

Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas

PROYECTO MEKOS

GUIÓN

INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Primer ciclo

Cine

La imagen en movimiento



OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- 01 Conocer el principio en que se basa la imagen en movimiento
- 02 Experimentar el movimiento a través de la sucesión de imágenes fija
- 03 Conocer los diferentes soportes de la imagen en movimiento: cine, vídeo, CDROM, DVD
- 04 Apreciar el poder expresivo de la imagen en movimiento

ESTRUCTURA

- | | | |
|----|--------------|---|
| 00 | Introducción | En la sala de butacas |
| 01 | Actividad | El hechizo del mazo en movimiento |
| 02 | Saber Más | Los dibujos animados |
| 03 | Actividad | Empalmando fotogramas |
| 04 | Saber Más | Personas que trabajan en una sala de cine |
| 05 | Actividad | Recomponiendo un retrato |
| 06 | Saber Más | Actores y actrices |
| 07 | Manualidad | Construye tu propia animación |

SECUENCIACIÓN DE ACTIVIDADES

Lineal Elección

00 INTRODUCCIÓN

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

El escenario es la sala de cine descrita en el OA1

La cámara enfoca a una fila de butacas donde se encuentran los personajes de introducción a los objetos de aprendizaje. Al lado del personaje "Imagen en movimiento" hay ahora una butaca vacía.

DESARROLLO

¿Qué pasa?

Voz en off: ¡Eh, amiguito! La cámara que enfoca la butaca vacía se detiene. ¡Sí, tú, tú...! La cámara gira 180 ° con movimiento en contrapicado y encuadra la pantalla de proyección. En la pantalla un personaje con cara de pocos amigos se encara con el usuario. Se trata de un perro tipo Pluto personificado. El hocico se descuelga flácido, y las enormes orejas le cuelgan. Va vestido de mago. Lleva chistera y una chaqueta de frac negra con pajarita, pero no lleva camisa ni pantalón. Sus gestos y movimientos son los típicos de un dibujo animado tipo Disney. Señala con el dedo acusador hacia la cámara. ¡Te crees que puedes salir tarde, sentarte tan tranquilo y aquí no ha pasado nada, ¿eh? Pues no, no señor. Tendrás que volver a comprar tu entrada, como todo el mundo. Así espabilarás, Ja, ja. Una voz en off: va, ¡ay! no hagas ningún caso ¡ay!.

SALIDA

¿Cómo avanzamos?

La cámara encuadra la butaca contigua.

01 Actividad El hechizo del mazo en movimiento

ENTRADA



Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas

PROYECTO MEKOS

GUIÓN

INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Primer ciclo

Cine

La imagen en movimiento



¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

Una butaca. El que habla es el personaje que representa la imagen en movimiento. Se trata de un primer plano de un conejo tipo Buggs Bonnie. En su cabeza lleva un sombrero que es dos engranajes que giran lentamente. Uno de los engranajes lleva un mazo excéntrico, de forma que cada vuelta hace que el mazo golpee la cabeza de este personaje

DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Atención y destreza

¿Qué pasa y cómo funciona?

El que habla es el personaje que representa de la imagen en movimiento. Se trata de un primer plano de un conejo tipo Buggs Bonnie. En su cabeza lleva un sombrero que es dos engranajes que giran lentamente. Uno de los engranajes lleva un mazo excéntrico, de forma que cada vuelta hace que el mazo golpee la cabeza de este personaje. De ahí sus quejas. Mientras habla, el mazo no para de golpear. Vuelve a hablar: No hagas caso a este mago del tres al cuarto ¡ay!. Yo me atreví a ayudarle en un numerito de magia, me plantó este sombrero ¡ay! tan molesto y ¡ay! luego no supo deshacer el hechizo. Desde entonces ¡ay! me duele la cabeza una barbaridad. Quizá tú puedas ayudarme a parar este mazo ¡ay! Si lo consigues yo te ayudaré a moverte por este cine tan raro.

