GUÍA DIDÁCTICA

71 SEMINCI Semana Internacional de Cine Valladolid International Film Festival

MINIMINCI

GUNGO Y LOS JUEGOS CAVERNÍCOLAS

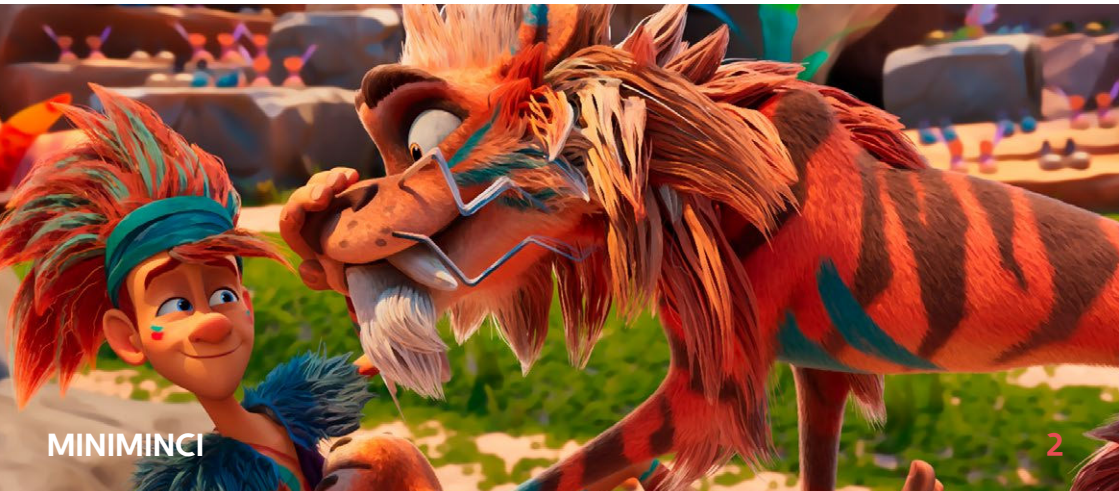


SINOPSIS

Gungo es considerado el cavernícola más débil de la tribu, pero, como hijo del jefe, está acostumbrado a que las cosas le resulten fáciles. Todo cambia cuando un grupo de rebeldes intenta hacerse con el poder y consigue que sea expulsado de su hogar. Lejos de la tribu, Gungo tendrá que aprender a valerse por sí mismo y descubrir de qué es capaz realmente. Para regresar y demostrar la verdad, deberá unir fuerzas con un peculiar grupo de compañeros y enfrentarse a los temidos Juegos Cavernícolas, reservados para los más fuertes. Porque, cuando parece que has tocado fondo, todavía puedes encontrar la fuerza para volver a subir.

DATOS TÉCNICOS

Título	Gungo y los juegos cavernícolas
Dirección	Gabriel Riva Palacio-Alatriste, Rodolfo Riva Palacio-Alatriste
País	España y México
Año	2026
Duración	88 minutos
Producción	3Doubles Producciones, Huevocartoon
Edad recomendada	A partir de 7 años





Gabriel y Rodolfo Riva Palacio-Alatriste

Gabriel Riva Palacio-Alatriste es un animador, director, guionista y actor de voz mexicano. Tras estudiar Diseño Industrial en la Universidad Iberoamericana e iniciarse en la animación en Ollin Studio, cofundó **Huevocartoon**. Como cineasta, ha codirigido y escrito éxitos de taquilla y crítica como Una película de huevos y sus secuelas, impulsando la industria de la animación mexicana a nivel nacional e internacional.



