



# Realidad o Ficción

con









# BOOK DE ACTIVIDADES "REALIDAD O FICCIÓN"

A continuación se presentan las actividades propuestas para el trabajo en el aula con el cortometraje *El vendedor de humo*. Estas se agrupan en fichas de trabajo a realizar en dos opciones o posibilidades de acción:

- Actividades pedagógicas.
- Actividades cinematográficas.

La presentación de las actividades en forma de fichas busca facilitar la elección, por parte del profesorado, de las actividades a desarrollar en función de sus objetivos, duración y material a utilizar. 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.



Matemáticas.



Lengua Extranjera.



Educación Física.



Educación Artística.

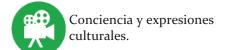


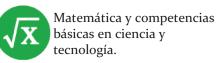
# **Competencias:**

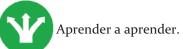


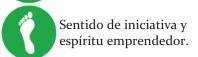
















<sup>\*</sup> En ambos bloques se proponen actividades alternativas con objeto de aumentar el número y variedad de propuestas para el alumnado y servir de orientación para otras posibles iniciativas que quiera desarrollar el profesorado.



# ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS.

FICHA 1: LA MAGIA Y SUS PODERES EN EL CÓMIC.

ACTIVIDAD PRIMERA: El cómic y sus personajes.









**Objetivo:** Acercar el mundo del cómic al alumnado como una herramienta atractiva de animación a la lectura.

Duración: Dos sesiones de 50 minutos.

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

**Presentación:** Astérix y Obélix son unos personajes conocidos de cómics y películas. Junto a ellos aparecen divertidos personajes que luchan por defender su aldea de la conquista de los romanos; entre ellos un personaje destacado es el druida Panorámix.

# Desarrollo y metodología:

1ª sesión:

Preguntar al alumnado si conocen, han leído o visto tanto en cómic como en película (ficción o animación) a los personajes, el argumento, qué hacen, dónde viven, a qué se dedican, etc.

Acceder a través de algún buscador de internet (*Google*, etc.), a páginas relacionadas donde poder conocer los personajes que viven en la aldea, sus nombres y costumbres. Ejemplo. Para facilitar el visionado se puede utilizar un proyector o la pizarra digital.

En grupos de cuatro alumnos y alumnas elegir un personaje como favorito, entre todos los que aparecen. No debe coincidir el mismo personaje en dos grupos.

Realizar una pequeña biografía del personaje investigando en buscadores o páginas de internet información sobre su vida, anécdotas, papel que tiene en la aldea y una selección de imágenes que le caractericen o sean divertidas.

Pueden utilizarse cómics de la biblioteca del centro como fuente adicional de información.

Resumir dicha información, como mucho en media página y, junto a las imágenes (cortar y pegar en un documento tipo *Word*), guardar en una memoria USB para su posterior proyección en el aula.

## 2ª sesión:

Proyección, por turnos, del trabajo realizado en la sesión anterior: razones por las que se ha elegido a ese personaje y lectura y exposición de la información recogida. Los miembros de cada grupo deben distribuirse los papeles durante la exposición (presentación, lectura, manejo del ordenador, etc.).







# ACTIVIDAD SEGUNDA: Una poción mágica para...













**Objetivos:** Conocer y analizar algunos de los principales problemas de la sociedad actual.

Implicar al alumnado en la búsqueda de soluciones desde una participación activa.

**Duración:** Dos sesiones de 50 minutos.

Material: Ordenador con proyector o pizarra digital.

**Presentación:** Panorámix es un personaje muy destacado en los cómics de Astérix, pues es el único que conoce la fórmula de la poción mágica que dota a los personajes de una fuerza sobrenatural.

# Desarrollo y metodología:

1ª sesión:

En el aula, organizar un *brainstorming* o tormenta de ideas, en el que los alumnos y alumnas opinen sobre los principales problemas que observan en su realidad cercana, país o a nivel mundial. Todas las opiniones se argumentarán y anotarán en la pizarra, digital o tradicional, que haya en el aula.

Proponerles el reto de crear una poción que sirva para resolver alguno de los problemas que consideren más importante. Para ello se puede optar por profundizar en el personaje Panorámix (en caso de no haber sido elegido en la actividad anterior): imágenes, cómo elabora la poción, opiniones sobre el personaje y su caracterización.