Mira con atención. Encuadre de un plano detalle del mecanismo que golpea la cabeza del personaje. Donde el mazo entra en contacto con la cabeza se aprecia ahora un chichón rojo que crece un poco con cada golpe. En algún sitio del mecanismo se aprecia un botón. Fíjate en el movimiento de este mazo molestísimo. ¡Ay!. cuando vaya a llegar a mi cabeza, por favor aprieta el botón rojo. Justo cuando llegue a la línea verde Si lo haces cinco veces sin equivocarte, habrás deshecho el hechizo y yo podré vivir tranquilo. Los engranajes giran lentamente y el mazo se aproxima a una línea verde a escasos milímetros del chichón.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

Cada vez que el usuario aprieta el botón correctamente, el mazo se detiene y regresa a la posición inicial. El chichón disminuye El personaje acierto-error, asoma y muestra el número de secuencia de acierto 1, 2,...5.. . Este personaje se acompañará de las típicas frases ¡Estupendo, uno menos!.

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

Cada vez que no logra detenerlo, el mazo golpea, el chichón vuelve a crecer y el personaje error muestra enfado y la numeración de aciertos se resta en uno. Este personaje se acompañará de las típicas frases ¡Estupendo, uno menos! O ¡Vaya, tendrás que poner más atención!

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Cuando tras cinco aciertos consecutivos el chichón haya desaparecido El final de la actividad marcará la desaparición del sombrero y la invitación del personaje agradecido a seguirle a "Saber más"

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Tras cinco veces en las que no se logre resolver la actividad por no conseguir cinco aciertos consecutivos, la escena se congelará y claquetín indicará: "Por el bien del conejito vamos a intentarlo más tarde", pasando a mostrarse los resultados

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Una claqueta sobreimpresa muestra la totalidad de aciertos y errores



Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas

PROYECTO MEKOS

GUIÓN

INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Primer ciclo

Cine

La imagen en movimiento



¿Qué ocurre tras la presentación de resultados de la actividad?

Si la actividad se resolvió adecuadamente se produce la carga automática del "Saber más". Si la actividad no se resolvió, se mostrará los cuadros de diálogo opcionales: Repetir el juego" "Intentarlo más tarde" Esta opción devolverá a la pantalla de elección de OA.

02 SABER MÁS Los dibujos animados

TIPO. (Discriminación)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

Un cuaderno de muchas hojas sujeto por una mano

¿Cómo se modifica la diapositiva base en la diapositiva 1?

La mano desliza las hojas que, al pasar velozmente muestran el movimiento de una serie de cinco fotografías de dibujos secuenciados. Aclarar que todo se representa sin movimiento, por lo que el diseñador dibujará la diapositiva de tal forma que se comprenda esquemáticamente la idea de imágenes secuenciadas que derivan un movimiento

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

Locución/texto : " los dibujos animados que tú ves en cine y televisión son muchas fotografías de dibujos que al pasar muy deprisa da la impresión de que el personaje se mueve "Locución/Texto: te enseñaremos a construir tus propios dibujos animados cuando termines las actividades".

03 Actividad Empalmando fotogramas

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

La sala de proyección se muestra desde el punto de vista del usuario. Delante de él se ve la silueta de la fila de butacas y la de los disparatados personajes de que hemos hablado. Al fondo, la enorme pantalla sobre la que empieza a proyectarse una película de dibujos animados. Un niño regordete, con carrillos sonrosados y un polo en una mano camina por la calle del Medio. Va absorto leyendo un comic. De vez en cuando ríe. Ahora se ve la cámara situada a ras del suelo, con una tapa redonda de alcantarilla en primer plano. Repentinamente la tapa se abre. Un misterioso personaje con aspecto de malvado- nariz grande y puntiaguda, ojos pequeños y siniestros, pelo de punta muy negro, sin afeitar asoma la cabeza por la alcantarilla, mira, ríe y vuelve a desaparecer esperando que el niño caiga por el hueco. Nueva escena del niño andando y leyendo en un plano americano. De repente, el personaje desaparece por abajo del plano. La gorra queda unos segundos en el aire y cae sobre la acera. El helado queda en el aire y cae sobre la cabeza del malvado que asoma en ese momento para cerrar la trampilla. Pone cara de asco y se limpia la cabeza con la mano. Se ve una escena con fondo negro y la figura del niño cayendo en contrapicado al vacío por un túnel sin fin, dando vueltas. Similar a las escenas de pesadillas. Al fin cae al fondo y queda sentado. Mira al frente en primer plano y muestra una cara de asombro. De repente, se corta la película, salen manchas, luces y rayas en la pantalla, se enciende la luz y se oye en off unas voces protestando: ¡OTRO CORTE! ¡SE VOLVIÓ A ESTROPEAR EN LO MÁS INTERESANTE!.

