

Guía del Profesor
SCOOBY AND SHAGGY



DIBUJOS EN INGLÉS

SCOOBY AND SHAGGY

Serie+ Cuaderno de Actividades

PRESENTACIÓN:

La Consejería de Educación y Telemadrid han firmado un convenio por el cual el ente autonómico emite en su segunda cadena, La Otra, series de dibujos animados en inglés y con subtítulos también en este idioma, en horario de tarde para fomentar el bilingüismo entre los niños de la Comunidad de Madrid.

Desde el 15 de abril hasta el 1 de mayo los alumnos podrán disfrutar de la serie *Scooby and Shaggy*. Asimismo, los docentes que así lo deseen dispondrán en el Portal de EducaMadrid de un cuaderno de trabajo con actividades específicas vinculadas a la serie.

OBJETIVOS:

Generales:

- Reforzar el idioma de una manera divertida.
- Contribuir al desarrollo de las competencias básicas.

Específicos:

- Mejorar la comprensión auditiva.
- Ampliar el vocabulario.
- Comprender textos del ámbito escolar producidos con finalidad didáctica o procedentes de los medios de comunicación (webs infantiles).
- Elaborar textos utilizando lenguaje verbal y no verbal (ilustraciones, imágenes, etc.) con intención informativa: carteles, anuncios, etc.
- Aprender a utilizar las nuevas tecnologías para obtener información y para comunicarse en una lengua extranjera.

- Crear el hábito del trabajo diario.
- Favorecer la autonomía e iniciativa personal en el aprendizaje de la lengua.

CONTENIDOS:

- Escucha atenta y comprensión de documentos audiovisuales.
- Desarrollo de estrategias básicas para apoyar la comprensión oral: uso del contexto visual, repetición, conocimientos previos sobre el tema.
- Lectura de palabras y frases muy sencillas presentadas dentro de un contexto.
- Escritura dirigida de vocabulario básico y frases muy sencillas.
- Reconocimiento y uso de algunas estructuras habituales de la lengua inglesa.
- Familiarización con el empleo de estrategias sencillas en la producción de textos, partiendo de un modelo.
- Acercamiento al uso de las Nuevas Tecnologías.
- Empleo gradual de técnicas básicas encaminadas a favorecer un aprendizaje cada vez más autónomo.
- Actitud positiva y de confianza sobre la propia capacidad para aprender otro idioma.
- Curiosidad, respeto e interés por la lengua extranjera.

LA SERIE:

Descripción:

El multimillonario tío de Shaggy desaparece y le nombra único heredero de una estupenda mansión y de una gran fortuna. Shaggy y su fiel compañero Scooby se mudan a la mansión, donde descubren que su tío ha creado una fórmula secreta que desea tener en su poder el malvado Dr. Phineas. Este personaje estará dispuesto a cualquier cosa, incluso a deshacerse de Scooby y Shaggy para conseguir la fórmula.

Emisión:

La serie se emite de lunes a viernes a partir de las 17.30 en La Otra, segundo canal de Tele Madrid. La programación de la cadena y los requisitos

de sintonización se pueden consultar en http://www.telemadrid.es/contenidos/html.pag?pagina=pag_7

La serie también se puede visualizar (audio en castellano con subtítulos en inglés) en directo a través de Internet en la siguiente dirección <http://www.telemadrid.es/video/laotra.pag?>

Estructura:

La serie comprende una temporada de trece capítulos. Cada episodio, que dura aproximadamente 24 minutos, ofrece una estructura similar:

- Secuencia inicial (Pre-credits) : Adelanto de la historia.
- Créditos de cabecera (Credits) : Aparecen los personajes principales.
- Desarrollo del episodio: Grueso de la trama.
- Créditos final episodio: Aparece el título del episodio y todos los responsables de la producción del mismo.

N.B. Se debe advertir a los alumnos que el título de cada episodio aparece al comienzo de los créditos de cabecera.

Guión:

Ver ANEXO 1

Orientaciones metodológicas:

Nuestra primera tarea como profesores es comunicar, si no han sido informados anteriormente, a nuestros alumnos y a sus familias la posibilidad de ver dibujos en versión original en la cadena pública. Es recomendable igualmente concienciar sobre la importancia de este recurso pedagógico en el aprendizaje de una lengua extranjera.