En grupos de cuatro alumnos y alumnas crear una fórmula mágica y secreta (ficticia) en la que cada uno de los componentes tiene que aportar dos elementos



de su composición (pueden ser tangibles –sal, agua, pluma de gorrión, etc.- o intangibles – ilusión, cercanía, etc.). Deben pensar cómo la van a mezclar y cómo la tomarán los usuarios para mejorar (bebida, una pastilla, como una vacuna, etc).

Elaborarán una presentación (*Powerpoint* o similar) con fotos alusivas al problema que consideran importante solucionar y con música de fondo.

## <u>2ª sesión:</u>

Proyección de las presentaciones elaboradas en la primera sesión al resto de los compañeros.

Finalizadas las exposiciones se realizará una valoración de la actividad y se pedirá sus opiniones sobre qué posibilidades tienen de contribuir a mejorar la sociedad, en su ámbito más cercano o lejano.





## ACTIVIDAD TERCERA: To be or not to be, that is the question.













**Objetivos:** Conocer los pasos básicos de un proceso de toma de decisiones.

Valorar la importancia de aprender a tomar decisiones teniendo en cuenta la repercusión que pueden tener en los demás (desarrollo moral).

Duración: Una sesión de 50 minutos.

Material: Esta actividad no requiere material específico.

Presentación: Imaginamos que la pócima ideada en la actividad segunda ha tenido un gran éxito debido a la eficacia que ha demostrado y una gran multinacional o laboratorio se pone en contacto con el grupo para comprarla ofreciendo una importante cantidad de dinero (por ejemplo, un millón euros). En nuestras manos tenemos la posibilidad, por un lado, de hacer un bien social que resolvería el problema a muchas personas y, por otro, de obtener una buena suma de dinero; pero esta gran empresa se quedaría con la patente de la fórmula para obtener beneficios, ¿qué hacer? Este es el dilema.

**Desarrollo y metodología:** Presentar al alumnado un modelo de toma de decisiones sencillo que puede ser aplicado ante cualquier situación de la vida cotidiana:

- 1. Identificar y definir el problema.
- 2. Analizar la situación desde distintos puntos de vista.
- 3. Valorar posibles soluciones alternativas, sin descartar ninguna (tormenta de ideas).
  - 4. Tomar una decisión y aplicarla.
  - 5. Evaluar los resultados y el grado de satisfacción que he obtenido.



Dividir el aula en grupos de tres o cuatro componentes y analizar y decidir, durante 20 minutos, siguiendo el modelo expuesto, cuál es la decisión que tomarían sobre la pócima que han elaborado.

Comentar de nuevo, grupo a grupo, los pasos que han seguido, así como los argumentos aportados desde cada uno para alcanzar la decisión final. Detallar, también, si ha existido consenso en el grupo o alguno de sus miembros no ha estado de acuerdo y se ha tenido que recurrir a la mayoría como forma de dar una respuesta en el grupo. Debatir, finalmente, sobre la actividad.





## FICHA 2: CONSUMO SIN HUMO.

## **ACTIVIDAD CUARTA: Pequeños detectives.**













**Objetivos:** Diferenciar entre consumismo y consumo responsable.

Fomentar hábitos de consumo saludable.

Duración: Dos sesiones de 50 minutos.

**Material:** Productos seleccionados, lupa, ordenadores (mínimo una unidad por grupo), memorias USB y proyector o pizarra digital.

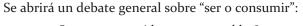
**Presentación:** Hoy en día existe consenso sobre el alto índice de sobrepeso existente entre los niños y las niñas de los países desarrollados debido a diferentes circunstancias. La necesidad de vender y aumentar beneficios ha llevado a las empresas a utilizar diversas estrategias publicitarias, mejorar el atractivo en la presentación de sus productos y utilizar, en los mismos, componentes y sustancias para adecuar los sabores a las demandas y mejorar su conversación. La pregunta es ¿sabemos lo que estamos comiendo o tomando?

## Desarrollo y metodología:

#### 1ª sesión:

Realizar un *brainstorming*, recogiendo en la pizarra del aula o pizarra digital todos los productos de comida y bebida favoritos de los alumnos y alumnas, sin poner límite a sus aportaciones, con objeto de conseguir una amplia enumeración de los mismos.

El profesor seleccionará algunos de ellos, preferentemente conocidos, procurando que exista variedad de formato y presentación; de los seleccionados se traerá al aula el envase donde se informa sobre los ingredientes que contienen.



¿Somos consumidores responsables?

¿Elegimos lo que queremos consumir?

¿La publicidad nos "obliga" a comprar lo que no necesitamos?, etc.

