



# TOY STORY

PRIMARIA / ESO

INTELIGENCIA EMOCIONAL



## MAPA DE RUTA (LOMLOE)

### Gestión Emocional (CPSAA)

Trabajaremos los **celos** de Woody (Síndrome del Príncipe Destronado) y la **crisis de identidad** de Buzz. Aprenderemos a gestionar la envidia.

### Convivencia (CC)

La habitación de Andy es una sociedad democrática. Analizaremos qué pasa cuando el liderazgo cambia y cómo se resuelven los conflictos.

### Cultura Digital (CCEC)

Entenderemos la revolución del **CGI**. Cómo pasamos del lápiz al píxel y qué supuso Pixar para la industria audiovisual.

### Ciencia y Física (STEM)

"Eso no es volar, es caer con estilo". Analizaremos la gravedad, el empuje de los cohetes y las leyes físicas que Buzz intenta desafiar.

## 2. WOODY: EL PRÍNCIPE DESTRONADO

Woody Pride es el Sheriff. Es el líder, el organizador y, lo más importante, el favorito de Andy. Su autoestima depende enteramente de ese estatus. Cuando llega Buzz, Woody no solo pierde su lugar en la cama, pierde su sentido de identidad.

### ANTES DE BUZZ

- Seguro de sí mismo.
- Líder respetado.
- Organizado.

### DESPUÉS DE BUZZ

- Inseguro y paranoico.
- Manipulador.
- Agresivo.

### El Termómetro de la Envidia

Ordena estas acciones de Woody de "menos grave" a "muy grave" (1 al 5):

- ( ) Burlarse del casco de Buzz.
- ( ) Intentar tirar a Buzz detrás del escritorio.
- ( ) Convencer a los otros de que Buzz es peligroso.
- ( ) Pelear con Buzz en la gasolinera.

### 3. EL DRAMA DE BUZZ LIGHTYEAR

Si Woody sufre por celos, Buzz sufre algo peor: **delirio**. Él cree genuinamente que es un Guardián Espacial, que puede volar y que su láser es un arma mortal. No sabe que es de plástico "Made in Taiwan".



#### La Caída de Ícaro

Cuando Buzz intenta volar por la ventana de la casa de Sid y se rompe el brazo, se rompe también su realidad. Es una escena muy dura para una película infantil. Es el momento en que aceptamos nuestras limitaciones.

#### Actividad: Soy un Juguete vs. Soy un Héroe

Escribe dos ventajas de ser un Guardián Espacial y dos ventajas de ser un Juguete de Andy.

GUARDIÁN

JUGUETE

#### 4. EN DEFENSA DE SID

Sid Phillips es el antagonista. Tortura juguetes. Pero, si lo miramos con ojos científicos... ¿No es Sid el niño más creativo de la película?



#### SID EL DESTRUCTOR

Explota cosas, quema juguetes con lupa, no cuida sus posesiones. Es agresivo.

#### SID EL INGENIERO

Desmonta mecanismos complejos, recombina piezas (trasplante de cabezas), crea híbridos funcionales. Tiene habilidades técnicas.

#### **Taller Maker: El Juguete Mutante**

Sid crea "Juguetes Mutantes". ¡Vamos a hacer lo mismo (en papel)! Dibuja un juguete combinando partes de tres animales u objetos diferentes. Ponle nombre y función.

A large empty rectangular box for drawing a mutant toy.

## 5. LA DEMOCRACIA DE LOS JUGUETES

El cuarto de Andy funciona como una pequeña ciudad. Hay roles muy definidos. Analicemos la estructura social.

- 1 Woody (El Político)**  
Convoca reuniones, tiene el "micrófono", toma decisiones ejecutivas.
- 2 Slinky (El Leal)**  
El seguidor fiel. Siempre apoya al líder, incluso cuando el líder se equivoca.
- 3 Sr. Patata (El Opositor)**  
El cínico. Cuestiona la autoridad, es escéptico y lidera las revueltas contra Woody.
- 4 Rex (El Pueblo Miedoso)**  
Representa la ansiedad del grupo ante el cambio. Necesita que le digan qué hacer.

## 6. FÍSICA: CAER CON ESTILO

En la escena final, Buzz y Woody usan un cohete para alcanzar el camión de mudanzas. Vamos a analizar la ciencia detrás de la magia.



### 1. Empuje (3ª Ley de Newton)

El cohete de Sid proporciona la fuerza inicial. La acción del gas saliendo provoca la reacción del cohete avanzando.

### 2. Sustentación (Aerodinámica)

Las alas de Buzz no tienen motor, pero funcionan como un planeador. Usan la velocidad del aire para contrarrestar la gravedad.

### Problema Matemático

Si el cohete de Sid tiene combustible para 10 segundos y viajan a 20 m/s, ¿qué distancia recorren antes de explotar?