En el caso de los alumnos podemos utilizar una o varias de las propuestas siguientes:

- Contárselo en nuestra clase o en una asamblea.
- Utilizar un cartel informativo como el del ANEXO 2.

- Mostrarles la cuña publicitaria de la iniciativa que se puede encontrar en <http://www.youtube.com/watch?v=PSAm-HwZkpU>
- Grabar un episodio y mostrarlo en clase.

Con las familias de igual modo se puede utilizar alguna de las vías siguientes:

- Envío de una nota informativa a través de una carta, agenda, boletín informativo, etc.
- Publicación de la iniciativa en el blog del profesor o en la página web del centro.



CUADERNO DE ACTIVIDADES:

Descripción:

Cuaderno de actividades complementarias a la serie con el fin de mejorar el aprendizaje de la lengua.

Estructura:

La estructura del Cuaderno de Actividades es la siguiente:

1. Find out about the series:

Actividades de presentación de la serie que permiten al profesor:

- Presentar la serie y los personajes principales a sus alumnos.
- Familiarizarles con el vocabulario básico de la serie.
- Realizar actividades de comprensión y expresión escrita de estructuras sencillas a través de ejercicios variados y actividades lúdicas.
- **N.B.** En esta primera parte se puede utilizar los créditos de cabecera para presentar a los dos personajes principales http://www.youtube.com/watch?v=HxR6vWTPpD4&feature=PlayList&p=212F487190C5CED6&playnext=1&playnext_from=PL&index=2

2. Watch the episodes:

Actividades de seguimiento que el alumno debe completar diariamente después del visionado de cada episodio.

- Fichas de comprensión del episodio estructuradas según un orden creciente de dificultad.
- Hoja de seguimiento (Record Sheet) donde se recoge el trabajo diario de cada alumno.
- Certificado de trabajo que se entrega a cada alumno en función de su trabajo.

Solucionario :

ACTIVIDAD 1: uncle Albert/a billion dollars/ a / Abdullah

ACTIVIDAD 2: Robi, uncle Albert´s robot/Mount Zeryodelwietze in Switzerland/ watch,cheese, chocolate/Misty Swiss.

ACTIVIDAD 3: scientists/country club/ agent 1 and 2/Respuesta libre.

ACTIVIDAD 4:enjoying a sunny day/a terrible storm/lightning/Respuesta libre.

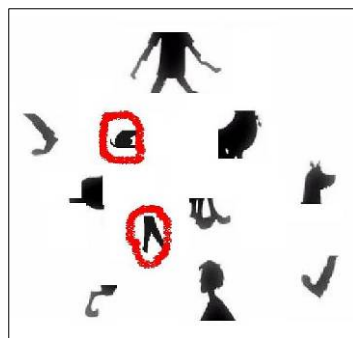
ACTIVIDAD 5: a party/in their mansion/Art/

K	I	I	C	R	I	S	P	S	S
U	W	N	S	W	K	Y	K	T	A
I	G	P	U	R	Q	M	O	R	N
C	O	E	X	T	P	X	I	B	D
E	C	A	K	E	S	Q	Y	J	W
C	L	J	I	U	L	M	V	E	I
R	M	H	L	A	V	M	T	L	C
E	Y	U	X	J	U	I	C	E	H
A	F	F	G	B	G	L	O	E	E
M	Z	F	Q	E	T	Z	B	I	S

ACTIVIDAD 6: chef/Kevin/respuesta libre.

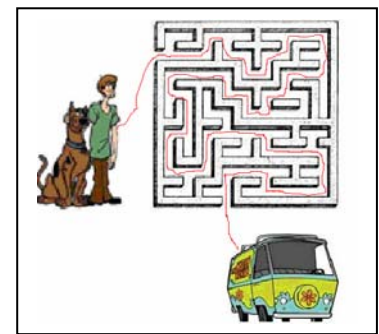
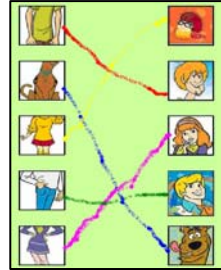
ACTIVIDAD 7: cookery show/Mr. Sukihary/bread,meat, cheese, lettuce,tomato.

ACTIVIDAD 8: Todas son verdaderas excepto *Other mystery solvers think Scooby and Shaggy are good detectives*/Respuesta libre/



ACTIVIDAD 9: the rainforest/eternal life/marmosets/Bruce and Brucey.