## 2ª sesión:

En grupos de cuatro alumnos y alumnas se leen las etiquetas de los productos seleccionados en la sesión anterior. A cada grupo se le facilita una lupa con el objeto de que puedan leer con mayor calidad la información (pues suele presentarse en letra muy pequeña y junta).

Cada grupo debe registrar los ingredientes y buscar en el ordenador qué son cada uno de ellos y su finalidad dentro del producto que consumimos.

La información obtenida se presenta a toda la clase, dentro de una memoria USB para su proyección y/o lectura de la información registrada.

Después se comenta entre todos la actividad desarrollada y se abre un debate sobre los hábitos de consumo, la importancia de conocer lo que consumimos, etc.

\* Para buscar la información sobre los ingredientes se puede utilizar el diccionario de la Lengua Española albergado en el portal de educación de la Junta de Castilla y León.

#### **ACTIVIDADES ALTERNATIVAS.**

Como complemento de la actividad, en el portal de educación de la Junta de Castilla y León existen varios juegos sobre buenos hábitos alimenticios, algunos de ellos son *Comecocos* o *La pirámide de los alimentos*.







## FICHA 3: COMO HEMOS CAMBIADO

# ACTIVIDAD QUINTA: ¿Quién es quien?

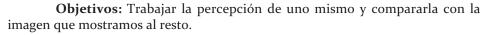












Aprender a aceptarnos como somos, como algo positivo para nuestro desarrollo emocional.

Duración: Una sesión de 50 minutos.

**Material:** Cartulinas, pinturas, pegamento, bolsa o caja y dos fotos de cada alumno o alumna (una de bebé y otra actual).

**Presentación:** Los cambios físicos y fisiológicos que se producen en el alumnado al final de la etapa de Educación Primaria (estamos en el inicio de la adolescencia) hacen que también se produzcan cambios en su psicología (cogniciones, afectos y conductas).

Tratamos de hacer consciente al alumnado de estos cambios para que lo asuman con normalidad y les ayuden a encarar esta compleja etapa posterior en la que tienen que aceptar su propia corporalidad para conocerse mejor, mejorar su autoestima y, en definitiva, adquirir su propia identidad personal.

**Desarrollo y metodología:** Los alumnos y alumnas traerán de su casa dos fotografías: Una de los primeros años de vida y otra actual.

No deberán enseñar esas fotografías a ningún compañero o compañera de clase. El profesor se hará cargo de todas las fotos y meterá en una bolsa o caja las instantáneas más antiguas.

El profesor pegará en una cartulina grande las imágenes más actuales, poniendo el nombre de pila que corresponda debajo de cada fotografía.

Después el profesor sacará, al azar, una a una todas las fotografías guardadas anteriormente en la bolsa o caja. Tratará de favorecer, en esta actividad, un ambiente de convivencia dinámico y lúdico en el aula.

Los alumnos y alumnas tienen que adivinar de quién se trata y, en caso de acertar, qué detalle le sirvió para ello.

Cada alumno pegará su foto anterior al lado de la foto reciente en la cartulina. Completada la cartulina, con las dos fotos de cada alumno, se puede completar la actividad reflexionando, en conjunto, sobre las siguientes interrogantes:

¿Cómo hemos cambiado?

¿Qué cambios se han producido? (físicos, amistades, gustos, aficiones, etc.)

Todo ello se puede ir registrando en diferentes apartados en la pizarra para facilitar el análisis y la reflexión del alumnado.







## ACTIVIDAD SEXTA: El espejo mágico.













**Objetivos:** Trabajar la percepción de uno mismo y compararla con la imagen que mostramos al resto.

Aprender a aceptarnos como somos como algo positivo para nuestro desarrollo emocional.

Duración: Una sesión de 50 minutos.

Material: Proyector o pizarra digital, cartulinas, folios y bolígrafos.

**Presentación:** El desarrollo afectivo-emocional es una parte muy importante en la formación integral de los niños y niñas para fortalecer aspectos personales que permitan afrontar las dificultades de la vida cotidiana; cada vez existe mayor consenso sobre la necesidad de potenciar esta línea de trabajo para conseguir mayor eficacia en nuestras relaciones y competencias sociales. Mejorar la autoestima y el concepto de uno mismo a través de la aceptación de cómo somos, los cambios que experimentamos, las cosas positivas y negativas, las limitaciones y las posibilidades puede ser un buen comienzo.

