

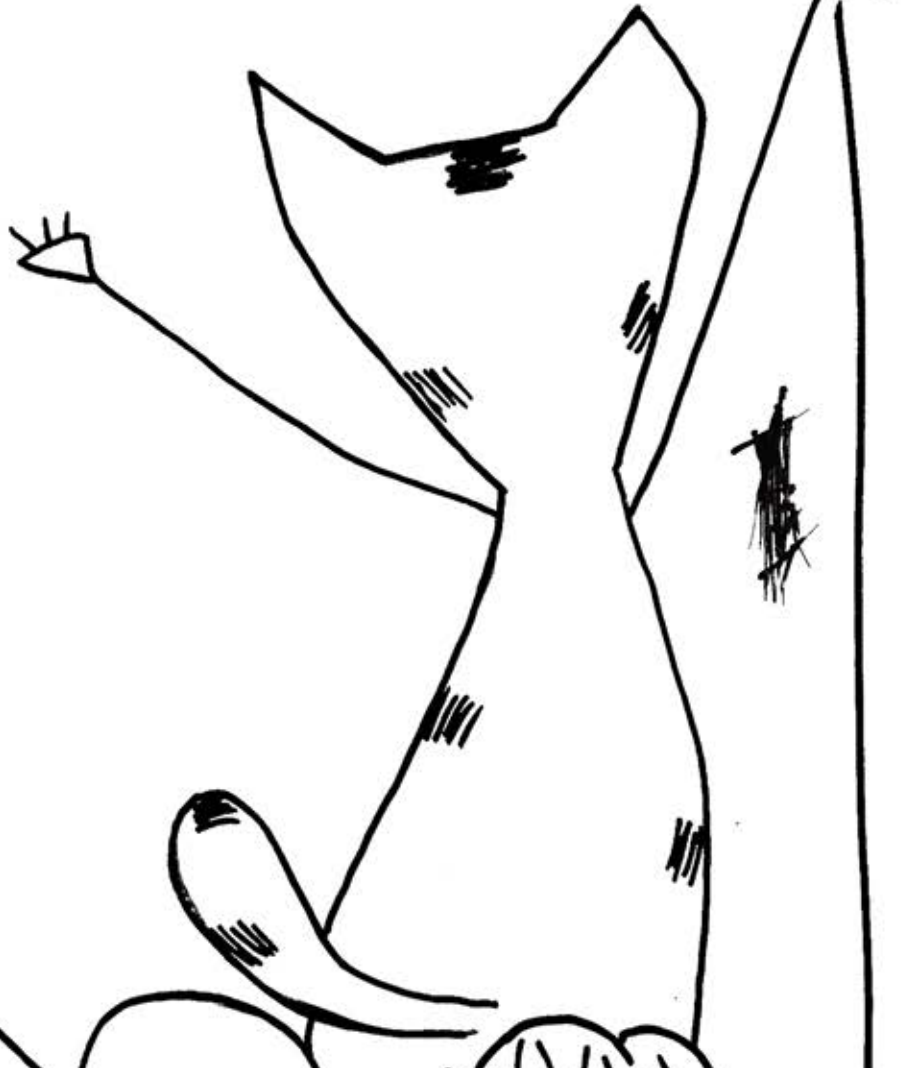
# COMO PERRO Y GATO



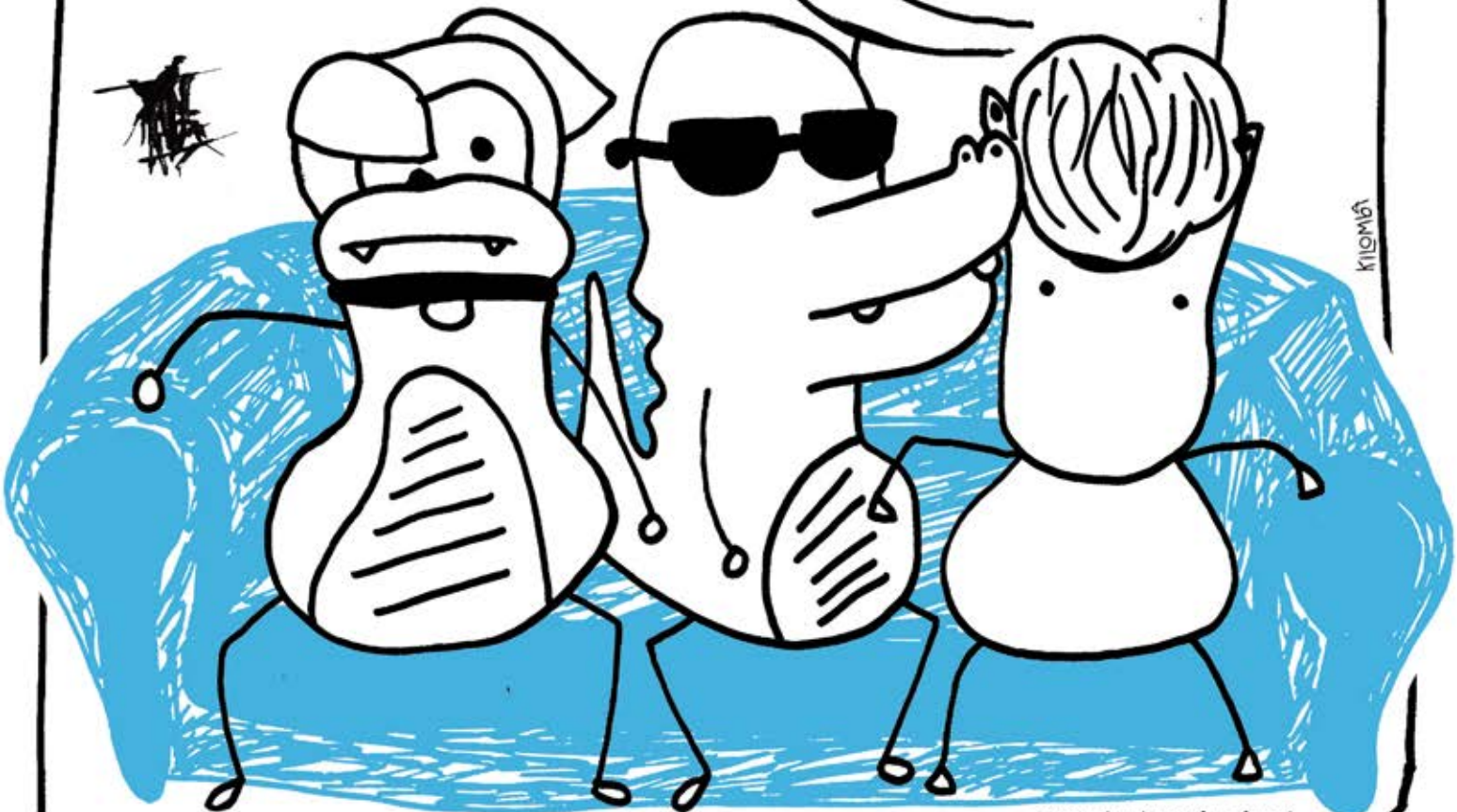
TEATRE  
ANIMAL

Coproducido por:

OBSIDIANA



KIOMBI





A continuació presentamos una guía didáctica dirigida, a los educadores y educadores que día tras día son lo que llevan a cabo una tarea tan difícil com es la educación

Educar es una tarea muy amplia donde se tiene que tener en cuenta todo los factores que interaccionan. Por un lado, la abertura del curriculum, sin olvidarse de la temporalización y la secuencia de los aprendizajes y además, trabajar unas actitudes, valores y normas determinadas mediante las actividades de enseñanza para alcanzar un aprendizaje significativo.

Sabiendo todo el trabajo que tiene actualmente el profesorado, ofrecemos esta guía didáctica a los profesionales de la educación porque son ellos quienes sabrán sacar provecho y poner en marcha las actividades teniendo en cuenta las necesidades de cada alumno dentro su realidad educativa.

Pensamos que puede ser muy interesante hacer un trabajo previo con los niños, antes de ir a ver el espectáculo, y trabajar también después de haber ido al teatro. De esta manera proponemos una serie de actividades para aprovechar la salida y para dar a conocer al alumnado el mundo del espectáculo, y a la vez, trabajar el currículo educativo.