Rodolfo Riva Palacio-Alatriste es un cineasta y comunicador mexicano galardonado con múltiples premios Ariel por revolucionar la animación nacional. Tras formarse en el *American Film Institute*, cofundó el famoso estudio Huevocartoon, creando taquilleros largometrajes como *Una película de huevos*. Su extensa trayectoria incluye la dirección de más de 70 comerciales y colaboraciones con estudios internacionales como DreamWorks y Sony.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- **El humor como recurso narrativo**, a través de situaciones absurdas, exageraciones y versiones cavernícolas de elementos actuales.
- **La autoestima y la superación personal**, descubriendo que la verdadera fortaleza no depende únicamente de la fuerza física.
- **El trabajo en equipo y la aceptación de las diferencias**, valorando las distintas capacidades que puede aportar cada personaje.
- **La competición desde el esfuerzo y el juego limpio**, entendiendo que ganar no es más importante que colaborar, respetar y aprender.



CURIOSIDADES

1. **¿Prehistoria?**
   Aunque la película está protagonizada por cavernícolas, su mundo no pretende reconstruir la Prehistoria con exactitud. Los directores han creado un universo fantástico en el que aparecen referencias actuales. Por ejemplo, Gungo prefiere bailar sus "Tik-Rocks" antes que aprender a cazar o luchar, un juego de palabras que recuerda a las redes sociales y acerca el personaje al público infantil.

2. **Unos juegos muy alocados**
   Los Juegos Cavernícolas parodian las competiciones deportivas con pruebas tan disparatadas como el levantamiento de mamut o el salto de trampolín con aterrizaje facial. La prueba principal se llama eggby, un deporte parecido al rugby, pero jugado con un huevo. Gracias a estas pruebas, la película transforma el deporte en una fuente de acción y humor.

3. **Dos técnicas, una mirada**
   La película está realizada principalmente mediante animación 3D, una técnica que permite construir personajes y escenarios digitales con volumen. Sin embargo, algunos fragmentos utilizan animación 2D para diferenciar determinadas escenas y darles un aspecto especial. Así, una misma película puede combinar distintas técnicas para cambiar la forma en que el espectador percibe la historia.

4. **Un guiño a España**
   El universo de la película se sitúa de manera imaginaria en España y contiene una referencia al salto del pastor, una tradición canaria en la que se utiliza una vara larga para desplazarse por terrenos montañosos. Este detalle se incorporó gracias a la participación de Canarias en la producción y demuestra cómo una película fantástica puede incluir elementos procedentes de lugares y tradiciones reales.



ANTES DEL VISIONADO...

Aprendemos sobre cine

1. ¿Sabías que una película de animación puede combinar técnicas diferentes?

En una película de animación, los personajes y los escenarios no se graban directamente como ocurre con los actores reales, sino que se crean por un equipo de artistas que pueden utilizar distintas técnicas.

Gungo y los juegos cavernícolas utiliza una técnica llamada **animación 3D**, con la que los personajes y los escenarios se hacen en el ordenador con volumen, profundidad y movimiento, es decir, que se pueden girar, iluminar y observar desde diferentes sitios, como si fueran figuras y pudiéramos verlas en un espacio real.

Pero, además, en la película hay algunos momentos en los que se usa la **animación 2D**, formados por dibujos planos, ¡como los que hacemos nosotros en un papel! Así, cuando se cambia de una técnica a otra, las imágenes parecen diferentes y sabemos que algo especial está pasando. Cuando veas la película, fíjate en si las imágenes parecen iguales durante toda la historia o si encuentras alguna diferencia entre unas escenas y otras.

Actividad: Del dibujo al volumen

Crea un pequeño personaje de la Prehistoria utilizando técnicas diferentes:

1. Primero, **dibújalo sobre un papel**, visto de frente. Añádele ropa, peinado, herramientas y algún detalle que explique cómo es su personalidad.
2. Después, intenta construir el mismo personaje con plastilina, cartón, papel arrugado u otros materiales para **darle volumen**.
3. Observa las dos versiones: ¿Cuál parece más plana? ¿Qué detalles han sido más fáciles de representar en cada una? ¿Cuál te gusta más para una historia?

ANTES DEL VISIONADO...

2. Inventando una versión propia de la Prehistoria

Cuando una película **se sitúa en otra época**, el equipo debe imaginar cómo serán los personajes, los paisajes, las viviendas, la ropa y los objetos que aparecerán en la pantalla. Sin embargo, las películas no siempre intentan mostrar el pasado con total exactitud. A veces utilizan una época histórica como punto de partida para crear un mundo fantástico, divertido y lleno de elementos inventados.

