

Guía del
Profesorado



EL CINE PARA FORTALECER VALORES SOLIDARIOS

Fortalecer el desarrollo de valores solidarios y de actitudes de participación social en chicos y chicas es una tarea compleja pero factible. Supone llevar a cabo acciones educativas que logren fomentar habilidades y competencias sociales, educar en valores y que los destinatarios interioricen actitudes de solidaridad, empatía, resiliencia y trabajo en equipo, entre otras. Se trata, en definitiva, de poner en marcha intervenciones que potencien una actitud más solidaria, pacífica e igualitaria entre los chicos y chicas participantes.

Partiendo de esta idea, la FAD apuesta por un modelo de intervención en procesos educativos abierto, global y flexible, que utilice múltiples cauces para que la persona incorpore todo tipo de recursos que le permitan la reflexión y el desarrollo de valores.

Entre los diversos cauces para la acción educativa, el cine resulta una excelente herramienta para desarrollar o consolidar valores prosociales y solidarios, por presentar ciertas características idóneas:

- Tiene capacidad para generar un fuerte impacto emocional en las personas.
- Transmite modelos de valores y comportamientos con los que los niños, niñas y jóvenes se identifican de forma espontánea.
- Tiene un fuerte poder de convocatoria, al ser promocionado comercialmente y gozar de muy amplia aceptación social.
- Bien empleados, los recursos de comunicación audiovisual pueden favorecer el desarrollo de habilidades competencias sociales vinculadas al pensamiento crítico y la socialización.

El cine ha sido desde el principio un instrumento para entretener, pero también ha ido un vehículo perfecto para transmitir ideas, sugerir o persuadir y, en todo momento, para transmitir determinados puntos de vista, ideales y valores de la sociedad que tenían lugar en cada momento o circunstancia

histórica. De ahí la importancia de conseguir “que la película que nos hace disfrutar sea también la que refuerza lo mejor que somos y hasta nos despierte el anhelo de luchar por algo más que podríamos llegar a” (Savater, F., “El Cine, fábrica de sueños solidarios” CIDEAL, 2012).

Sin embargo, el cine por sí solo no necesariamente ejerce este influjo favorable de manera sólida y estable. La mera presentación de valores y modelos positivos puede producir un impacto intenso pero breve, que se atenúa con el paso del tiempo y que puede ser contrarrestado por la aparición de modelos sociales negativos que actúen en sentido contrario y con mayor intensidad o continuidad. El cine, como recordaba el célebre crítico y director francés Eric Rohmer, es “pedagogía a 24 imágenes por segundo”. Por ello hemos de evitar espectadores pasivos y tratar de ir más allá proporcionando una selección acertada de películas con actividades complementarias que permitan la reflexión y el cambio de actitudes de los chicos y chicas participantes. La FAD estima que sólo la acción decidida y consciente de unos educadores o mediadores sociales (padres/madres, profesorado u otras personas adultas significativas) puede guiar la experiencia de los jóvenes espectadores en un proceso de asunción de valores prosociales, otorgando así al cine la condición de agente educativo.

Estas guías didácticas han sido elaboradas con la intención de aportar un apoyo pedagógico a los distintos agentes educadores. Contienen un abanico de informaciones y propuestas que preparan y complementan la contemplación de la película, sugiriendo iniciativas creativas alrededor de los principales valores contenidos en ella. Con una secuencia de intervención planificada y adaptada a cada momento evolutivo, los niños, niñas y adolescentes podrá participar en actividades que incorporan todo tipo de metodologías y técnicas, para invitarlos a profundizar cognitivamente, emocionalmente, y a través de la propia experiencia, en el desarrollo de competencias sociales y valores solidarios.



LA ASISTENCIA AL CINE PARA VER LA PELÍCULA

Cabría decir que **llevar a nuestro alumnado al cine es una actividad en sí misma**, alrededor de la cual cada docente ha de hacer una preparación especial. En ella pueden tenerse en cuenta los siguientes aspectos:

- La **actividad previa** a su visionado ha animado al alumnado a ver la película en la pantalla de un cine, y eso convierte la asistencia a la sala en una fuente de expectativas de muy diverso signo (ruptura de la rutina, emociones, diversión en grupo, etc.).
- **Enseñar a ver cine en una sala** de cine implica que hay que resaltar con precisión y antelación, ante el alumnado, lo que se puede hacer y lo que no se ha de hacer al entrar en el local, sentarse, esperar el inicio de la proyección, el silencio para oír los diálogos, el cuidado de las butacas, el uso de alimentos y bebidas y la recogida de sus restos en las papeleras, la utilización de los servicios, recoger las cosas personales para dirigirse adecuadamente hacia la salida al terminar la proyección, etc., de modo que puedan disfrutar mejor de la película que van a ver.
- **Ir al cine**, en este caso, es el equivalente a una actividad extra-escolar, por lo que debe prepararse con mimo y dedicación, de tal modo que los alumnos, ante las aclaraciones de las pautas de comportamiento dadas por el/la profesor/a, expresen un *compromiso de comportamiento* que sea, en sí mismo, una muestra del sentido y valor que hay que otorgar a la actividad.

Coco

SINOPSIS ARGUMENTAL

Miguel Rivera es un niño de doce años que vive en un pueblo mejicano con su numerosa familia. Sueña con llegar a ser un cantante y compositor; como su adorado ídolo musical Ernesto de la Cruz, el músico más famoso de todos los tiempos de la historia de Méjico. Pero la música ha estado proscrita durante generaciones en su familia porque, al parecer, el tatarabuelo de Miguel abandonó a su tatarabuela Mamá Imelda para centrarse en una fluctuante carrera como músico, dejando que se ocupase ella sola de la educación de su hijita.