**Desarrollo y metodología:** El profesor recogerá con los alumnos y alumnas, en la pizarra digital o en la tradicional, un listado de adjetivos que puedan ayudar a definirlos, registrándose en dos grupos de opuestos, siempre y cuando no sean ofensivos. Algunos ejemplos son: *seguro/inseguro*, *alegre/serio*, *atrevido/miedoso*, *dependiente/independiente*, *optimista/pesimista*, etc.

Una vez realizado, se reflexiona en grupo sobre el significado de cada uno para asegurar que todos los alumnos y alumnas los comprenden.

De manera individual cada alumno o alumna cogerá un folio en el que realizará la silueta de sus manos y pondrá en una de ellas (en cada dedo), los cinco

adjetivos que crea que mejor le definen y de los que se siente orgulloso y, en la otra, los cinco adjetivos con los que no se encuentra satisfecho o aquellos que querría mejorar.

Se rotan los puestos y cada alumno escribe en los folios de sus compañeros (zona de la palma de la mano) los adjetivos que consideran que les definen mejor (podría centrarse solo en los positivos, según el tipo de clase y alumnado).

Cada alumno recoge su folio, (es conveniente una supervisión del profesor antes de entregar el folio para evitar situaciones que pudieran resultar ofensivas o desagradables), con objeto de realizar una reflexión individual sobre si la percepción que tenían de ellos mismos coincide con el reflejo que indican los demás.

Para finalizar, se realizará una puesta en común, intentando facilitar un análisis individual sobre la imagen que da cada uno, si está a gusto con ella, los aspectos a mejorar y mantener.

El profesor proporcionará herramientas para poder mejorar los aspectos con los que no se encuentran satisfechos.







# FICHA 4: NADA POR AQUÍ, NADA POR ALLÁ.

# ACTIVIDAD SÉPTIMA: Entre magos anda el juego.













**Objetivo:** Conocer el mundo de la magia y del ilusionismo.

Mejorar estrategias lectoras a través del acceso a biografías de personas singulares (magos e ilusionistas).

Duración: Una sesión de 50 minutos.

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

**Presentación:** El mundo de la magia y el ilusionismo es muy reconocido entre el gran público; programas de televisión, actuaciones, magia de cerca, magia de calle y otras numerosas actividades han contribuido a su popularidad. Los magos son personas singulares por los trucos que son capaces de realizar llegando a pensar que tienen algo que les hace especiales.

**Desarrollo y metodología:** Presentación de la actividad preguntando si han visto en alguna ocasión la actuación de algún mago o ilusionista, cuál es su opinión sobre los trucos que realizan, cuáles les gustan más, etc.

Se divide el aula en pequeños grupos y se les presenta un listado con el nombre de magos conocidos (reales: Juan Tamariz, David Copperfield, Criss Angel... o de ficción: Harry Potter, el mago Gandalf, Merlín...).

Cada grupo elegirá a uno de los magos y buscará información en Internet para elaborar una pequeña biografía del mismo: vida, obras y anécdotas.

Para facilitar la actividad se puede ofrecer una pequeña guía con la información que deben obtener. Esta debe ser recopilarla en una memoria USB,

añadiendo alguna foto de la persona o del personaje para su presentación en clase.

## **ACTIVIDADES ALTERNATIVAS.**

1. Acceder, bajo la supervisión del profesor, a algún portal de video (tipo *Youtube, Vimeo*, etc.) para ver en *streaming* (visionado en directo) algunos trucos de magia o actuaciones de ilusionistas.

De manera previa, el profesorado, junto con alguno de los alumnos y alumnas, pueden realizar un visionado para selección de los mismos.

Comentario sobre lo visionado y el papel que tienen hoy en día los canales más conocidos de internet como herramientas de difusión. Se puede aprovechar para hablar de algunos de los riesgos de la red y medidas preventivas en el uso de la misma.

2. Proponer a los alumnos que presenten algún truco de magia. Los trucos serán preparados en casa por el alumno, pudiendo solicitar la ayuda de algún adulto cercano. Existen vídeos y páginas *web* donde se revelan muchos trucos sencillos. Ejemplo.

Se puede dar la oportunidad, al resto de compañeros, de practicar los que más les hayan gustado en la clase.

3. Utilizando los recursos del portal de educación de la Junta de Castilla y León se puede jugar *online* al juego *El aprendiz de mago* 

Este recurso puede utilizarse también como actividad complementaria para aquellos alumnos o alumnas que vayan más avanzados en sus trabajos anteriores.







