

# ficha introductoria

nombre de la actividad

De fábula. Licencia Save Cretive 1705012219578.

autor/es

Roberto ORTÍ TERUEL y María Ángeles GARCÍA COLLADO.

nivel y destinatarios

A2 y B1.

duración

Una sesión de clase (2 horas).

objetivos

- Reflexionar sobre la comunicación no verbal.
- Usar la narración en español para enseñar/aprender valores: el caso de las fábulas.
- Comprender el lenguaje audiovisual a través del visionado de un cortometraje de animación.

destrezas

Destrezas integradas: comprensión auditiva / expresión oral; comprensión lectora / expresión escrita.

contenidos  
funcionales, léxicos y  
gramaticales

- Comunicativos: el valor semiótico de la comunicación no verbal (como los gestos, las miradas, las posturas, el contacto entre hablantes, el aspecto físico).
- Culturales: usos de la narración en español para contar fábulas que tienen una lección moral.

dinámica

Individual, parejas y gran grupo.

material y recursos

Audiovisuales (Pizarra Digital Interactiva), Internet y ficha impresa con actividades.

secuenciación

Esta propuesta se realiza a partir del cortometraje de animación "Piper" (Alan Barillaro, 2016).

1. PRE-VISIONADO: se activan oralmente los conocimientos previos de los alumnos sobre la comunicación no verbal con preguntas abiertas y la selección de opciones para guiar su reflexión inicial. A continuación, se presenta un tipo de narración, la fábula, y su estructura (narración lineal, sencilla, con una moraleja o lección final). Estas actividades se realizan a partir de la ficha (actividad de responder a preguntas abiertas, actividad de relación). La actividad de relación A2.b. se puede hacer en parejas.

2. VISIONADO: durante el visionado se responden preguntas sobre el contenido del cortometraje, que está estructurado en dos partes (la primera entre los minutos 0'-3'00", la segunda entre los minutos 3'00 y 5'30"). Se trata de sencillas preguntas de comprensión que el profesor puede leer en voz alta él mismo, o proponer a algún estudiante que las lea. La actividad B2 sobre los temas principales del cortometraje se puede hacer en parejas, en especial la justificación escrita de las temáticas.

3. POST-VISIONADO: se reflexiona sobre el valor de la expresión española "dejar el nido" y se pide a los estudiantes identificar la moraleja de esta fábula.

ACTIVIDAD FINAL: se propone a los alumnos escribir una fábula de su propia cultura.

Roberto Ortí Teruel  
María Ángeles García Collado

## DE FÁBULA



Cortometraje “Piper”  
(Alan Barillaro, 2016, 6 minutos,  
cortometraje ganador del Premio  
Óscar al Mejor Cortometraje de  
Animación 2017).

Enlace a Youtube:

<https://www.youtube.com/watch?v=Wt1KF3kHIt8>

### A. ANTES DEL VISIONADO



#### A1. Comunicar sin palabras.

Antes de ver el cortometraje *Piper*,  
responde estas preguntas:

a.- En tu opinión, ¿cómo podemos  
comunicar sin palabras?

▪ Marca alguna de las opciones que te  
parecen posibles:

- Gestos
- Miradas
- Posturas
- Contacto
- Sonidos
- Aspecto físico

▪ Justifica / Explica tu respuesta.

b.- ¿Conoces otra forma de comunicar sin  
palabras? Compártela con tus compañeros.

#### A2. ... Vale más que mil palabras.

a.- ¿Sabes qué es una fábula? ¿Y una moraleja? Busca los dos significados y escribe su definición.

b.- A continuación, lee la siguiente lista de fábulas famosas y relacionalas con sus moralejas correspondientes. Para ello, piensa en las características de cada animal protagonista:

FÁBULAS	MORALEJAS
1. La liebre y la tortuga 2. La cigarra y la hormiga 3. El cuervo y la zorra	A. Quien te engaña con falsos halagos, quiere quitarte algo. B. Despacio se llega lejos. C. El trabajo continuado y la prudencia encuentran recompensa.

Roberto Ortí Teruel  
María Ángeles García Collado

## B. ACTIVIDADES DE VISIONADO



B1. “¿Qué te pasa, chiquillo, qué te pasa?”

a.- A continuación vamos a realizar el visionado de la **parte 1 del film (0'-3'00")**:

▪ Cuando se detenga la proyección tienes que escribir, con tu compañero de clase, las siguientes informaciones:

1. ¿Cómo es Piper? (descripción)
2. ¿Qué hace la madre de Piper?
3. ¿Cómo se comunica con su hijo?
4. ¿Cuál es la actitud de Piper frente al mar?

