



# La Oveja Shaun

## Ficha técnica

**Duración:** 7 min cada capítulo.

**Género:** Animación. Humor. Infantil.

**Público:** Todos los públicos.

**Productores:** Aardman Animations,

**Director:** Nick Park.

**Guionistas:**

**Compositor:**

**Fotografía:** Animación.

**Cámara:** Animación.

**Sonido:** Animación.

**Montaje:** Animación.

**Arte:**

**Efectos Especiales:** Animación.

## Ficha artística

**Intérpretes:** Animación.



## SINOPSIS

'La oveja Shaun' es una serie de animación por stop motion perteneciente al género de la comedia. La acción se sitúa en Mossy Bottom, una granja tradicional campestre del norte de Inglaterra. Aunque nunca llegan a hablar, y todos los capítulos desarrollan sus acciones sin diálogos, su necesidad de romper la monotonía, su curiosidad e incluso su posición ocasional sobre las dos patas parecen indicar que están cercanos a la raza humana. Dentro de la granja, la constante en generación de problemas es Shaun, una oveja que suele ponerse sobre las dos patas y rebelarse dentro del rebaño. Esto desespera con frecuencia a Bitzer, el perro pastor, que participa de muchas de las aventuras de Shaun y es verdaderamente un buen amigo de ella, pero al tiempo debe atender sus labores como líder del rebaño. Aparte de ellos dos, forman parte de la serie otros animales de la granja, particularmente el rebaño de ovejas, cada una con su personalidad. También están en esa comunidad el independiente gato Pidsley o los cerdos, rivales obscenos y maliciosos del rebaño de ovejas. Todos ellos, pese a sus comportamientos y anhelos casi humanos, tratan de disimular ante el granjero y el resto de personajes realmente humanos, generando mucho de los enredos que forman el corazón de cada capítulo de la serie. De esta forma, ambos se meten constantemente en líos, aunque es Bitzer quien recibe las regañinas del granjero y quien suele arrepentirse en última instancia de haberse dejado convencer por Shaun.

## VALORES PEDAGÓGICOS

Justicia.

Responsabilidad.

Superación.

Igualdad.

Amistad.

## COMPETENCIAS CLAVE

Comunicación lingüística matemática.

Competencia digital social y ciudadana, cultural y artística.

Autonomía e iniciativa personal.



Animación  
Stop Motion  
Sin diálogos  
Infantil  
Serie corta  
Animales  
Domésticos  
Granja

**ANTES DE  
VERLA**

Antes de ver la película rellena sólo la columna de la izquierda.  
Después de verla, termina de completar la ficha.

*Piensa, idea, reflexiona  
sobre el tema de la película:*

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

*Escribe preguntas acerca  
del tema de la película.*

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

*Escribe o dibuja una imagen, analogía o metáfora  
que te sugiera el tema de la película.*

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**¿Qué te llama la atención sobre tus  
ideas previas y las actuales?**

**DESPUÉS DE  
VERLA**

---

---

---

---

---

## ANTES DE VERLA



### 1. La técnica del Stop Motion

Una de las técnicas de animación más interesantes para incorporar en clase es la conocida como Stop Motion en educación, gracias a la cual es posible aparentar el movimiento de objetos estáticos a través de una sucesión de imágenes. Como recurso educativo ofrece múltiples posibilidades con las que hacer más motivador y completo el aprendizaje. Por ello, hemos recopilado blogs, vídeos e ideas para aprender un poco más sobre esta técnica y su aplicación educativa.

### 2. Lectura colectiva/individual de la Sinopsis.

La oveja Shaun tiene todo ese esplendoroso sabor al viejo slapstick y al cine mudo, y también la ternura de la mirada de Charles Chaplin. Indudablemente es complicado establecer similitudes entre un personaje de animación y una de las bases del cine occidental, pero el espíritu y la humilde gloria de los desfavorecidos están siempre presentes en cada capítulo de la serie que resulta imposible no mencionar dicho vínculo.

### 3. Conocimientos previos acerca de la temática/contexto de la película.

La saga de “La oveja Shaun” va ya por su quinta temporada. La temporada 1 y 2 comenzaron con tiene 40 capítulos. Las temporadas 3 y 5 tienen 20 capítulos y la temporada 4, 30 capítulos. Todos los capítulos tienen una duración aproximada que ronda los 7 minutos.

Entre sus numerosos méritos podríamos citar su capacidad para aunar (encantando) a todo tipo de público, los más pequeños no se aburrirán ni un segundo y los mayores tendrán toda una colección de guiños que sin duda apoyarán el ya de por si entretenido dinamismo del que goza la serie.



## DESPUÉS DE VERLA

### 1. Trabajar la idea principal.

¿Cómo aplicar el Stop Motion en el aula? Es el hilo conductor de este vídeo en el que se van explicando los pasos a seguir para crear esta técnica de animación con el alumnado: <https://youtu.be/volFKoOHV68>

Lo primero es pensar un tema y a partir de él realizar un guion y un ‘Story Board’ (un conjunto de ilustraciones que representan las diferentes secuencias). Después, decidir los materiales que darán vida al Stop Motion y la forma de grabación. Una vez creada y exportada la película, puede proyectarse en clase para que todos los compañeros vean el resultado.