Ha pasado el tiempo y la familia se ha estado dedicando durante generaciones a trabajar en la fabricación de calzado. Aquella hijita a la que abandonaron es ahora la anciana Mamá Coco que vive en la misma casa que Miguel, sus padres y otros miembros de la familia, incluyendo a la abuelita, que es quien se ocupa no sólo de hacer cumplir la regla de que no suene ni la más mínima nota musical, sino también de hacer los preparativos de la fiesta del Día de los Muertos, cuando los espíritus de los familiares fallecidos cruzan al mundo de los vivos mientras sus fotografías y ofrendas están expuestas.

Miguel estropea accidentalmente la foto de Imelda y descubre un trozo doblado de la foto que en el que se ve la imagen de un guitarrista con la parte de la cabeza cortada, portando una guitarra idéntica a la que usaba el famoso Ernesto de la Cruz. Creyendo que es una señal del destino, Miguel se pone a buscar una guitarra con la que poder participar en un concurso musical y entra en su mausoleo para coger la guitarra original de Ernesto, pero de repente Miguel se adentra en la Tierra de los Muertos, de la que tendrá que regresar antes del amanecer para no quedarse allí para siempre, pero sólo puede hacerlo con un familiar difunto que le dé su bendición, e Imelda no se la dará a menos que le prometa abandonar la música para siempre.

Miguel está cada vez más convencido de que Ernesto es su tatarabuelo y no acepta la condición de Imelda. En su huida se topa con Héctor, un espíritu que trata de cruzar desesperadamente al mundo de los vivos y que afirma conocer al famoso Ernesto. Le promete que si le consigue cruzar lo llevará junto a su ídolo. El tiempo hasta el amanecer se está agotando y, cuando tras muchas peripecias se encuentra por fin con él descubre con estupor su verdadera naturaleza de impostor, y que su tatarabuelo, y verdadero compositor de los éxitos de Ernesto, no es otro que Héctor. Una vez desenmascarado ante todos los muertos Imelda se reconcilia con su marido Héctor y Miguel regresa al mundo de los vivos para cantarle a la bisabuela Coco la canción que su papá le cantaba de niña, logrando así que por fin se restaure la armonía familiar y el recuerdo amoroso de sus seres queridos.



PERSONAJES



Miguel

Es un niño de doce años de edad que vive con su familia en una zona rural de Méjico. A causa de su sueño de ser músico y tocar la guitarra desencadenará una serie de acontecimientos extraordinarios relacionados con sus antecesores. La festividad del Día de los Muertos será el telón de fondo para que se pregunte de dónde viene, cuál es su lugar dentro de la familia y cómo se han ido entretrejiendo las relaciones familiares a través del tiempo. En ese día tan especial vivirá un dilema entre lo que quiere su familia y lo que él más anhela: la música es lo que le hace sentirse vivo y ese anclaje emocional le convierte en un luchador nato. La historia nos presenta sus dudas y vacilaciones, su entusiasmo y su desolación, sus prontos de impulsividad y su actitud de responsabilidad, pero Miguel sobre todo es alguien que siempre trata de no dejarse vencer del todo por las adversidades. En esta lucha por ser alguien y sentirse parte de una familia radica su fuerza dramática y su especial encanto.



Héctor

Es un personaje interesante, misterioso y dramático, un compañero de viaje interesado en que Miguel le facilite el regreso al mundo de los vivos dado que su fotografía

no está expuesta en ningún altar familiar. Su aparente torpeza y desparpajo esconden en realidad un interior atormentado, y poco a poco se irá desvelando el importante papel que ha desempeñado en la historia de la familia Rivera. Su antiguo amigo Ernesto de la Cruz le traicionó y le arrebató la gloria y la vida, pero casualmente la oportunidad de pedir perdón a su mujer Imelda por el abandono familiar le llegarán de la mano de su descendiente último, su tataranieta Miguel. Ambos se unirán en un abrazo de amor y reconciliación familiar.



Coco

La bisabuela Coco es un personaje adorable que encierra todo el misterio de la saga familiar de los Rivera. Quedó traumatizada cuando su padre se marchó de casa y en su vejez es una presencia silenciosa, sentada en un rincón con la mirada perdida, como si estuviese hipnotizada por un recuerdo dulce de su vida. Miguel la adora y la divierte con sus ocurrencias y juegos. Aunque los personajes masculinos son los que más espacio ocupan en la película sin embargo el telón de fondo pertenece al matriarcado: la tatarabuela Imelda es la que ha impuesto el veto musical e iniciado el negocio de la zapatería, la abuela controla que se cumpla estrictamente esa norma y la bisabuela Coco es quien tiene escondida la fotografía del padre que cree que la abandonó, una de las claves de la historia. La canción que le cantaba con la guitarra cuando era niña la hace revivir y sentir de nuevo el cariño de su añorado padre.

DATOS DE INTERÉS

Coco (2017) es una película de animación en tres dimensiones de la factoría Disney, dirigida por Lee Unkrich, inspirada en la festividad del Día de los Muertos que se celebra en Méjico. Es una verdadera carta de amor a la cultura mejicana y sus tradiciones que nos cuenta la dinámica aventura de un niño cuya gran pasión por la música le acaba llevando a un viaje a la Tierra de los Muertos en busca de la aprobación de su tatarabuelo. En su transcurso aprenderá a conocerse mejor a sí mismo, así como a valorar lo que supone formar parte de una familia y las consecuencias de la muerte.

La historia se adentra en temas densos y definitivos como el abandono familiar; el recuerdo de los seres queridos, la muerte o el alzheimer. Esta temática tan compleja se aborda mediante una inevitable y calculada avalancha emocional, inherente al escenario y la historia que nos cuenta, y que se equilibra con múltiples secuencias de humor en las que se mezcla lo dulce y lo macabro, además de con canciones y hallazgos visuales sorprendentes. La historia presenta muchos giros de guion, sube y baja, entre revelaciones y climax emocionantes, para ir saltando de aventura en aventura merced a un ritmo perfecto de la acción y una factura narrativa ágil, llena de ritmo y fluidez, que nos lleva hasta la

emocionante catarsis final. El diseño visual es intenso, brillante y colorista, destacando en especial la energía e imaginaria visual deslumbrantes, cercanas a la psicodelia, del mundo de los muertos.

