bloquearte o quedarte parado*.

También pueden relatar anécdotas que han observado o les han contado personas cercanas, amigos, vecinos, etc.

Exponer lo sucedido y la solución o si no fue capaz de dar una respuesta:

*¿La decisión que tomó la volvería a repetir o la cambiaría?
Aportaciones y sugerencias del resto del grupo a posibles soluciones.*

ACTIVIDAD ALTERNATIVA

1. De forma opcional se puede sugerir una búsqueda de soluciones alternativas para algún problema o problemas que hayan sucedido en la clase, para que en el caso de que haya consenso y siempre que forme parte de la línea educativa del centro, valorar la posibilidad de su incorporación a la dinámica de la clase como una aportación del alumnado.

ACTIVIDADES CINEMATOGRÁFICAS.

ACTIVIDAD CERO: Rompiendo el hielo.

Esta actividad nos servirá para captar las primeras impresiones que produce el corto en nuestro alumnado. También servirá demotivación inicial, para despertar su interés en el desarrollo del resto de actividades cinematográficas y pedagógicas que les propondremos.

Nada más terminar la proyección, el profesor, abrirá un turno libre de palabra entre el alumnado para valorar el cortometraje y buscar la temática principal.

Puede preguntar, de manera genérica, por:

¿Te ha gustado?

¿Qué entiendes tú por “Usa el Coco”?

¿Qué tienen en común los tres?

Después de las intervenciones espontáneas de los alumnos a estos interrogantes, realizará una serie de preguntas más específicas, referidas a cada corto en concreto:

***Un día de pesca* (mira):**

¿Qué observa el protagonista que le da tanta risa?

¿Por qué es importante observar bien una situación antes de intentar mejorarla?

Me gustan las bananas (piensa):

¿Qué significa la bombilla que se le enciende en la cabeza cuando le cae el coco?

¿Cómo termina el corto?

¿Quién se come en realidad la banana?

Esto pesa mucho (crea):

¿Cuál es el último paso en la toma de decisiones?

¿Por qué crees tú que la polea soluciona el problema?



FICHA 1: EL SONIDO Y LA AMBIENTACIÓN SONORA

ACTIVIDAD PRIMERA: ¡Sonido! ¡Se rueda!



Objetivos: Introducir al alumnado en la ambientación sonora y en el uso del sonido como parte del lenguaje audiovisual.

Observar los cambios que se pueden producir en una obra cuando se varían estos elementos.

Duración: Dos sesiones de 50 minutos.

Material: Ordenadores (mínimo una unidad por grupo), proyector o pizarra digital.

Presentación: A la parte sonora, o más bien a la cuota emotiva de la obra audiovisual cuya transmisión recae principalmente en el sonido, debemos agradecer, en gran parte, que, efectivamente, esta movilice antes los condicionantes afectivos radicados en el subconsciente e incida decisivamente en la respuesta cognitiva. Definitivamente el sonido, la música, como la imagen, remueven antes la emoción que el intelecto y sirven para canalizar e intensificar las sensaciones que pretendemos transmitir cuando usamos el lenguaje audiovisual.

Es fácil reconocer en pocos segundos el sentido anímico (alegre, triste, etc.), y el sentido imitativo (humorístico, enérgico, épico, etc.), de casi cualquier música que escuchemos. De hecho, muchas veces elegimos qué queremos escuchar según cómo nos encontremos y el efecto que queremos que la música nos provoque.

Los elementos básicos del campo sonoro audiovisual son cuatro:

- Diálogo,
 - Música,
 - Ambiente
 - Silencio.



El diálogo.

Las palabras pueden ser el hilo conductor de la narración y aportan el tono principal a la obra audiovisual.

La voz en off establece un vínculo emocional especial con el espectador, con quien establece una conexión directa y aparentemente personal.

La música.

La música posee por sí misma una capacidad de expresión completa y puede crear situaciones y emociones independientemente de la imagen. Cuando acompaña a esta última, intensifica y canaliza las emociones propuestas, identifica a personajes y anticipa o pone el suspense a futuras acciones. Expresivamente hablando, la música puede ser:

Objetiva: forma parte de la acción captada explícitamente. El elemento reproductor aparece en la imagen y, por consiguiente, la música reproducida ni se puede excluir, ni se puede cambiar por otra que no se adapte perfectamente a las circunstancias. Por ejemplo: la música que escucha un personaje en la radio.

