

GUÍA DEL
PROFESOR



MINISTERIO DE TRABAJO
Y ASUNTOS SOCIALES

Por solidaridad
OTROS FINES DE INTERÉS SOCIAL



FUNDACIÓN DE AYUDA
CONTRA LA DROGADICCIÓN

EL CINE COMO ELEMENTO DE PREVENCIÓN

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 sustancias tóxicas 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 Trabajo y Asuntos Sociales (MTAS) 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 permitan 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, la FAD y el MTAS orientan sus esfuerzos en una línea de fortalecimiento de los distintos ámbitos del desarrollo personal (valores, actitudes, competencia social, expresión de sentimientos, autoestima, etc.), de forma que la persona consolide una estructura de protección que le permita guiarse en un contexto 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 se ve contrarrestado por la aparición de modelos sociales negativos, que actúan en sentido contrario al de la prevención.

La FAD y el MTAS estiman que 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.

Las Guías Didácticas han sido elaboradas con la intención de aportar un apoyo didáctico a los distintos educadores. Contienen un abanico de informaciones y propuestas que preparan y complementan la contemplación de la película correspondiente, 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 ante los alumnos, con precisión y antelación, 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, mantener silencio para oír los diálogos, todo lo referente al cuidado de las butacas, el uso de alimentos y bebidas (y la recogida de sus restos en las papeletas), la utilización de los servicios, así como 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.

Guía Didáctica de la película “*Vecinos invasores*”

Sinopsis argumental

RJ es un mapache solitario que se dedica a atrapar toda la comida basura que encuentra en las papeleras, en las máquinas de chucherías o incluso en la cueva del oso Vincent. Cegado por su avaricia trata de llevarse incluso la lata que el oso aprieta en sus patas, provocando que se despierte de su hibernación y al tratar de huir toda la comida es triturada por un camión. El oso le conmina a que o le devuelve en una semana todo lo perdido o se lo comerá a él. RJ ve la oportunidad de recuperarlo utilizando a su favor en esa tarea a un pequeño grupo de ingenuos animales del bosque compuesto por una tortuga, una ardilla, una mofeta y una familia de puerco espines. Los pobres están desesperados porque al despertarse del largo invierno ven con asombro un enorme seto ante ellos y además la mitad de su bosque ha desaparecido, ocupando su lugar una urbanización de casas. Temen no poder recoger la comida que necesitan y RJ les sorprende diciéndoles que los humanos tienen más comida de la que pueden comer y que, si siguen sus indicaciones, en una semana tendrán todo lo que les haga falta sin necesidad de verse obligados a trabajar todos los días. La tortuga Verne, líder del grupo, recele de tanta facilidad, pero RJ les lanza una oferta que no podrán rechazar: abre ante ellos una bolsa de “doritos” y caen rendidos por su sabor especial y desconocido y a partir de ese momento sólo querrán comer esa clase de chucherías y comida-basura. Los animales se organizan y sus rapiñas ingeniosas les permiten hacerse con una buena cantidad de bolsas y latas, que en realidad son las que RJ tiene que devolver al enfurecido oso. Sin embargo Gladys, la marimandona presidenta de la asociación de vecinos de la urbanización, llama a un exterminador de animales para poner fin a sus pillajes. La tortuga, al ver el cariz que toman las cosas, intenta devolvérselo todo pero al final nuevamente, tras una persecución trepidante, la comida vuelve a perderse... y sus amigos del bosque le dan la espalda por lo que ha hecho.

RJ idea entonces un plan de ataque frontal y mediante ingeniosas argucias en las que participan sus compañeros, logran sortear las múltiples trampas que ha puesto el exterminador y consiguen llegar hasta la nevera de Gladys para desvalijarla. Pero una vez dentro de la casa son atrapados por el exterminador y encerrados en jaulas que transporta en su camión, con destino a la “solución final”. RJ se da cuenta por fin de que sus nuevos amigos son más importantes que la comida que le está devolviendo al oso y ataca el camión con la colaboración de la tortuga. Luego logra deshacerse del oso y de los dos humanos que les quieren eliminar, y la policía se los lleva por haber utilizado contra los animales trampas ilegales y peligrosas. RJ es acogido por su nueva familia, que le recibe diciéndole: “créeme, ésta es la puerta a la buena vida”.

* * *

Vecinos invasores (*Over the hedge*, 2006) es una producción animada de la empresa Dreamworks, dirigida por

Tim Johnson y Karey Kirkpatrick, y está basada en los personajes de una tira de la prensa norteamericana. Es una sátira cómica acerca de los vicios consumistas y de los hábitos contrarios a la conservación de la naturaleza por parte de los seres humanos. Para ello se vale de unos animales que de manera frontal van a oponer sus necesidades de supervivencia a la expansión descontrolada de una humanidad que amenaza con acabar con su sistema de vida. Los mensajes están planteados de forma sencilla y directa sin dejar de lado en ningún momento el humor ácido, el ritmo frenético y los gags hiperbólicos al estilo del *slapstick* de los dibujos animados de la factoría Warner, permitiendo así que los más pequeños disfruten de modo absorbente y que los mayores sonrían complacidos por la sabia mezcla de unos diálogos inteligentes en boca de unos personajes que reaccionan de forma sorprendente, alejándose lo más posible de los consabidos estereotipos habituales en este tipo de historias.

La animación está fantásticamente conseguida y la atmósfera resulta natural, por lo que gracias a ese excelente efecto tridimensional el espectador no tiene que despijarse nunca de lo que les está pasando a los personajes. En las historias de animación suele subyacer la intención de lanzar algún mensaje edificante para una audiencia mayoritariamente menuda, pero en esta ocasión esas “lecciones” están tan bien colocadas y dispuestas sin calzador dentro de la historia que no entorpecen su asimilación de forma natural. Eso lo consiguen merced a una excelente arquitectura del guión en la que hay vaivenes, dudas, avances y retrocesos en la evolución de unos personajes cargados de luces y sombras. Como prueba de esa maestría cabe destacar el acierto de que el clásico malvado, al que siempre han de enfrentarse los pequeños héroes, aquí esté dividido en tres villanos menores que muestran así tres caras distintas de la maldad: aparece en primer lugar un oso que no duda en amenazar de muerte al mapache, persiguiéndole para que pague su deuda como lo haría el mismísimo mafioso de la TV Tony Soprano. El segundo villano es la caprichosa y arrogante consumista Gladys, la presidenta de la asociación de vecinos de la nueva urbanización, una depredadora nata que quiere exterminar a cualquier animalito que se le ponga en el camino para que no la molesten ni le manchen lo más mínimo su territorio. Por último tenemos al exterminador Dwayne, un sádico cuyas trampas contra los animales son un prodigio de retorcimiento y perfidia, y al que no le importa incluso a matar a los animalitos si ésa es la solicitud de quien le contrata...

No obstante la película se mueve en varias dimensiones simultáneamente. El ataque a la naturaleza y el abuso de los medios naturales es el mensaje más repetido; también está la contraposición entre el modo de vida de los animales (“comen para vivir”) y el de los humanos (“viven para comer”), sacando a la luz el despilfarro y la glotonería de las sociedades hiper-consumistas. Tras esta entra-

dilla ecológica, el film navega igualmente por aguas de corte moral -la traición, el aprovecharse de la buena voluntad y de la necesidad de los demás mediante la mentira y el engaño, etc.-, y por terrenos de impronta social, destacando sobre todos la idea de la familia como núcleo de acogida, aprendizaje, cuidado y apoyo mutuo en los buenos y en los malos momentos. La mezcla de estos ingredientes es inteligente y no se esconden aspectos tales como la envidia y los celos, las decepciones o incluso la búsqueda de sensaciones físicas y emocionales a través de consumos perjudiciales.

Lo que atrae de la película no es la originalidad de la historia, sino el tratamiento que hace de esas ideas tan reconocibles, logrando un encanto y una gracia que al empezar la proyección podrían parecer muy improbables. La personalidad de los personajes y su mordacidad son una de las grandes bazas, y el virtuosismo de las acciones rápidas y de los momentos cómicos completa la sensación de que estamos ante una película simpática a más no poder y llena de energía y sonrisas, con seres vivos en su interior que las pasan canutas y que a veces se meten en líos por ser unos pardillos. Al levantarse de la butaca la sensación que se conserva es de tipo físico por la excitación sentida tras el frenesí de las imágenes contempladas, pero es que además ocurre que se puede continuar con la historia en la cabeza al abandonar la sala, y luego también en el exterior o incluso días después... Eso sólo puede significar que la diversión y la reflexión van de la mano en *Vecinos invasores* y que su poso permanece.

Para los adultos hay guiños cinéfilos (*Un tranvía llamado deseo*: el gato de la casa, enamorado de la mofeta a la que cree una gata, grita "¡Estela!" temiendo perderla), y en otro de ellos se hace referencia al famoso film *Ciudadano Kane* (el padre puerco espín, una de las veces que finge morir con fines pragmáticos, dice la famosa palabra "Rosebud"); a partir de ese personaje que se vale de hacerse el muerto como método de defensa, no deja de ser sorprendente que en esta película de animación aparezca de una forma directa y repetida la idea de la muerte. Es cierto que todos podemos recordar el impacto dramático que nos supuso la secuencia en la que el cazador mata a la madre de *Bambi* (1942), pero a diferencia de ese antecedente clásico nos hallamos ante algo distinto, porque aquí lo que sucede es que un adulto habla con sus pequeños sobre la muerte de manera reflexiva y directa, lo cual desconcertará seguramente a más de un adulto despistado por la vorágine de las peripecias cómico-aventureras que parecen ser la esencia de la película. Así pues *Vecinos invasores* es una película naturalmente dulce, pero no dulzona, y acierta con



humor y viveza a despertar de modo suficiente la atención de los pequeños hacia algunos asuntos que pueden incorporar a su bagaje de intereses e inquietudes.

Personajes

RJ, el mapache

Es un personaje muy complejo, una especie de oportunista manipulador que se aprovecha de cuantos se le acercan. Es un tramposo sistemático, un mentiroso pertinaz y un artista del engaño, la estafa, el robo y el beneficio conseguido no importa a qué precio. Como nota distintiva del resto de los animales con los que se relaciona en la película -a excepción del oso-, se ha pasado al "otro

lado", es decir, copia los peores hábitos y las formas de vida más comodonas de los humanos partiendo de un planteamiento perfectamente cínico y filosóficamente "irreprochable", que el oso Vincent resume con certeza: "tú te llevas la comida y ellos pagan la cuenta... sigue por ese camino y terminarás siendo como yo, tendrás todo lo que siempre has querido". En una palabra, RJ quiere ser un triunfador a costa de los demás, de acuerdo con una forma de ser en la vida en la que la ética desaparece porque la suplanta con creces el relativismo del todo vale si a mí me vale. A veces incluso no se corta en usar trucos que suenan a vendedor de drogas para engatusar a sus ingenuas víctimas ("¿no sentís un subidón en el occipital? Es el subidón del azúcar...").

La virtud del film es la de hacer que RJ se dé de bruces con la antítesis de su posición moral justo mientras está esquilmando material y emocionalmente a los animales del bosque que le hacen el trabajo sucio, tras haber sido seducidos por su falsa promesa de que todo les irá mucho mejor a partir de ahora. Precisamente cuando los animales que se desviven por él le demuestran su agradecimiento, a RJ le brota la identificación emocional con ellos ("al contrario, los necesito y en este momento ellos me necesitan a mí") y cambiará su actitud, pasando del aprovechamiento egoísta al apoyo desinteresado. No obstante, pese a su habilidad para el engaño siempre aparece como un personaje patético e infeliz, atrapado entre sus deudas y sus trampas, por lo que su conversión final es motivo de alegría para todos sin excepción, incluyendo a la tortuga celosa de su capacidad de convicción y de su desparpajo ("la boca humana es una tragadera", "el seto es una puerta a la buena vida", etc.).

Es un personaje muy interesante y verosímil, porque nos muestra cómo la sensatez, el esfuerzo y la cordura resultan muchas veces aburridos y son desdeñados, como ocurre con frecuencia a nuestro



Verne, la tortuga

Es un personaje muy interesante y verosímil, porque nos muestra cómo la sensatez, el esfuerzo y la cordura resultan muchas veces aburridos y son desdeñados, como ocurre con frecuencia a nuestro

alrededor. Durante mucho tiempo ha sido el líder natural de ese grupo de excelentes y esforzados animalitos, pero la llegada de RJ y sus promesas de una vida mucho más fácil y diferente les embauca hasta tal punto que al pobre Verne le reprochan todo aquello que fue su seña de identidad más preclara: “sí, él –RJ– se ha embarcado en el futuro y tú nos impides avanzar”. Esto plantea un dilema muy común en nuestros días, que es el de establecer la diferencia entre la flexibilidad a la hora de incorporar métodos e ideas nuevas que nos permitan mejorar y el planteamiento falaz y tramposo de que si algo no es sencillo y divertido no merece la pena. Verne entiende que las ventajas que proclama RJ son evidentes y además valen también para devolverles la pelota y jugársela a los que han expoliado y eliminado su bosque, pero algo en su interior le dice que arrancar del bosque con sudor y paciencia sus alimentos (¡y que además contienen fibra!) es algo natural a ellos, una forma de vivir que responde a su intrínseca naturaleza; por lo tanto, el ir por una vía rápida y llena de riesgos nunca puede ser acertado. Le dejan solo y siente celos del éxito de RJ, un advenedizo que le desbanca en las preferencias de sus amigos. El final de la historia es la reconciliación de los dos líderes, cuando RJ le dice “tienes una gran virtud, sólo buscas lo mejor para tu familia”, peleando codo con codo para sacar a los suyos del apuro en el que se han metido.



mente el cruce inter-racial!). Y por último está Hammy, la ardilla despistada e hiperactiva, un animalito anárquico con la impaciencia típica de los niños, que mete la pata pero que es inaccesible al desaliento. Es el personaje más sensible de todos, el más necesitado de cariño y el que lo ofrece de forma más inmediata y sincera. En ese sentido habría que decir que es el líder emocional del grupo, el que más sufre cuando Verne les impreca llamándoles estúpidos e ingenuos o cuando descubren la traición de RJ. Y hay que añadir que una de las mejores escenas es suya, cuando Hammy atraviesa el seto y hace un montón de operaciones para acabar con el ataque del oso, de Gladys y del exterminador, y lo hace a tal velocidad que el giro de la tierra parece detenerse.

Los compañeros de Verne

Son una pandilla deliciosa. El puerco espín y la madre de sus tres hijos son una familia que se ha aliado a los demás para poder sobrevivir mejor, sin el aislamiento en compartimentos de corte multi-cultural y haciendo un claro guiño a la integración de razas (aquí habría que decir especies): coinciden con los demás en los puntos básicos de la convivencia, apoyan las decisiones comunes y presentan sus propias ideas. El padre finge hacerse el muerto como método para sobrevivir a los peligros, pero los hijitos le hacen ver al final que es mejor encarar las dificultades de frente. La mofeta Hammy no entiende por qué sigue soltera, pero gracias a sus amigos que la asesoran y la preparan debidamente, consigue enamorar a un gato de angora sin olfato que cae rendido ante su estilo seductor (¡nueva-

Los "villanos"

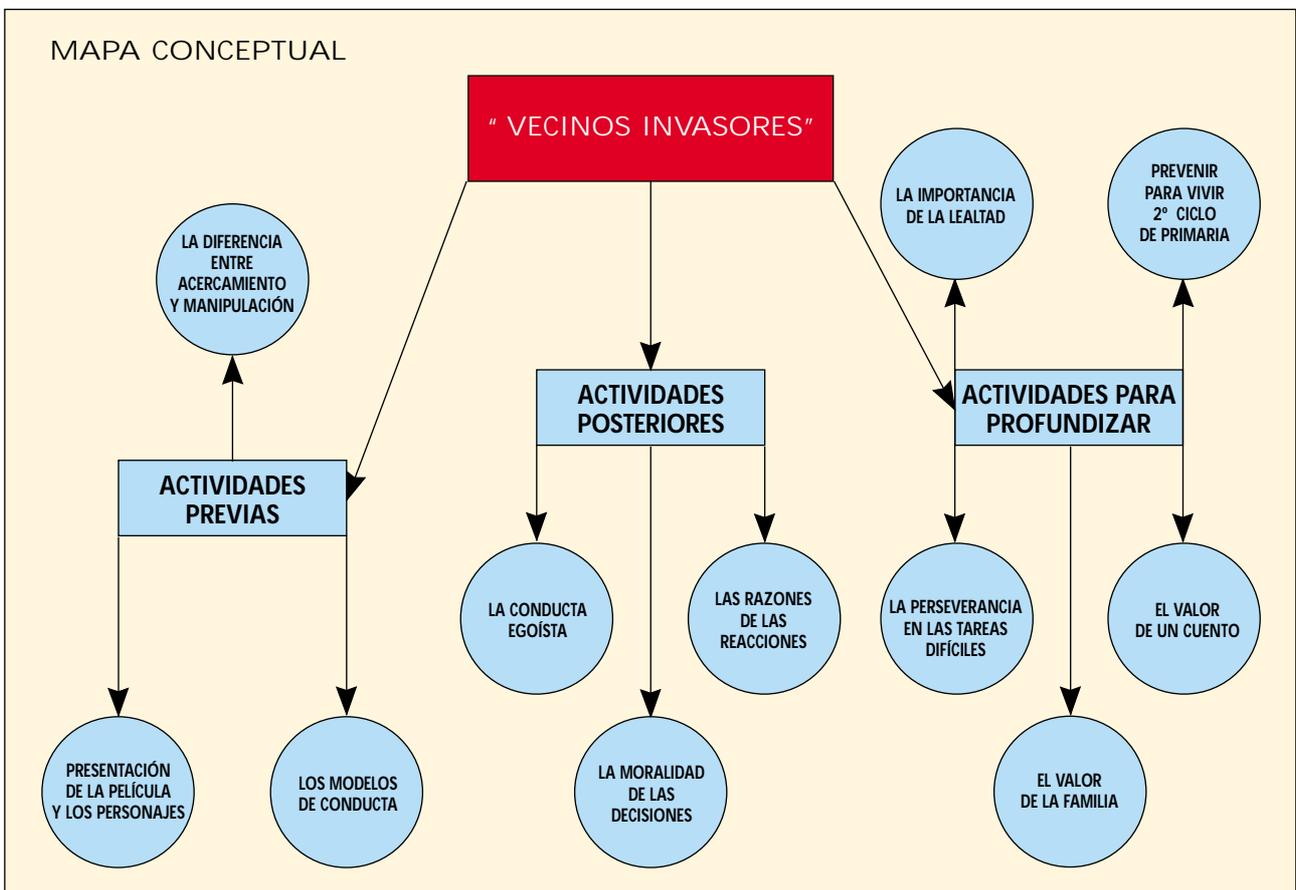
El oso Vincent es un depredador de la comida de los humanos, y otro egoísta de tomo y lomo. A punto está de matar al pobre RJ que le quería robar, y sus apariciones intermitentes para recordarle que debe restituírle todo lo robado producen auténtico miedo. Gladys, la presidenta de la asociación de vecinos, derrocha arrogancia y prepotencia, odia a los animalitos y exagera los efectos de su incidencia en la urbanización (“¿y si nos enfrentamos a una potencial pandemia con alimañas sueltas que propagan enfermedades y devalúan nuestra propiedad?”). Ciertamente es una caricatura, parece más bien un personaje de tebeo para así resaltar ante los espectadores más pequeños su carácter malvado y cruel. Cuando contrata al tercer villano de la película, el exterminador Dwayne, le incita a que utilice trampas prohibidas por la ley o a que acabe con los animales atrapados de la forma más inhumana posible, haciendo gala de un odio feroz que es bien acogido por el exterminador y sus habilidades sádicas en la caza de animales. Al final los tres acabarán chamuscados en su propia gran trampa y retirados de la circulación, porque en este cuento moral es imprescindible que el mal sea reconocido como tal y castigado de una manera ejemplar; en este caso se ha escogido la vía del ridículo para que no se empañe la intención última del film, que es la de aleccionar con humor acerca de lo negativo del maltrato a la naturaleza y a los demás, junto con las ventajas de ayudarse y protegerse en familia.





Cuadro de variables que se pretende trabajar

- Utilización de la lengua oral para intercambiar ideas, experiencias y sentimientos.
- Investigación sobre lecturas infantiles y juveniles, para compartir vivencias y fantasías.
- Participación en actividades que precisan confianza y cohesión.
- Comprensión de la diferencia entre conductas saludables y no saludables.
- Fomento de los valores de lealtad, amistad cooperación y esfuerzo.
- La significación de la auto-estima y la empatía para una interacción satisfactoria con los demás.
- Estimulación de actitudes positivas en las relaciones con los demás.
- Análisis de conductas necesarias para cooperar en empresas comunes.
- La toma de decisiones que exigen compromiso personal, sacrificio y tomar partido por personas o grupos.
- El contenido de las conversaciones a la hora de mejorar las relaciones de amistad.
- Aprendizaje de técnicas de comunicación para resolver conflictos interpersonales.
- Promoción del lenguaje positivo entre los alumnos.
- Los sentimientos asociados a la soledad y el acompañamiento.
- Las emociones en las relaciones interpersonales.
- La educación alimentaria.





Propuesta de trabajo con valores

- Cuidado y respeto del entorno natural y de todos los seres vivos que lo pueblan.
- La importancia de crear un estilo personal para convivir con los demás.
- El reconocimiento de las diferencias entre personas de todas las edades, razas y condiciones como una ocasión para el enriquecimiento mutuo.
- La amistad y la cooperación como valores necesarios en la consecución de los objetivos de grupo y sociales.
- El sacrificio por los demás para contribuir a la mejora de sus condiciones de vida.
- Generación de hábitos saludables en las relaciones dentro del grupo.
- Desarrollo del trabajo cooperativo para solucionar problemas de entendimiento.
- La observación de los aspectos positivos de uno mismo y de los demás.
- El valor de los demás como referentes de nuestra identidad.
- El efecto del conocimiento, la investigación y el estudio en la vida de las personas.
- El cuidado de la salud mediante una alimentación adecuada.
- La observación de los aspectos positivos de uno mismo y de los otros.
- El cuidado del medio natural.
- La resistencia a los deseos de cosas innecesarias en la toma de decisiones.
- La empatía en las decisiones cuando éstas afectan a los iguales.
- El autocontrol en los diálogos con los demás.
- El egoísmo y sus consecuencias.
- El trabajo en equipo gracias a los conocimientos y actitudes individuales.
- El respeto por las diferencias individuales y su integración positiva en el grupo.
- Las conductas de firmeza como camino adecuado para resolver enfrentamientos.

Metodología de la educación en valores

Los valores son las creencias que llevan a las personas a actuar de una manera determinada, ya que ellas *estiman* que una forma de comportarse es preferible a otra. Gracias a los valores podemos evaluar algo como bueno, o malo, y tendemos a sentirnos obligados a hacer las cosas en coherencia o conexión con lo que vamos estableciendo como formas de comportamiento más deseables.

Los valores tienen una naturaleza social y se configuran en el seno de la sociedad, y a partir de ellos se conforman los estilos de comportamiento de las personas. Sin embargo, en la sociedad conviven valores contradictorios (por ej., la solidaridad y la competitividad) que, en ocasiones, dificultan la asunción e interiorización coherente de los mismos. La presión del entorno inmediato es también una variable que incide directamente en la construcción de los valores, y así sucede que los miembros más vulnerables y menos formados son los más susceptibles si dicha presión es negativa o poco saludable.

Es muy importante que los alumnos tengan referentes internos de conducta, y que sepan razonar, dentro de su propio nivel y de un modo individual, el porqué de ciertas conductas que deben hacer. En concreto, han de conocer qué valores son los que sustentan y acompañan las conductas saludables. La metodología para que los alumnos aclaren sus valores debe ser variada, puesto que no cabe olvidar que los valores, tal como se aprenden, se *des-aprenden*. Por este motivo es necesaria la referencia de un mediador social (el profesor) para que les acompañe de forma activa en esta labor de aclaración de lo que tiene validez y otorga sentido a su existencia.

Así pues, es necesario dar pistas sólidas para que los alumnos elaboren un mapa resistente sobre lo que consideran justo, apropiado, conveniente, saludable, etc. utilizando opciones metodológicas que produzcan un impacto genuino en ellos. La estrategia más importante es la de aclaración de valores, que consiste en un método inductivo que parte de la experiencia y lleva a los alumnos a ideas más generales. Las técnicas que vamos a usar combinan reflexión, investigación, estudio de casos, ensayos, etc.. Las principales que se incluyen en esta Guía Didáctica son:

- La discusión en grupo.
- El debate.
- El cuchienco y el Phillips 3.3.
- El entrenamiento en habilidades sociales.
- El rastreo de datos a partir de documentos variados.
- Las representaciones artísticas (dibujo...) y dramáticas.

Dentro de cada actividad se darán pistas suficientes para combinar las diversas modalidades de desarrollo de valores que se van a utilizar, facilitando una secuencia fluida y fácil de ser llevada a cabo.

Actividades previas al visionado de la película

1.ª – Gato por liebre

Objetivos

- Que los alumnos distingan entre conductas de acercamiento y de manipulación.
- Que los alumnos opinen acerca de los límites ante los planteamientos y las solicitudes de los demás.

Material

- Pizarra y tizas, papel y bolígrafos, tarjetas pequeñas de color verde, amarillo y rojo.

Duración

- Una sesión de una hora.

Desarrollo

- El profesor introduce la actividad diciéndoles que dentro de poco irán a ver una película muy entretenida de animación que se llama Vecinos invasores. Es muy amena y además tiene cosas muy interesantes que les van a sorprender de veras:

Los personajes de la película corren muchas aventuras, pero hay una cosa en especial que también les pasa. La vais a reconocer enseguida porque también os pasa a vosotros con mucha frecuencia, así que lo que vamos a hacer en esta actividad es aprender y perfeccionar la manera de que no nos den “gato por liebre”, es decir, de que las personas que nos rodean sepan que no se nos puede engatusar así como así, porque nos vamos a dar cuenta rápidamente de la jugada y nos vamos a zafar de las trampas que nos quieran poner.

- A continuación, el profesor les pide que se coloquen de dos en dos, y entrega a cada equipo una cartulina verde, naranja y roja, indicándoles que en un folio escriban todas las maneras que sus compañeros, amigos, familiares, conocidos -e incluso ellos mismos- utilizan para estos fines (pueden anotar varias respuestas a cada una de las situaciones aquí propuestas):

- Caerle bien a uno.
- Conseguir tu amistad.
- Lograr que le hagan un favor.
- Invitar a que cambies una conducta.
- Ponerte a su servicio.
- Solicitar tu comprensión.
- Prestarles alguna cosa.
- Pedir disculpas tras cometer un gran error con alguien.

Conviene que el profesor se pase por los distintos



equipos para ver que realizan adecuadamente la tarea, aportando respuestas a sus dudas y marcando en su caso pautas para que puedan avanzar en su trabajo. A continuación se forman grupos de cuatro juntando dos parejas, las cuales ponen en común lo que han escrito, y se les da la oportunidad de que en cada folio las parejas añadan nuevas respuestas, si así lo estiman conveniente.

- Los equipos vuelven a reunirse por separado, y el profesor les explica la segunda parte de su tarea:

*Ahora se trata de que pongáis delante de cada respuesta que hayáis escrito la letra **A**, que significa “acercamiento” o la letra **M**, que significa “manipulación”. Con la palabra acercamiento queréis decir que esa conducta os parece apropiada porque es correcta y legítima, no os produce malestar, es la que pensáis que se debe hacer y además os sentís bien cuando alguien la pone en práctica con vosotros o cuando sois vosotros los que la utilizáis. En cambio la palabra manipulación se refiere a algo que os produce desconfianza porque contiene poca claridad, incertidumbre, chantaje, aprovechamiento a vuestra costa, agresividad excesiva, sacar una ventaja que no es legítima, etc. También es posible que alguna vez, dependiendo de cómo se haga, una misma cosa puede parecer tanto un modo de acercamiento o también que alguien la interprete como una forma de manipulación (hacer una crítica de manera muy seria cuando alguien os ha molestado, por ejemplo diciendo con voz clara y fuerte “¡no te consiento que vuelvas a coger una cosa de mi cartera sin mi permiso!”, puede parecer en ocasiones casi una amenaza, aunque en realidad no lo sea). En ese caso, cuando una conducta pueda parecer una u otra cosa, escribís **AM**.*

El profesor les deja unos minutos para que vayan calificando su tarea con esas letras, y nuevamente

andando entre las parejas les asesora por si necesitan alguna aclaración al respecto.

- **Puesta en común:** la primera pareja expone su primera aportación, indicando si la considera acercamiento o manipulación. Tras cada intervención, los restantes equipos cuchichean y sacan a la mayor brevedad una tarjeta de las tres tarjetas, que significa lo que ellos opinan al respecto, de acuerdo con las siguientes pautas:
 - La VERDE significa que se trata de una conducta de acercamiento, perfectamente aceptable.
 - La AMARILLA quiere decir que, dependiendo de la situación, puede ser de acercamiento o de manipulación.
 - La ROJA está reservada para las conductas que sean de clara manipulación.

Cada vez que mayoritariamente las tarjetas coinciden con lo que dijo inicialmente la pareja, el profesor la resume en la pizarra (en la que previamente ha establecido tres columnas correspondientes a **A**, **AM** y **M**), y si hubiese mucha discrepancia, permite intervenciones rápidas que justifiquen cada postura diversa. Se procede así con todas las respuestas de los equipos, procurando dar agilidad a las intervenciones y al uso de las tarjetas. Cuando los alumnos no acierten a resolver asuntos dudosos, el profesor se encarga de explicar el caso para así poder pasar con rapidez a la siguiente intervención de la pareja que está exponiendo.

- **Cierre:** el profesor agradece el trabajo realizado, hace un rápido repaso de lo anotado en las tres columnas de la pizarra, y les recuerda la importancia que tiene saber interpretar las intenciones de los demás por la forma en que se expresan y se comportan con nosotros:

Tras cada conducta de las personas al relacionarse con nosotros hay siempre un objetivo, que podemos percibir como bueno, malo o indiferente. Muchas veces no lo podremos reconocer al instante, pero hoy hemos podido reflexionar entre todos para darnos cuenta de que, aunque el motivo de la persona pudiera ser bueno, hay formas y conductas que no son aceptables o que nos avisan de que hay que estar alerta para que no nos manipulen ni nos manejen, utilizando con nosotros lo que podríamos llamar "juego sucio", Se llama así porque nos fuerzan indebidamente, nos intimidan, nos engañan o nos mienten para conseguir algo a costa de nosotros.

2.ª – Un disfraz genial

Objetivos

- Que los alumnos observen características positivas de la personalidad y la conducta.
- Que los alumnos vean la relación que hay entre las intenciones y el comportamiento.

- Que los alumnos reflexionen sobre sus opciones de incorporar nuevas conductas prosociales en su relación con las personas cercanas.

Material

- Pizarra y tizas, cartulinas blancas, lápices de colores, papel y bolígrafos.

Duración

- Una sesión de una hora.

Desarrollo

- El profesor comienza la actividad anunciando a los alumnos que en la película *Vecinos invasores* que van a ver dentro de poco sus personajes no siempre son lo que parecen, y en ocasiones se disfrazan de otra cosa muy distinta de lo que son para conseguir algunas cosas que les interesan.
- A continuación, el profesor, con el fin de animar a los alumnos a participar en la actividad, les hace la siguiente pregunta para que la respondan en voz alta uno después de otro en el orden que quieran:
 - *¿De qué os habéis disfrazado alguna vez para jugar?*
- Tras sus intervenciones el profesor les explica que disfrazarse resulta muy divertido porque uno se siente un poco como otra persona, como si se convirtiera de repente en vaquero, indio, etc. (el profesor repite los disfraces que acaban de mencionar). Seguramente todavía quedan muchas cosas de las os gustaría disfrazaros, así que vais a escribir en un folio individualmente y en silencio, otros cuatro disfraces que os apetecería a ponerlos alguna vez si tuvierais oportunidad, pero no vale repetir ninguno de los que vuestros compañeros han dicho hace un momento.
- Tras unos minutos para que concluyan esa tarea, el profesor les agrupa de tres en tres para que compartan lo que han escrito; a continuación les hace entrega de una cartulina blanca y de lápices de colores y les encarga que hagan la siguiente tarea:

Entre los tres miembros de cada equipo tenéis que elegir un disfraz, ya sea de los que ya habéis escrito o uno nuevo que decidáis ahora, que responda a un personaje –real y existente o bien imaginario y completamente inventado– del que os podríais disfrazar y que tenga las siguientes características:

- *Que se dedique, entre otras cosas, a hacer que los demás lo pasen bien gracias a él.*
- *Que sea capaz de sacar a la gente de apuros pequeños o gordos.*
- *Que sepa convencer a los demás para que no metan la pata y para que hagan las cosas que más les favorecen.*
- *Que sorprenda por sus gustos, aficiones y habilidades.*

Una vez que lo hayáis escogido, le dibujáis en el centro de la cartulina y lo coloreáis, y en los laterales vais escribiendo cómo pone en práctica sus

características, como si se tratase de una pequeña “biografía” del personaje. Es muy importante que os pongáis de acuerdo para que el que elijáis os caiga bien a todos los del equipo, porque así es más sencillo para que podáis incluir muchos detalles a la hora de dibujarle y pintarle.

El profesor hace un bosquejo en la pizarra de cómo debe ser la distribución del dibujo y de los breves textos, para ilustrar lo que acaba de exponerles. Los equipos se ponen a la tarea, y el profesor va recorriendo el aula para ayudarles a resolver las dudas y dificultades que puedan plantearle. Lo esencial no es que hagan un dibujo perfecto sino que sepan definir tanto conductas como aspectos de personalidad a su alcance que expresen y muestren las características que se les ha indicado.

- **Puesta en común:** el primer equipo sale ante sus compañeros y les enseña el dibujo del personaje del que les gustaría disfrazarse; el portavoz va leyendo y explicando los detalles de su conducta, cómo se comporta, etc. Al concluir su exposición el profesor les da el turno de palabra a los demás alumnos para que planteen preguntas o pidan aclaraciones de lo que no hayan entendido, y al término pide un aplauso para el equipo. Se procede seguidamente de la misma forma con los restantes grupos.
- **Votación y análisis:** acto seguido se colocan todas las cartulinas una al lado de la otra, y se les adjudica un número bien visible (1, 2, 3...). Cada equipo se junta de nuevo y deben votar por tres de los disfraces de sus compañeros (nunca por el suyo), concediendo a su favorito 3 puntos, 2 al siguiente y 1 al tercero. El profesor anota en la pizarra las puntuaciones y al hacer el recuento final, hace que un representante del disfraz con más votos lo coja y lo exhiba de nuevo. El profesor le felicita y pide un nuevo aplauso para los miembros de dicho equipo, y luego pregunta a toda la clase qué es lo que más les ha gustado y sorprendido de ese personaje, procurando que digan también si además de vestirse como él –que es algo más o menos sencillo- podrían también imitar las cosas que hace, ya que resultan tan interesantes y atractivas; este diálogo abierto tiene que ser fluido incidiendo en la viabilidad, dificultades, inconvenientes, etc. de poder llevar a cabo lo que el personaje piensa y hace. Si hubiera tiempo, se actuaría de la misma forma con el segundo disfraz más votado y, por último, con el tercero.
- **Cierre:** el profesor agradece su trabajo y les recuerda que de la misma manera que ellos ven a los demás como personajes de los que se puede imitar su aspecto externo (es decir, “disfrazarse”) e interno (las características que les definen), los otros también nos observan a cada uno de nosotros como personajes de los que podrían imitar alguna conducta o forma de pensar: a eso se le llama ser modelos unos de otros. Por eso, cuando descubrimos a nuestro alrededor a personas que, como los personajes que habéis descrito, tienen cosas interesantes en su forma de pensar, en sus intenciones con los otros y en cómo se comportan con la gente que tienen cerca, conviene pararse a pensar si cada uno de nosotros podría imitar eso bueno que ha descubierto y convertirlo en algo suyo porque estamos convencidos de que merece mucho la pena.

Actividades posteriores al visionado de la película

3.ª – Los límites de la imprudencia

Objetivos

- Que los alumnos fijen su atención en las características personales de los personajes de la película con comportamiento más negativo.
- Que los alumnos formulen opiniones personales sobre comportamientos egoístas en las relaciones interpersonales.
- Que los alumnos construyan una definición, con ejemplos, del concepto de egoísmo.

Material

- Pizarra, tizas, ficha de trabajo y bolígrafos.

Duración

- Una sesión de una hora.

Desarrollo:

ADVERTENCIA

El carácter marcadamente egoísta del oso Vincent es el centro de interés de esta actividad, pero como los alumnos tienen que ir progresivamente aproximándose al conocimiento de este rasgo personal, el profesor procurará no glosar ni definir el concepto hasta que la actividad haya concluido.

- **Introducción:** el profesor les recuerda que en toda película los personajes tienen problemas que resolver en los que siempre la mayor dificultad tiene que ver con las relaciones interpersonales; por ejemplo, conseguir comida es un problema pequeño si se lo compara con los peligros que corren por la irritación de la señora Gladys o las amenazas del oso Vincent.
- A continuación, el profesor pregunta a los alumnos por los personajes que desempeñan el papel de “malos” en esta película. Se trata de que identifiquen y diferencien claramente los roles, pues hay personajes que tienen comportamientos incorrectos con los demás que más tarde corrigen, como es el caso de RJ el mapache, y lo mismo ocurre con el gato de la Sra. Gladys, la presidenta de la asociación de vecinos. Sin embargo otros muestran comportamientos inequívocamente malintencionados a lo largo de toda la historia. Cuando los alumnos hagan alusión al exterminador Dwayne, la Sra. Gladys y el oso Vincent, el profesor hará algunas preguntas de profundización para que describan los comportamientos de los tres: el profesor anota sus nombres en la pizarra y añadirá al lado de cada nombre alguno de los comportamientos que los alumnos vieron que tenían en los distintos momentos del film. Luego les recuerda que es el oso el que más claramente expone tanto sus intenciones como el valor que da a los demás animales. Para ello les lee el texto del diálogo que sostiene con RJ al final de la película cuando éste le devuelve la comida robada y contempla con unos prismáticos a sus amigos atrapados en el camión del exterminador:

Vincent: Eso de ahí es de una gran belleza. Es la jugada más egoísta, despreciable y despiadada que he visto en toda mi vida. Típico de R J. Tú te llevas la comida y ellos pagan la cuenta. Sigue por ese camino y terminarás siendo como yo. Tendrás todo lo que siempre has querido.

RJ: *Pero eso ya lo tenía.*

Vincent: *Qué, ¿a ellos? ¿A quién quieres engañar. Tú mismo lo dijiste. Eres una familia de un miembro. Y siempre serás igual. Así es como sobrevivimos los tipos como tú y yo. Qué pasa si unos infelices salen perjudicados. Qué lástima. Así es la vida. Créeme: no los necesitas.*

Mediante una nueva pregunta informativa, el profesor pregunta al grupo cuál es el motivo por el que RJ decide ayudar a sus amigos. Se trata de que expliquen que a RJ lo que le hace cambiar su actitud es darse cuenta de que:

- 1.- Necesita a sus amigos más que a la comida.
- 2.- Sus amigos están atrapados y ellos le necesitan a él.

- **Trabajo en reflexión silenciosa:** el profesor indica a los alumnos que deben leer y rellenar la **Ficha 1: Mis opiniones sobre...** Las instrucciones han de ser claras:

- *Como se trata de opiniones, cada uno debe anotar lo que le parezca en los puntos suspensivos, pero no tiene que fijarse en lo que pongan los otros, pues ya no sería una opinión personal.*
- *Además una opinión tiene que estar bien explicada porque es muy personal: no vale poner "mal" o "bien", sin más.*

- **Trabajo en grupo I:** cuando el profesor comprueba que los alumnos han completado la ficha, les propone trabajar en equipos de dos, para que comenten con el compañero de al lado lo que han escrito en su ficha. Después les pide que cada equipo lea las anotaciones de dos cuestiones; se trata de no alargar la puesta en común evitando que todos lean todas. Lo más importante es que todo el grupo vaya escuchando opiniones de unos y otros ante las situaciones que se describen en la ficha. La labor del profesor consiste en reforzar la participación y aclarar las opiniones que resulten ambiguas o demasiado generales.

- **Trabajo en grupo II:** por el método de "bola de nieve", es decir agrupamiento de equipos, el profesor pedirá a que se formen equipos de cuatro juntándose los equipos de dos en dos. Ahora la tarea es mucho más estructurada: deberán redactar en un folio una definición del término **egoísmo** de modo que, para que resulte más fácil de entender, tendrán que acompañarla de dos ejemplos claros de ese comportamiento o forma de pensar.

- **Cierre:** el final de esta actividad debe estar primordialmente protagonizado por los alumnos. Encontrar una buena definición del egoísmo supondrá que todos escuchen la definición de cada equipo y que el profesor resalte lo mejor de cada aportación, haciendo una síntesis con todo lo aportado y escribiéndola en la

Ficha 1: Mis opiniones sobre...

Cuando un chico se queda con algo de otro creo que

Si un compañero necesita ayuda para acabar una tarea y otro no quiere ayudarle pienso que

Hay quien se aprovecha de sus hermanos pequeños para que hagan las cosas y él no tener que hacerlas. A mí eso me parece

Si una niña tiene una bolsa de chuches, pero no las quiere compartir con nadie pienso que

Hay niños /as que no colaboran en casa ayudando a sus padres. Mi opinión es

Si veo en la calle que varios trabajadores descargan material de un camión, y uno de ellos se esconde para no colaborar con sus compañeros pienso

A veces un niño /a comparte su bocata o sus galletas con sus amigos. Yo creo que eso

Hay gente que se da cuenta de que otros necesitan ayuda y enseguida se acercan a echar una mano. Lo que opino yo es

Hay animales, como las hormigas, que siempre se ayudan para el trabajo, por ejemplo para transportar trozos grandes de comida. Esa forma de comportarse yo creo es

A veces en los cumpleaños hay quien trata de que le den el trozo más grande de tarta sin importarle que luego falte para otros o les toque uno muy pequeño. Esas cosas me hacen pensar

Alguna vez ocurre que hay niños /as que no ayudan en sus tareas a los compañeros de clase para que a ellos les pongan mejores notas que a sus compañeros. Yo pienso que

Cuando alguien se cuela en la fila del comedor sin importarle hacer esperar a otros que han llegado antes pienso

A veces ocurre que una persona se pone enferma por la calle y hay gente que se para a ayudarle y eso me parece

pizarra como resultado final o producto del grupo. Es muy importante que el profesor valore los ejemplos y que una vez completada la actividad recomiende copiar a los alumnos la definición construida para que, cada uno en su casa comente con sus padres el trabajo realizado y algunos de los ejemplos expuestos.

4.ª – La difícil decisión...

Objetivos

- Que los alumnos estudien el sistema de justificaciones de RJ el mapache y de la tortuga Verne a la hora de tomar decisiones.
- Que los alumnos se familiaricen con la contraposición de argumentos a la hora de tomar una decisión.
- Que los alumnos valoren el autocontrol necesario para decidir renunciando a una satisfacción propia para evitar un mal ajeno.
- Que los alumnos consideren la importancia de los sentimientos en la resolución de los problemas que pueden afectar a otras personas.

Material

- Pizarra, tizas, ficha de trabajo y bolígrafos.

Duración

- Una sesión de una hora ampliable a dos.

Desarrollo

- **Introducción:** para empezar esta actividad el profesor tiene que plantearles a los alumnos que, pese a lo divertido de las aventuras del grupo de animalillos, en esencia son una pandilla de ladrones. El gran problema y riesgo de lo que hacen es que no saben lo que están haciendo, no entienden qué es robar, y ellos lo siguen llamando recolectar comida. Tampoco entienden que provocan molestias, accidentes y sustos a la gente que vive en la comunidad, ni que los humanos pueden exterminarles porque los pueden considerar muy peligrosos, como es el caso de creer que la ardilla está enferma de rabia. Para los animales se trata de recolectar comida de una manera apasionante y divertida y nada más. Pero no todos los animales piensan del mismo modo. RJ sabe perfectamente lo que está haciendo y las gravísimas consecuencias que puede traer para ellos. Verne, la tortuga, también se da cuenta de que los animales están haciendo algo antinatural: son recolectores de comida natural tal y como la producen los árboles y las plantas y, sin embargo RJ les ha convencido de que la comida industrial es muy buena y más nutritiva. Verne se da cuenta de los efectos que cada robo causa en las personas y de que están corriendo un grave peligro al hacer eso, y de hecho se lo dice a RJ: “si hicieran caso a todo lo que les dices acabarían muertos en una semana”. También se da cuenta de que ninguno de ellos se da cuenta de nada, porque lo hacen todo como si fuese un juego.

Está tan claro que RJ y Verne son los únicos que saben lo que realmente ocurre y lo que puede ocurrir

que por eso ambos entran en discusión y en conflicto cuando Verne decide por fin devolver toda la comida robada. Son los únicos que diferencian el bien y el mal de esos actos. RJ, sabiendo que eso está mal, trata de seguir adelante pero se siente culpable por engañar a sus amigos. Verne, sabiendo que está mal, trata de poner remedio definitivamente.

- El profesor recuerda a los alumnos la escena en la que los dos tiran del carro, pues ésta es la mejor representación de la lucha por hacer lo correcto frente a lo incorrecto:
 - *Verne, qué vas a hacer.*
 - *Voy a dejar la cosas como estaban.*
 - *No. Eso no. Y qué tal si yo me voy.*
 - *Bien. Tú te vas y yo devuelvo todo esto a sus dueños.*
 - *¿Qué? ¿Por qué?*
 - *¿Qué por qué? Hemos enfadado a los humanos (...). Así pues devolveré esto a los humanos para que ellos no nos maten.*

- **Instrucciones de trabajo en grupo:** *Ahora vamos a tratar de trasladar lo que aquí ocurre a una situación que puede ocurrir en el mundo real. Imaginad que un niño se ha encontrado un teléfono móvil o un juguete en el patio del colegio. Alguien se lo ha olvidado y no sabe quién ha podido ser. Le gusta mucho. Le apetece muchísimo quedárselo. Sus padres seguro que no le van a comprar otro igual. Es muy caro:*

¿Qué debe hacer?

Todo dependerá de que piense las cosas como lo haría RJ o como Verne.

Para saber cómo pensaría RJ y cómo lo haría Verne, la clase se divide en grupos de tres alumnos, y una vez formados los equipos el profesor asigna a unos grupos el personaje de RJ y a otros el de Verne, de modo que haya igual número de cada. Así cada alumno estará en un equipo de mapaches o de tortugas. La tarea que tienen que realizar los *mapaches* es pensar todas las cosas que se le ocurrirían a RJ para convencer a este niño de que se quede con lo que ha encontrado y qué puede decir si alguien se enterara de que lo tiene. A su vez el grupo de las *tortugas* tiene que pensar en todo lo que diría Verne para convencerle de que entregue a algún profesor lo que se ha encontrado.



Ficha: Esta decisión no es tan difícil

Equipo de:

Cada equipo escribirá todas las ideas que se le ocurran, cuantas más mejor. Para ello emplearán la **Ficha: Esta decisión no es tan difícil**. En el recuadro de arriba anotarán a qué tipo de equipo pertenecen (mapaches o tortugas). Durante el tiempo de trabajo el profesor supervisará uno por uno el trabajo de los equipos para asegurarse de que anotan muchas ideas.

- **Puesta en común:** puede hacerse en forma de foro, es decir, de manera no exhaustiva. El profesor irá dando la palabra a los equipos, pero de modo que lean una de sus ideas e intervenga cada equipo una sola vez.
- **Debate por equipos:** ahora se trata de que un equipo de mapaches debata sus propuestas con uno de tortugas y lo hagan frente a la clase (junto a la pizarra), para que el resto sean espectadores del debate. Es algo más que leer lo que han escrito, pues cada idea de los mapaches puede ser contestada y discutida por los tortugas. El profesor es quien decide qué equipos empareja para el debate, procurando que siempre haya un equilibrio entre las capacidades de expresión y razonamiento entre ellos (si se empareja un equipo de alumnos muy callados y vergonzosos con otro constituido por alumnos con más fluidez verbal, el debate resultará muy pobre).

Dado que no es una competición para ver quién gana, el profesor animará cada mini-debate y lo dará por concluido cuando los argumentos empiecen a repetirse, y así da oportunidad a que los dos siguientes equipos tengan también un tiempo para expresarse sin que se hayan agotado todas las posibilidades de discusión. Es importante que todos los equipos tengan su tiempo de participación, porque todos han preparado y rellenado su ficha, y si eso supone ampliar el tiempo de la sesión o dividir la actividad en dos sesiones, el profesor lo anunciará y emplazará a los equipos para el siguiente día.

- **Cierre de la actividad:** el profesor tiene que recordar al menos algún argumento de cada equipo que ha participado para comentarlo como muestra del trabajo de cada uno. No se trata nunca de valorar una razón antisocial, que es lo que suele producir el equipo de mapaches (“el diablillo de la conciencia”), sino de valorar lo bien que han entendido el personaje dejando clara la malicia que encierra. Por el contrario, siempre se deben resaltar las cualidades de fondo de las razones de los tortugas, pues encierran sentimientos de empatía, valores y consideración con los demás. Al final el profesor debe recordar que la decisión de RJ en la película, cuando ayuda a sus amigos a escapar, procede no de su astucia sino de sus sentimientos de cariño: “yo los necesito”.

5.^a – La reacción y la razón de la terrible Sra. Gladys

Objetivos

- Que los alumnos hagan un análisis del personaje de la señora Gladys entendiendo las razones que la asisten y las reacciones que ella emplea.
- Que los alumnos ejerciten de modo empático la vivencia de ser responsables del orden y la limpieza en su hogar.
- Que los alumnos formulen y comparen instrucciones para mantener la casa limpia y en orden, de dos maneras: emocionalmente alterada y racionalmente tranquila.

Material

- Pizarra, tizas, ficha de trabajo y bolígrafos.

Duración

- Una sesión de una hora.

Desarrollo

- **Introducción:** el profesor pregunta al grupo por las consecuencias que tienen en la comunidad de viviendas las incursiones de la pandilla de animalillos ladrones de comida. De entre las diferentes cosas que provocan, en esta ocasión nos vamos a quedar con el *desorden* y la *suciedad* producidos al volcar los cubos de basura en busca de sobras de comida, y directamente relacionado con ello está el malestar que eso provoca en los dueños de las casas. En la película la protagonista de los enfados más descomunales por esta causa es la señora Gladys, presidenta de la comunidad de vecinos. En una de las ocasiones toma la decisión de resolver el problema contratando a un exterminador, y no contenta con que este hombre haga su trabajo, le exige que utilice los métodos más inhumanos posibles.
- **Participación en foro:** el profesor pide a los alumnos que recuerden y describan el comportamiento de la señora Gladys, y si es posible que repitan sus palabras con sus gestos, como si fueran imitadores del personaje. Cuando los alumnos participan de esta manera, puede aumentar el *ruido* en el aula, pero precisamente se trata de que escenifiquen el comportamiento de una persona ruidosa y exagerada. Por eso ha de comprenderse que el carácter lúdico de la escenificación impregnará el comportamiento del grupo y el clima de la actividad.

La siguiente pregunta de foro tiene que ver con la opinión que a los alumnos les merece lo que hace esta señora. También hay que admitir todo tipo de opiniones de los alumnos, pero el profesor planteará además algunas preguntas de discriminación para diferenciar lo que la señora Gladys hace, es decir, las razones que la impulsan a hacerlo. Con el fin de estructurar las aportaciones del grupo, el profesor divide la pizarra en dos con una línea vertical y anota en uno de los lados “las *razones* de la señora Gladys” y en el “otro las *reacciones* de la señora Gladys”. Para rellenar el área de las “reacciones” bastará con que el profesor retome los juegos de imitación que antes han hecho, describiéndolos

(voz, gesto, postura, palabras, etc.); sin embargo el área de las “razones” requiere que el profesor pregunte por todos los detalles de los desperfectos causados por los animales. Los alumnos tienen que aportar muchos, puesto que de lo contrario la película estaría dando validez a la gamberrada, el robo y la destrucción que llevan continuamente a cabo los animales, exonerando estas conductas bajo el argumento “protector” de su simpatía y su inocencia. A fin de acentuar la diferencia entre lo que es una forma de reaccionar y lo que son las razones por las que esta señora. lo hace de este modo, el profesor les propondrá a los alumnos que hagan el siguiente ensayo mental.

Imaginad qué cara pondría y cómo reaccionaría mamá o papá si una tarde, cuando llega a casa, vosotros habéis jugado a un juego que, entre otras cosas, ha consistido en volcar el cubo de la basura y esparcir todos los residuos por el salón

Como se trata de una imagen simbólica y no de una pregunta, el profesor se limitará a dejar que los alumnos se sorprendan y hablen espontáneamente entre ellos, mientras imaginan la forma en la que personas tan cercanas como sus padres actuarían en ese caso.

- **Trabajo en grupo:** el profesor distribuye a los alumnos en grupos de tres, empleando el criterio de proximidad física, y les propone que hagan una lista de las frases que suelen decir los adultos cuando observan que sus hijos han estado jugando y tienen la habitación desordenada con ropa y juguetes por el suelo. No se trata del exagerado ejemplo anterior, sino de lo que son los enfados habituales que puede tener cualquier padre o madre. Para estructurar las aportaciones les dirá que utilicen un folio y anoten al menos ocho frases típicas.
- **Puesta en común:** cada equipo lee una frase cada vez, de manera que se harán varias rondas para que al final todos los alumnos escuchen las frases de todos. El paso siguiente consiste en que ahora se tienen que poner en lugar de papá o mamá, y para ello han de imaginar que una tarde les toca quedarse cuidando a un hermano o a sus primos (todos pequeños) y que empiezan a alborotar, dejan muchos juguetes sin recoger, los zapatos en el salón y varios papeles de magdalenas por el suelo de la habitación. Saben que cuando llegue papá o mamá le van a echar la bronca a él si ven ese espectáculo por ser el mayor. Para que todo vuelva a estar en orden tienen que hacer muchas cosas y tú se las tienes que decir. Pero hay siempre dos maneras de decírselas:
 - Enfadado y furioso
 - Tranquilo y comprensivo

El ejercicio consiste en anotar seis frases de instrucciones para que limpien, recojan, ordenen etc., de cada una de estas dos maneras. Para ello van a utilizar la **Ficha: Esto es un desastre y no pueden dejarlo así...** Tras un tiempo para que rellenen la ficha, el profesor dirige la puesta en común, siempre frase por frase, de modo que cada equipo lea una redactada en clave de enfado y otra en clave de tranquilidad. Cuando todos han leído dos frases de este modo, se hace una nueva ronda y así sucesivamente.

El interés de esta puesta en común tiene que centrarse en que los alumnos imaginen cómo se pueden sentir si a ellos les hablan de cada una de las dos



maneras, y para ello el profesor tendrá que hacer varias veces preguntas emocionales del tipo:

- *¿Cómo nos sentimos si nos lo dicen de esta manera?*
- *¿Qué nos hace sentir escuchar esto?*
- *¿Cuál sería nuestra reacción si nos lo dicen así?*

- **Cierre de la actividad:** terminada la puesta en común, conviene hacer que piensen, por una parte, que la señora Gladys se comporta de manera irritante y desde luego inaceptable. Sin embargo lo que hacen los animalillos es lo suficientemente fastidioso como para que se sienta molesta y quiera impedirlo. Lo mismo puede ocurrirnos en casa cuando papá o mamá se molestan con nosotros: puede que no nos guste que nos regañen, pero también tenemos que pensar en qué podemos hacer para que no existan motivos para ello, y además tenemos que pensar que si un hermano pequeño hiciera algo incorrecto, a lo mejor nosotros también reaccionaríamos con mucho enfado sin darnos cuenta.

Ficha: Esto es un desastre y no pueden dejarlo así...

Enfadado y furioso	Tranquilo y con buenos modales
●	●
●	●
●	●
●	●
●	●
●	●

Sugerencias para una actividad transversal

La propuesta de trabajo de las distintas actividades puede completarse con una actuación transversal que tenga en cuenta una serie de objetivos de las áreas de conocimiento, de tal modo que los profesores puedan incrementar el logro a través de todas las vías que se hallen a su alcance en el despliegue docente de dichas metas:

Área de Lengua y Literatura

- Utilizar la lengua oral para intercambiar ideas, experiencias y sentimientos, adoptando una actitud respetuosa ante las aportaciones de los otros y atendiendo a las reglas propias del intercambio comunicativo

Área de Educación Física

- Participar en juegos y actividades estableciendo relaciones equilibradas y constructivas con los demás

Área de Educación Artística

- Realizar producciones artísticas de forma cooperativa que supongan papeles diferenciados y complementarios en la elaboración de un producto final
- Utilizar la voz y el propio cuerpo como instrumentos de representación y comunicación plástica, musical y dramática y contribuir con ello al equilibrio afectivo y la relación con los otros

Área de Conocimiento del Medio

- Comportarse de acuerdo con los hábitos de salud y cuidado corporal que se derivan del conocimiento del cuerpo humano y de sus posibilidades y limitaciones, mostrando una actitud de aceptación y respeto por las diferencias individuales (edad, sexo, características físicas, personalidad, etc.)
- Participar en actividades grupales adoptando un comportamiento constructivo, responsable y solidario, valorando las aportaciones propias y ajenas en función de objetivos comunes y respetando los principios básicos del funcionamiento democrático.