La película es tierna y muy humana en su tratamiento, es optimista pero no ingenua, y los alardes visuales propios de la animación no ocultan nunca esas vetas dramáticas profundas antes reseñadas, capaces de impresionar y atrapar tanto a pequeños como a mayores por su carga de autenticidad y verdad. En ella se repasa el valor de la familia, la importancia de la amistad, el significado de crecer; la persecución de los sueños y las diferencias entre las generaciones. Pero sobre todo deja en el aire la pregunta de qué pasaría si pudiésemos reencontrarnos con nuestros familiares fallecidos hace tiempo. Coco nos da su particular respuesta, descubriendo el misterio de compartir una reunión extraordinaria con esos antepasados.

Algunos premios que consiguió Coco:

- 2 Premios Oscar: Mejor largometraje de animación y mejor canción
- Globo de Oro: Mejor filme de animación
- Premios BAFTA: Mejor película de animación



MAPA CONCEPTUAL • COCO

BLOQUES TEMÁTICOS

La trascendencia de los sueños como elementos de ilusión y de esfuerzo personales
Los efectos emocionales de una pasión personal
El conocimiento real de los valores y personalidad de los personajes públicos
El respeto y valor de los antecesores familiares

ACTIVIDADES PREVIAS

Presentación de la película y los personajes
Conocer los sueños e ilusiones personales
La importancia de superar los obstáculos y dificultades

ACTIVIDADES POSTERIORES

La importancia de la familia para dar apoyo
El impacto en los demás de las propias decisiones
Los recuerdos para despertar emociones y revivir el pasado

PROPUESTA DE TRABAJO EN VALORES

- La familia como el lugar esencial para transmitir valores, aficiones, ayudarse, comprender y querer a los demás.
- La importancia de la aceptación social: aceptar y sentirse aceptado.
- La amistad y la cooperación como valores necesarios en la consecución de los objetivos de grupo y sociales.
- La valentía la fidelidad a las propias convicciones y la auto-confianza para afrontar los retos difíciles.
- La consideración de los fracasos como experiencias para alcanzar un conocimiento más atinado de uno mismo y de la realidad.
- El esfuerzo y la persistencia como medios ineludibles en el logro de los objetivos difíciles.
- La auto-estima fundada en el sacrificio para mejorar las condiciones de vida de las personas.
- El significado de la lealtad a una causa justa y el rechazo del resentimiento y la traición para conseguir fines egoístas.
- La observación de los aspectos positivos de uno mismo y de los demás.
- La autonomía y la responsabilidad a la hora de solucionar los propios problemas.
- La prudencia y la cautela para abstenerse de incurrir en riesgos innecesarios o peligrosos.

Actividad previa al visionado de la película

I. – Cómo me gustaría...

Objetivos del alumnado

- Reconocer la importancia de tener aspiraciones y sueños realistas e ilusionantes
- valorar el conocimiento de las propias habilidades.
- Que los chicos y chicas se orienten a desarrollar fortalezas de esfuerzo y constancia para avanzar en la realización de sus objetivos.
- Desarrollar actitudes positivas para recuperarse de las adversidades y los fracasos que surjan en la persecución de sus sueños.

Material:

- Pizarra y tizas, folios y bolígrafos.

Duración: una sesión de 50 minutos.

Desarrollo:

Fase 1.

Introducción

El profesorado presenta la actividad dirigiéndose a la clase diciendo que dentro de poco van a ver una película llamada Coco, cuyo protagonista es un niño que

está obsesionado con cantar y llegar a tocar la guitarra como un famoso cantante de otros tiempos:

Todos tenemos sueños que nos llenan de ilusión y felicidad. No nos podemos imaginar cómo sería no tener esos objetivos de futuro que nos apasionan y que hacen que leamos, estudiemos, dibujemos, hagamos deporte, investiguemos o practiquemos lo que sea necesario para acercarnos a alcanzar y disfrutar de aquellas metas que nos apasionan. En la película que vais a ver su protagonista es un niño que vive cada minuto de su vida alrededor de la música. Lo que busca nuestro protagonista no es el éxito, la notoriedad, la fama o un contrato millonario, sino ser capaz de cantar y tocar la guitarra como un famoso cantante del pasado al que admira sin reservas.

Puede que algunos de nuestros sueños sean fantasías imposibles de hacerse realidad (por ej., volar como Superman), y por esa razón tenemos que conocer bien qué cualidades y destrezas tenemos, porque son las que nos van a permitir elegir y trabajar mejor los sueños que queremos alcanzar.

Fase 2.

Trabajo en pequeño grupo

A continuación, el profesorado divide en dos la pizarra, anotando en la izquierda





“Sueños imposibles” y en el lado derecho “Sueños posibles”, y pide a la clase que en un folio realicen la misma operación. La tarea consiste en que escriban individualmente en la columna de la izquierda los sueños imposibles que se les pasen por la mente, y en la de la derecha algo que le gustaría hacer o conseguir en el futuro y que se pueda lograr, es decir, los sueños personales posibles y realizables que tengan, junto con las destrezas, conocimientos, experiencias, etc., que poseen y que piensan que les van a servir para ir consiguiendo esos sueños.

Una vez que hayan terminado esa tarea se agruparán de dos en dos para compartir lo que hayan anotado. Ese diálogo resultará divertido al ver los sueños y fantasías imposibles, y será una buena ocasión para poder hacer interesantes auto-revelaciones mutuas respecto a los sueños y destrezas.

Fase 3.

Puesta en común inicial

El profesorado pedirá a la clase que vaya diciendo los sueños imposibles y los irá anotando en su lugar de la pizarra, dando pie a que de forma espontánea y amena comenten su irrealidad. Luego indicará

que quien quiera, de forma voluntaria, diga alguno de sus sueños junto con las destrezas o aspectos que lo pueden hacer realizable, anotándolo de forma sucinta en la pizarra. Tras cada intervención pedirá un aplauso y planteará a la clase que le pregunten a quien lo haya expuesto por qué le gusta ese sueño y si piensan que lo pueden conseguir. Las respuestas han de ser concisas para dar ocasión a más intervenciones, que serán también anotadas en la pizarra.