Subjetiva: Es la que crea o refuerza las emociones, apoyando a la imagen dentro de la narración. Por ejemplo: la banda sonora.

Descriptiva: Aporta sensaciones espaciales, temporales o situacionales sin sentido dramático o emocional. También suele formar parte de la banda sonora.

El ambiente.

El sonido ambiente refuerza la sensación de verosimilitud del producto audiovisual. Normalmente se utilizan:

El sonido directo grabado independientemente a la par que la imagen.



El sonido procedente de la grabación de *wild tracks*, es decir obtenido en las mismas condiciones espaciotemporales de forma independiente y no sincrónica con la imagen.

Efectos de sonido, grabados en estudio o pertenecientes a librerías de sonido.

El silencio.

La ausencia de sonido es un medio expresivo más, y uno de los más efectivos a la hora de crear tensiones en la narración, sobre todo en momentos previos a una exteriorización importante.

Desarrollo y metodología:

1^a sesión:

Comentar con el alumnado la presentación de esta actividad.

Dividir la clase en grupos de tres o cuatro unidades y a partir de una de las *secuencias sugeridas*^{*}, cada grupo realizará una ambientación sonora consistente en acompañarla de la música que considera idónea para darle un tono concreto elegido por el grupo (comedia, terror, intriga, drama, etc.).

Para esta actividad se recomienda el uso de fragmentos musicales libres de derechos de autor. Para ello se puede consultar varias páginas webs como [Jamendo](#), utilizando la búsqueda avanzada y prestando especial atención a los tipos de licencias CC (*Creative Commons*) de cada tema.

2^a sesión:

Se pondrán en común los resultados y se debatirá sobre las diferencias y el valor de la ambientación sonora en el significado final de la obra audiovisual.

**Se recomienda que el profesor que lleve a cabo esta actividad visione las secuencias sugeridas y haga una valoración de las mismas en función del grupo con el que realice la actividad.*



ACTIVIDAD SEGUNDA: Escuela de efectos sonoros.



Objetivos: Introducir al alumnado en la creación y grabación de efectos de sonido a través de técnicas usadas en el mundo audiovisual o de su propia creación.

Analizar las ventajas e inconvenientes que aportan los diálogos en los cortometrajes de animación.

Duración: Dos sesiones de 50 minutos.

Material: Ordenador, proyector o pizarra digital y otros materiales varios que aportará el alumno para generar el efecto de sonido.

Presentación: Cuando hablamos de cortometrajes de animación los efectos de sonido grabados en estudio o sacados de librerías son una necesidad en la mayor parte de los casos. Por ello vamos a acercarnos al mundo de la grabación de dichos efectos con ejemplos clásicos, que pueden ser ampliados por la imaginación de los alumnos y alumnas.

Desarrollo y metodología:

1^a sesión:

De manera individual cada alumno o alumna tiene que grabar un efecto sonoro diferente. En el aula cada uno de ellos buscará o ideará cómo hacerlo y los materiales necesarios*

Después, en su casa, lo creará y lo grabará utilizando para ello una grabadora de audio, un ordenador con micrófono, etc.

2^a sesión:

En clase y tras volcar en un ordenador todos los efectos creados (con ayuda



del profesor si es necesario), cada alumno o alumna reproducirá el sonido grabado y el resto de la clase deberá identificarlo. Una vez que se adivine el efecto, el alumno mostrará al resto la manera de hacerlo.

*Para facilitar la tarea, aunque con esta actividad se pretende fomentar la imaginación y la creatividad del alumnado, se adjunta un **manual de creación de efectos caseros** que podrían ser sorteados para desarrollar la actividad. Este manual es una recopilación de efectos ideados por estudiantes de la materia Radio de la Carrera de Comunicación Social en la Universidad Católica Boliviana de Cochabamba entre 2002 y 2004.

ACTIVIDADES ALTERNATIVAS.

1. Dividida la clase en grupos de cuatro alumnos y alumnas, elegir uno de los tres cortometrajes de *Usa el Coco*. Construir un pequeño guion, poniéndole diálogos a los personajes en cualquiera de los idiomas que se hable en la clase.

