



Guía
del
Profesor
Nº 23

Nocturna

una aventura mágica

FINNO ENTERTAINMENT · ANIMADOS PRODUCTIONS presentan una película de JULIO FERNÁNDEZ · PHILIPPE GARGILL con FELIX BOENO animación de ANIMADOS · CASTELAR PRODUCTIONS · FINNO ENTERTAINMENT en asociación con GIGERA FILMS "NOCTURNA"
MÚSICA: PASCAL AUGER · GUIÓN: VÍCTOR WALDONADO · NORA GARCÍA · TERESA VILARDELL · GUION: ALFREDO TORRES · DISEÑO: FELIX BOENO · MÚSICA: INSTRUMENTAL BERGUEZZOLI · JEAN LIONEL ETCHEVERRY · DISEÑO: NICOLAS ERBERA
DISEÑO: GONZALO CASTRILLO · AXELL LARROIX · MÚSICA: NANCY BENNY · GUION: JOSÉ PÉREZ · MÚSICA: PABLO RODRÍGUEZ · MÚSICA: MARIE-LAURENCE TURPIN · MÚSICA: CARLOS FERNÁNDEZ · MÚSICA: PHILIPPE GARGILL · MÚSICA: JULIO FERNÁNDEZ
DISEÑO: VÍCTOR WALDONADO · AJUDA GIGERA



MINISTERIO
DE EDUCACIÓN,
POLÍTICA SOCIAL Y DEPORTE

POR SOLIDARIDAD
OTROS FINES DE INTERÉS SOCIAL



FUNDACIÓN DE AYUDA
CONTRA LA DROGADICCIÓN

Actuar de modo preventivo respecto al consumo de drogas es una tarea compleja, puesto que supone desarrollar acciones encaminadas a que haya información, actitudes, valores, decisiones y conductas que potencien un estilo de vida saludable y que supongan un manejo adecuado de los riesgos inherentes a la convivencia con las drogas existentes en nuestra sociedad. Se trata, en definitiva, de poner en marcha intervenciones que impregnen a las personas de un modo efectivo y satisfactorio, para que avancen en esta dirección de control de su propia vida en relación con las drogas.

A partir de esta idea, la Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD) y el Ministerio de Educación, Política Social y Deporte (MEPSYD), apuestan por un modelo de prevención abierto, global y flexible que utilice múltiples cauces para que la persona incorpore todo tipo de recursos que le permita experimentar estilos de vida satisfactorios y sanos que eviten establecer una relación problemática con las drogas.

Existen en el entorno social diversos factores que influyen sobre el individuo poniendo en peligro su correcto desarrollo personal y social estimulando, de forma directa o indirecta, el consumo de drogas. Sin duda, en nuestra sociedad coexisten valores y contravalores, así como modelos de comportamiento prosocial y antisocial. Los más jóvenes son, probablemente, los más vulnerables a los denominados factores de riesgo.

Por este motivo, los esfuerzos se dirigen a fortalecer los distintos ámbitos del desarrollo personal (valores, actitudes, competencia social, expresión de sentimientos, auto-estima, etc.), de forma que la persona consolide una estructura de protección que le permita guiarse en un contexto social en el que existen riesgos, pero sin verse afectada por su influencia.

Cuanto antes se inicie la adquisición de esos recursos protectores, con mayor probabilidad se edificará una personalidad equilibrada y armónica que incorpore estilos de vida saludables. Por ello, las actuaciones preventivas deben introducirse incluso antes de las etapas más críticas del desarrollo (adolescencia y juventud), extendiéndose a la infancia, transmitiendo valores positivos y ofreciendo modelos de comportamiento socialmente adaptados.

Entre los diversos cauces para la acción preventiva, el cine resulta una excelente herramienta para consolidar factores de protección, al presentar características idóneas:

- Tiene capacidad para generar un fuerte impacto emocional en las personas.
- Se asocia de forma inequívoca a momentos de diversión y espacios de ocio.
- Transmite modelos de valores y comportamientos con los que los niños y jóvenes se identifican de forma espontánea.
- Tiene un fuerte poder de convocatoria, al ser promocionado comercialmente y gozar de muy amplia aceptación social.

Sin embargo el cine, por sí solo, no necesariamente ejerce un influjo preventivo sólido 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 es contrarrestado por la aparición de modelos sociales negativos que actúan en sentido contrario al de la prevención.

Sólo la acción decidida y consciente de un mediador social (padres, profesores u otros adultos significativos) puede guiar la experiencia de los jóvenes espectadores en un proceso de asunción de valores protectores, otorgando así al cine la condición de agente de prevención.

La guía didáctica ha sido elaborada con la intención de aportar un apoyo pedagógico a los educadores. Contiene un abanico de informaciones y propuestas que preparan y complementan el visionado de la película, sugiriendo iniciativas creativas alrededor de los principales valores contenidos en ellas. Con una secuencia de intervención planificada y adaptada a cada momento evolutivo, los menores podrán participar en actividades que incorporan todo tipo de metodologías y técnicas, para invitarles a profundizar cognitivamente, emocionalmente, y a través de la propia experiencia, en la adquisición de los factores de protección adecuados. ■



LA ASISTENCIA AL CINE PARA VER LA PELÍCULA

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

- Las **actividades previas** a su visionado han animado a los alumnos 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 los alumnos 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 profesor, expresen un compromiso de comportamiento que sea, en sí mismo, una muestra del sentido y valor que hay que otorgar a la actividad.

“Nocturna”

SINÓPSIS ARGUMENTAL

Todo comienza con el dibujo de una estrella en la azotea de un orfanato. Tim es un niño que mantiene una relación muy especial con una estrella, Adhara, a la que saluda cada noche para ponerse bajo su protección y sobreponerse al miedo que le da la oscuridad. Después de que sus compañeros hacen una guerra de almohadas y se disponen a dormir, Tim acerca su cama a la ventana, la abre con un pomo que tiene escondido y así es como puede dormir tranquilo mirando a su estrella (“está oscuro, pero no tengo miedo”). A la mañana siguiente la vida del centro sigue su curso: Tim se junta con sus compañeros en los juegos, recorre los pasillos montado en su triciclo, va al comedor o recorta estrellas de papel en clase. Pero al dar una patada al balón con el que están jugando, éste rueda escaleras abajo hasta donde no hay luz y Tim entonces ya no se atreve a ir más allá para recogerlo (“no puedo, está muy oscuro”), provocando el enfado de los demás.

Esa noche Tim no se puede dormir porque sus compañeros le han quitado el pomo de la ventana y han apagado las luces para retarle con malicia (“qué pasa, ¿te da miedo la oscuridad?”), así que se sube de nuevo a la azotea para poder ver a su estrella pero, de repente, ve cómo se apaga. Tim se asusta, se resbala y cae rodando, y cuando parece que se va a estrellar contra el suelo, alguien le salva. Se trata del Pastor de gatos, una bondadosa y

forrada criatura de la noche que se encarga de que los gatos maúllen para que los niños se puedan dormir. Tim le da las gracias y le avisa de que las estrellas se están apagando, pero el Pastor le dice que eso no es asunto suyo sino de Mr. Moka, el jefe de Nocturna, el mandamás.

Ante la insistencia del niño, accede a llevarlo a su presencia. Ya en el edificio, contempla con asombro cómo se preparan los asuntos de la noche: hay un montón de criaturas peculiares que cargan las gotas de rocío a sus espaldas para repartirlas, otras que salen para hacer los ruidos de los grillos nocturnos... Por fin logra entrar en el despacho de Mr. Moka, un adicto al café que bebe tazas sin parar para estar toda la noche bien despierto. De una manera un tanto evasiva, y aprovechando además su presencia para dejarle claro que menosprecia a los niños (“¿ves a algún niño por aquí? No, porque los niños no resuelven problemas; los niños sólo comen chocolate, rompen todo y lloriquean”), este jefe se evade del asunto de las estrellas que se apagan y le remite al responsable, que parece ser el Guardián de las estrellas.

Tim sale del edificio acompañado del Pastor de los gatos y recorren la ciudad para dirigirse hacia el faro donde debe de estar ese guardián, al tiempo que durante el camino ven



aparecer a una misteriosa sombra voladora que asusta a la manada de gatos que va con ellos. Por culpa de una niebla que ha mandado producir Mr.Moka, Tim se queda solo apartado del Pastor, y hacen su aparición los Luminosos, unos seres de Nocturna que llevan a su espalda una bombillita para iluminar las farolas de la ciudad, y que le confunden con el Secuestrador de las Luces, iniciándose así una persecución vertiginosa de la que se salva finalmente gracias a que reaparece el Pastor. Los Luminosos les confiesan que están asustados porque muchos de ellos están desapareciendo y “perdiendo la chispa” por culpa de ese misterioso secuestrador.

Tim se dispone a continuar su viaje hasta el faro, pero otro fenómeno curioso empieza a producirse en las habitaciones de los niños: todos se despiertan al haber mojado la cama, por lo que el Pastor debe dejar a Tim solo para ocuparse de que todos los gatos maúllen y consigan que se duerman de nuevo. Lo que Tim se encuentra en el interior del faro es que todo está mecanizado y el Guardián de las estrellas no está por ningún lado. La estrella polar desciende hasta él y le cuenta que todas ellas

tienen en su espalda un interruptor para iluminarse, pero ni aun así consigue Tim que se ilumine su querida Adhara. La sombra continúa su maléfica labor y apaga las luces de todos los Luminosos, Mr Moka revela que el miedo de Tim es el que ha traído a la sombra, y cuando finalmente se produce el enfrentamiento directo del pequeño con ella, viene el Pastor en su ayuda pero es derrotado en el combate, y antes de desfallecer infunde valor a Tim diciéndole: “¿de qué tienes miedo?... Los que te quieren nunca te abandonan, los llevas siempre contigo, incluso si ya no están”.

Alentado por estas palabras, Tim se atreve ya a enfrentarse a ella (“si no tengo miedo, no puedes existir...”) y la derrota, consiguiendo que el mundo de Nocturna vuelva a la vida y que Adhara y todas las demás estrellas se enciendan de nuevo en el cielo. Ahora puede por fin regresar a su cama tras esa noche tan inesperada y mágica que ha vivido en Nocturna, y a la mañana siguiente, ya sin el miedo que le había atenazado durante tanto tiempo, recupera el balón de la zona oscura en la que había caído el día anterior y juega con sus compañeros feliz y despreocupado.

DATOS DE INTERÉS

Nocturna, una aventura mágica (2007) es la primera película concebida y realizada al alimón por dos expertos dibujantes y animadores españoles, Víctor Maldonado y Adriá García, con la colaboración en el guión de Teresa Vilardel, y lo primero que cabe decir es que han conseguido un film repleto de estilización y elegancia, tanto en lo formal como en el contenido, con una historia delicada y cercana al imaginario infantil. Por dicho motivo consiguió merecidamente el premio Goya 2008 a la mejor película de animación, avivando la curiosidad por conocer las futuras obras de estos dos magníficos creadores.

La historia, los personajes, los escenarios, el envoltorio estético y el mensaje de fondo están dedi-

cados en exclusiva a los niños, de tal manera que es imprescindible adoptar en todo momento un espíritu completamente infantil para poder disfrutarla sin cortapisas. ¿Y qué es Nocturna? Pues es un mundo paralelo que aparece por la noche cuando los niños se van a la cama. Nadie lo puede ver porque todos están dormidos gracias al maullido de los gatos, pero como Tim se ha quedado despierto cuando ve que su estrella favorita se apaga, se nos brinda la oportunidad de introducirnos en lo que Nocturna hace para que la noche sea apacible, los niños tengan sueños más o menos bonitos, se les enrede el pelo de todas las formas imaginables, las sábanas se caigan al suelo o las ramas y las hojas de los árboles tengan sus gotitas de rocío cuando lle-



gue el amanecer. En una palabra, al caer la noche surge un mundo subterráneo y protector que vela por todos los pequeños, una dimensión en la que lo racional se arrincona para que la magia se expla-ye a sus anchas.

En ese mundo cobran vida, gracias a una fantasía desbordante, una pléyade de personajes y situaciones que responden a una lógica infantil irreprochable que conecta decididamente con la imaginación de los más pequeños (que sin lugar a dudas se habrán preguntado en más de una ocasión qué es lo que sucede cuando cierran los ojos en la cama...). Tim es un niño asustadizo que teme más que ningún otro a la oscuridad y que se aferra al brillo de una estrella para vencer su miedo a dormir. Su recorrido a través de Nocturna con los ojos bien abiertos le permitirá ir respondiendo a todas esas inquietantes preguntas, y de paso resolverá ese miedo que le está atenazando. La película se centra en esa sensación universal de los niños que es el miedo a la oscuridad, y lo que les dice es que es natural sentir miedo, pero que al mismo tiempo es necesario enfrentarse a él para controlarlo y dominarlo, ya que así aprenderán a no languidecer y a no perder la confianza en sí mismos por su causa. Es, pues, un film de iniciación en el que el viaje de su protagonista, como sucede en los relatos literarios más universales, le irá ofreciendo las respuestas necesarias.

Nocturna está narrada de una forma lineal y directa para que sea muy fácil de seguir, alternando los momentos tétricos y de suspense -elementos que, como es bien sabido, se dan igualmente en los sueños infantiles- con otros más cómicos, con el fin de que la historia no asuste demasiado y su mensaje esperanzador les llegue de un modo nítido, sin obstáculos ni menoscabos. Además tiene el acierto de que pese a haber otros personajes atractivos y potentes desde el punto de vista narrativo y estilístico, Tim no pierde el protagonismo absoluto de la historia, facilitando así la identificación con él y su proceso de superación.

El último elemento que acerca de modo reconocible la aventura de Tim a los niños es justamente la animación en dos dimensiones, que reproduce con acierto el estilo de los cuentos ilustrados que se pueden adquirir actualmente en las librerías. La estética de la película se nutre de la que ya habíamos visto en la magnífica *Bienvenidos a Belleville* (2003), y sus escenarios y edificios expresionistas tienen el inconfundible aire parisino de la época modernista. Asimismo brilla a gran altura su capacidad de fabulación en lo que se refiere al diseño de los originales pobladores de la noche, cuyas reacciones y movimientos poseen expresividad, dinamismo, agilidad y elegancia. El aspecto de los personajes y la dirección artística en su conjunto, con sus preciosos colores que avanzan desde lo cálido a lo progresivamente oscuro, y la música que suena como si flotase entre dos aguas, contribuyen de un modo muy potente a la ambiciosa pretensión de los directores de crear una leyenda que estuviese a la altura de los cuentos de cama en los que todo era posible, aquellos cuentos clásicos que se transmitían oralmente de padres a hijos. En *Nocturna* lo logran con creces porque han conseguido confeccionar una historia sencilla y de gran calidad, un relato sin tiempo ni lugar centrado en el concepto simple y universal del miedo a la oscuridad.

Otro de los aciertos del film es cómo la lección educativa de este cuento de miedo y fantasías se desgrana sin exageraciones, con el objeto de que pueda entrar con delicadeza y determinación en los pequeños; es decir, que lo que para el espectador adulto puede parecer un argumento extremadamente ingenuo, los niños lo van a considerar muy cercano a su sensibilidad. Como dicen sus directores, *Nocturna* es “un mundo escondido que se superpone al nuestro y que un niño sería capaz de imaginar”. Es un cuento de luces y sombras, un viaje interior con moraleja, una fábula en la que se aborda con sencillez y estilización la superación de uno de los primeros miedos infantiles.



Tim

Es un niño que vive en un orfanato y que tiene a estar un poco alejado de los demás compañeros. Cuando llega la noche comienza su pesadilla, porque le tiene tanto miedo a la oscuridad que sólo alcanza a dormirse cuando abre la ventana del dormitorio común y mira en el cielo a la estrella Adhara con la que se siente protegido (“a mí no me gusta mucho la noche, es oscura, triste y me da miedo”). Su periplo por el mundo fantástico de Nocturna comienza cuando ve cómo ella y otras estrellas empiezan a apagarse, porque teme que así nunca podrá dormirse (“lo único bueno de la noche son las estrellas y ahora están desapareciendo”). Tim se da cuenta de que él solo no podrá solucionar el misterio de lo que está pasando y tendrá que pedir la ayuda del Pastor de los gatos, cosa que no resultará fácil porque pretende que se vaya a dormir sin más. Cuando le pregunta por qué quiere que se duerma, se encontrará con una respuesta que le hace ver cómo ven los adultos a los niños: “porque cuando están despiertos los niños son ruidosos, irritantes, problemáticos, molestos, impredecibles, peleones, traviesos y pesados; pero cuando duermen, los niños son perfectos”.

Tim necesita a su estrella porque ése es el legado de seguridad que le ha dejado su madre (“mamá me dijo que toda persona tiene una estrella, y que nunca estás solo por la noche, porque tu estrella está contigo protegiéndote de la oscuridad”), una especie de ángel de la guarda al que se aferra con desesperación y que le da fuerzas para ir superando la indiferencia del Pastor o del Sr. Moka, así como los demás obstáculos que se interponen en su objetivo. A cada pequeña victoria le sucede un nuevo descubrimiento de cómo es él y de cuantas cosas es capaz, pero lo más difícil de superar es su propio miedo, que no es otra cosa que la Sombra, y la fórmula es muy sencilla: solamente tiene que mirarlo de frente para que deje de existir.

El Pastor de gatos

Es un personaje fuerte y protector que se mueve con agilidad y rapidez por los tejados y las calles de la ciudad. Es el encargado de que los gatos de su rebaño maúllen allí donde haga falta para que los niños se duerman en paz. Se convierte en el anfitrión y guía de Tim en el mundo de Nocturna, y su alianza con Tim es necesaria porque un niño no es capaz por sí solo de salir adelante al principio en algunas cosas, y en algún momento le hará falta confiar en la sabiduría y la bondad de algún adulto. El Pastor le salva la vida a Tim y luego le saca de varios apuros, pero en la batalla final contra la



Sombra le recuerda que se tiene que apoyar en las personas que le quieren para sentirse fuerte y poder derrotar el miedo, y así es como Tim superará sus temores.

El Sr. Moka

Es el coordinador de Nocturna, y como tiene que estar despierto toda la noche, bebe café sin parar. El propio Tim, al ver cómo ingiere taza tras taza, dice que tanto café no puede ser bueno... Es un personaje cuya ambigüedad desconcierta desde el primer momento, porque no sabemos hasta bien avanzada la historia qué es lo que pretende. Su indefinición no se debe solamente a una argucia dramática artificiosa, puesto que en realidad si desconcierta a Tim dejándole a su aire es para que sea él mismo quien se adentre en los acontecimientos misteriosos de esa noche en Nocturna y se dé cuenta de que su propio miedo es el causante de la desaparición de todo lo que es brillante y luminoso (“tenía que superar su miedo y enfrentarse a la Sombra... nadie podía advertirle”). Piensa que Tim debe hacerlo solo y que es contraproducente que el Pastor lo pueda hacer en su lugar, así que no dudará en usar todas las artimañas a su alcance (crear niebla para que se separen, hacer que los niños humedezcan la cama y tengan que acudir el Pastor y sus gatos a dormirlos de nuevo...) para que el combate sea entre La Sombra y Tim en exclusiva.

Los Luminosos, las Despeinadoras, Tobermory, el Sr. Pee...

Todos estos pobladores de Nocturna representan y explican a su manera lo que puede estar sucediendo durante la noche, de acuerdo con la lógica de la fantasía de los niños. Cumplen su cometido con humor y desenfado, y como ocurre con los Luminosos, si hace falta son peleones para defender la parcela de su trabajo con gran sentido de la responsabilidad. Las Despeinadoras son muy simpáticas y se lo pasan pipa haciendo de las suyas con el pelo de los críos mientras duermen, y los portadores de las gotas de rocío se ofrecen a llevar incluso más cantidad de agua en su espalda para que todos los árboles tengan su rocío por la mañana. Tobermory es el gato que tiene asignado Tim, pero en vez de maullar para que se duerma, es él el que se suele quedar dormido. Ah, y el Sr. Pee hace los

servicios más “desagradables” cuando es necesario, haciendo honor a la traducción del inglés de su peculiar nombre...

La Sombra

Recuerda bastante a la que ya aparecía en el libro de Michael Ende La historia interminable, aunque aquí no es algo ajeno a los personajes y con un gran empeño en acabar con la realidad, sino que es el propio miedo de Tim. Su valor simbólico es muy interesante, porque no se limita a ser una referencia estática, una figura negra sin más, sino que atacando, apagando, asustando y acabando con todo lo que merece la pena, produce mucho daño allí por donde pasa. La Sombra es el mal, el lado oscuro de la naturaleza, y el miedo puede ser tremendamente destructivo en los niños si no se da el paso para controlarlo y dominarlo.



PROPUESTA DE TRABAJO EN VALORES

- La superación del miedo y de las dificultades gracias al esfuerzo propio y la ayuda de los demás.
- El uso del pensamiento creativo para buscar soluciones a las dificultades que surgen en la vida.
- El diálogo con los adultos de confianza para resolver algunas dificultades de la vida diaria.
- La importancia de los demás en nuestra vida por sus manifestaciones de ayuda y de afecto
- La actitud de precaución ante lo que no se conoce.
- La apertura hacia la verdad a través del conocimiento y de la experimentación.
- El conocimiento, aprecio y cultivo de las cualidades y valores personales.
- La auto-estima como el resultado de la determinación y las acciones propias.
- La valentía y la auto-confianza para afrontar los retos difíciles.
- El interés por conocer el mundo que nos rodea.
- La importancia de la aceptación social: aceptar y sentirse aceptado.
- La amistad y el grupo de amigos como elemento de apoyo y de conocimiento propio.

Actividad previa al visionado de la película

LAS CARAS DE LAS EMOCIONES

Objetivos:

- Que los alumnos repasen el vocabulario básico relativo a las emociones.
- Que los alumnos busquen situaciones que les suelen provocar emociones intensas.
- Que los alumnos dibujen caras expresando esas emociones.
- Que los alumnos escenifiquen mediante mímica las emociones que han trabajado.

Material:

- Pizarra y tizas, folios y bolígrafos.
- Cuaderno del alumno: actividad Cuando a mí me pasa esto yo siento...

Duración: una sesión de 50 minutos.

Desarrollo:

- El profesor presenta la actividad indicando a los alumnos que dentro de poco van a ir a ver una película en la que el protagonista es un niño que tiene una emoción muy fuerte, y durante toda la película le sucederán cosas increíbles que nunca pudo imaginar y que le servirán para entender mejor qué puede hacer con esa emoción:

A todos nosotros, grandes y pequeños, nos pasan cosas cada día que nos producen emociones. Por ejemplo, si cuando estamos despistados alguien se nos acerca por detrás y nos da un grito, ¿qué es lo que nos pasa? ... Eso es, que nos asustamos. ¿Y si nuestro equipo favorito gana la liga o nos

hacen un bonito regalo? Pues nos sentimos contentos. Si alguien nos cuenta un chiste divertido, nos reímos. Si un compañero nos hace una faena, nos enfadamos. ¿Y qué pasa cuando en casa nos dicen que tenemos que ir al dentista para que nos saquen un diente?...

Además de estos ejemplos sencillos el profesor puede ir añadiendo otros para que los alumnos, de manera informal, los vayan respondiendo.

- A continuación distribuye a los alumnos de dos en dos y les indica que abran el Cuaderno del alumno para que cada uno escriba en el suyo la actividad titulada Cuando a mí me pasa esto yo siento... Antes de que la lleven a cabo les explica que se trata de que recuerden situaciones que ellos han vivido o cosas que han visto o les han contado y que les han provocado las emociones que se indican en la actividad. También les indica que como están con un compañero de clase, pueden hablar entre ellos para comentar lo que quieran, y que una vez que empiecen a trabajar él se pasará por los grupos por si alguno necesita que les aclare cualquier cuestión que quieran plantearle acerca de emociones cuyo significado no tengan muy claro. Una forma de hacerlo es la ponerles ejemplos sencillos, para que una vez que lo hayan entendido ellos, lo hablen (y si es posible, lo escriban) pero ya con situaciones distintas que sean de su propia cosecha y experiencia.
- Puesta en común: el profesor pide a la primera pareja que digan lo que ellos han hablado (o escrito) respecto al punto 1, ALEGRÍA, y lo anota esquemáticamente en la pizarra en una columna.



Después pregunta si alguien más ha escrito algo igual, para abreviar el proceso, y así se va procediendo con el resto de las parejas, y después con las demás apartados (TRISTEZA, SORPRESA, etc.). El profesor cierra esta fase comentando que, como pueden ver por lo que han escuchado y está anotado en la pizarra, hay muchas situaciones que a todos les provocan las mismas emociones, pero que también sucede que a lo que a uno le produce una emoción a otro le puede producir otra distinta, y eso se debe a que si hemos tenido experiencias distintas y tenemos creencias diferentes sobre las cosas, lo normal es que también sean algo diferentes las emociones que nos provocan las situaciones.

- Una vez concluida la puesta en común, el profesor les entrega una sola hoja en blanco y les pide que por parejas dibujen, a un buen tamaño, cómo son las expresiones de la cara de cada una de esas emociones sobre las que han trabajado en la actividad. Es decir, que para cada emoción han de dibujar una cara distinta. Mientras lo hacen asesorará a los grupos en esta tarea si se lo solicitan.
- Agrupamiento de cuatro en cuatro: los alumnos comparten sus respectivos dibujos y comprueban si coinciden las distintas expresiones, y en caso de discrepancia levantan la mano para que el profesor anote en la pizarra en qué emociones no coinciden los grupos. Finalmente pide voluntarios para que salgan y dibujen en la pizarra, con la ayuda del dibujo que hayan hecho, las distintas expresiones faciales, resolviendo en ese momento las dudas y discrepancias surgidas.

- Ejercicio final: el profesor distribuye en los grupos de cuatro las seis emociones sobre las que han estado trabajando. A cada grupo se le asigna una sola, y cada grupo sólo conoce la suya, sin que los restantes grupos sepan cuáles son las emociones que les han correspondido a los demás. La tarea consiste en que en cada grupo deben preparar, trabajando en corrillo y alejados unos de otros mientras dura la preparación, una escenificación mímica y silenciosa que represente dicha emoción, y para ello deben acentuar y hacer énfasis respecto a todas las señales y gestos que puedan indicar a los demás la emoción de la que se trata. Tras unos minutos, va saliendo un representante de cada grupo y actúa con la mímica que ha preparado, sin emitir ni un solo sonido, hasta que los demás identifiquen de qué emoción se trata. Tras cada actuación se pide un aplauso para el “actor”.
- Cierre: el profesor felicita a los alumnos por su trabajo y cooperación y les recuerda cómo las emociones influyen en nuestro comportamiento, y así cuando nos sentimos tristes no nos apetece hacer nada, mientras que si nos sentimos alegres estamos de buen humor y todo nos parece sencillo, y si estamos preocupados nos cuesta mucho concentrarnos en otras cosas:

La película que vamos a ver es muy apasionante porque el protagonista es un niño que está atrapado por una emoción, y ésta es la razón por la que le pasan unas cosas muy curiosas y se comporta de una manera especial, mientras que si pudiera dominar esa emoción su vida diaria sería muy distinta.



Actividades posteriores al visionado de la película

QUÉ ES LA OSCURIDAD

Objetivos:

- Que los alumnos analicen el sentimiento de miedo diferenciado su utilidad de su capacidad para limitar nuestra vida.
- Que los alumnos conozcan el efecto que tienen los sentimientos agradables para alejar el sentimiento de temor.
- Que los alumnos elijan y redacten un cuento específicamente útil para crear sentimientos de bienestar.

Material:

- Pizarra y tizas, folios, bolígrafos.
- Cuaderno del alumno: actividad Un cuento para la oscuridad.

Duración: una sesión de una hora.

Desarrollo:

Fase 1. Introducción

- El profesor recuerda al grupo de alumnos que en la película Nocturna que han visto la oscuridad no aparece como la ausencia de luz, sino como una especie de gigante negro que avanza, vuela y lo apaga todo a su paso:

Moka, el jefe de Nocturna, les explica a todos los trabajadores de la noche que esa especie de gigante no es la oscuridad realmente sino el miedo que Tim le tiene a la oscuridad. Lo dice de la siguiente manera: “para algunos durmientes éste es un lugar temible: pesadillas, monstruos bajo la cama, cosas inenarrables acechando en los rincones oscuros, sombras. Eso es la noche para Tim. Y su miedo ha creado este monstruo que nos está amenazando. Acabando con cualquier resquicio de luz. Acabando con lo que más ama.”

El profesor explica al grupo que la oscuridad es la ausencia de luz pero, en este caso, es un monstruo porque Tim se imagina que puede serlo, que podría estar ahí, por ejemplo en el sótano. Se lo imagina, pero no es real.

Fase 2. Participación en Foro

- El profesor pregunta a los alumnos si han escuchado alguna vez los sonidos nocturnos que se producen en el campo. Los niños que hayan pasado con sus padres por la noche en zonas de

campo procederán a contar todo lo que se oye en esos momentos. Con las aportaciones de los alumnos, el profesor les recuerda que el Pastor de gatos se lo dice a Tim en el siguiente diálogo:

- *Mírala, ¿no es preciosa?*
- *A mí no me gusta mucho la noche*
- *¿Cómo? Seguro que no lo dices en serio*
- *Es oscura, es muy triste y me da miedo. No me gusta nada*

El profesor pregunta a los alumnos que han contado lo que se oye en la noche si están de acuerdo con el Pastor de gatos. El pobre Tim no se da cuenta de todo lo bonito que hay en la noche porque sólo está pensando en el miedo que tiene. Al pensar sólo en el miedo, lo demás no puede observarlo, por eso va desapareciendo.

- El profesor les explica que lo que le ocurre a Tim es parecido a lo que les ocurre a muchos niños cuando son pequeños y siempre quieren acostarse sin apagar la luz, pero que también les ocurre eso a algunas personas mayores. A continuación les pregunta de manera abierta qué piensan los niños pequeños, o qué pensaban ellos mismos de pequeños, que podía haber en la oscuridad. Con las ideas que vayan apareciendo (“ideas temidas”) el profesor confecciona una lista en la pizarra.

Fase 3. Trabajo en grupo I

- En esta fase los niños hablarán de la realidad de los objetos que nos rodean, con o sin oscuridad. Se trata de que se den cuenta de lo absurdo que es pensar en cosas que realmente no ocurren. Para ello el profesor distribuye a los alumnos en grupos de tres y a cada grupo le encomienda que durante unos minutos fije su atención en un objeto concreto de los que hay en la clase. A un grupo les asigna un perchero a otro la pizarra, a otro un pupitre, etc. Se trata de que lo exploren tocándolo, oliéndolo, acariciándolo, fijándose en los colores que tiene, etc. Cuando todos los grupos hayan realizado esta labor, el profesor pregunta a cada grupo todas las características que han observado en su objeto.
- Una vez que todos los grupos hayan expuesto sus observaciones, el profesor lanza una cadena de preguntas cerradas a todos los alumnos, del tipo:

- *Si ahora apagáramos la luz, ¿los pupitres seguirían estado aquí o desaparecerían?*
- *Si ahora apagáramos la luz, ¿el perchero sería mucho más alto o más largo?*

Si ahora apagáramos la luz, ¿el pupitre dejaría de ser marrón y sería negro?

Las siguientes preguntas estarán referidas a la lista de “ideas temidas” que antes anotó en la pizarra. Por ejemplo:

- Si ahora apagáramos la luz, ¿saldría una mano oscura de debajo de un pupitre y nos quitaría los lápices?

- Si ahora apagáramos la luz, ¿parecería un secuestrador y raptaría a unos cuantos alumnos y al profesor?

Como las preguntas y el contexto plantean situaciones absurdas, el profesor tratará mediante una cierta dosis de teatralidad, de crear un estado de hilaridad en el aula. Y cuando ya haya creado ese ambiente, el profesor realiza la última pregunta:

- ¿Realmente tendría alguna utilidad tener miedo por estar con la luz apagada ahora?

- A partir de la percepción del alumnado de lo absurdo que podría ser tener ese tipo de miedo, el profesor les explica que el miedo puede sernos muy útil a todos para resolver situaciones muy concretas. Por ejemplo, si se hubiera escapado una serpiente peligrosa del zoo y entrara arrastrándose por el aula, al tener miedo nos apartaríamos. Si no tuviéramos miedo quizá nos quedaríamos parados y podría mordernos. El miedo es útil cuando vale para algo, pero el miedo que tiene Tim no le sirve para nada: tiene miedo a cosas que no existen.

Fase 4. Trabajo en grupo 2

- El siguiente paso es conocer un buen truco para que el miedo no aparezca. El profesor les explica que cuando una persona está contenta no tiene miedo, y les recuerda que, cuando antes se han reído, ninguno tenía miedo. El miedo y la alegría no pueden aparecer juntos. También les dirá que a casi todo el mundo le gusta escuchar cuentos, y que a muchos niños les gusta que su madre o su padre les cuenten un cuento cuando se van a acostar, porque los cuentos bonitos dan alegría y sirven para impedir que los niños sientan miedo.
- El profesor propone ahora a los alumnos que, en los equipos, durante unos minutos hablen entre sí de los cuentos que más les ha gustado que les contaran siempre. Cuando vea que ya han conversado unos minutos les propone que cada equipo elija un cuento y preparen un resumen, usando la ficha del Cuaderno del alumno Un cuento para la oscuridad. Mientras están trabajando, el profesor pasará por los grupos

para preguntar de qué trata cada cuento y cómo lo contarían. Cuando los equipos hayan hecho los dibujos el profesor elige a un equipo para que un alumno de ese grupo cuente a toda la clase su cuento. Para hacerlo, el profesor pide a todos que mantengan silencio y se apaga la luz del aula durante el relato. Al terminar, el profesor pedirá un aplauso para el equipo y permitirá a los alumnos que quieran que se aproximen para ver los dibujos que han hecho sobre ese cuento.

Cierre

El profesor les explica que todos podemos proporcionar a los demás un rato de bienestar contando los cuentos que nos sabemos, como ha ocurrido en esta ocasión, y les sugiere que todos los que tengan hermanos pequeños prueben, en casa una noche, a contarles un cuento para que observen el bienestar que pueden generarles. Esta actividad puede tener continuación en sucesivas clases para que, reservando unos minutos cada vez, los demás equipos también cuenten un cuento al resto con la luz apagada.

LA OFICINA DE LOS SUEÑOS

Objetivos:

- Que los alumnos desarrollen actitudes positivas hacia la experiencia de dormir y soñar.
- Que los alumnos identifiquen las condiciones ambientales y circunstancias sociales que pueden reducir la felicidad de los niños.
- Que los alumnos se esfuercen por diseñar experiencias de sueños que harían sentir bienestar a quien los experimentara.

Material:

- Pizarra y tizas, folios, bolígrafos.
- Cuaderno del alumno: actividad La oficina de los sueños.

Duración: una sesión de una hora.

Desarrollo:

Fase I. Introducción

- El profesor recuerda al grupo que en la película, cuando Tim entra en Nocturna, se va cruzando con muchísimos personajes que son trabajadores del invisible e imaginario mundo de la noche:

Todo lo que ocurre cuando estamos dormidos se explica porque “alguien” se encarga de que suceda. Por la mañana amanecemos despeinados porque hay unas chicas que, trabajando de

tres en tres, nos revuelven el pelo hasta que lo consiguen. Las legañas aparecen en nuestros ojos porque hay unos personajes encargados de colocármolas. Las ramitas de los árboles son agitadas por los susurradores que, siguiendo las indicaciones del director de la orquesta, interpretan magistralmente su partitura. Y así, infinidad de trabajadores de Nocturna llevan a cabo su labor mientras los niños duermen. Uno de los trabajos más creativos y divertidos es el diseño de los sueños. En Nocturna hay redactores que presentan los sueños perfectamente escritos al supervisor. Si éste da su aprobación, los textos son entregados a los lectores que, viajan hasta la cama de cada niño y los leen suavemente para no despertar al niño. Así cada niño escucha mientras duerme las vocecillas que les ayudan a crear los sueños. Hay sueños que nos inquietan y los llamamos pesadillas. Otros, sin embargo son tan bonitos que nos da pena despertarnos. Mucha gente tiene sueños divertidos y bonitos. Incluso algunas personas son capaces de pensar en algo que les hace mucha ilusión y esa noche aparece en sus sueños haciéndoles la noche muy feliz. Seguro que a alguno os ha ocurrido que os ibais a marchar de vacaciones y habéis soñado con ello...

Fase 2. Participación en Foro

- El profesor propone a los alumnos que cuenten algún sueño que les haya resultado divertido y con el que se lo hayan pasado muy bien. Les dará la posibilidad de que todo el que quiera contarle participe, ya que para ellos la expresión de experiencias internas es muy importante. Cuando los hayan contado, el profesor preguntará, también de forma abierta, cuál fue la sensación que les quedó al día siguiente al despertar. Se trata de que verbalicen los efectos emocionales y el profesor va anotando en la pizarra en palabras-clave las expresiones de los alumnos.
- Con el repaso de estas ideas, el profesor les hace ver a los alumnos la importancia que puede tener un buen sueño a la hora de crear de manera gratuita estados de bienestar y felicidad en nosotros:

Por ejemplo, si soñamos que estamos en la playa jugando con un balón hinchado a la orilla del mar mientras las olas nos van mojando los pies, notaremos todas esas sensaciones: el sol, el agua, el ruido de las olas, el color brillante del balón y su peso ligero. Es posible que cuando despertemos tengamos que vestirnos para ir al colegio, pero esa noche "hemos estado de vacaciones y nos hemos bañado en el mar". Lo hemos sentido, nos hemos divertido. El sueño ha merecido la pena.



Fase 3. Trabajo en grupo

- El profesor mediante un soliloquio comenta en voz alta: "¿y si fuéramos capaces de crear sueños que sirvan para hacer felices a los niños que más lo necesitan?, ¿cómo sería el sueño que necesitaría un niño para tener una noche feliz?"
- Tras esta introducción el profesor distribuye a los alumnos en grupos de cuatro y les propone la realización de la actividad del Cuaderno del alumno titulada La oficina de los sueños. Dado que el nivel de lectura y comprensión de los distintos alumnos puede variar, el profesor guiará a los grupos en las etapas de la actividad explicándoles cada paso y concediéndoles tiempo, bien para rellenar cada apartado, o en todo caso para que lo hablen entre ellos y luego alguien lo pueda exponer aunque no lo escriban.
- Para explicar el apartado primero les puede poner ejemplos de los sucesos trágicos que recientemente hayan sucedido (niños huérfanos tras el paso de un huracán por Myanmar, niños soldados en países africanos, etc.). Una vez completada la lista, el profesor dirige una puesta en común y anota los casos en la pizarra.
- A continuación a cada equipo le asigna un caso de niños infelices y les pide que lo anoten en el apartado "Este sueño es para:". Se trata de que fabriquen el sueño que podría tener este niño para ser feliz durante la noche. Durante unos minutos, hablando entre ellos, piensan lo que ocurriría en el sueño y lo escriben en el apartado "Relato de lo que ocurre en el sueño" (o lo comentan, sin más, entre ellos para luego poder realizar los dibujos que han de hacer). Cuando lo hayan escrito o comentado, pasan a dibujar una imagen de la película de ese sueño. Cada equipo dibuja lo que más les guste del sueño contado. Por último escribirán en el último apartado (o se pondrán de acuerdo de forma

verbal, sin escribirlo) los motivos por los que piensan que este sueño le va a hacer feliz.

- Puesta en común: consiste en que cada equipo diga para quién es el sueño que han escrito, lo lean o expongan y muestren al resto de la clase su dibujo. En ese momento el profesor les pedirá que expliquen los motivos por los que piensan que este sueño le va a hacer feliz.

Cierre

- El profesor resalta los elementos de cada sueño que permiten hacer felices a niños que en su vida diurna tienen dificultades para serlo, y les explica que sentirse feliz es algo que todos deseamos y que gracias a la ayuda de las personas que nos quieren, muchas veces lo sentimos. La noche es un mundo maravilloso que también nos da oportunidades para pasarlo bien y sentirnos felices. Por último el profesor les propone que, al volver a casa, cuenten a sus padres el sueño que han creado y para quién lo han diseñado.

LAS ESTRELLAS DE LA NOCHE

Objetivos:

- Que los alumnos identifiquen conceptualmente el significado del término confianza.
- Que los alumnos experimenten el sentimiento de confianza mediante un juego en que han de depender del cuidado que les preste otro compañero.
- Que los alumnos racionalicen y diferencien las dificultades que se pueden encontrar en sus habitaciones en condiciones de oscuridad.

Material:

- Pañuelos y bolígrafos.
- Cuaderno del alumno: actividad Mi paseo por la oscuridad.

Duración:

Una sesión de una hora, ampliable si la exposición de las redacciones lo requiere.

Desarrollo:

Fase 1. Introducción

- El profesor explica al grupo que la oscuridad es lo más abundante en el universo:

Si miráis al cielo por la noche veréis que las estrellas son miles de puntitos, pero lo que más espacio ocupa es la oscuridad. Las personas he-

mos atribuido a la oscuridad la sensación de peligro, pero la oscuridad por sí sola no es peligrosa. Un ciervo que camina de noche por la selva puede ser atacado por un tigre. El tigre es peligroso pero la oscuridad no lo es. A un hombre pueden robarle de noche en una calle oscura (esto sucede en muchas películas). La oscuridad no es peligrosa. Los ladrones sí lo son.

- Tras esta breve introducción, el profesor formula a la clase una pregunta abierta:

- ¿Cuáles son los peligros reales de la oscuridad en vuestras habitaciones por la noche?

Se trata de que los alumnos hagan una exposición racional de lo que puede suceder en su habitación cuando están en la oscuridad: tropezar y hacerse daño, no encontrar lo que buscan, pisar un juguete y romperlo, etc. Después de que hayan expuesto lo que realmente puede ocurrir cuando están en su habitación a oscuras, el profesor les explica que hay algunas personas que siempre se mueven en la oscuridad, las que padecen ceguera:

Si estas personas tuvieran que estar asustándose por la oscuridad, no podrían vivir pues siempre viven en ella. Tener miedo a la oscuridad sería una verdadera pérdida de tiempo. Viven en nuestro mismo mundo y, aunque no conocen los colores de las cosas, sí conocen todos los objetos que empleamos, pero de otra manera. Saben desplazarse, trabajar, preparar la comida, cuidar a sus perros, etc. Tienen confianza en lo que hacen, igual que Tim en la película cuando decide apagar la luz de la estrella polar para quedarse a oscuras y dejar de estarse preocupando y asustando, o como cuando Tim baja por fin al sótano a recoger la pelota. Que esté oscuro es una dificultad para encontrarla, que hace que necesite más tiempo que si hubiera luz, pero la pelota sigue allí y al final la encuentra, como es lógico.

Fase 2. Juego por parejas

- El profesor formula una pregunta abierta a la clase:

¿Qué es la confianza?

El profesor escucha y comenta todas las formas que se les ocurran a los alumnos para describir lo que es la confianza, y a continuación les propone un juego para conocer mejor la confianza, que es al fin y al cabo un sentimiento, y les explica que la confianza la vamos cogiendo todos cuando notamos que somos capaces de hacer aquello que nos proponemos. Al principio nuestros padres nos ayudan a hacer muchas cosas. Cuando un niño aprende a

caminar sus padres le sujetan de la mano para que no se caiga, el niño confía en sus padres hasta que ha aprendido, y después confía en él mismo porque ya sabe hacerlo. Es decir, que la confianza en nosotros mismos la desarrollamos confiando primero en los demás.

- Para que los alumnos exploren el sentimiento de confianza el profesor les propone que se agrupen de dos en dos como prefieran. Como es un juego de confianza, han de ser parejas que se lleven bien. En este juego nunca se debe imponer que trabajen juntos dos alumnos que no quieren estar juntos. El profesor explica que, en la primera parte del juego uno de los dos será Estrella de la noche y el otro será Caminante en la oscuridad. Les concede unos instantes para que se pongan de acuerdo en qué papel elige cada uno avisándoles de que en la segunda parte se invertirán los papeles. El juego consiste en un paseo por la oscuridad. Los Caminantes llevarán los ojos cerrados y vendados con un pañuelo. Las Estrellas les cuidarán para que caminen con seguridad durante el paseo. Primero se retiran los pupitres hacia los rincones y las paredes para dejar mucho espacio libre en el aula. Los Caminantes cierran los ojos y las Estrellas se los vendan con pañuelos.

Antes de que empiecen el paseo, el profesor repite que las Estrellas deben llevar siempre de la mano a los caminantes, cuidarles, evitar que tropiecen, choquen o pisen a otros alumnos, etc., pero **NO PUEDEN HABLAR CON ELLOS**, tan sólo guiarles.

- Pide silencio y empiezan el paseo en la oscuridad. Se dejará tiempo para que recorran el aula en todas direcciones hasta que vea que caminan con soltura, que se dejan guiar y son bien guiados. Este es el momento en que se hace

presente y gratificante el sentimiento de confianza y tienen que tener tiempo para saborearlo. Cuando esto resulte evidente, el profesor da por concluida la primera parte del juego y los alumnos invierten sus papeles. Al invertir el papel, el profesor debe repetir cuidadosamente las instrucciones y dar paso de nuevo al juego.

- Una vez terminada esta segunda parte, recogerán los pañuelos y volverán a colocar los pupitres en su sitio. A partir de ahí cada alumno se sienta y el profesor les remite al Cuaderno del alumno para que realicen la actividad *Mi paseo por la oscuridad*. Cuando hayan escrito sus dos relatos de lo experimentado, el profesor dirige una puesta en común. Al tratarse de describir vivencias, el profesor facilitará a los alumnos la expresión de todo lo que hayan notado. Es preferible alargar el tiempo reservado para esta reflexión acerca de sus vivencias, por la importancia que tiene para ellos hablar de lo que han vivido.

Cierre

- El profesor explica a los alumnos que lo que han hecho hoy es muy parecido a lo que hace Tim al final de la película *Nocturna*. Sucede justo a partir del diálogo que tiene con el pastor de gatos:

Tim: - *Tengo miedo*

Pastor de gatos: - *De qué tienes miedo, has descubierto Nocturna. No nos habías visto nunca pero estamos aquí. No tienes nada que temer. Los que te quieren nunca te abandonan. Los llevas siempre contigo, incluso si ya no están.*

Y les despide diciendo que cuando sentimos confianza el miedo ya no nos sirve y, sencillamente, desaparece.



Sinopsis argumental

Tim es un niño que vive en un orfanato y que sólo consigue superar el miedo a la oscuridad cuando llega la noche contemplando en el cielo a una estrella amiga. Pero su estrella se apaga de repente y Tim tendrá que adentrarse en Nocturna, un mundo paralelo lleno de unas criaturas increíbles que surge cada noche cuando todos los niños se van a dormir. Allí vivirá unas fantásticas aventuras ayudado por el Pastor de gatos, para combatir a la Sombra e impedir que acabe con todas las luces...

Para profundizar

Otros valores y actitudes pro-sociales que pueden ser trabajados:

- La empatía como un valor que permite comportarse de acuerdo con las necesidades de los demás.
- La toma de decisiones para comprometerse con metas y tareas adecuadas.
- El auto-control de los impulsos como medio de superación de las dificultades.
- La expresión de emociones para estimular la motivación hacia el logro y solicitar ayuda.
- El optimismo como una vía para animarse a uno mismo y a los demás en la consecución de tareas y resolución de problemas.
- La prudencia ante situaciones de riesgo.

Libros de consulta:

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

- * Dossier del 1º ciclo de Primaria del programa Prevenir para vivir.
- * Programa El valor de un cuento, Serie Amarilla, FAD, Madrid.
En los cuatro cuentos de esta serie, y en sus respectivas guías didácticas, se presentan actividades cuyos objetivos se refieren a la expresión de opiniones personales, el desarrollo de la creatividad, la agilización de la expresión oral, el fomento del interés por conocer otras formas de vida, el desarrollo de la capacidad de deducción, la comprensión de situaciones complejas, saber hacer conjeturas sobre los acontecimientos, la iniciación en historias nuevas, aprender a describir lugares, distinguir sucesos verdaderos y falsos, etc.
- * Documento Los valores de la sociedad española y su relación con las drogas, Fundación la Caixa.
- * Programa Y tú, ¿qué piensas?, FAD, Madrid.
- * Programa Y tú, ¿qué sientes?, FAD, Madrid.

Esta guía didáctica ha sido elaborada por la Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD).

La FAD agradece la colaboración de Filmmax propietaria de los derechos de las fotografías que aparecen en la publicación. Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial de textos, fotografías y dibujos sin el permiso por escrito de los propietarios del copyright.

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

Fotografías que la ilustran: © Filmmax

Edita: Fundación de Ayuda contra la Drogadicción, Avda. de Burgos, 1 y 3 - 28036 Madrid. Tel. 91 383 80 00

Primera edición: Madrid 2008

Depósito Legal: M-47377-2008. ISSN: 1698-7012

La presente edición se ha realizado expresamente para el programa “Programa de Cine y Educación en Valores” promovido por el Ministerio de Educación, Política Social y Deporte y la Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD).

Dirección técnica: FAD

Elaboración de contenidos: Agustín Compadre Díez
Fernando Bayón Guareño

Ficha Técnica

Dirección:

Adriá García, Víctor Maldonado.

País: España.

Año: 2007.

Duración: 80 min.

Género: Animación.

Guión: Alicia García, Víctor Maldonado, Teresa Vilardel.

Producción: Julio Fernández, Philippe Garell.

Música: Nicolás Errera.

Montaje: Felix Bueno.

Dirección artística:

Adriá García,

Víctor Maldonado.

Distribuidora: Filmmax

Ficha Artística

Voz original:

Natalia Rodríguez

Carlos Sobera,

Imanol Arias.



FUNDACIÓN DE AYUDA
CONTRA LA DROGADICCIÓN



MINISTERIO
DE EDUCACIÓN,
POLÍTICA SOCIAL Y DEPORTE

POR SOLIDARIDAD
OTROS FINES DE INTERÉS SOCIAL