Hemos creado una propuesta para infantil y primaria. Somos conscientes de las diferentes realidades educativas entre ciclos, por este motivo habrán propuestas de actividades de diferentes niveles educativos para adecuarlos a cada uno..

Finalmente, creemos que a partir de la cultura teatral se pueden trabajar otros valores, como la emotividad y la creatividad de los alumnos para convertirse en adultos críticos y creativos.

## OBJETIVOS PEDAGÓGICOS

- Despertar la sensibilidad del alumnado hacia los espectáculos en directo.
- Despertar la curiosidad del alumnado a la utilización de tecnología en el teatro
- Alimentar la imaginación, a través de los personajes, las historias, y un tipo de dibujo que no están acostumbrados.
- Reconocer situaciones y emociones propias, vividas a través de los dibujos y el actor.
- Ver alternativas para resolver conflictos.
- Fomentar valores como la amistad, la empatía y el amor por los animales.
- Acercarnos al mundo de la animación.
- Conocer diferentes técnicas de animación.
- Disfrutar con la interpretación artística.

Para conseguir estos objetivos os presentamos una serie de propuestas, para que podáis realizar o adaptar a las necesidades o inquietudes de vuestro alumnado

## ANTES DEL ESPECTÁCULO

- Informar y motivar a los alumnos, leyendo el argumento del espectáculo que irán a ver. (Guardando algunas sorpresas)
- Hay algunos temas que trataremos más detenidamente después de ver el espectáculo. Pero los hemos de avisar para que se fijen bien no sólo en el argumento sino también en la escenografía, el sonido y la luz entre otras cosas.
- Recordar que deben mantener una actitud de respeto hacia los actores y el resto de compañeros espectadores.

## DESPUÉS DEL ESPECTÁCULO

### 1. Diferencias

Encontrará una hoja con dos dibujos prácticamente iguales donde los niños y niñas tendrán que encontrar cinco diferencias ([anexo 1](#)).

Aparte de que puedan disfrutar de este juego, de reencontrarse con los personajes y poder darles color tal como se podrían imaginar, le invitamos a que hable sobre lo que caracterizaba a cada personaje, tanto emocional como físicamente (por ej. el perro era fuerte, el pájaro era tímido, la gata valiente ..) y que tenían en común y que los diferenciaba entre ellos.

¿Después puede pasar el debate en cómo se ven ellos ?, ¿cómo creen que los ven los demás? y ¿como los ven realmente ?, ¿que es lo que valoro más de mis compañeros?

### 2. ¿Y si fuera yo?

En la segunda hoja se puede ver una ilustración con todos los animales del mundo del Nacho ([anexo 2](#)). Os invitamos a que se dibujen a sí mismos dentro de la imagen y añadan un animal que a ellos les hubiera gustado que saliera al espectáculo.

Durante el espectáculo los animales están sobre un fondo blanco, seguro que esto les ha llevado a cada uno a imaginar un lugar para ellos. También lo pueden plasmar en el fondo de este dibujo.

### 3. Conflictos

Os presentamos una secuencia de cuatro imágenes sobre un conflicto (en este caso cuando el Coco se come al Pájaro, ([anexo 3](#)). ¿Sabríais ordenarlas? ¿Porque se comió realmente el Coco al Pájaro? ¿Recuerdas qué solución encontró en Nacho? ¿Se os ocurre alguna otra?

¿Recuerdas algún conflicto que haya visto o vivido hace poco? ¿Lo sabríais explicar en cuatro pasos o imágenes? ¿Qué soluciones encontrasteis? ¿Se os ocurre ahora alguna otra?



***A continuació os hacemos un par de propuestas para que hagan una pequeña muestra de lo que es la animación.***

## **1. Sombras chinas**

Las sombras chinas son un juego popular que consiste en colocar las manos entre una fuente de luz y una pantalla o pared, de modo que la posición y el movimiento de las manos proyecta en la pantalla sombras que representan distintos seres en movimiento. Aparte de usarse las manos, también se pueden utilizar títeres de varilla para representar los diferentes personajes de la función.