(Solución: Distancia = Velocidad x Tiempo)

## 7. LA REVOLUCIÓN DEL PÍXEL

Antes de 1995, las películas de Disney se dibujaban a mano. *Toy Story* fue la primera hecha 100% en ordenador. Fue tan revolucionario como pasar del blanco y negro al color.

● **1937 - Blancanieves**  
Primer largometraje animado (Dibujo a mano).

● **1995 - Toy Story**  
Primer largometraje CGI. Nace Pixar como gigante.

● **2009 - Avatar**  
El CGI se vuelve indistinguible de la realidad.

*Dato curioso: Cada "frame" (imagen) de Toy Story tardaba hasta 30 horas en generarse con los ordenadores de la época.*

## 8. ENGLISH CORNER: TOY TALK

El vocabulario de la película es muy rico. Woody usa jerga del "Viejo Oeste" y Buzz usa tecnicismos espaciales.



### WESTERN SLANG

**Howdy!** (¡Hola!)

**Partner** (Compañero)

**Snake in my boot** (Serpiente en mi bota)

**Deputy** (Ayudante del sheriff)



### SPACE TECH

**To Infinity...** (Al infinito)

**Star Command** (Comando Estelar)

**Laser** (Láser)

**Hyper-sleep** (Hiper-sueño)

## 9. TALLER DE GUION PIXAR

Los guionistas de Pixar usan una fórmula secreta llamada "The Story Spine". Vamos a usarla para crear una historia sobre TU juguete favorito.

1. Había una vez un juguete llamado... \_\_\_\_\_
2. Todos los días... \_\_\_\_\_
3. Pero un día... \_\_\_\_\_
4. Debido a eso... \_\_\_\_\_
5. Hasta que finalmente... \_\_\_\_\_

### Consejo de Pixar

"Dale a tu personaje un deseo (lo que quiere) y un miedo (lo que le impide conseguirlo)".

## 10. FILOSOFÍA DE PLÁSTICO

Toy Story plantea preguntas filosóficas muy profundas. Vamos a debatir como pequeños filósofos.

### El Dilema del Juguete Perdido

Si un niño pierde un juguete y se olvida de él, ¿ese juguete deja de tener propósito?  
¿Existimos solo si alguien nos quiere?

### La Paradoja de Teseo

Si a Woody le cambian el brazo, el sombrero y la caja de voz... ¿Sigue siendo el mismo Woody? ¿Qué nos hace ser nosotros mismos?

### Ética Robótica

Si sienten dolor y miedo (como vemos con Sid), ¿es ético que los humanos los posean?  
¿Deberían tener derechos?

## 11. LA MUDANZA (COOPERACIÓN)

Al final de la película, Woody y Buzz persiguen el camión. Woody intenta encender a RC (el coche) y Buzz usa sus alas. Ninguno podría haberlo hecho solo.

$$1 + 1 = 3$$

Esto se llama **SINERGIA**. Cuando trabajamos juntos, el resultado es mayor que la suma de las partes.


### **Reto de Clase: Mover la Montaña**

Vamos a mover una mesa de la clase. Primero intenta moverla un alumno solo (con cuidado). Luego, cuatro alumnos (uno por esquina). ¿Qué diferencias notáis en esfuerzo y velocidad?

## 12. DIARIO SECRETO

Imagina que eres un juguete nuevo que acaba de llegar a la habitación de Andy. Nadie te conoce aún. Escribe la primera página de tu diario.

Querido Diario: Hoy ha sido mi primer día en...



### 13. CONCLUSIÓN: LA AMISTAD

Toy Story nos enseña que un amigo no es alguien igual a ti. Woody y Buzz son opuestos: viejo/nuevo, cowboy/astronauta, madera/plástico. Pero sus diferencias son las que los hacen un equipo perfecto.



#### Tu Reflexión Final

Piensa en tu mejor amigo/a. ¿En qué sois diferentes? ¿Cómo os ayudáis mutuamente?

## RÚBRICA DOCENTE

Objetivo de Aprendizaje	Conseguido (10-8)	En Proceso (7-5)
<b>Inteligencia Emocional</b>	Identifica y explica los sentimientos de celos e inseguridad de Woody.	Distingue entre personajes "buenos" y "malos" sin matices.
<b>Análisis Narrativo</b>	Comprende la estructura del viaje del héroe y la evolución de Buzz.	Sigue la trama pero pierde el subtexto emocional.
<b>Cultura Audiovisual</b>	Reconoce la importancia histórica del CGI y Pixar en el cine.	No distingue entre técnicas de animación.
<b>Valores Sociales</b>	Participa activamente en debates sobre liderazgo y diversidad.	Escucha pasivamente sin aportar reflexiones propias.

Material exclusivo DidacCine.

Uso educativo no comercial. Licencia Creative Commons (BY-NC-SA).



# DidacCine

ARCHITECTS OF EDUCATION

*"No es volar, es aprender con estilo."*

---

[www.didaccine.com](http://www.didaccine.com)  
Madrid • Barcelona • Online