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

De repente, se corta la película, salen manchas, luces y rayas en la pantalla, se enciende



Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas

PROYECTO MEKOS

GUIÓN

INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Primer ciclo

Cine

La imagen en movimiento



la luz y se oye en off unas voces protestando: ¡Otro corte! ¡Se volvió a estropear en lo más interesante. Primer plano de la ventanita de proyección. El personaje- guía asoma por la ventana de proyección. Sólo se le ven los ojos, nariz y boca, Dice: Eh, amiguito, ven a echarme una mano. La cámara se aproxima a la ventanita y se introduce en la sala de proyección. En ella se ve al personaje- guía a un lado con el proyector al otro y dos trozos de película rota en ambas manos. Ahora resulta que no estaba mirando la pantalla y no sé bien qué fotogramas debo empalmar. Si tú estabas atento a la película puedes ayudarme. Mira todos los trozos posibles y dime el número del más adecuado para continuar la escena que se cortó.

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

El personaje guía asoma por la ventana de proyección e indica: **AHORA RESULTA QUE NO ESTABA MIRANDO LA PANTALLA Y NO SÉ BIEN QUÉ FOTOGRAMAS DEBO EMPALMAR. ¡Y VAN CINCO! SI TÚ ESTABAS ATENTO A LA PELÍCULA PUEDES AYUDARME CON ESTA Y LAS DEMÁS PELIS. MIRA TODOS LOS TROZOS POSIBLES Y DIME EL NÚMERO DEL MÁS ADECUADO PARA CONTINUAR LAS ESCENAS QUE SE CORTARON. PULSA EL BOTÓN ROJO CUANDO ESTÉS PREPARADO.** //Si producción decide no utilizar locuciones argumentales, la explicación técnica se atenderá al modelo anterior: "mira todos los trozos posibles y dime el número del más adecuado para continuar las escenas que se cortaron. pulsa el botón rojo cuando estés preparado"

¿Cómo se accede al sistema de ayuda -instrucciones técnicas-?

Si en el desarrollo de la actividad se pulsa sobre el personaje guía-ayuda,(Taquillero) éste dirá con voz firme y persuasiva:

" **FIJATE EN LA CARA QUE PONE EL NIÑO Y ELIGE EL FOTOGRAMA QUE PUEDE PROVOCAR ESE ESTADO DE MIEDO, ALEGRIA,ASOMBRO...ETC EN EL LUGAR VACIO**"

DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Rellenar huecos

¿Qué pasa y cómo funciona?

En una moviola que pasa a ocupar la totalidad de la pantalla se muestran cinco escenas formadas cada una por una tira de película cortada con bordes irregulares. El último fotograma mostrará el rostro del niño de la película que expresa un estado de ánimo determinado. Los fotogramas con que ha de continuar cada una de las cuatro escenas relacionan el estado del personaje con el motivo. Se trata de identificarlo correctamente y seleccionar el número que la mano del personaje guía le muestra a modo de tablillas. 1-2-3-4.

ESCENA: 1. El niño en el fondo del pozo muestra cara de repugnancia EL FOTOGRAMA : una rata gigante

ESCENA 2: . El niño en el fondo del pozo muestra cara de alegría. EL FOTOGRAMA : una fiesta

ESCENA: 3. El niño en el fondo del pozo muestra cara de asombro EL FOTOGRAMA: Un tesoro

ESCENA: 4. El niño en el fondo del pozo muestra cara de enfado EL FOTOGRAMA: un montón de liliputienses que le atan de pies y manos

ESCENA: 5. El niño en el fondo del pozo muestra cara de miedo EL FOTOGRAMA: un enorme gigante que le mira asombrado

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?



Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas

PROYECTO MEKOS

GUIÓN

INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Primer ciclo

Cine

La imagen en movimiento



Cuando el alumno elige el número de tablilla correcto
Si acierta, el personaje acierto - error emitirá un mensaje de felicitación diciendo.

"BIEN, AHORA PUEDE CONTINUAR ESTA PELÍCULA"

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?

El alumno no elige el número de tablilla correcto. el mismo personaje locutará un mensaje de error del tipo:

NO, NO VES QUE SU CARA NO ERA DE...TERROR, ALEGRÍA...ETC (SEGÚN LA ESCENA ERRÓNEA ESCOGIDA POR EL USUARIO).

¿Cuándo está resuelta la actividad?

<Cuando el usuario ha colocado las cinco tablillas en su lugar correspondiente>

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

<diez intentos sin éxito motivará que la actividad se interrumpa y se mostrará los cuadros de diálogo opcionales: Repetir el juego" "Intentarlo más tarde" Esta opción devolverá a la pantalla de elección de OA . Tras inactividad de 15 segundos consecutivos, el programa dará por abandonada la actividad y cargará la pantalla de elección de OA>

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

Una tablilla puede mostrar el tiempo empleado y el número de aciertos y errores

¿Qué ocurre tras la presentación de resultados de la actividad?

Si la actividad se resolvió adecuadamente se produce la carga automática del "Saber más".

Si la actividad no se resolvió, se mostrará los cuadros de diálogo opcionales: Repetir el juego" "Intentarlo más tarde" Esta opción devolverá a la pantalla de elección de OA

04 SABER MÁS Personas que trabajan en una sala de cine

TIPO. (Discriminación)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

Un texto que indica:

PERSONAS QUE TRABAJAN EN UNA SALA DE CINE

"CUANDO TÚ VAS AL CINE A VER UNA PELÍCULA, HAY PERSONAS QUE TIENEN TODO DISPUESTO PARA QUE DISFRUTES DE LA PROYECCIÓN"

¿Cómo se modifica la diapositiva base en la diapositiva 1?

Los textos que dan en la parte inferior y en la superior aparece una serie de personajes identificables por su atuendo y por un rótulo bajo cada uno de ellos.

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

Imágenes: 1. Un portero (pueden emplearse los personajes ya diseñados). 2. Una acomodadora. 3 Una operadora 4. Un camarero

Al pasar el cursor sobre el personaje, aparece un texto explicativo:

1. "EL PORTERO O PORTERA NOS PEDIRÁ LA ENTRADA EN LA PUERTA DE LA SALA" 2. EL ACOMODADOR O ACOMODADORA NOS GUIARÁ HASTA NUESTRA BUTACA. SI PASAMOS ALGO TARDE, NOS ALUMBRARÁ CON UNA LINTERNA ¡NO ESTÁ BIEN LLEGAR TARDE, NO SEÑOR! 3. EL OPERADOR U OPERADORA SE ENCUENTRA EN LA CABINA DE PROYECCIÓN. ES EL ENCARGADO DE COLOCAR Y HACER FUNCIONAR LA PELÍCULA. SI HUBIESE UN CORTE, TAMBIÉN LA REPARARÁ 4. EL CAMARERO O CAMARERA NOS SERVIRÁ LOS REFRESCOS Y LAS PALOMITAS ¡PROCURA NO HACER RUIDO NI MOLESTAR CON ELLAS A LOS DEMÁS!



Recurso educativo elaborado a través de los Convenios Internet en la Escuela e Internet en el Aula, entre el MEC y las comunidades autónomas

PROYECTO MEKOS

GUIÓN

INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Primer ciclo

Cine

La imagen en movimiento



05 Actividad < Reconponiendo un retrato >

ENTRADA

¿Qué vemos? (descripción escenarios y personajes)

La sala de proyección de un cine. Se oye un lloro desconsolado de una niña pequeña. La pantalla de proyección muestra el rostro de esta niña con una enorme boca abierta llorando. Puede verse la lengua y la campanilla. Un mar de lágrimas salen de sus ojos. Mira al frente y dice:
"NO ME DI CUENTA Y TIRÉ AL SUELO TRES PORTAFOTOS DE MAMÁ Y ¡SE HAN HECHO PEDAZOS!" SI NO LAS PEGAMOS ME CASTIGARÁN SIN IR AL CINE. BUAAAA. Sigue llorando.