En *Gungo y los juegos cavernícolas*, los directores construyen una prehistoria muy particular. Sus protagonistas viven en tribus, habitan entre rocas y se enfrentan a animales y peligros prehistóricos, pero también practican pruebas disparatadas y realizan actividades que recuerdan al mundo actual. Gungo, por ejemplo, prefiere bailar sus "Tik-Rocks" antes que aprender a cazar o luchar.

Actividad: ¡De hoy a la Prehistoria!

En la película juegan al **Eggby**, una versión cavernícola del rugby en la que se juega... ¡con un huevo enorme!
Ahora es tu turno: imagina que una actividad de hoy también hubiera existido en la Prehistoria. Puede ser, por ejemplo, un deporte, una fiesta o un juego.
Piensa cómo sería su **versión cavernícola**:

- ¿Cómo se llamaría?
- ¿Qué cambiarías para hacerla más prehistórica y divertida?

Por ejemplo, en una "tele rupestre" los programas se verían pintados sobre la pared de la cueva, pero, si alguien cambia de canal... ¡hay que borrar el dibujo y pintar otro rápidamente!
Dibuja tu actividad cavernícola y cuéntale al resto de la clase cómo funciona y, después del visionado, compárala con las pruebas de los Juegos Cavernícolas y comprueba si tu imaginación se parece a la de los creadores de la película.

DESPUÉS DEL VISIONADO...

1. Un personaje y un "arco"

Al comienzo de la película, Gungo vive muy cómodo porque es el hijo del jefe de la tribu y está acostumbrado a que las cosas le resulten fáciles sin esforzarse demasiado y hasta se ríe de otros personajes porque se cree mejor que ellos.

Pero todo cambia cuando es expulsado de su hogar: por primera vez vive situaciones difíciles y tiene que enfrentarse a problemas que no puede resolver solo. Entonces, aprende a esforzarse, a escuchar a los demás y a trabajar en equipo con sus nuevos compañeros y poco a poco descubre que **ser fuerte no significa solo tener músculos**, sino también saber ayudar, aceptar a los demás y confiar en ellos. ¡Gungo ha cambiado un montón!

En el cine, a este cambio se le llama **arco de transformación del personaje**, ¿y sabes por qué se utiliza la palabra arco? Imagina un puente curvado que une dos lados: en un extremo está el personaje **al principio de la película** y, en el otro, **al final**. Todo lo que vive entre un momento y otro —sus aventuras, sus problemas, las personas que conoce y las decisiones que toma— forma ese recorrido.

Al llegar al otro lado, el personaje ha aprendido algo y ya no piensa o actúa exactamente igual que antes. Con Gungo, podemos descubrir su arco comparando **cómo es al principio y cómo es al final de la historia, ¿te has fijado?**

Actividad: Al principio y al final

Divide una hoja en **dos partes**:

- En una, dibuja a **Gungo al principio** de la película. Piensa cómo se comporta, cómo trata a los demás y qué cree que significa ser fuerte.
- En la otra, dibuja a **Gungo al final**. Piensa qué ha aprendido y cómo trata ahora a los demás.

Después, observa los dos dibujos y piensa: **¿qué ha cambiado en Gungo entre el principio y el final de la película?**

Puedes añadir junto a cada dibujo **una frase que Gungo podría decir en ese momento.**

DESPUÉS DEL VISIONADO...

2. Los disparatados Juegos Cavernícolas

Los Juegos Cavernícolas ocupan un lugar fundamental en la aventura. En ellos, los personajes participan en **pruebas disparatadas** inspiradas en las competiciones deportivas, como el combate de olor corporal, el lanzamiento de maridos o el salto de planta carnívora.

Para mostrar una competición llena de movimiento, el equipo de una película utiliza distintos tipos de plano y cada uno permite enseñar algo diferente:

- El **plano general** muestra el lugar, la prueba y a todos los participantes.
- El **plano medio** permite observar mejor las acciones de uno o varios personajes.
- El **primer plano** enseña el rostro y ayuda a reconocer emociones como el miedo, el esfuerzo o la alegría.