Después se pondrá en común y cada grupo realizará un *roleplaying*, un pequeño teatrillo en el que cada alumno interpretará un personaje. Los demás alumnos pueden intervenir, ayudando a la recreación con sus efectos de sonido caseros.

2. Dividida la clase en grupos, elegir uno de los tres cortometrajes de *Usa el Coco*. Escribir unos diálogos para los personajes *Honk* y *Tonk* a base de onomatopeyas y posteriormente realizar un *roleplaying* con los diálogos creados.

FICHA 2: VEROSIMILITUD: DECORACIÓN, VESTUARIO, MAQUILLAJE Y PELUQUERÍA.

ACTIVIDAD TERCERA: Carnaval, carnaval.



Objetivos: Acercar al alumnado las profesiones encargadas de dar verosimilitud estética y visual a los audiovisuales.

Valorar la importancia del trabajo coordinado entre todos estos profesionales durante el proceso de realización.

Duración: Dos sesiones de 50 minutos.

Material: Ordenadores (mínimo una unidad por grupo), papel, lápices y pinturas de colores.

Presentación: A la hora de hacer creíble cualquier producto audiovisual, desde el más sencillo hasta el más complejo, una multitud de profesionales agrupados en diversos departamentos, se afanan por hacer de cada detalle una contribución esencial para alcanzar un objetivo común: que nada entorpezca la transmisión de la historia y que todo se acople a la perfección para que el espectador comprenda el mensaje en la forma en la que el director quiere que sea comprendido.

Es evidente que la mayor parte de esta responsabilidad recae en su esencia misma, el guion, y en los factores primarios que intervienen en su conversión al audiovisual: el diseño de los personajes, la interpretación de los actores, la dirección, la continuidad, etc. Pero algunos departamentos se ocupan especialmente de hacer que el envoltorio de la historia sea el que procede y se ajuste a ese objetivo general del que hablamos. Entre ellos, se podría destacar el trabajo de los **departamentos de Arte, Vestuario y Maquillaje y peluquería**.

Cada departamento está dirigido por un jefe de equipo y organizado jerárquicamente, con ayudantes, auxiliares, meritorios, etc. Normalmente el jefe de equipo, con sus más estrechos colaboradores, comienza a trabajar mucho antes de

que empiece el rodaje, colaborando estrechamente con el director, el ayudante de dirección y el director de producción. Juntos establecen la estética de la obra audiovisual. El trabajo de todos ellos comienza por hacer un estudio exhaustivo, bajo la supervisión del director, del guion y sus condicionantes espaciotemporales.

El departamento de arte.

Se encarga de diseñar y construir los decorados si son artificiales y de adaptar para el rodaje los naturales. También se encarga de conseguir y distribuir el *atrezzo* (elementos que completan y dan verosimilitud al decorado) y la utilería (elementos del decorado con los que los actores tendrán alguna interacción).

El departamento de vestuario.

Se encarga de diseñar y confeccionar o conseguir el vestuario de los actores y la figuración. Una vez efectuado el estudio previo y consensuado con el director el tipo de vestuario, telas, colores, etc., su trabajo pasa a ser el cuidado, la revisión y la adaptación del vestuario en cada momento de la grabación o rodaje.

Maquillaje y peluquería.

Igualmente, su trabajo previo pasa por un estudio pormenorizado del guion y sus circunstancias y una propuesta al director. En peluquería se encargan de adaptar el cabello de los actores a las exigencias de cada momento del guion: cortar, peinar, teñir, etc. También de los postizos: extensiones, pelucas, bigotes, patillas, etc, y de arreglos especiales.

En maquillaje se encargan de adaptar la piel de los actores a la apariencia de los personajes. También se encargan de adaptaciones especiales, postizos, prótesis, heridas y efectos varios como avejentear, rejuvenecer, etc.

Una vez consensuado todo, diseñado y adaptado, y ya en el rodaje, cada inicio de jornada de trabajo lo marcarán las citaciones de los actores a una hora concreta, para pasar por su sesión de maquillaje y peluquería. Estas sesiones, dependiendo del tipo de producción, pueden durar desde tan sólo unos minutos a unas cuantas horas.