Las sombras chinas no nacieron en China, a pesar de lo que indica su nombre, sino en la isla de Java, aproximadamente unos cinco mil años antes de nuestra era.

Concebidas originalmente como juego infantil, las sombras chinas dieron vida al teatro de sombras que, procedente de Oriente, se popularizó en Alemania y Francia y posteriormente en todo el mundo.

Las sombras chinas constituyen uno de los primeros esfuerzos para materializar el afán humano ancestral de reproducir el movimiento sobre una pantalla, y en este sentido se pueden concebir como un antecedente remoto del cine

En el anexo podrán encontrar las diferentes siluetas de los personajes ([anexo 4](#)). Las puede recortar y utilizar para crear un espectáculo de sombras chinas, por si quieren reproducir lo que han visto, o inventar nuevas aventuras de los personajes.

Sólo necesita: cartulinas negras, tijeras, palos de madera, una luz y una sábana.

## **2. Flipbook o folioscopio**

Un folioscopio es un libro, generalmente dirigido a los niños, que contiene una serie de imágenes que varían gradualmente de una página a la siguiente, de modo que al pasar las páginas rápidamente las imágenes parezcan animarse simulando un movimiento u otro tipo de cambio. El folioscopio también es conocido como libro animado o libreta animada.

Los folioscopios son, esencialmente, una forma primitiva de animación, que juega con la persistencia retiniana, como la película cinematográfica.

Lo interesante del folioscopio o Flipbook es que no necesita de grandes producciones ni materiales. Papel, lápiz y dedos. Práctico, manual. Activo. Es el espectador que cumple las funciones: si no mueve su pulgar, no hay película (o libro). Hacia delante, hacia atrás, sin indicaciones, sin prisa o con mucha. Se hace la película. Un libro en imágenes, imágenes en un libro y el movimiento. Esto es un folioscopio.

Os proponemos que puedan hacer ellos su propio folioscopio. Con la ayuda del [anexo 5](#) y según el nivel de los alumnos podéis hacer una donde ellos sólo tienen que ir cambiando el movimiento de los brazos o de algún objeto que quieran añadir; o bien, hacer ellos una solos, haciendo todas las ilustraciones.

## **3. Stop Motion**

El stop-motion es una técnica de animación que consiste en capturar fotografías consecutivas de un objeto moviendo un poco entre fotografía y fotografía de modo que visualizando rápidamente parece que el objeto se mueva. Generalmente se denominan animaciones de stop motion a todas aquellas que no son realizadas ni con dibujos: dibujos animados (también llamada: animación tradicional 2D), ni tampoco



creadas completamente dentro del ordenador (animación 3D); sino que han sido creadas tomando imágenes de la realidad. Así pues, el stop motion se utiliza para producir movimientos animados de cualquier objeto, tanto sea rígido como moldeable: juguetes, bloques de construcción, muñecos articulados o personajes creados con plastilina ... También se desarrollan animaciones en stop motion bastante interesantes con otros materiales, como la arena, los recortes de papel o los yesos sobre tierra y paredes.

Podríamos definir esta forma de animar como la animación en estado puro, ya que se construye el movimiento fotograma a fotograma; manipulando el objeto o el muñeco con las propias manos; de manera progresiva, hacia delante, sin ningún tipo de posibilidad de retroceso.

## **PÁGINAS PARA CONSULTAR**

Sobre persistencia retiniana

[https://es.wikipedia.org/wiki/Persistencia\\_de\\_la\\_visi%C3%B3n](https://es.wikipedia.org/wiki/Persistencia_de_la_visi%C3%B3n)

Folioscopios

<http://edukazine.blogspot.com.es/2010/03/crea-tu-folioscopio.html>

[http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/cuadernos-profesor-8/flipbook/index.html#.](http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/cuadernos-profesor-8/flipbook/index.html#.VpY8NZPhCRs)

VpY8NZPhCRs

sombras chinas

[ttp://sobrenosotros.galeon.com/mundo/taller/sombras/sombras01.htm](http://sobrenosotros.galeon.com/mundo/taller/sombras/sombras01.htm)