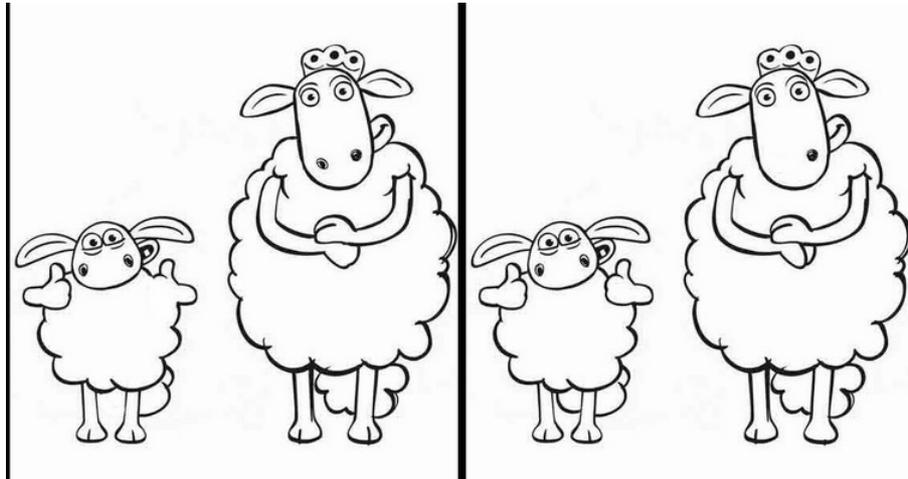
2. Investiga sobre esta técnica cinematográfica.

- Son numerosos los lugares en la red que te pueden ofrecer información para realizar esta técnica y a partir del smartphone del profesorado. Por ello os dejamos este [vídeo tutorial](https://youtu.be/NI614orqj8I) para crear un stop motion de calidad y de una manera sencilla:



3. Trabajar sobre los personajes.

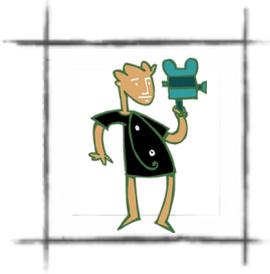
- Encuentra las 5 diferencias de la oveja Shaun.



4. Para saber más...

- La oveja Shaun ha sido llevada al cine en dos ocasiones. Una en 2015 y la otra en 2019 en formato largometraje.





# EL APRENDIZ DE CINE

## 1. AQUÍ EL DESARROLLO DE ACTIVIDADES DIDÁCTICAS.

<https://laovejashaun.com/juegos>

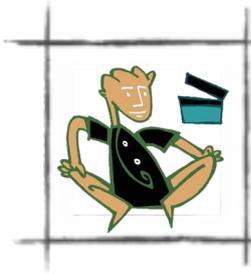
The screenshot shows the 'La Oveja Shaun' website interface. At the top, there are navigation buttons for 'JUEGOS', 'VIDEOS', 'MANUALIDADES', and 'LA PELÍCULA'. Below these are three main categories: 'JUEGOS ONLINE', 'APPS GRATIS', and 'APPS PRIMAS'. The main content area displays six game/app cards:

- JUEGA Y APRENDE** (GRATIS): A learning game with 0 likes.
- SHAUN SOSTENIBLE** (GRATIS): A sustainability-themed game with 4 likes.
- WHERE'S SHAUN?**: A search game with 54 likes.
- LA APP HAZARD**: A game with 115 likes.
- SHAUN SOSTENIBLE**: Another sustainability-themed game with 187 likes.
- LA LIGA DE LAS LLAMAS**: A game with 58 likes.

<https://laovejashaun.com/manualidades>

The screenshot shows the 'La Oveja Shaun' website's craft activities section. It features a cartoon sheep artist at an easel and a grid of six activity cards:

- MULTIJUEGOS**: A card with a maze and other puzzles.
- ENCUENTRA EL CAMINO HASTA LAS LLAMAS**: A maze activity.
- ENCUENTRA LAS DIFERENCIAS**: A card with two images for a difference-finding game.
- DIBUJA A SHAUN**: A drawing activity with a grid.
- UNE LOS PUNTOS**: A dot-marker activity.
- EL LABERINTO**: A maze activity.



# EL CRÍTICO DE CINE

Alumno/a:	Curso:
Valoración personal:	

FICHA TÉCNICA	
BREVE RESUMEN	
TÍTULO ORIGINAL	
TÍTULO EN EL MERCADO ESPAÑOL	
DIRECCIÓN / AYUDANTE DE DIRECCIÓN	
DIRECCIÓN ARTÍSTICA	
PRODUCCIÓN/PRODUCTORA/DISTRIBUCIÓN	
GUIÓN	
GUIÓN BASADO EN: Libro, otra película	
MÚSICA, COMPOSITOR/ES	
SONIDO	
FOTOGRAFÍA	
MONTAJE	
VESTUARIO/ESCENOGRAFÍA	
NARRADOR	
REPARTO/PROTAGONISTAS/SECUNDARIOS	
GÉNERO	
PAÍS	
ESTRENO/PAÍS/FECHA	
DURACIÓN	
CLASIFICACIÓN	
IDIOMA ORIGINAL	
FORMATO	

**ESTUDIA AL MENOS CUATRO FOTOGRAMAS DE LA PELÍCULA E INDICA:**

FOTOGRAMA



Tipo de plano:

---

Angulación:

---

FOTOGRAMA



Tipo de plano:

---

Angulación:

---

FOTOGRAMA



Tipo de plano:

---

Angulación:

---

FOTOGRAMA



Tipo de plano:

---

Angulación:

---