Desarrollo y metodología:

1^a sesión:

Presentación de los profesionales y trabajo que desarrollan según la introducción de la actividad.

Elegir un cortometraje de *Usa el Coco* y establecer tantos grupos como departamentos, en función del número de alumnos y alumnas:

- Arte. Se puede dividir en tres pequeños departamentos:
 - Decorado.
 - Atrezzo*.
 - Utilería.
 - Vestuario.
 - Maquillaje y peluquería.

Cada departamento realizará un estudio previo y detallado del cortometraje después de haber realizado al menos un par de reproducciones del mismo. Se hará un análisis lo más pormenorizado posible: explicaciones, bocetos, listado de necesidades, etc.

2^a sesión:

Cada grupo realizará una exposición del trabajo desarrollado al resto de compañeros, destacando la importancia que tiene el departamento en el cortometraje elegido.

Comentario sobre la actividad realizada.



ACTIVIDAD CUARTA: Vuela con Honk y Tonk.



Objetivos: Dar a conocer al alumnado las profesiones encargadas de dar verosimilitud estética y visual a los audiovisuales.

Valorar la importancia del trabajo coordinado entre todos estos profesionales durante el proceso de realización.

Duración: Dos sesiones de 50 minutos.

Material: Ordenador (mínimo una unidad por grupo), papel, lápices y pinturas de colores.

Desarrollo y metodología:

1^a sesión:

Atención: los protagonistas de *Usa el Coco*, Honk y Tonk, tienen muchas ganas de viajar y queremos seguir disfrutando de sus aventuras en sus próximos cortometrajes, que se desarrollarán en:

El Polo Norte.

El Desierto de Gobi.

El Foro de Roma, año 34 D.C.

Las calles de Nueva York.

Los cañones de Nueva York. El fondo del Océano Índico.

La Luna

El interior de una nave espacial.

A bordo de una barco pirata del siglo XVIII

Una cueva del neolítico (Yacimiento de Atapuerca)

Una cueva del neóntico. (Talcahuano, Castilla y León en el siglo XIV)

Castilla y León en el siglo XIV. Kansas, Estados Unidos, en 18-

Kansas, Estados Unidos, en 1879

Se divide la clase en grupos de seis alumnos y alumnas, uno por departamento; cada grupo elegirá un destino y se ocupará de velar por la verosimilitud de la futura producción, realizando una propuesta al director: arte (decorados, *atrezzo*, utilería), vestuario, maquillaje y peluquería. Las propuestas consistirán en un estudio detallado de la localización y la época, con dibujos, explicaciones, listados de necesidades, etc.

2^a sesión:

Distribución de tareas y búsqueda de información en Internet u otros soportes que ayuden al alumno a conseguir su objetivo.

Exposición del trabajo realizado al resto de compañeros.

ACTIVIDADES ALTERNATIVAS.

1. En grupos de cuatro alumnos y alumnas, cada uno diseñará el decorado, vestuario, maquillaje y peluquería de su serie favorita.
 2. Cada grupo elegirá a dos alumnos, que se convertirán en los protagonistas de su serie. El resto serán los técnicos de vestuario, maquillaje y peluquería. Deberán transformar a los actores en los personajes elegidos, para que puedan ser fácilmente reconocidos en la presentación al resto de la clase.



VIDEOTECA:

En este apartado se listan una serie de largometrajes y/o cortometrajes relacionados con esta guía didáctica y que se pueden utilizar como material complementario, alternativo o de apoyo de la misma.

Estas recomendaciones son aptas para el visionado de los alumnos y alumnas a los que va dirigida esta guía*. Aunque en el programa *Leer la imagen. Historia de una historia* NO están incluidos los derechos de exhibición de estos títulos, que tendrán que ser obtenidos por el centro educativo correspondiente.

Pato Donald: Inventos modernos. (1937). Walt Disney.

Ormie. (2010). Starz Animation.

Ghoper Broke. (2004). Blur Studio.

Dinner. (2012). Birdbox Studio.

Wildebeest. (2012). Birdbox Studio.

* Se recomienda el visionado previo por parte del profesor para valorar la idoneidad en función del grupo con el que se va a trabajar.