## ACTIVIDAD OCTAVA: Abracadabra.













Objetivos: Conocer y familiarizarse con las reglas mnemotécnicas.

Mejorar su desarrollo cognitivo y su eficacia en el estudio.

Duración: Una sesión de 50 minutos.

Material: Proyector o pizarra digital.

**Presentación:** Las técnicas mnemotécnicas ayudan a memorizar mejor, con mayor rapidez, eficacia y eficiencia. Se registra mejor la información lo que permite posteriormente recordarla con mayor exactitud.

Al principio, pueden resultar difíciles de utilizar, pero con la práctica pueden llegar a ser enormemente útiles.

Hay distintos métodos y posibilidades. Aquí se propone trabajar con el método de la primera silaba de cada palabra, pero cada cual, una vez conocidos todos, puede emplear el que más se ajuste a sus necesidades.

Por ejemplo, para recordar a **Só**crates, **Pla**tón y **Aris**tóteles, los tres sabios de la Grecia clásica, en orden cronológico, podríamos acordarnos así: **sopla-aris**.

Otro ejemplo, para recordar un listado de siete palabras o dibujos desordenados: **ra**tón, **do**mingo, **me**sa, **jo**ya, **tu**lipán, **me**sa, **to**ro; podríamos hacer la siguiente cadena: **tu método mejora**.

**Desarrollo y metodología:** Se inicia la sesión leyendo y explicando a los alumnos y alumnas que: "En las películas relacionadas con el mundo de la magia y el ilusionismo se han utilizado palabras que bien podrían ser una regla mnemotécnica basada en el método de las iniciales o en el de la primeras sílabas de las palabras clave de una frase. Por citar algunos ejemplos: Abracadabra, Ábrete sésamo, Badabam,

Supercalifragilisticoespiralidoso, etc.) ¿Conocéis vosotros alguno más?

Se plantea al aula la posibilidad de que el vendedor de humo acudiera a nuestra clase y..., gracias a un toque de magia e ilusión, les endulzara la mañana, convirtiendo alguno de sus útiles (lápices, bolígrafos, cuadernos, etc.), en alguno de sus *snacks* o bebidas refrescantes favoritas (galletas, chocolate, refrescos, zumos, etc.)

¿Qué tres deseos le pedirías? ¿Por qué? ¿Qué tres cosas le pedirías para tu familia? ¿Para qué?

El alumnado utilizará las reglas mnemotécnicas de la "primera letra" o de la "primera sílaba" para recordar sus deseos. Ejemplo: "convertir mi boli en un bocadillo de chorizo" sería: conbo-bocho.

Cada alumno y alumna apuntará en la pizarra, utilizando las palabras clave, uno de sus deseos personales y uno de los familiares.

El resto de compañeros tratará de averiguar qué deseo se esconde detrás de cada palabra clave creada.

Para finalizar, el alumno explicará sus deseos.

El profesor puede ir apuntando los deseos que piden los alumnos y presentar, al final, un recuento de los mismos.

Se puede terminar la sesión debatiendo sobre el valor de las cosas inmateriales (salud, alegría, bienestar) frente a las materiales (acumulación de dinero, de bienes, etc.)

Nota: Se puede realizar una sesión complementaria, si el profesor lo estima conveniente, para estudiar las diferentes reglas mnemotécnicas.







# 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 de motivación 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 que estos puedan valorar el mismo y buscar la temática principal.

Puede preguntar, de manera genérica:

```
¿Cómo calificarías este corto?
¿Te ha gustado?
¿Cuál es el tema principal que trata?
¿Qué otros temas aparecen en él?
```

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

```
¿Qué diferencias veis entre realidad e ilusión?
¿Puede un ilusionista convencer al público con sus trucos?
¿Por qué se llama el corto: "El vendedor de humo"?
¿Qué entendemos por "vender humo" en nuestro lenguaje cotidiano?
¿Conoces personas que "venden humo" en su trabajo?
```







## FICHA 1: CREANDO IMAGEN.

# ACTIVIDAD PRIMERA: De la idea al papel.













**Objetivos:** Conocer los pasos básicos para transformar la idea primigenia en un guion cinematográfico.

Aplicar dichos pasos para crear un guion cinematográfico.

**Duración:** Dos sesiones de 50 minutos.

**Material:** Ordenador con procesador de texto (tipo *Word*), proyector o pizarra digital, bolígrafo, papel y material para el profesor (presentación).

**Presentación:** Vale, hemos tenido una gran idea: hemos soñado con esa historia que queremos contar. Primero fue sólo una chispa, luego se fue macerando lentamente, la fuimos incubando hasta ver con claridad cada plano, construimos mentalmente unos personajes, ideamos un comienzo, un desarrollo y hasta intuimos un final, pero... la industria audiovisual necesita de estructuras claras, de fundamentos fuertes, y de una serie de hojas de ruta acordes con unas convenciones sin las cuales las producciones se parecerían peligrosamente a la edificación de una torre de Babel.

Existen diferentes caminos para llegar al guion cinematográfico, entendido éste, como el vademécum imprescindible de la futura película. Diversos autores, de reconocido prestigio internacional, como Lajos Egri, Syd Field o Antoine Cucca, han teorizado al respecto y establecido diversas metodologías que todo guionista conoce. El resultado final, aun con pequeñas variaciones, es un formato estándar, reconocido internacionalmente, al que todo profesional es susceptible de llegar.

En cualquier, caso hay algunos pasos imprescindibles que el guionista ha de dar antes de lanzarse a la construcción del guion, propiamente dicho:

# El Storyline.

Es la idea principal de la película. Ha de poder resumirse en cinco líneas en las que se detallen brevemente la trama central, el conflicto y el personaje principal. El conflicto o detonante es fundamental porque es lo que obliga al personaje principal a actuar, partiendo de un punto inicial, denominado estadio inalterado.

# La Sinopsis.

Es una síntesis de lo que sucede en la película. Suele ser presentada en una o dos carillas, en tercera persona y presente de indicativo. La versión corta, es la que estamos acostumbrados a leer en las carátulas de los DVD o en los programas de los cines. Es una versión de la sinopsis con fin comercial, mucho más resumida, en la que no se han de desvelar datos importantes que puedan anticipar la resolución del conflicto.

## El Tratamiento.

Es una especie de cuento largo, de unas veinte o treinta páginas de media para un largometraje estándar en el que se detalla lo que va sucediendo en la historia. Normalmente es el formato en el que el proyecto se presenta a la productora.

# El Step-outline (Escaleta).

La información contenida en el tratamiento se estructura normalmente en fichas, una por cada una de las escenas, a las que se habrá puesto un título. Es, como su nombre en inglés indica, la narración estructurada en pasos. Suele empezar con el nombre de la localización, precedida por la información básica de si ésta es interior (INT) o exterior (EXT) y seguida del efecto temporal buscado: si es día, noche, amanecer o atardecer. Por ejemplo:

El vendedor llega al pueblo. EXT. PLAZA DEL PUEBLO. DÍA







En la ficha se cuenta al detalle lo que sucede y los personajes que intervienen. La media estándar de fichas en un largometraje es de unas 70.

Conviene diferenciar aquí dos términos muy importantes y que a fuerza de usarse frecuentemente sin un conocimiento exacto de la materia tienden a confundirse o a usarse de modo erróneo indistintamente: la secuencia y la escena.

La **secuencia** es una unidad de acción espacio – temporal con principio y final que tiene sentido en sí misma.

La **escena** es el conjunto de planos que se desarrollan en un mismo tiempo y escenario y tienen relación entre sí. Un conjunto de escenas forma una secuencia.

No obstante de la diferenciación teórica, mucho más clara en el mundo anglosajón, en el ámbito profesional español, tienden a usarse los vocablos indistintamente. En términos de producción, la separación básica vendrá definida por lo que teóricamente es correcto definir como escenas.

# El guion.

El guion literario es el documento en el que se recogen todos los datos necesarios para la puesta en escena de la película, sin especificaciones técnicas. Una vez aprobada su forma definitiva, se da una numeración fija a páginas y secuencias y pasa a ser el guion de producción. Por él se guiarán de ahora en adelante todos y cada uno de los departamentos que intervienen en la producción del film.

# Desarrollo y metodología:

## 1ª sesión:

A partir de la visualización de *El vendedor de humo* y la lectura del texto introductorio, organizar el aula en pequeños grupos para efectuar los pasos descritos a continuación:

Realizar primero una *lluvia de ideas* para identificar la **idea**.

Redactar un *storyline* (5 lineas).

Redactar una **sinopsis** (media cara).

2ª sesión:

Redactar un pequeño tratamiento (máximo una cara).

Posteriomente, cada grupo leerá al resto de compañeros los textos realizados proyectándolos tras haberlos transcrito en formato digital. Se elegirá por consenso, entre todos los alumnos, el mejor tratamiento de los elaborados. En caso de no llegar al consenso, se obtendrá por mayoría.