¿Cómo se proporciona la introducción conceptual?

Cambia la escena y aparece una fotografía con el retrato de una señora, mamá de Miriam. El parecido entre ambas debe ser evidente. Tras tres segundos, automáticamente se descompone y queda hecha seis trozos que quedan colocados a a la izquierda. A la derecha una cuadrícula de 3 x 2 vacía.

¿Cómo se proporcionan las instrucciones técnicas?

Una voz en off dice:

AYUDA A MIRIAM A ARREGLAR LOS RETRATOS. POR FAVOR, COLOCA LOS TROZOS CORRECTAMENTE

¿Cómo se accede al sistema de ayuda -instrucciones técnicas-?

Si se pulsa sobre el personaje **guía-ayuda**, (Taquillero) éste dirá con voz firme y persuasiva:

" COLOCA EL CURSOR SOBRE EL FRAGMENTO QUE DESEES COLOCAR Y PULSANDO EL BOTÓN IZQUIERDO DEL RATÓN, ARRÁSTRALO HASTA SU SITIO CORRECTO" La ayuda consistirá en la posibilidad de pulsar un botón que recompondrá el retrato durante tres segundos, volviendo automáticamente a descomponerse.

DESARROLLO

¿De qué tipo es la actividad?

Puzzle I

¿Qué pasa y cómo funciona?

Aparece una fotografía con el retrato de la señora anterior, mamá de Miriam y del padre el día de su boda posando de novios. Tras tres segundos, automáticamente se descompone y queda hecha nueve trozos que quedan colocados a a la izquierda. A la derecha una cuadrícula de 3 x 3 vacía. Una voz en off dice:
AYUDA A MIRIAM A ARREGLAR ESTE OTRO RETRATO. POR FAVOR, COLOCA LOS TROZOS CORRECTAMENTE.

Cada vez que se carga la actividad, la colocación de los fragmentos se hace aleatoriamente.

¿Cuándo se producen aciertos y cómo se refuerzan?

El usuario deberá arrastrar cada fragmento a su sitio. este se quedará colocado si es correcto CLAUQUETÍN, PERSONAJE ERROR-ACIERTO emite un mensaje de felicitación cuando haya acabado correctamente la actividad BIEN, AHORA PUEDE MIRIAM ESTAR TRANQUILA

¿Cuándo se producen errores y cómo se refuerzan?





no se moverá o volverá rápidamente a su sitio, si es incorrecto

¿Cuándo está resuelta la actividad?

Tras la resolución correcta de la actividad se repite una vez más, esta vez con un grado de dificultad mayor y consiste en la descomposición de la imagen en una cuadrícula de 4x3

¿Cuándo se resuelve automáticamente la actividad?

Tras un periodo de ocho minutos sin completarse o tras 15 segundos sin actividad Puede considerarse como abandono de la actividad, cargandose la pantalla de elección de OA.

SALIDA

¿Cómo se presentan los resultados de la actividad?

<Un cuadro mostrará el tiempo empleado en resolver la actividad>

¿Qué ocurre tras la presentación de resultados de la actividad?

<Si la actividad se resolvió adecuadamente se produce la carga automática del "Saber más". Si la actividad no se resolvió, se mostrará los cuadros de diálogo opcionales: Repetir el juego" "Intentarlo más tarde" Esta opción devolverá a la pantalla de elección de OA>

06 SABER MÁS LOS ACTORES Y ACTRICES

TIPO. (Discriminación)

¿Qué vemos en la diapositiva base?

Se muestra el título: LOS ACTORES Y ACTRICES

La voz en off del personaje "Saber más" es la voz de una persona mayor, con tono algo cascado por la vida, que expresa bondad y apacibilidad explica:

"EN LAS PELICULAS LOS ACTORES Y ACTRICES SON FUNDAMENTALES. SIN ELLOS NO HABRÍA PELICULA. PASA EL CURSOR SOBRE ELLOS PARA SABER ALGO MÁS"

¿Cómo se modifica la diapositiva base en la diapositiva 1?