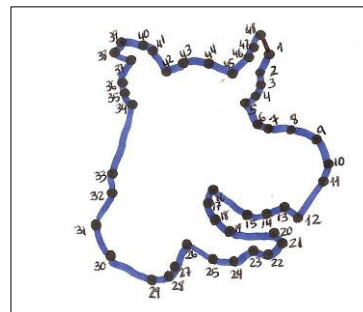
ACTIVIDAD 10: Dr. Phibes tries to steal a weapon from an army base/Fred, Wilma and Daphne/



2	Scooby and Shaggy enter the race to make sure this doesn't happen.
1	Dr. Phibes plans to set off a bomb at the end of the "polar Bear 3000" race.
3	They discover that the bomb is in the Mystery Machine.
4	They go back in time to stop it.

ACTIVIDAD 11:

ACTIVIDAD 12: Respuesta libre/



ACTIVIDAD 13: super villains/two-million dollars/destroys/
 Across 2: Menace, Down 1: Cat Lady, Down 2: Mr. Invisible.

N.B: Antes de que los alumnos visualicen un episodio, el profesor puede pegar en la pizarra o en un lugar visible del aula una tarjeta con el título y/ o fecha de emisión correspondiente. (ver ANEXO 3)

3. Follow-up activities:

Comprende dos proyectos relacionados con la serie, donde los alumnos pueden desarrollar sus habilidades artísticas y creativas. Estos

proyectos requieren total o parcialmente la utilización de las nuevas tecnologías.

- . Dibujo de Scooby.
- . Diseño de un póster.
- . Video juegos.
- . Preparación de una receta.

N.B.: Se recomienda reservar un espacio en el aula para organizar una galería de trabajos de los alumnos.

Orientaciones Metodológicas:

Aprender resulta menos dificultoso y más agradable, si partimos de unas condiciones favorables de aprendizaje. Y esto es lo que pretenden las actividades propuestas en este cuaderno. En definitiva, se trata de , por un lado, estimular a los alumnos el interés por aprender una lengua en tiempo de ocio y desde su casa y , por el otro, ofrecerles una guía pautada de adquisición de conocimientos.

Ahora bien, debemos ser conscientes que van a existir una serie de factores tanto internos como externos del aprendiz que van a influir en la consecución de este doble objetivo:

- 1 la edad y el nivel de cada alumno.
- 2 los intereses personales.
- 3 el estilo y el entorno de aprendizaje.

Teniendo en cuenta estas consideraciones, convendría adaptar a cada alumno el grado de consecución de cada tarea (no todos los alumnos van a querer o poder ver todos los episodios y hacer todas las tareas) y no obsesionarse con la corrección gramatical o sintáctica de las respuestas, algo que puede desalentar fácilmente a los alumnos. Por el contrario, se fomentarán las actitudes positivas hacia el aprendizaje y se reconocerán los logros individuales de cada estudiante (certificado).

El profesor decidirá la utilización del cuaderno de actividades como un trabajo complementario a sus clases o como una tarea opcional que el alumno puede realizar por su cuenta.

Las actividades de presentación se realizarán en clase con la finalidad de animar a los alumnos a ver la serie. Las actividades de seguimiento serán para hacer en casa con la ayuda de los padres. El profesor supervisará la realización de las mismas (podrá corregir individualmente o en clase) y llevará un control del trabajo de cada estudiante a través del *record sheet*. Al finalizar la serie emitirá los certificados correspondientes y se plantearán los proyectos finales.

N.B.: Si el profesor decide dedicar diariamente un tiempo de la clase al seguimiento de la serie, los alumnos que la siguen diariamente y/o realizan las actividades pueden tratar de explicar al resto de los compañeros (incluso aquellos que no la han visto) qué ha pasado en cada episodio.