## ACTIVIDAD SEGUNDA: De la idea al papel II.















**Objetivo:** Fomentar la creatividad a través de la realización de un guion.

Duración: Una sesión de 50 minutos.

**Material:** Ordenador con procesador de texto (tipo *Word*), proyector o pizarra digital, bolígrafo, papel y material elaborado en la actividad primera.

**Desarrollo y metodología:** Dividir el tratamiento originado en la actividad previa en escenas y hacer la ficha de cada una.

Organizar la clase en tantos grupos como escenas haya. Se asignará una ficha por grupo, que guionizará su escena correspondiente. Se pueden añadir diálogos que acompañen al lenguaje no verbal que utiliza el cortometraje.

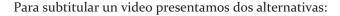
Investigar previamente el formato del guion cinematográfico. Ejemplo.

#### ACTIVIDADES ALTERNATIVAS.

- 1. Redactar el guion cinematográfico en inglés o en otra lengua extranjera.
- 2. Extenderse en la guionización de la ficha correspondiente y alargar hasta las cuatro páginas los diálogos y las situaciones, dando a los personajes una evolución distinta y a la trama un final alternativo.

Poner en común con el resto de los grupos y tratar de recomponer la nueva historia, alterando el orden de las fichas según ésta requiera.

3. Dividida la clase en grupos, inventar y escribir unos diálogos, en castellano o en otra lengua, para *El vendedor de humo*. Después se puede subtitular el cortometraje con los textos creados.



- 1.- Programas de licencia libre como Jubler. Ver videotutorial.
- 2.- Subtitular manualmente: para ello se genera un documento en el *Bloc de notas* de *Windows* o editor de texto similar y se introducen los subtítulos de la siguiente manera.

```
1 (Número de orden del subtítulo)
00:03:09,365 --> 00:03:12,034 (Tiempo de entrada y salida del texto)
(h:min:seg,mseg)
Hola, soy el vendedor de humo (Texto del subtítulo)

2
00:03:13,120 --> 00:03:16,012
¿Vendes humo?

3....
```

Una vez introducidos todos los subtítulos se guarda el archivo (*Guardar como*) con extensión *srt (nombredelarchivo.srt)*. El nombre de este archivo debe coincidir con el del vídeo a subtitular y estar ubicado en la misma carpeta y/o directorio. Al reproducir el vídeo, aparecerán los subtítulos incrustados en el mismo. En caso de no aparecer, comprobar que el reproductor tiene activada la opción subtítulos.







FICHA 2: LOS PERSONAJES.

## **ACTIVIDAD TERCERA: Construyendo personajes.**













**Objetivos:** Analizar y conocer el proceso de construcción de personajes.

Realizar, ellos mismos, la creación de personajes.

Duración: Una sesión de 50 minutos.

**Material:** Ordenador con procesador de texto (tipo *Word*), proyector o pizarra digital, bolígrafo, papel y material para el profesor (presentación).

**Presentación:** No lo perdamos de vista, desde el *spot* más sencillo hasta el largometraje más enrevesado, todas las creaciones audiovisuales comparten un mismo objetivo: todas pretenden contar una historia. Y en todas, la historia se nos manifiesta a través de unos personajes. Estos son, pues, uno de los pilares fundamentales de lo que vamos a contar.

Sería sumamente difícil definir o poner límites exactos al concepto de personaje, aun cuando casi todos podamos intuir perfectamente lo que es. No andaríamos lejos si apuntásemos, a groso modo, que un personaje es una entidad animada, de la que se tiene conciencia de su existencia como tal dentro del universo particular de una obra determinada.

Un personaje es, ante todo, una construcción mental, una invención, incluso cuando se basa en una persona o entidad real, su proyección va más allá de los esquemas por los que podríamos definir su referente real.

Los personajes se empiezan a construir en base a tres dimensiones: física, sociológica y psicológica:

## 1. La dimensión física.

Es la más evidente y en lo primero que pensaremos al crear un personaje. Su forma física, tamaño, edad, sexo, color, apariencia, defectos, etc. le condicionarán decisivamente su comportamiento.

# 2. La dimensión sociológica.

Con ella definimos su condición social y todo lo que rodea la circunstancia del personaje: su procedencia, su trayectoria, su entorno físico, afectivo, etc.

## 3. La dimensión psicológica.

Es la que completará finalmente a nuestro personaje y es la suma de los efectos ocasionados por las anteriores. La influencia, tanto de su identidad física, como de su condición social, conformará la identidad psicológica del personaje y condicionará sus sentimientos, su temperamento, sus actitudes, etc.

Bien, a priori, el personaje está listo para entrar en acción. Es más, el personaje es la acción, lo que hace. ¿Y qué es lo único que le puede mover a la acción? La necesidad. Así que empezaremos por definirla. Sabiendo qué necesita el personaje podremos empezar a averiguar muchas más cosas, por ejemplo, a dónde se dirige.

Una vez iniciada su andadura, iniciado el conflicto que le mueve a actuar para conseguir su objetivo, las circunstancias de la historia y el contacto con el resto de personajes irán haciendo que evolucione. Los personajes evolucionan y hacen evolucionar a los demás. En el camino que le lleve a satisfacer su necesidad, se encontrará con obstáculos y con personajes que le ayudarán o con personajes que se enfrentarán a él. La interactuación de todos ellos y el desarrollo de las circunstancias están servidos. Estamos en condiciones de contar una historia.







**Desarrollo y metodología:** Una vez visionado *El vendedor de humo*, hacer un listado de los personajes que aparecen en el cortometraje. Dividir a los alumnos y alumnas en tantos grupos como personajes se hayan encontrado. Cada grupo se encargará de confeccionar la "*biblia*" de su personaje y se lo presentará al resto.

"Biblia" es un término muy utilizado por los actores. Para realizar la biblia de su personaje, el actor realiza un viaje inverso al del guionista. Deduce a partir del análisis del texto todas las características básicas de su personaje en sus tres dimensiones: física, social y psicológica. A partir de esta información desarrolla todo el universo particular del personaje, lo que le ayudará a completar la tarea, aportando su físico, su vivencia y toda su creatividad para darle vida.

En este caso, para crear la *biblia* de cada personaje partiremos no ya del guion, sino del propio discurso del personaje dentro de *El vendedor de humo* y nos cuestionaremos sobre cada una de sus dimensiones. Con el resultado redactaremos un tratamiento que será lo que expondremos al resto de compañeros.







# ACTIVIDAD CUARTA: Construyendo la aldea.



















**Objetivos:** Conocer los pasos que hay que llevar a cabo para realizar un personaje.

Crear un personaje.

Duración: Una sesión de 50 minutos.

**Material:** Ordenador con proyector o pizarra digital, cámara de fotos o escáner, bolígrafo, papel y material para el profesor (presentación de la actividad anterior).

**Desarrollo y metodología:** En el pueblo de *El vendedor de humo* aparece una buena muestra de sus habitantes, pero, por el número de casas y por su tamaño, no parece que sean los únicos. A buen seguro debe haber en el pueblo un pescadero, un deportista, un policía, un maestro, un doctor... y muchas más mujeres, hombres, niños, niñas e incluso animales que no aparecen en el cortometraje ¿Nos puedes ayudar a crear los que nos faltan?

Entre toda la clase hacer una lista de posibles personajes. Cada alumno y alumna escogerá uno y se dispondrá a crear su identidad. Al finalizarlo, lo dibujará, basado en las pautas creadas. Se hará una fotografía o se escaneará el personaje creado, que se proyectará junto a las demás creaciones en gran grupo.

El resto del alumnado tratara de averiguar quién y cómo es a partir del dibujo y solo al final el autor podrá corroborar o refutar las impresiones del resto.

### **ACTIVIDADES ALTERNATIVAS**

1. Cada alumno puede inventar un diálogo de no más de una página entre el personaje que ha creado y el vendedor de humo ¿Qué le pediría? ¿Cómo lo haría? ¿Quedaría satisfecho?



- 2. También podemos hacer que nuestro personaje hable en inglés o en otra lengua extranjera.
- 3. Podemos redactar la "biblia" de nuestros personajes favoritos. Se puede hacer un listado de esos personajes para todo el grupo. Cada alumno puede escoger uno y, redactada la biblia, exponerlo al resto sin decir de quien se trata. El resto tratará de adivinarlo.





## **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.

*El aprendiz de brujo*. (1940). Walt Disney.

Merlín el encantador. (1963). Walt Disney.

Presto. (2008). Pixar.

Nocturna, una aventura mágica. (2007). Filmax International.

*Tadeo Jones: La mano de Nefertiti.* (2012). Lightbox Entertainment / Telecinco Cinema / La Fiesta Producciones.

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