## C. ACTIVIDADES DE POST-VISIONADO



a.- ¿Piensas que Piper ha superado alguna prueba importante al “dejar el nido”? ¿cuál? Reflexiona sobre el valor de esta expresión en español.

**rutaE**le

b.- Después, realizamos el visionado de la **parte 2 del film (3'00"-5'30")**:

▪ Al terminar la proyección escribe, también con tu compañero, las respuestas de estas preguntas:

1. ¿Qué hace Piper cuando se va su madre?
2. ¿Se relaciona con alguien?
3. ¿Cuál es su forma de comunicarse con los demás?

c.- Puesta en común en gran grupo de las respuestas que se han hecho sobre la historia del cortometraje.

### B2. Solo ante el peligro.

La historia de *Piper* es la de alguien que se enfrenta solo por primera vez a la realidad de la vida. ¿Puedes señalar de esta lista los temas principales del cortometraje?

- El aprendizaje*
- La educación*
- El miedo*
- La familia*
- La amistad*
- La supervivencia*

▪ Justifica / Explica tus respuestas.

b.- En el cortometraje, el polluelo es el protagonista de una fábula que tiene una moraleja, ¿cuál?

▪ Marca una de estas posibles respuestas:

- Una madre es mejor que siempre proteja sus hijos.*
- El miedo se supera al enfrentarse solo a la dificultad.*
- Los animales pueden compartir los alimentos si son amigos.*

► **ACTIVIDAD FINAL:** escribe una fábula de animales que conozcas.

Roberto Ortí Teruel  
María Ángeles García Collado

## Guía didáctica



La comunicación no verbal comprende todos los sistemas de signos no lingüísticos que se utilizan para comunicar. Los estudios de comunicación no verbal, desde su inicio, se caracterizaron por implicar muchas disciplinas científicas. De ahí que la observación de las expresiones emocionales en personas y animales que llevó a cabo Darwin en el año 1872 fueran muy importantes para el avance de esta parte de la semiótica. El cortometraje de animación *Piper* (Alan Barillaro, 2016) nos ofrece, mediante una breve y sencilla fábula sin palabras, una historia enternecedora con una moraleja o lección edificante válida para todos los públicos: la de que es necesario aprender a superar el miedo para vencer las dificultades de la vida. Este film, ganador del **Premio Óscar al Mejor Cortometraje de Animación 2017** en su LXXXIX Edición, es asimismo un cortometraje de Pixar muy atractivo visualmente por tener imágenes con una extraordinaria calidad técnica.

**Antes del visionado. A1. Comunicar sin palabras.** En esta pre-actividad se delimita el contexto significativo del film, normalmente la comunicación no verbal se puede establecer mediante cualquiera de las formas que indican las opciones propuestas.

**A2. “...Vale más que mil palabras”.** a.-Una fábula es una historia breve con intención didáctica en la que los protagonistas son animales o cosas animadas que presentan características humanas; la moraleja es la lección o enseñanza moral que hay al final de todas las fábulas. b.- Respuestas: 1-B, 2-C, 3-A.

**Actividades de visionado. B1. “¿Qué te pasa, chiquillo, qué te pasa?”: Parte 1 (preguntas):** 1. Piper es un pequeño y frágil polluelo. 2. Su madre le enseña a alimentarse. 3. Se sitúa muy cercana y próxima, le trata con gestos de cariño. 4. Piper tiene miedo del mar. **Parte 2 (preguntas):** 1. Piper se siente muy atemorizado. 2. Se acerca al cangrejo, el amigo que le ayuda a buscar alimento. 3. Mediante la cercanía y el contacto. **B2. Solo ante el peligro.** En realidad todas son temáticas del cortometraje, lo importante es la selección de los alumnos y la justificación de sus respuestas.

**Actividades de post-visionado. C.a.-** Piper ha superado su miedo al mar al “*dejar el nido*”; en español, esta expresión significa “independizarse de la familia”. b.- *El miedo se supera al enfrentarse solo a la dificultad.*

► **ACTIVIDAD FINAL:** es interesante que los estudiantes conecten esta fábula con su propia cultura, de modo que puedan contar en español una historia y al mismo tiempo piensen en aspectos de la comunicación no verbal (el valor semiótico de la apariencia física, de las características personales, de los sonidos, el contacto y la distancia interpersonal, etc.).