

# GUÍA DIDÁCTICA





Contexto: el proyecto  
Conceptos básicos  
Herramientas propuestas:  
- Los cacahuetes de Aliu  
- Un día en tu vida  
Enlaces de interés  
Contacto



*Pinchando en este símbolo accederás a contenidos extra. Puedes cortar y pegar en enlace si lo prefieres.*



# Contexto: el proyecto

El objetivo de esta manual es ofrecer una guía para la utilización de las herramientas de sensibilización desarrolladas en el marco del proyecto "Promoción de los Derechos Económicos y Sociales de mujeres campesinas en la zona sur de Kolda, Senegal" (CD/12/2017), financiado por la Junta de Castilla y León.

Se trata de dos herramientas destinadas especialmente al alumnado de los primeros cursos de primaria y que están pensadas para trabajar conceptos básicos en torno al ODS 2 "Hambre Cero", hacer reflexionar a los niños y niñas, promover la conciencia crítica y la participación.

En las siguientes páginas encontrarás las claves para aplicar ambas herramientas tanto dentro como fuera del aula. Estaremos encantados de conocer los resultados si quieres compartirlos.

¡Gracias por tu atención!



# Conceptos básicos

## SEGURIDAD ALIMENTARIA

La seguridad alimentaria existe cuando existe acceso en todo momento a alimentos suficientes, seguros y nutritivos para cubrir las necesidades nutricionales y las preferencias culturales para una vida sana y activa.

## HAMBRE CERO

Los Objetivos de Desarrollo Sostenible buscan terminar con todas las formas de hambre y desnutrición para 2030 y velar por el acceso, en especial de los niños/as, a una alimentación suficiente y nutritiva durante todo el año. Esta tarea implica promover prácticas agrícolas sostenibles a través del apoyo a los pequeños agricultores y el acceso igualitario a la tierra, la tecnología y los mercados.

## SOBERANÍA ALIMENTARIA

Es el derecho de los pueblos a controlar sus propias semillas, tierras, agua y la producción de alimentos, garantizando el acceso a los alimentos, a través de una producción local, autónoma y culturalmente apropiada. Esta producción debe estar en armonía con el planeta.





# Herramientas propuestas

Ambas herramientas tienen un mismo objetivo: promover la reflexión en el aula sobre los conceptos de soberanía y seguridad alimentaria.

Antes de aplicar cualquiera de ellas, conviene analizar el punto de partida y nivel del grupo. Para ello la persona que vaya a dirigir la actividad puede comenzar por realizar algunas preguntas abiertas y resumir las respuestas en la pizarra:

¿Conocen el problema de alimentación en el mundo? ¿Qué es lo que conocen?

¿Nos alimentamos todos igual? ¿Qué marca las diferencias?

¿Hay personas que pasan hambre en el mundo? ¿Y personas que no se alimenten correctamente? ¿Por qué?





# Los cacahuetes de Aliu

**Duración taller: 1 hora**

**Punto focal: ¿cuál es la situación alimentaria en Senegal?**

- 1 Visualiza el vídeo de los Cacahuetes de Aliu junto al grupo y abre el
- 2 debate. Guía la conversación del alumnado en torno a las preguntas:
  - ¿Qué problema cree Aliu que tiene su madre y sus compañeras?
  - ¿Es realmente un problema?
  - ¿Quiénes son esas personas extranjeras? ¿Cuál es su objetivo?
  - ¿Qué creen que significa el final del cuento?
  - ¿Se trata de una situación real?
  - ¿Qué se está haciendo en el mundo para luchar contra el hambre? ¿Qué pueden hacer cada uno/a de ellos/as?
- 3 Poned por escrito sus propuestas en forma de decálogo y colocadlo en un sitio destacado de la clase.

**Para ampliar:**

- + Ver el video "Cómo se hizo" <https://vimeo.com/372613602>
- + instrucciones sobre cómo hacer un video Stop Motion (anexo)





# Un día en tu vida

**Duración: 2 talleres/1 hora**

**Punto focal: la alimentación en el mundo**

## SESIÓN 1

- 1 Inicia el debate en el aula: ¿qué papel tiene la alimentación en nuestro día a día?
- 2 Visualiza algunos de los microdocumentales grabados en Senegal y otras partes del mundo que encontrarás en el canal de Youtube Un día en tu vida ¿qué llama la atención a la clase? ¿por qué? <https://cutt.ly/4eBhD0n>
- 3 Explica al grupo las dos herramientas que podrán utilizar para crear sus propios microdocumentales. Encontrarás las instrucciones como anexo.
- 4 Invítales a poner por escrito el guion de la grabación que quieren realizar.