El plano detalle se acerca a un objeto o a una parte concreta de la acción, como el huevo del eggby, una mano sujetándolo o un pie a punto de saltar.

Al combinar estos planos, la escena resulta más emocionante y podemos comprender tanto lo que ocurre como lo que sienten los personajes.

Actividad: Un juego en viñetas

Elige una de las pruebas que aparecen en la película y conviértete en su director o directora.

Divide una hoja en cuatro viñetas y dibuja:

- Un plano general que presente el lugar donde se celebra la prueba.
- Un plano medio en el que se vea a Gungo o a su equipo participando.
- Un primer plano de uno de los personajes para que sepamos lo que siente.
- Un plano detalle de un objeto importante para resolver la prueba.

Debajo de cada viñeta, escribe qué tipo de plano has utilizado y añade los sonidos que podrían escucharse: gritos del público, pasos, golpes, rugidos, música o una onomatopeya.

Después, ordena los dibujos y explica al resto de la clase cómo has utilizado los planos para que la competición resulte divertida, emocionante o peligrosa. Así comprobarás que la cámara también cuenta la historia según dónde se coloca y cuánto se acerca a los personajes.

DESPUÉS DEL VISIONADO...

3. Fabricantes de nombres

Como has visto en *Gungo y los juegos cavernícolas*, el equipo consigue mejorar gracias a algunos inventos que les ayudan a superar las pruebas. Entre ellos aparecen unos objetos que nosotros reconocemos enseguida como zapatos o deportivas, pero que para los cavernícolas son algo completamente nuevo.

Por eso los describen sin utilizar su nombre: **"envoltorios de pie de base sólida, que llegan al tobillo para dar fuerza y comodidad, además de flexibilidad"**. Aunque la explicación pueda sonar un poco extraña, contiene suficientes pistas para que podamos imaginar de qué objeto están hablando.



Actividad: ¿Qué objeto es?

Elige un **objeto cotidiano** que utilices en casa, en clase, en el parque o cuando practicas algún deporte. Puede ser cualquier cosa, pero no puedes decir cómo se llama.

Descríbelo como si fueras un cavernícola que **acaba de inventarlo y todavía no sabe qué nombre ponerle**. Explica:

- Para qué sirve.
- Qué forma tiene.
- De qué partes está compuesto.
- Cómo se utiliza.

Después, lee tu descripción al resto de la clase. Tus compañeros tendrán que intentar **adivinar qué objeto has inventado**.

Por ejemplo: "recipiente pequeño con asa lateral que sirve para contener líquidos y acercarlos hasta la boca". ¿Sabes de qué objeto estamos hablando?

Cuando todos hayan acertado, podéis inventar también un **nuevo nombre cavernícola** para cada uno de los objetos.

SEMINCI

Semana Internacional de Cine
Valladolid
International Film Festival

©Semana Internacional de Cine de Valladolid. 2026

Codirectores SEMINCI	Mariona Viader Javier Estrada
Educación SEMINCI	Laura Barciela Eva Alcaide
Contacto Educación SEMINCI	E-mail: educacion@seminci.com T. 983 426 074 (de septiembre a octubre) M. 618 150 982 (de septiembre a octubre) T. 983 426 460 (centralita) Horario telefónico: De 09h a 15h

Dosier para difusión exclusiva en centros educativos

EDUCACIÓN SEMINCI es posible gracias a:

ORGANIZA: Ayuntamiento de Valladolid

CON EL APOYO DE: Gobierno de España · Ministerio de Cultura · ICAA · Europa Creativa MEDIA · Diputación de Valladolid · Junta de Castilla y León · Young 4 Film Moving Cinema

CON EL PATROCINIO DE: Ribera del Duero · Nos Impulsa · Junta de Castilla y León · Renault Group · Unicaja · rtve · El Norte de Castilla · recoletas salud · FUNDOS · Universidad de Valladolid