Aparece una serie de personajes. Algunos de ellos ya diseñados en el proyecto. Bajo cada uno de ellos, un rótulo:

¿Cómo se narra o explica la diapositiva 1?

1. Casandra y el actor que comparte escena con ella en el ciclo segundo. (pueden ser otros personajes) van vestidos de corsario él y de novia del corsario ella.

Bajo ellos el rótulo: ACTORES PROTAGONISTAS Al pasar el cursor sobre ellos, una voz en off (o rótulo sobreimpreso) explica:

"TAMBIÉN SE LES LLAMA ACTORES PRINCIPALES. SON LOS QUE REPRESENTAN A LOS PERSONAJES MÁS IMPORTANTES DE LA PELICULA, A LOS QUE SUCEDERÁ LA MAYORIA DE LAS AVENTURAS. SUELEN ESCOGERSE ACTORES Y ACTRICES MUY CONOCIDOS O FAMOSOS"

2. Otros personajes. Pueden ser varios piratas con un enorme tesoro a los pies

Bajo ellos, el rótulo: "ACTORES SECUNDARIOS" Al pasar el cursor sobre ellos, una voz en off explica:

"SON ACTORES QUE COMPLETAN LA PELICULA JUNTO A LOS PERSONAJES PROTAGONISTAS"

3. Muchos piratas asaltando un barco al abordaje. Bajo ellos el rótulo: "FIGURANTES"

Al pasar el cursor sobre ellos, una voz en off explica:

"TAMBIÉN SE LES LLAMA "EXTRAS". SON GENTE QUE NO SUELEN SER ACTORES PROFESIONALES, SINO QUE SON CONTRATADOS PARA SALIR COMO RELLENO EN UNA PELICULA, POR EJEMPLO, GENTE QUE ANDA POR LA CALLE, SOLDADOS QUE DESFILAN...ETC."