## SESIÓN 2

- 1 Cada participante presenta su vídeo que es compartido en clase.
- 2 ¿Qué semejanzas y diferencias encuentran entre sus trabajos y los realizados en Senegal? ¿A qué creen que se debe?
- 3 Redactad entre todos una carta dirigida a los jóvenes participantes en el proyecto resumiendo lo aprendido a través de la dinámica.





# ANEXOS

**¿Quieres ampliar información? Echa un vistazo a los anexos**

**1. Más sobre los ODS:**

**Página web Naciones Unidas:**

<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible>

**Vídeo para alumnado:** <https://www.youtube.com/watch?v=gQBJfYIDOvA>

**2.Seguridad y soberanía alimentaria**

Conceptos básicos FAO: <http://www.fao.org/3/a-ax736s.pdf>

**3. Cooperación y ONGD**

Coordinadora de ONGD Castilla y León: <https://congdcyl.org/>



# CONTACTO

Si te queda alguna duda o quieres compartir tu experiencia, ¡contacta!

Maite López Presa  
Coordinadora del Proyecto

[sensibilizacion@ong-aida.org](mailto:sensibilizacion@ong-aida.org)  
[www.ong-aida.org](http://www.ong-aida.org)





# **Anexo 1**

## **Cómo grabar un documental**



# Haz un documental



**¡Con tu teléfono móvil!**

Empezamos: ¿tienes claro cuál es el objetivo?

- Un documental cuenta hechos tomados de la realidad.
- Debe tener un inicio, un nudo y un desenlace.
- Acuérdate de los vídeos que has visto de otros niños y niñas de Senegal y Castilla y León, ¿qué tienen en común?
  - Se presentan
  - Cuentan algo de su vida cotidiana (qué hacen, dónde van, su colegio y sus amigos...)
  - Y cómo se alimentan...

En definitiva... ¡tienen un guion! Este será el primer paso:

1. Establece tu guion: puedes escribirlo, dibujarlo...
2. Descarga la aplicación Open Camara y familiarízate con ella.
3. ¡Rodando! ten en cuenta nuestros consejos para que el resultado sea espectacular.
4. Descarga la aplicación Quik para editar tu vídeo.
5. ¡Comparte tu obra!

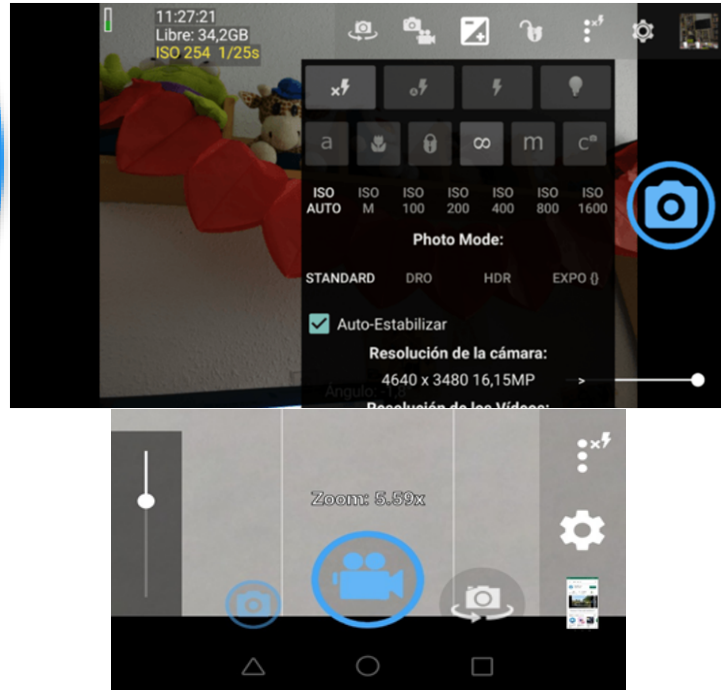
**¡Seguimos! Paso a paso...**




# Grabar un vídeo



Descarga la aplicación **OPEN CAMERA**



Elige en el menú (3 puntos):

- Flashes: selecciona el que mejor se adapte a la situación en la que vas a grabar: automático, linterna (bombilla), haz de luz continua...
- Enfoques:
  - ∞: aumenta distancia enfoque. Es útil si hay cambio en la profundidad entre escenas.
  - C: enfoque continuo, sirve cuando hay movimiento.
  -  :bloqueo del enfoque seleccionado.
- Escenas: para situaciones concretas (paisaje, playa, retrato, nocturno, puesta de sol, etc.).