Tales objetivos pueden ser trabajados a partir de las distintas actividades:



- *Gato por liebre*: utilizar la lengua oral para intercambiar ideas, experiencias y sentimientos, adoptando una actitud respetuosa ante las aportaciones de los otros y atendiendo a las reglas propias del intercambio comunicativo
- *Un disfraz genial*: participar en actividades grupales adoptando un comportamiento constructivo, responsable y solidario, valorando las aportaciones propias y ajenas en función de objetivos comunes.
- *El discurso del oso Vincent*: intercambiar ideas, experiencias y sentimientos, adoptando una actitud respetuosa ante las aportaciones de los otros y atendiendo a las reglas propias del intercambio comunicativo.
- *La difícil decisión*: participar en actividades grupales adoptando un comportamiento constructivo, responsable y solidario, valorando las aportaciones propias y ajenas en función de objetivos comunes.
- *La razón y la reacción de la terrible señora Gladys*: intercambiar ideas, experiencias y sentimientos, adoptando una actitud respetuosa ante las aportaciones de los otros y atendiendo a las reglas propias del intercambio comunicativo.

Escuela de Padres

Los padres son agentes de transmisión y aclaración de valores de primer orden. Junto con la acción de los profesores, pueden fortalecer en sus hijos las creencias que les llevarán a entender mejor por qué algunas formas de pensar y actuar son preferibles a otras. Al hallarse tan cercanos a los distintos escenarios y situaciones en que se desarrollan cotidianamente sus hijos, son quienes pueden dar una aportación mayor de valores saludables, y fomentar su interiorización a través del ejemplo, el diálogo y la resolución de los conflictos.

Los valores de la familia perviven en los hijos en la medida en que los padres se hallen atentos a lo que sucede alrededor suyo, desde lo que propalan y sugieren los medios de comunicación hasta las actividades de entretenimiento dentro y fuera del hogar.

La colaboración de los padres en el fomento de los valores precursores de salud integral de los hijos puede hacerse, a instancias de los profesores. Para ello hay que aprovechar las entrevistas y reuniones con ellos, en las que es posible aleccionarles de forma clara y accesible respecto a asuntos como los siguientes:

- Modos de utilizar el **lenguaje positivo** para reforzar los esfuerzos y los logros de sus hijos en conductas que respondan a valores positivos (aprendizaje, responsabilidad, respeto, trabajo, cooperación en las tareas de casa, ayuda a los hermanos y demás familiares, etc.).
- Formas de entablar **diálogos** con los hijos, para que expongan sus inquietudes, dudas morales, sentimientos, etc. (preguntas abiertas, escucha emocional, ofrecimiento de alternativas ...).
- Maneras de **alentar las iniciativas** de los hijos que busquen una mejora de la auto-estima, cuidado corporal (alimentación, higiene, deporte ...), actitudes de convivencia y ayuda a personas ajenas al medio familiar, solidaridad y conductas coherentes respecto a limpieza y trato de la naturaleza, etc.

“Vecinos invasores”

Sinopsis argumental

La primavera acaba de llegar y un grupo de animales, capitaneados por una tortuga sensata y prudente, descubren sorprendidos que, mientras ellos estaban hibernando, los humanos han construido un gran seto y han eliminado la mitad de su bosque. Al otro lado han construido una urbanización de casas poniendo así en peligro la recolección de bayas y alimentos para cuando llegue el invierno. Pero aparece un mapache que les dice que su problema se puede solucionar en una semana, porque los humanos tienen mucha comida y sólo hace falta ir a por ella y cogerla. Aunque la tortuga sospecha que sus intenciones no están claras y se opone a ese plan, el ansia de hacerse sin gran esfuerzo con esa nueva comida tan sabrosa y enlatada les lanza a la aventura de apoderarse de todo lo que puedan. Pero las cosas empiezan a ponerse difíciles y la amenaza de se atrapados y de la traición se cierne sobre ellos...

Para profundizar

Otros valores que pueden ser trabajados

- La importancia de la familia para transmitir valores, ayuda, etc.
- El significado de la lealtad a una causa justa y el rechazo de la traición para conseguir fines egoístas.
- La esperanza y la perseverancia como actitudes para superar las dificultades y lograr los objetivos difíciles.
- La aceptación mutua de las diferencias que no dañen la dignidad de las personas.
- La higiene como principio de prevención y de salud.
- La auto-estima por lo que uno es capaz de aportar a los demás.
- La renuncia a la satisfacción de los propios deseos en favor de un bien colectivo.
- El esfuerzo en la solución de problemas difíciles.
- El valor de la fidelidad y el contravalor de la traición.
- El autocontrol para abstenerse de incurrir en riesgos innecesarios.
- La autonomía y la responsabilidad para solucionar los propios problemas.
- La ayuda y el cuidado de otros seres vivientes.
- La confianza en el apoyo mutuo.
- La prudencia como factor de prevención de todo tipo de riesgos.
- El límite del juego cuando sus consecuencias perjudican a otros.
- La comprensión de los enfados de los demás cuando se han sentido dañados por nuestra conducta.
- El sentido de las relaciones en los grupos íntimos.

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:

- *Manual de Técnicas para la Prevención Escolar del consumo de drogas*, FAD, Madrid.
- Programa “*El valor de un cuento*”, Serie Morada, FAD, Madrid.

En los cuatro cuentos de esta serie, y en sus respectivas guías didácticas, se presentan actividades

cuyos objetivos se refieren a la adaptación a nuevas formas de vida, la inseguridad, los nuevos aprendizajes, el cultivo de los hábitos de vida saludables, la comunicación como medio de entendimiento entre las personas, la toma de conciencia de la pertenencia a un grupo o familia y a un entorno social, etc.

- Dossier del 2º ciclo de Primaria del programa *Prevenir para vivir*. FAD, Madrid.
- Documento “*Los valores de la sociedad española y su relación con las drogas*”, Fundación La Caixa.
- Programa “*Tú y la música*”, FAD, Madrid.

Ficha técnica

Dirección

Tim Jonson y Karey Kirkpatrick

Productor

Bonnie Arnold

Guión

Len Blum, Lorne Cameron, David Hoselton y Karey Kirkpatrick

Montaje

John K. Carr

Música

Rupert Gregson-Williams

Distribuidora

Dreamworks

Ficha artística

RJ

Bruce Willis

Verne

Garry Shandling

Stella

Wanda Sykes

Hammy

William Shatner

Dwayne

Thomas Haden Church

Tigre

Omid Djalili



FUNDACIÓN DE AYUDA
CONTRA LA DROGADICCIÓN



MINISTERIO DE TRABAJO
Y ASUNTOS SOCIALES

Por solidaridad
OTROS FINES DE INTERÉS SOCIAL

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

La FAD agradece la colaboración de DreamWorks

propietaria de los derechos de las fotografías que aparecen en esta publicación.

Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial de textos, fotografías y dibujos sin el permiso escrito de los propietarios del copyright.

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

Fotografías que la ilustran: © DreamWorks

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

Primera edición: Madrid 2006

Depósito Legal: M-43.440-2006. ISSN 1698-7012.

La presente edición se ha realizado expresamente para el programa

“Programa de Cine y Educación en Valores” promovido por la Fundación de Ayuda contra la Drogadicción. (FAD) y el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales (MTAS).

Dirección Técnica del programa:

Departamento de Prevención de la FAD

Autores del texto: Fernando Bayón Guareño y Agustín Compadre Díez.

FAD. Avda. de Burgos, 1 y 3 / 28036 Madrid / Tel. 91 302 40 48.