Se trata de que los voluntarios que revelen sus aspiraciones tengan la oportunidad de reafirmar en público el valor de sus sueños y la confianza inicial en sus posibilidades de alcanzarlos.

Fase 4.

Trabajo de prospección de futuro

Para ayudar al alumnado a tener una visión más certera de sus sueños, el profesorado puede comentar algún sueño que tenía a su edad (por ej., estudiar la carrera que le ha permitido dar clases) y los pasos que tuvo que dar para alcanzarlo:

Todos los sueños e ilusiones necesitan un camino para hacerse realidad. Si quieres ser un deportista profesional tendrás que tener



una disciplina de aprendizaje y entrenamientos constantes, y si tu sueño es, como en el caso del protagonista de la película que vais a ver, tocar la guitarra para ser músico, necesitarás practicar y mejorar mucho día tras día. Sin ese esfuerzo y esa constancia estaremos expuestos a sentirnos decepcionados en el futuro al comprobar que nunca lo logramos. A veces es fácil confundir el hacer algo con el ser alguna cosa en concreto. Por eso la forma más exacta de que hagamos que un sueño sea realista es la de vernos haciendo algo concreto de ese sueño.

A continuación, el profesorado ayudará a los alumnos a entender la idea de “crear un sueño realizable”, explicando la importancia de imaginarse a uno mismo en el futuro haciendo realmente eso que le gustaría. Para ello les indica que elijan uno de los sueños posibles que han anotado en el folio y que se imaginen que están practicando, ejerciendo y/o llevando a cabo algún aspecto o tarea concreta de ese sueño. Por la parte de atrás deben escribir brevemente lo siguiente:

- Qué es lo que estarán haciendo entonces.
- Qué cualidad o habilidad de las que tienen ahora les será más valiosa y útil para llevar eso concreto a cabo.

- Qué más les habrá hecho falta aprender para hacerlo bien.
- Qué están dispuestos a sacrificar para conseguirlo.

Una vez que hayan acabado se invita a que quien lo desee exponga lo que haya anotado sobre esa prospección de futuro realizable de su sueño, procurando que las exposiciones sean dinámicas y breves. En el caso de hubiera un gran número de voluntarios el profesorado podrá valorar la conveniencia de que la exposición continúe en otra sesión, especialmente en aquellas clases en las que evalúe que la confianza en sí mismos aparezca como un factor de riesgo a tener en cuenta, ya que esta técnica les puede ayudar a estructurar una imagen positiva de sí.

La última faceta para la consecución de un sueño es la de desarrollar actitudes de esfuerzo y constancia para no decaer en el empeño, y el saber recuperarse de las adversidades y los fracasos que les puedan ir surgiendo en el camino:

Saber enfrentarse a las dificultades que implica conseguir cualquier cosa es algo imprescindible. Los sueños no son nunca algo fácil y se puede decir que lo que los hace aún más apetecibles es que nos lo pongan difícil y que

haya que avanzar paso a paso, porque cada escalón que superemos es una victoria que nos fortalece y nos da confianza para seguir en la lucha por alcanzarlo. Una cosa es abandonar un sueño porque nos hemos dado cuenta de que nos faltan algunas cualidades básicas para alcanzarlo (por ej., me gustaría ser pianista, pero no tengo oído musical; quisiera dedicarme a un deporte que me apasiona, pero me faltan las necesarias cualidades físicas), y otra muy distinta es retirarse sin más por cansancio, porque nos han puesto alguna dificultad o porque hemos tenido algunos fracasos que nos han asustado, aunque los podíamos haber superado si nos lo hubiéramos propuesto.



Cierre

El profesorado les invita a continuación a que expongan de viva voz cuáles son los obstáculos y dificultades más peligrosos a los que tendrían que hacer frente en el camino hacia sus sueños. Tras cada intervención deriva al resto de la clase la cuestión de cómo afrontarlos y el profesorado pondrá en valor las aportaciones más acertadas. Se trata en definitiva de que este ejercicio sucesivo de ideas, apoyos, ánimos, etc., surgido del propio alumnado sirva para fomentar en el grupo un espíritu de cohesión y apoyo que les ayude a reforzar sus actitudes de superación y seguir manteniendo vivas las ilusiones expresadas.

El profesorado les da las gracias por el trabajo y las aportaciones que han realizado y les anima de nuevo a persistir en la consecución de sus sueños resaltando que, tal y como se ha visto en la actividad, y como ocurre en la película que irán a ver, si tienen en cuenta sus cualidades personales, aplican el esfuerzo y la constancia necesarios para llevarlos a cabo y se mantienen firmes pese a las dificultades, podrán estar en el camino para poder cumplirlos. Por último, les pide que den un fuerte aplauso de ánimo para felicitarlos por tener y cuidar sueños apasionantes.



Actividades posteriores al visionado de la película

I. – Apóyame si me hace feliz

Objetivos del alumnado

- Identificar los efectos emocionales de una pasión a partir de la experiencia de Miguel.
- Valorar la importancia de la familia para recibir apoyo en el desarrollo de las aficiones y objetivos personales..

Material:

- Pizarra y tizas, folios y bolígrafos.

Duración: Una sesión de 50 minutos.

Desarrollo:

Fase I. Presentación y foro

El profesorado presenta la actividad invitando a la clase a conocer más a fondo a Miguel, el niño protagonista de la película que han visto:

Como recordaréis Miguel vive y sueña todo el tiempo con la música, hasta el punto de que parece que no hay otra cosa en la que piense y que le importe de verdad. Para conocerlo más a fondo vamos a buscar en común todos los momentos de la película en los que dice o hace algo y así tener una idea más concreta de cómo es.

El alumnado va interviniendo de forma espontánea y voluntaria. Las principales aportaciones se centrarán en las ocasiones en que toca o trata de tocar la guitarra y cantar, pero hay que insistir en que relaten las secuencias en las que sus familiares se lo impiden, de entre las cuales deben traer a colación las siguientes:

1. La abuela pegando con la chancleta al mariachi por hablar de música con Miguel, y su tío Berto que le dice “cuántas veces te hemos dicho. Esta plaza está llena de mariachis”.

2. Los padres prohibiéndoselo en la reunión familiar dirigida por la abuela: “si abuelita dice no más plaza, se acabó la plaza”.



3. Reunidos ante la ofrenda le dicen que “desde mañana empezará a hacer zapatos...”, y luego le destrozan la guitarra tras haber desbaratado el altar familiar.

4. En el mundo de los muertos se encuentra con Imelda que tiene que bendecirle para que regrese al mundo de los vivos: “te otorgo mi bendición para ir a casa, poner mi foto de vuelta en la ofrenda y no volver a tocar música nunca”.

Fase 2.

Investigación con un ejercicio de empatía.

Para indagar más a fondo en el interior de la personalidad de Miguel el profesorado les propone hacer un ejercicio de empatía. La propuesta se puede formular así:

Vamos a pensar ahora en nuestra vida. Sois estudiantes y estáis aprendiendo muchas cosas (aquí se pueden facilitar ejemplos de los contenidos tratados en el curso actual). Sin embargo, vuestra vida no se limita a saber solamente lo que estudiáis en los libros.

El profesorado lanza al grupo una pregunta abierta:

• *¿Qué más cosas hacéis y practicáis, aparte de lo que se trata en las clases?*



Interesa que hablen de todo, sea lo que sea, para que haya un despliegue amplio y variado de comportamientos, aficiones, etc., y que cuenten qué es lo que experimentan en esas actuaciones (diversión, alegría, sensaciones de logro, cansancio, aburrimiento, etc.). Para ampliar su vocabulario emocional puede ir escribiendo en la pizarra más adjetivos que completen los que vayan expresando (en el anexo se facilita una posible lista de emociones), de manera que les sirva de referencia para ajustar mejor la descripción de sus emociones.

A continuación, se les plantea estas nuevas cuestiones:





• *¿Qué te ocurriría si en casa te impidieran hacer alguna de las cosas que más te gustan?, ¿cómo te sentirías?*

Una vez que hayan ido respondiendo se les indica cómo a Miguel le están intentando borrar una afición y lo mucho que le cuesta digerir esa frustración. En la película han visto como reacciona, pero podemos entender mejor sus sentimientos al ponerlos en su lugar como ahora han hecho.

Fase 3. La búsqueda de la solución del problema

El profesorado organiza la clase formando grupos de tres y les asigna la tarea de que vuelvan a imaginar la situación de que les van a borrar de..., o impedir que..., y piensen lo que dirían a su madre o su padre para convencerles de que les dejen seguir practicando su actividad favorita.

Transcurridos unos minutos de trabajo grupal se elige a quien va a exponer en primer lugar lo que diría para convencerles. Conviene homogeneizar las intervenciones de modo que una posible fórmula podría ser la siguiente:

• Cada interviniente dice a quién se dirige (papá, mamá, abuelo, etc.).

• A continuación, expone la actividad que defiende, diciendo: “a mí me gusta muchísimo... y quiero seguir... porque para mí es muy importante por estas razones...”.

Conforme vayan participando y se empiecen a repetir las razones y argumentos, el profesorado lanzará otra pregunta a la clase:

• *¿Pensáis que con todas estas razones os comprenderían y aceptarían que vuestras actividades son muy valiosas?*

Es muy importante reforzar los argumentos razonables que hayan aparecido, y se pueden devolver al grupo algunas conclusiones básicas al respecto:

• El valor emocional de sus razones (me hace sentir muy bien, me lo paso genial, etc.).

• El factor de responsabilidad (voy a aprobar todo en la evaluación, etc.).

• El factor de logro (voy a jugar el campeonato, vamos a cantar en la fiesta de fin de curso, etc.).



El profesorado de nuevo les remite a la película y propone a la clase que recuerden el diálogo que surge en uno de los encuentros entre la tatarabuela Imelda y Miguel, cuando el monstruo alado ha encontrado el rastro de Miguel siguiendo sus huellas luminosas: Miguel escapa corriendo, se cuela entre los barrotes de una cancela y asciende por una larga escalera, y ella le dice:

- Imelda: “estoy tratando de salvar tu vida”.
- Miguel: “arruinas mi vida. La música es lo único que me hace feliz y tú quieres quitarme eso. Nunca vas a entender” ... “¿Por qué no me apoyas tú? Eso es lo que hacen las familias”.

Anexo

Aceptación	Comprensión	Dolor
Contrariedad	Apatía	Culpa
Extrañeza	Confusión	Desánimo
Impotencia	Decepción	Soledad
Temor	Enfado	Tristeza
Sorpresa	Indignación	Injusticia
Resignación	Lástima	Paciencia
Vergüenza	Rabia	Insatisfacción
Agobio	Decepción	Pena
Fastidio	Disgusto	Rencor
Irritación	Rebeldía	Miedo
Fracaso	Incomprensión	Desilusión

Cierre

El profesorado les agradece su trabajo y participación en la actividad y les despide resaltando el valor del fondo de sus intervenciones: la confianza en la familia (seguro que lo entienden, claro que me harán caso...), que no es otra cosa que el apoyo que surge del afecto (¡porque me quieren!):

Precisamente lo que Miguel le reprocha a su tatarabuela Imelda es lo que habéis valorado más: el apoyo que puede dar la familia para poder seguir haciendo las cosas que os dan muchos momentos de satisfacción y felicidad.

2. – ¡Vaya dos!

Objetivos del alumnado

- Analizar el personaje de Imelda investigando las razones y emociones que explican su odio a la música.
- Analizar el personaje de Ernesto de la Cruz, para identificar los valores desde los que toma sus decisiones y cómo éstas afectan a las personas que le rodean.
- Comprobar lo poco que saben de los famosos a pesar de lo mucho que se publica su imagen.
- Desarrollar una actitud preventiva frente a las campañas que los medios y las redes hacen de cualquier “estrella”, evitando confundir su imagen pública con lo que pueden ser realmente como personas.

Material:

- Pizarra y tizas, folios y bolígrafos.

Duración: una sesión de 50 min.

Desarrollo:

Fase I. Presentación

El profesorado presenta la actividad diciendo a la clase que en la película el prota-

gonista se ve afectado por algo que ocurrió en su familia hace más de ochenta años:

Miguel padece la prohibición dictada por una tatarabuela que impuso una suerte de tiranía de tal intensidad que ninguno de sus descendientes se ha atrevido a cuestionar, hasta que llegó Miguel.

Para poder desarrollar su más preciada afición, Miguel tiene frente a frente a dos personajes cuya fuerte personalidad le va a afectar, pero también le va a permitir aprender algo básico para su vida: quiénes son Imelda y Ernesto de la Cruz. Vamos a investigar a cada uno por separado.

El profesorado da comienzo a la investigación partiendo de lo que le pasa a Miguel por lo que hizo en su día Imelda:

Resulta muy chocante que salga a la calle y escuche música por todas partes, que limpie los zapatos de un mariachi y el señor le hable del gozo de la música, de tocar, cantar y de la corriente de alegría que lleva a los corazones de las personas sin distinción de edades.

A veces sucede que nos vemos en la necesidad de hacer o soportar algo que no nos gusta, renunciar a algunos privilegios y hacer sacrificios, pero lo hacemos porque las razo-





nes tienen suficiente peso como para que lo aceptemos. No hace falta que recordar que no hace mucho tiempo tuvimos que permanecer en nuestras casas por culpa de una epidemia que no nos dejaba otra alternativa de protección. No veníamos a clase pero no fueron precisamente unas vacaciones.

Tras esta introducción les indica que el caso de Miguel es distinto porque se está viendo afectado por algo que no tiene nada que ver con lo que pasa en su ciudad ni con la vida de otros niños como él: es algo que sólo ocurre en su familia porque Imelda fue abandonada por un marido músico tarambana y por eso prohibió la música. Luego les pregunta si piensan que es razonable o irracional una prohibición así.

Fase 2. Trabajo en Grupo

El trabajo va a consistir en tratar de entender, a partir del personaje de Imelda, lo que ocurre en la mente de una persona para tomar una postura irracional. El profesorado agrupa al alumnado en equipos de tres personas para que traten de responder a los siguientes interrogantes:

- ¿Qué emociones agitaron a Imelda? ¿Cuáles eran sus miedos?
- ¿Qué pensamientos y razones cruzaron por su cabeza?
- ¿Pensó alguna vez cómo podría afectar a la vida de su hijita Coco, a la de su nieta, etc., la prohibición tajante de la música en la familia?



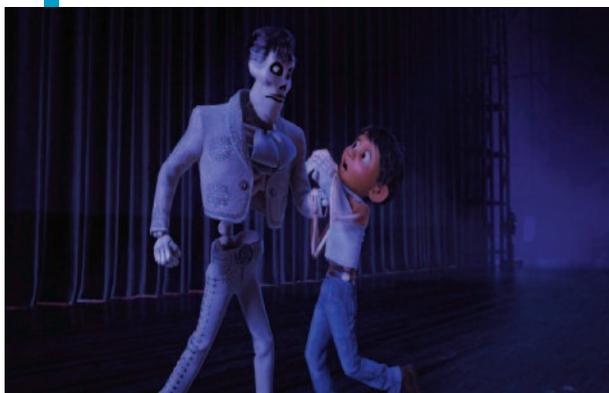


• Si su marido hubiera sido escritor, ¿habría obligado a Coco a ser analfabeta?

Uno de los equipos hará solamente esta otra tarea: personificar a “la música” como una de las grandes manifestaciones de la cultura de la humanidad. Tendrán que cuestionar a Imelda como si le escribieran una carta pidiéndole explicaciones, señalándole también los problemas y el daño que causa una actuación como la suya.

Fase 3. Puesta en común

La inicia el equipo que representa a “la música”. Cuando termine su exposición se dará paso a los demás equipos para que expliquen lo que han pensado sobre los interrogantes que les había planteado. Al termi-



nar el profesorado explica a la clase que cuando una persona actúa de modo irracional hay que encontrar las razones de su conducta en las emociones que han impulsado sus actos, y no sólo en sus razonamientos. Para ello lee la siguiente definición:

Celos: “malestar experimentado por una persona por ver que otra cuyo cariño o amor desearía para sí sola lo comparte con una tercera”. (M. Moliner).

Tras leerla les plantea las siguientes preguntas:

- ¿Sería posible que Imelda pensara que la música le había arrebatado el cariño de su marido, que éste prefiriera la música a su familia?
- ¿Podríamos concluir que su rechazo a la música se explicaría por celos?

Después de sus intervenciones lee dos nuevas definiciones:

Resentimiento: “sentimiento penoso y contenido del que se cree maltratado, acompañado de enemistad u hostilidad hacia los que cree culpables del mal trato”. (M. Moliner).

Tirria: “excede en su odio al rencor. Se convierte en una especie de tema o ma-

nía contra cualquier persona, tan tenaz y continua que hasta en las cosas nimias e indiferentes se manifiesta sin descanso, oponiéndose a cuanto dice o hace". (J.A. Marina).

Las nuevas preguntas serán las siguientes:

- ¿Se podría decir que son el resentimiento y la tirría lo que la lleva a seguir toda su vida apartando la música de su vida y de la de su familia?

- Si Imelda se hubiera parado a pensar “¿qué me está pasando? ¿qué estoy sintiendo?”, ¿le habría dado por culpar a la música de su desgracia y habría sometido a su familia a esa espantosa dictadura?

Fase 4.

Analizando a Ernesto de la Cruz

En esta fase se trata de analizar a Ernesto de la Cruz, el ídolo que tanto ha impactado a Miguel, recordando que la verdad sobre el asesinato de Héctor saca a Imelda de un error por el que juzgaba mal a su marido y ha desengañado a Miguel. La tarea consiste en que describan a Ernesto de la Cruz pero como si sólo hubieran visto la primera parte de la película, y después de algunas intervenciones les pide que expliquen cómo es Ernesto de la Cruz cuando ya han visto la película hasta el final.



Se les insistirá en que hagan descripciones, no calificaciones (no vale decir que es un sinvergüenza sin explicar lo que hace para que le calificamos de ese modo). Con ellas el profesorado se encargará de resaltar el contraste radical entre lo que Miguel creía de Ernesto y lo que, al conocerle, sabe de él.

Para continuar analizando a este personaje preguntará a la clase los motivos que tiene Ernesto para actuar como lo hace, lo que de verdad le importaba a Ernesto. Según vayan interviniendo el profesorado puede intercalar alguna de las frases de Ernesto (“todo esto procede de mis fans. Dejan muchas más ofrendas de lo que necesito aquí”), y cómo prefiere incluso que el niño muera antes que perder su fama, lo mismo





que hizo con su compañero Héctor. La conclusión final es que para él es más importante su fama y prestigio que la vida de otras personas.

Fase 5. Reflexión silenciosa

El profesorado les propone que dividan en dos una cuartilla mediante una línea vertical y que piensen en cualquier personaje famoso y admirado de nuestro mundo real, como un cantante, un futbolista, un actor, etc. En el lado izquierdo de la hoja deben escribir una lista con las características de ese personaje que la gente admira, las cosas que hace, los programas o revistas en que aparece. Después deben anotar en el lado derecho lo que saben realmente de él, y no vale lo que han oído decir, lo que diga todo

el mundo, sino sólo lo que conozcan de él directamente. Y antes de que empiecen con esa nueva lista les anunciará que es muy posible que si nos atenemos a lo que conocemos “directamente” de muchos famosos... el lado derecho de la hoja se queda en blanco:

Muchas personas admiran a famosos y les dan importancia a detalles como que en su blog o en su Web recibieron 430.000 visitas. Detalles que nada nos dicen de cómo en realidad las personas.

Cierre

El profesorado les agradece el trabajo y las intervenciones que han realizado, insistiendo en que no hay que dejarse engañar, como le ocurría al pobre Miguel de la película, por la publicidad que rodea a los personajes públicos y que se centra en sus actuaciones y victorias para ensalzar su imagen:

Es importante ser precavidos y no confundir a la persona con lo que es su profesión o sus habilidades. No es bueno convertirlos en ídolos y no es razonable pensar que, como personas, son magníficas porque marquen goles o canten canciones que nos gusten.



3. – Recuérdame...

Objetivos del alumnado

- Entender que la película nos ofrece un ejemplo muy ajustado a la realidad de la tradición y creencias de la cultura Mejicana.
- Conceder la importancia que merece el respeto y valor de saber quiénes fueron sus antecesores, aunque no hayan llegado a conocerlos.
- Investigar la importancia y fuerza que tienen los recuerdos para despertar en nosotros emociones y hacernos revivir instantes pasados de nuestra vida.

Material:

- Pizarra y tizas, folios y bolígrafos.

Duración: una sesión de 50 minutos.

Desarrollo:

Fase I.

Presentación y participación en el Foro

El profesorado comienza la actividad indicando a la clase que la película que han visto nos da a conocer aspectos muy valiosos de la cultura de Méjico, y que todo lo que sucede a los personajes tiene lugar durante las festividades del Día de los Muertos. La abuela de Miguel le repite a Miguel lo que significa esa festividad que tiene unas raíces tan hondas.

A continuación, se les pide que recuerden y digan todo lo que le explica la abuela a Miguel sobre el Día de los Muertos, y al concluir el profesorado resumirá lo más importante:

- La tradición afirma que ese día los muertos visitan a sus familiares.
- En la ofrenda tienen que poner sus fotos para que crucen el camino y les visiten, porque si no las ponen no cruzarán.
- Hay que colocar también las comidas y los objetos que les gustaban cuando vivían.

El núcleo esencial de esta tradición es el de conmemorar que toda la familia, la presente y la ya desaparecida, sigue reunida:

Si os fijáis el principal valor que aparece en el fondo de esta tradición es la familia. De hecho, Miguel se pasa toda la película buscando el apoyo de su familia (con la tatarabuela Imelda, con Ernesto de la Cruz) y, al final cuando conoce a su tatarabuelo Héctor, lanza un grito de júbilo: “¡estoy feliz de ser tu familia!”

El día de muertos es en esencia una reunión familiar, una reunión a la que convocan a los familiares fallecidos. Se trata de un encuentro en el que recuerdan a sus parientes fallecidos para sentir que fueron y siguen siendo su familia.





Fase 2. Trabajo individual en reflexión silenciosa

El profesorado les propone un ejercicio para entender lo que hacemos cuando recordamos, para experimentar lo que nos pasa al recordar:

Una de las aficiones favoritas de casi todas las personas consiste en coleccionar objetos que les sirvan de recuerdo de los sitios que visitan cuando viajan. A las personas también les gusta guardar cosas que utilizaban hace tiempo y ahora no usan, pero que les sirven de recuerdo (un bolígrafo que les regalaron de

pequeños, un llavero, un juguete, unas pegatinas, cosas que les dio una persona amiga a quien ahora no ven, etc.). En los museos o en los enclaves turísticos nunca faltan tiendas de “souvenirs”.

El profesorado indica a la clase que escriban en una hojita una lista de objetos que guardan como recuerdo, en su cajón o en una bolsa, y que de vez en cuando les gusta sacar para verlos. Cuando la mayoría haya terminado la lista les dará como instrucción que subrayen uno que les parezca especial, porque les traiga recuerdos importantes, y que luego cierren los ojos y piensen en todos los recuerdos que les trae ese objeto que han señalado.

Tras unos instantes dará la opción de que quien quiera cuente al resto de la clase lo que han subrayado en su lista y, muy importante, los recuerdos que le vienen cuando lo mira o piensa en ese objeto. El profesorado reforzará las aportaciones que hagan y resaltarán aquellas que tengan connotaciones claramente emotivas.

Concluido el ejercicio el profesorado explicará cómo algunas cosas aparente-



mente insignificantes (por ej., una figurita de sorpresa de un roscón de Reyes) nos permiten extraer de nuestra memoria episodios emotivos de nuestra vida. Podemos acordarnos de la forma de un triángulo rectángulo o de un cuadro que vimos en un museo, pero esas cosas no nos llenan de emoción, a diferencia de los objetos que guardamos:

Si nos fijamos en lo que hacen los personajes de la película (que es lo que ocurre en la vida real de ese día en ese país) los mayores cuentan a los más jóvenes los relatos de lo que hacían sus parientes antepasados cuando vivían. Eso es también lo que hace Miguel al final de la película cuando le cuenta a su pequeña hermanita la historia de sus parientes fallecidos.

Es evidente que los fallecidos no se presentan a “visitar” a los vivos, sino que las personas que se reúnen los traen al presente al recordar sus historias y compartirlas en ese encuentro. Cuando recordamos cosas que nos han pasado y personas a las que hemos conocido surgen emociones, revivimos instantes pasados porque esos recuerdos nos hacen “revivir” las emociones que tuvimos tiempo atrás.

Tenemos una palabra en nuestro idioma que se ajusta muy bien a lo que estamos diciendo, que es la de CONMEMORAR: “celebrar una ceremonia o fiesta para recordar un suceso ocurrido en la misma fecha de un año anterior”. (M. Moliner).

Fase 3.

Trabajo en reflexión silenciosa

El profesorado les explica que ahora van a hacerse protagonistas por unos instantes de lo que significa esa forma de recordar a los familiares, y para ello les dice que imaginen que viven en Méjico y que tienen que preparar la ofrenda. Se trata de que hagan una lista de familiares que pondrían en la lista, pensando en lo que su madre o su padre les han contado alguna vez de ellos. Cuando concluyan les agrupa en equipos de tres para que compartan lo que saben de sus antepasados. No habrá luego puesta en común.

En esta actividad en que se les pide que anoten los nombres que conocen de algunos de sus familiares fallecidos se está dando paso a que afloren componentes muy íntimos y emotivos. Es muy con-





veniente terminarla cambiando su atención hacia algún dato curioso de la película, ajeno a cualquier recuerdo personal. Por ejemplo, los pétalos con los que bendicen a Miguel, contándoles su significado:

En Méjico son flores a las que llaman campesúchil (es el Tajete, que se puede ver en las floristerías). El término procede de la lengua náhuatl y se puede traducir como “muchas flores”. Según la tradición sus pétalos amarillos guardan el calor del sol y su aroma guía a los muertos para que encuentren el camino y visiten a sus familiares. El ramo de flores que lleva Miguel al comienzo de la película, cuando la abuela le explica el

significado de la ofrenda, es precisamente de estas flores.

Cierre

El profesorado les agradece su participación y concluye la actividad resumiendo el valor que tiene para cada persona saber quiénes fueron sus antepasados, lo que hacían y lo que les gustaba:

Cada uno de nosotros somos hoy como somos, y disfrutamos de la vida, gracias a lo que esas personas hicieron antes incluso de que nacióramos. Recordarlas y reconocer que procedemos de ellas es un homenaje de aprecio



y agradecimiento a quienes son nuestras verdaderas raíces.

Para profundizar

Para aumentar el conocimiento del trabajo alrededor de los valores con los alumnos, se recomienda la consulta de los siguientes materiales, cuya variedad de perspectivas y de vías de aproximación a este ámbito proporcionará pistas y orientaciones de gran utilidad a los mediadores sociales:

- *Diccionario de los sentimientos.* (1999) José Antonio Marina y Marisa López Penas. Anagrama. Barcelona

- *Cómo estimular la ilusión de los niños.* Guía infantil
<https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/valores/como-estimular-la-ilusion-de-los-ninos/>

- *Cómo fomentar una sana autoestima en la infancia*
<https://www.fundacionbotin.org/el-rincon-del-experto/como-fomentar-una-sana-autoestima-en-la-infancia.html>



- *La importancia del interés de los padres en los hijos*
<https://www.univision.com/noticias/educacion-primaria/la-importancia-del-interes-de-los-padres-en-los-hijos>

- *Cómo explicar la muerte a un niño según su edad*
<https://saposyprincesas.elmundo.es/consejos/psicologia-infantil/como-explicar-la-muerte-a-un-nino/>





Ficha Técnica

Título original: Coco

Año: 2017

Duración: 109 min

País: Estados Unidos

Dirección:

Lee Unkrich, Adrián Molina

Guión:

Adrián Molina, Matthew Aldrich (Historia original: Lee Unkrich, Jason Katz, Matthew Aldrich, Adrián Molina)

Música:

Michael Giacchino

Fotografía:

Matt Aspbury, Danielle Feinberg

Productora:

Pixar Animation Studios / Walt Disney Pictures

fad

A
Junta de Andalucía
Consejería de Igualdad,
Políticas Sociales y Conciliación



**Actividad subvencionada con cargo a la
asignación tributaria del 0,7%
del Impuesto sobre la
Renta de las Personas Físicas**

Texto, diseño y obra en su conjunto: © Fundación de Ayuda contra la Drogadicción

Fotografías que la ilustran: Pixar Animation Studios / Walt Disney Pictures

Diseño Gráfico: Ancares Digital

Edita: Fundación de Ayuda contra la Drogadicción, Avda. de Burgos, 1 - 28036 Madrid. Tel. 91 383 80 00

Coordinación: Alfonso Borrego y Raquel Gamero (FAD Andalucía)

Elaboración de contenidos: Agustín Compadre Díez y Fernando Bayón Guareño