# Algunos consejos



## Espacio y composición

- Ten claro antes de grabar qué es lo que te **interesa destacar** de la escena.
- Tú eres el protagonista: **escoge un fondo** que signifique algo pero que no distraiga demasiado.
- Si estás delante de una pared, no te apoyes, para dar profundidad al encuadre.
- Cuidado con el **sonido**: que no haya mucho ruido de fondo si es una entrevista. Si no lo es, fíjate en qué se oye.
- Presta atención a la **luz**. Siempre que sea posible opta por la luz lateral y natural.

## Encuadre

- Graba siempre en **horizontal y con la cámara fija**. Usa un trípode si lo tienes y si no apoya el teléfono o la cámara para que no se mueva la imagen.
- Colócate siguiendo la regla de los tercios. **Deja “aire”** tanto arriba como a los lados, sobre todo en la dirección de la mirada.
- Intenta grabar **desde la altura de los ojos** del protagonista o las personas que intervengan en la escena.
- **No utilices el zoom**, estropea la calidad de la imagen.

## Extras

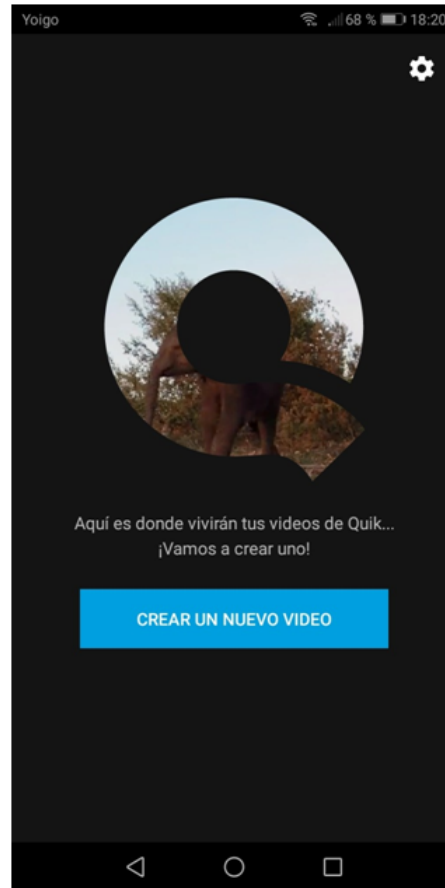
- **Evita hablar** mientras grabas.
- Graba algunas escenas que sirvan **para el montaje**: detalles del entorno, planos generales, planos tomados desde distintos ángulos, etc.



# Editar un vídeo



Descarga la aplicación **QUIK**



- Crea un nuevo vídeo seleccionando tus grabaciones para unirlos y crear una sola pieza.
- Puedes introducir un título, así como pequeños textos.
- Elige la música con la que quieras acompañar tu vídeo.
- Puedes seleccionar y mezclar imágenes, crear transiciones, darles el formato que quieras... ¡prueba y descubre todas las posibilidades!

# **Anexo 2**

## **Instrucciones para hacer un video animado**



# GUÍA PARA JÓVENES ANIMADORES

Aquí te daremos algunos pequeños trucos y un par de explicaciones, para que tú mismo puedas adentrarte en el maravilloso mundo de la animación foto a foto y des tus primeros pasos en la animación stop motion.

## 01 ¿Qué es la animación stop motion?

En el mundo de la animación hay tres grandes familias: la animación 2D (hecha con dibujos y conocida como animación tradicional), la animación 3D (que recrea un entorno tridimensional por ordenador), y la animación stop motion, que es la que se hace manipulando distintos materiales, foto a foto, frente a una cámara.

Para hacer animación **stop motion** podemos utilizar, por ejemplo:

- Muñecos, marionetas, objetos,
- Recortables, siluetas, luz (utilizando linternas),
- Arena, óleo, plastilina y otros materiales sobre cristal...
- ¡Incluso personas! A ésto le llamamos pixilación.

## 02 ¿Cuál es el truco?

Las cámaras de vídeo y cine filman la acción a "tiempo real", registrando **24 o 25 fotogramas** por segundo. En animación, creamos la ilusión de movimiento foto a foto. Con cada foto variamos un poco la posición del muñeco u objeto que estemos animando, finalmente, montamos esas fotos como una "película" (una secuencia de fotogramas que se reproducen a 24/25 fotogramas por segundo), y ese objeto o muñeco cobra vida.

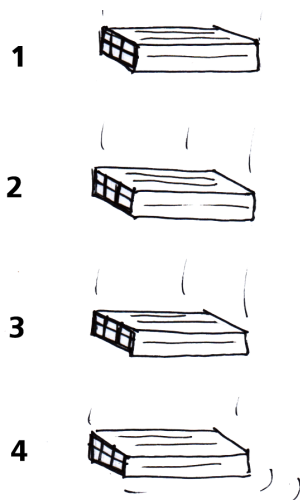
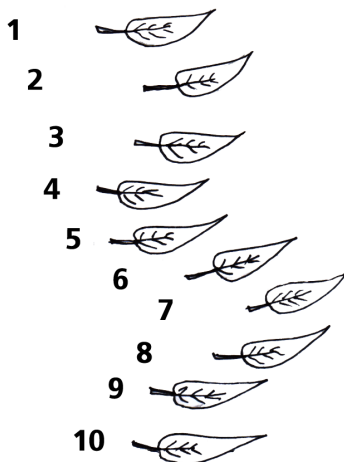
En animación stop motion normalmente trabajamos repitiendo **2 veces** cada foto (cada posición que animamos) en la edición de la película final, por lo tanto necesitaremos **12 fotos para completar un segundo de película**, aunque se puede trabajar a distintas velocidades en la edición o montaje final.

## 03 Algunos principios básicos de animación

### Timing

Lo mas importante para ser un buen animador, es tener claro cuánto quieres que dure la acción que vas a animar. Por ejemplo:

Dos objetos recorren la misma distancia, pero uno es la hoja de un árbol y el otro es un ladrillo. Si quisiéramos hacer la animación de ésto, necesitaríamos usar muchas más fotos para la caída de la hoja (lo cual da la ilusión de un movimiento lento). Por el contrario, el ladrillo caería en tan sólo 4 o 5 fotos (lo cual da la ilusión de un movimiento rápido, imitando el efecto de la fuerza de gravedad).



# Movimientos de aceleración y deceleración

Para darle naturalidad a la animación siempre hay que tener en cuenta que los movimientos nunca se inician bruscamente, empiezan con suavidad y se van acelerando. Lo mismo sucede con un objeto que frena, hay que ir reduciendo las variaciones en la posición de lo que estamos animando, gradualmente.

## Las pausas

Nuestros movimientos en la vida real están llenos de pausas. Después de una acción, nuestro personaje puede quedarse en una pose en la cual no se mueve durante aproximadamente 20 o 30 fotos. Ésto nos puede parecer mucho, pero una vez editado no serán más de 2 o 3 segundos. Muchas veces animamos las acciones una tras otra, con lo cual no damos tiempo al espectador de "leer" la acción.

## Puesta en escena, el encuadre

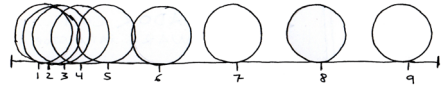
La puesta en escena también es muy importante. Siempre tienes que mirar a través de la cámara, o la pantalla del ordenador, para revisar tu encuadre final. No es lo mismo cómo ves el muñeco desde tu posición de animador, y cómo se ve el plano a través de la cámara. Piensa qué acción va a realizar el muñeco, y si es mejor que esté de frente o de perfil para que la acción se entienda mejor. Piensa también en el recorrido que va a hacer en toda la escena, para que no se salga de cuadro antes de terminar la acción.

## Empezar a animar

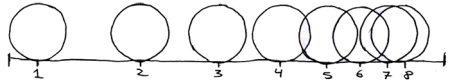
Hay muchos libros donde puedes encontrar más consejos para ser un buen animador, pero sobre todo, como mejor se aprende es observando lo que tienes alrededor para ver cuánto duran las acciones y movimientos en la vida real, y lo más importante, practicando mucho.

Puedes empezar haciendo animaciones sencillas, historias pequeñas, pequeños gags, acciones cortas, pocos personajes, pocos decorados... así, poco a poco irás mejorando y con el tiempo podrás ir desarrollando historias mas complicadas con situaciones que supongan animar acciones mas difíciles.

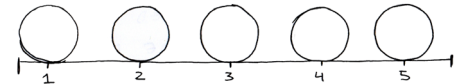
### ACELERACION



### DECELERACION



### MOVIMIENTO CONSTANTE

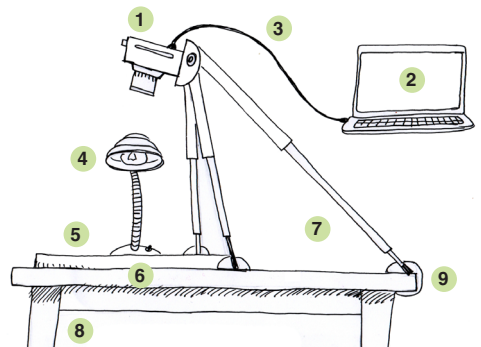


## Duración de las acciones

Siempre hay que pensar en la acción que vamos a animar. Por ejemplo, un muñeco huele una flor y estornuda. Si lo realizamos en 12 fotos, no será más que un segundo, y no se entenderá nada, pues la acción sucederá demasiado rápido. Lo mejor es que antes de empezar, trates de actuar tú, y pensar en el tiempo que te lleva realizar esa acción en segundos, multiplica por 12, y esas serán las fotos que tienes que hacer.

## Los arcos

Cuando los objetos, o las partes de un muñeco se mueven, es muy raro que lo hagan en líneas rectas perfectas (a no ser que sean dispositivos mecánicos, por ejemplo, un robot). Trata siempre de animar siguiendo un arco natural, ya sea un brazo, el lanzamiento de una piedra o un balón.

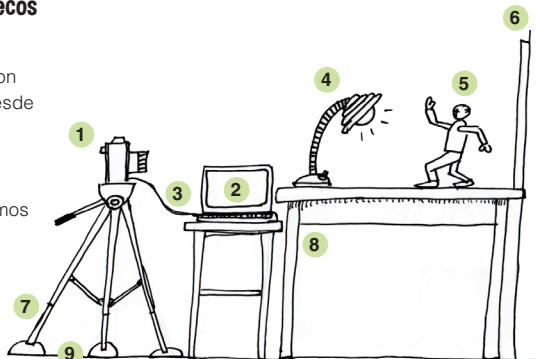


**Set de animación para recortables, arena, muñecos u objetos en plano**



## Set de animación para objetos y muñecos

1. Cámara digital o de vídeo
2. Ordenador con software para stop motion
3. Cable USB (para controlar la cámara desde el ordenador)
4. Luces
5. Muñeco o material que se anima
6. Fondo, decorado o mesa de luz si estamos trabajando con siluetas
7. Trípode robusto
8. Mesa estable
9. Fijación del trípode al suelo (plastilina o cinta americana)



## 04 Consejos prácticos :

- Es importante hacerse un esquema visual (llamado **story board**, que es como un pequeño comic de lo que sucede en cada escena) de lo que vamos a rodar.
- **Diseñar** (dibujar, aunque sea muy esquemático y sencillo) todo lo que vamos a construir.
- Debes **sujetar el trípode** y las luces concienzudamente, hay que fijarlo todo bien de manera que no surjan imprevistos, los tiempos de trabajo son largos.
- Usar **ropa oscura** al animar, para no crear rebotes de luz.
- Podemos hacer una **base lisa de plastilina** para trabajar con objetos que tengan dificultades para sostenerse.
- Si usas objetos metálicos, ten **cuidado con los brillos** y reflejos.
- **Cualquier objeto** puede ser un **personaje** en cuanto le añadimos ojos y boca.
- Por lo general, **los muñecos** de plastilina **llevan un esqueleto** que suele ser de alambre de aluminio. También existen esqueletos profesionales que puedes comprar en sitios especializados en internet.
- Si hay algún movimiento que nos parezca complicado de animar, podemos **grabar vídeo** y utilizarlo como **referencia**, estudiando el movimiento fotograma a fotograma (en algunos programas se puede utilizar directamente el vídeo como referencia).
- Si vamos a usar alambres o soportes para elevar algo, hacer una o dos fotos del **decorado vacío** antes de empezar el rodaje. Estas fotos las usaremos para enmascarar, con algún programa de retoque digital, las partes en las que se ven los soportes.

## Animadores que han utilizado éstas técnicas:

### Objetos y marionetas:

Ladislav Starewicz, Jan Svankmajer, Hermanos Quay, Segundo de Chomón, George Pal, Jiri Trnka, Ray Harryhausen, Barry Purves, Bruce Bickford, Csaba Varga, Tim Burton, Henry Selick, Will Vinton, Nick Park, Peter Lord, Richard Golezowski (Aardman Studios), Estudio Semafor, PES, Pablo Llorens, Sam Orti, Anna Solanas y Marc Riba, Citoplasmas.

### Experimental:

Norman McLaren, Oscar Fischinger.

### Óleo y arena sobre cristal:

Alexander Petrov, Caroline Leaf, Wendy Tilby y Amanda Forbis, César Díaz Meléndez.

### Recortables:

Lotte Reiniger, Yuri Norstejn, Terry Gilliam (Monty Python).

### Otros:

Joan Gratz (pintura con plastilina), David Daniels (strata cut), Alexander Alexeieff y Claire Parker (pantalla de clavos), Blu (animación con graffiti), Pika-Pika (luz).

## 05 Bibliografía recomendada en español:

Preston Blair,  
**Dibujos Animados.**  
**El dibujo de historietas a su alcance.**  
Evergreen, 1994.

Chris Webster,  
**Técnicas de Animación.**  
Anaya Multimedia, 2006.

John Halas y Harold Whitaker,  
**Animación. Tiempos e interacciones.**  
Escuela de Cine y Video, 1981.

Barry Purves,  
**Stop Motion.**  
Blume Animación.

Melvyn Ternan.  
**Animación Stop Motion. Cómo hacer y compartir vídeos creativos.**  
Promopress, 2014.

## 07 Información sobre animación:

- [www.lia.org.es](http://www.lia.org.es)
- [puppetsandclay.blogspot.com.es/](http://puppetsandclay.blogspot.com.es/)
- [animacionblog.blogspot.com.es/](http://animacionblog.blogspot.com.es/)
- [animacionartesanal.blogspot.com.es/](http://animacionartesanal.blogspot.com.es/)
- [elhombresensato.blogspot.com.es/](http://elhombresensato.blogspot.com.es/)
- [www.stopmotionworks.com/shoptalk2.htm](http://www.stopmotionworks.com/shoptalk2.htm)
- [www.citoplasmas.com/](http://www.citoplasmas.com/)

## 06 Software:

- [monkeyjam.org/](http://monkeyjam.org/) (PC, gratuito)
- [www.heliumfrog.com](http://www.heliumfrog.com) (PC, gratuito)
- [animate-it.com](http://animate-it.com) (PC, iOS)
- [www.icreatetoeducate.com](http://www.icreatetoeducate.com) (Mac, PC, iOS)
- [www.tech4learning.com/frames](http://www.tech4learning.com/frames) (Mac, PC, versión de prueba gratis)
- [www.dragonframe.com/](http://www.dragonframe.com/) (Mac, PC, versión de prueba gratis)
- [animatordv.com/](http://animatordv.com/) (PC, versión de prueba gratis)
- [www.stopmotionpro.com/](http://www.stopmotionpro.com/) (PC, versión de prueba gratis)

## 08 Dónde encontrar materiales (Madrid)

Masilla epoxy , resinas, siliconas para moldes y más:

- **FEROCA.**  
c/ Españolito nº 11  
[www.feroca.com/es/](http://www.feroca.com/es/)

Alambre de aluminio (en tiendas de bonsais):

- **Laos Garden.**  
c/Paseo de los Alemanes nº 6, Las Rozas  
[www.laosgarden.com/](http://www.laosgarden.com/)

Cuadradillos, pinturas acrílicas de modelismo, atrezzo de vegetación:

- **Bazar MATEY** C/Fuencarral nº 127  
[matey.com](http://matey.com)
- **LOJUME** Modelismo. c/ Cartagena 117

Esqueletos para animación:

- **Kineticarmatures,** [www.kineticarmatures.com](http://www.kineticarmatures.com)
- **Armaverse,** [www.armaverse.com](http://www.armaverse.com)
- **Animation Supplies,** [www.animationsupplies.net](http://www.animationsupplies.net)

Madera de balsa, palillos de modelar, todo tipo de pinturas, pegamentos especiales (para tela, poliuretano, etc) :

- **Chopo Manualidades,**  
Pza del Angel nº 15 y C/ Hernani nº 26.