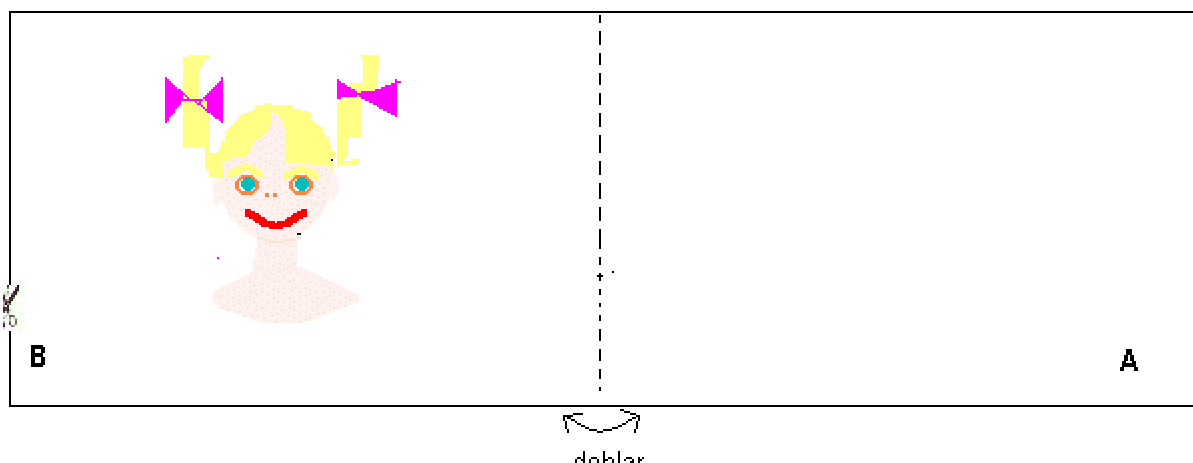


07 Manualidad Construye tu propia animación

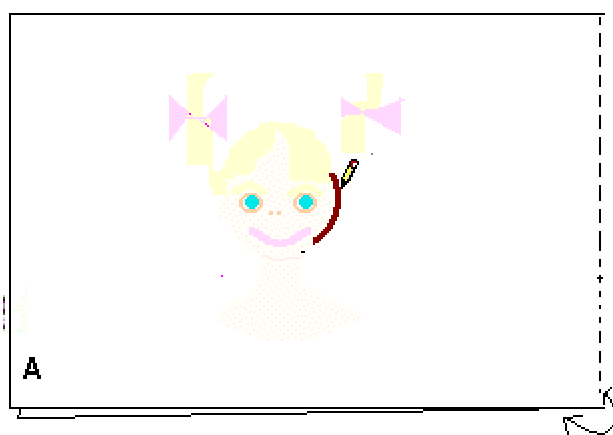
¿En qué consiste básicamente la manualidad?

El mercaprenda es un trabajo manual que permitirá al usuario construir una animación sencilla sobre papel. Los dibujos que se presentan son orientativos, por lo que las medidas son aproximadas. Será conveniente que los diseñadores tuviesen en cuenta que las medidas serán : 16 cm x 7 cm y que la línea de puntos por donde hay que doblar se sitúa a 8 cm. La plantilla (Figura 1) debe ser imprimible y sobre ella el usuario deberá realizar las acciones que se explican en las figuras 2 y 3. Los dibujos también deben ser objeto de diseño definitivo.

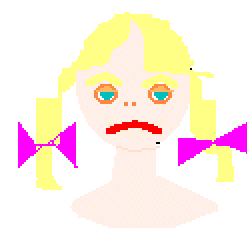
CONSTRUYE TU PROPIA ANIMACIÓN

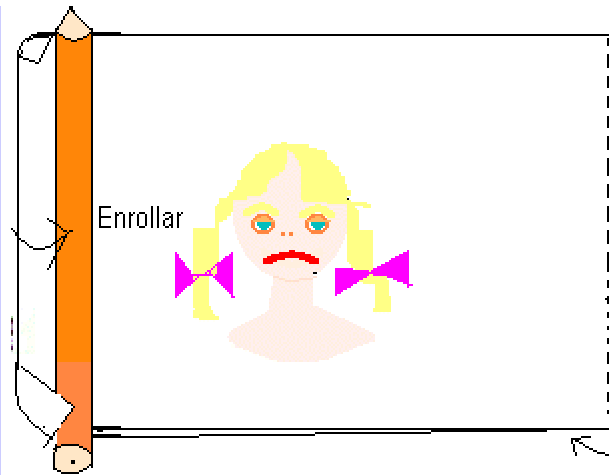


1. Imprime este dibujo y recorta el rectángulo. No utilices un papel muy grueso.
2. Dóblalo por la línea central de puntos de forma que la parte A quede sobre la parte B.

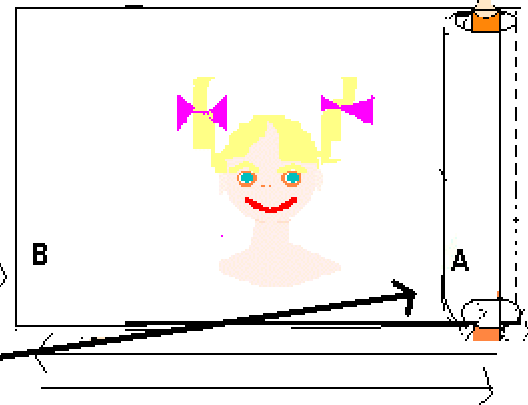


3. Como el papel es algo fino, verás que la cara de Coletitas se transparenta algo en la parte A. Calca la cara y modifica las coletas que ahora estarán abajo y, los ojos entornados y la boca con la curva hacia abajo. Así:





4. Coloca sobre la parte izquierda de A un lápiz redondo, como en el dibujo y enrolla la mitad A alrededor apretando bien hasta llegar al final



desliza el lápiz a izquierda y derecha

5. Cuando lo hayas enrollado del todo, mueve el lápiz a izquierda y derecha sin parar. Verás a Coletitas mover sus coletas, cerrar sus ojos y poner la boca triste una y otra vez.