ANEXO 1: SCRIPT

EPISODE GUIDE		
Nº	TITLE OF THE EPISODE	SUMMARY
1	"Shags to Riches"	Shaggy's uncle disappears and leaves Shaggy with a billion dollars, so Shaggy and Scooby-Doo go to the mansion he left for them and start exploring. They see some of his inventions and then Shaggy sees a note about how his new invention is trying to be stolen by someone and now he must go into hiding. Now Scooby and Shaggy have to go and solve another mystery!
2	"More Fondue for Scooby-Doo!"	After receiving an urgent holographic transmission from Uncle Albert, Shaggy and Scooby travel to Switzerland, using their new and improved mystery machine, in order to thwart Dr. Phibes' efforts in interrupting an anti-global warming conference! Once Phibes realizes that he's being followed, he counteracts by sending one of his most dangerous agents after them!
3	"High Society Scooby"	Dr. Phibes' latest evil plot is to abduct three of the world's leading scientists in order to gain technologically advanced weapons! Shaggy and Scooby must prevent this by sneaking into the country club where the scientists are being honored and protect them at all costs. However, they also have to deal with Phibes' agents!
4	"Lightning Strikes Twice"	After a bad experience from the past with lightning, Dr. Phibes creates a

		<p>machine from his space station that causes thunderstorms across the world! Uncle Albert informs Shaggy and Scooby to face this rather than hide in the basement. Now Scooby must face his fear of lightning as he and Shaggy work on a way to stop Phibes!</p>
5	"Party Arty"	<p>Shaggy and Scooby decide to throw a housewarming party, but their neighbor and president of the Housing Association, Thurston Havansimp, sets out on derailing their plans. He threatens to cite them with enough code and permit violations to evict them from their house and the neighborhood! Meanwhile, Dr. Phibes finds about the party and sends a deadly robot to the Shaggleford Mansion with orders to annihilate the dynamic duo!</p>
6	"Smart House"	<p>Dr. Phibes plans on unleashing an evil computer virus into the nation's weapon defense systems, but Uncle Albert gets word of it first. While intercepting the virus, Shaggy and Scooby unknowingly release the virus into their in-house computer system, which soon takes control of every appliance and utility in the mansion!</p>
7	"Chefs of Steel"	<p>Dr. Phibes decides to hit Shaggy and Scooby in their most vulnerable spot - their stomachs! He invents a hypnotic hibachi to get the two to reveal the nano-tech formula and then hires an evil chef to use it on them as they visit the set of their favorite cooking show, "Chefs of Steel, which Phibes got them tickets to!"</p>
8	"Mystery of the Missing Mystery Solvers"	<p>Scooby Doo and Shaggy are nominated for the Mystery Solvers of the Millennium, ignoring a message from</p>

		<p>Uncle Albert. However, other mystery solvers laugh at them but when everyone begins disappearing when lightning strikes, its up the this duo to save the day. They later find out Dr.Phibes is behind all this.</p>
9	"Don't Feed the Animals"	<p>Dr. Phibes is having trouble with his previous plans so he decides to destroy the rainforest to take all of the leaves that could lead to eternal life! In order for Scooby and Shaggy to stop him, they team up with some marmosets!</p>
10	"Almost Ghosts"	<p>Shaggy and Scooby travel to an army base to stop two of Dr Phibes' agents, who have, thanks to Phibes' "ingenious" invention, rendered them invisible! Fred, Daphne and Velma also join the crew, thinking that they are dealing with real ghosts.</p>
11	"Pole to Pole"	<p>In order to gain immortality, Dr. Phibes plans on setting off an EMP bomb at the end of the "Polar Bear 3000" race which will destroy all electronics across the world! Therefore, all the world's scientist will have to work for him. Naturally, Shaggy and Scooby enter the race to make sure that he doesn't succeed! However, they discover that Phibes had planted the device in the Mystery Machine. Therefore, they go back in time to stop it.</p>
12	"Big Trouble"	<p>After Shaggy and Scooby watch their favorite TV show starring RoboMonkey, Robi receives a message from Uncle Albert saying that Dr. Phibes is trying to destroy them yet again with a giant rob *crackle!* Shaggy and Scooby figure out that Phibes has built a giant robot and is trying to destroy them! They finally destroy the robot, using techniques they</p>

		learned from their favorite TV show, and Phibes' robot ends up electrocuted, and Phibes crawls out from the river, only to be pursued by a bolt of lightning (since he hasn't got any protective cover on)
13	"Operation Dog and Hippy Boy"	With the intention of finally stealing Uncle Albert's secret formula, Dr. Phibes assembles three of the most ruthless criminals in history to destroy Shaggy and Scooby! They are able to defeat them but however, Phibes has acquired a sample of the nanotech formula.

ANEXO 2: CARTEL INFORMATIVO



ANEXO 3: TARJETA TÍTULO Y FECHA DE EMISIÓN



WATCH US TODAY!



TITLE OF THE EPISODE:

BROADCAST DAY:
