# Programa Escolar de Prevención de Drogodependencias a través del Cine











### EL CINE COMO ELEMENTO DE PREVENCIÓN

ctuar 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 Agencia Antidroga de la Comunidad de Madrid y la Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD) 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, autoestima, 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 cognitiva, 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.

DIARIOS DE LA CALLE

# Guía didáctica de la Película

# Un puente hacia Terabithia

### SINÓPSIS ARGUMENTAL

Jess y Leslie son dos chavales adolescentes que coinciden en la misma clase de un colegio situado en una zona rural. El resto de los compañeros les toma por dos sujetos raros, entre otras cosas porque les gusta dibujar y escribir. La única persona a la que less admira es a la profesora de música, joven y simpática, que les hace cantar canciones populares tocando todo tipo de instrumentos. Al principio less no se fía de Leslie porque le ha ganado en la carrera que han organizado en el colegio y porque se extraña de que haya una persona que sea tan abierta y comunicativa, algo que nadie suele hacer cuando se dirigen a él. Pero merced al empeño que ella pone en conectar con él y a la exquisita redacción que lee ante la clase acerca de una imaginativa experiencia submarina, se queda tan sorprendido y maravillado que poco a poco comienza a observarla de otra manera, ya sin el recelo inicial. Además coincide que Leslie se acaba de mudar a una casa muy cercana a la suya, al lado de un bosque, y comparten el mismo autobús escolar en cuyo trayecto pueden hablar y hacer planes juntos. Así que no tardan mucho en empezar a hacerse amigos y a compartir su portentosa fantasía.

Lo cierto es que las cosas no les están resultando sencillas a ninguno de los dos, no sólo porque sufren día a día los abusos y humillaciones de sus compañeros de clase, sino porque sus respectivos padres se ocupan muy poco de ellos y no les queda más remedio que tener que organizarse por su cuenta para poder sobrevivir en un entorno que consideran mediocre y con escasos alicientes a la altura de su especial sensibilidad. Jess tiene cuatro hermanas y se encuentra un tanto desplazado en su casa, y además su padre no hace sino recordarle sus obligaciones, pero sin escucharle ni estar pendiente de lo que le preocupa o de sus estados de ánimo. Para colmo de desdichas, el dinero escasea y, aunque hay cierta unión entre todos los de la familia, en realidad cada uno está un poco a lo suyo sin que se presten demasiada atención los unos a los otros. Por su parte, en el hogar de Leslie, que es hija única, sus padres son escritores y están siempre concentrados en su trabajo, así que hace tiempo que ella se lo monta a su manera para no dejarse amilanar por el abatimiento en el que podría acabar cayendo.

En una de las ocasiones en que caminan juntos

tras bajar del autobús, le pregunta a Jess que cómo se divierte y Leslie le propone correr hacia el bosque cercano. Despiden a la hermanita que les acompaña, y tras una larga carrera se topan con una enorme cuerda que pende de un árbol. Se cuelgan de ella y en el viaje de vaivén sienten como si estuviesen volando; eso ha sido un gran principio, así que Leslie sigue adelante con sus iniciativas y le plantea que por qué no buscan un lugar para ellos solos, lejos de la gente del colegio; es decir, un sitio que no sea solamente para no estar en el colegio, un lugar que sea un auténtico reino mágico que nadie más conozca y en el que la única forma de entrar tenga que ser mediante esa cuerda "encantada". Jess duda pero al fin se decide y esta vez la utilizan ya para cruzar el riachuelo sobre el que está colocada. Pasan así al otro lado y se adentran en el bosque.

Lo primero que encuentran allí es una vieja tartana desvencijada y los restos de una caseta sobre un árbol enorme, y con esos elementos Leslie le va enseñando a Jess cómo se construye un mundo de fantasía ("son las cadenas de los prisioneros del señor de la oscuridad... son las ruinas de lo que fue una gran fortaleza"). Jess al principio se queda un tanto perplejo y dubitativo, y le dice que no entiende ese juego, pero ella le replica que no es un juego, que es de verdad. En los días sucesivos van acondicionando la caseta con todo tipo de objetos y Jess recobra el optimismo en el colegio, a pesar de los desprecios y las trampas que le hacen los compañeros de su clase y Janice, una chica mayor que viaja en el autobús y que abusa de los que son más pequeños exigiéndoles que paguen por usar el WC en los recreos.

La imaginación y la fantasía de Leslie son arrebatadoras, capaces de convertir las piñas de las ardillas del bosque en granadas que pueden explotar, o también de subirse a un árbol para que, cerrando los ojos y abriéndolos luego, se presente ante sus ojos un maravilloso "reino" de gran belleza al que ella bautiza como Terabithia. La complicidad de los dos amigos va en aumento, pero en casa de Jess nadie parece entenderle cuando libera a la comadreja que había caído en la trampa que su padre había dispuesto, compadecido del pobre animal. Leslie es quien le sacará nuevamente de su introversión ideando un truco para darle una lección a la abusona número uno, que es Janice: le escriben una carta con la que la hacen creer que un



chico muy popular está interesado en ella, pero al verse luego rechazada todos se ríen por primera vez de la fortachona que tenía a todos amedrentados. Y a eso se le añadirá que Jess recibe de los adultos un par de inyecciones de auto-estima; la primera le llega, mientras ayuda a los padres de Leslie a pintar las habitaciones de su casa y todos cantan, bailan y ríen. El padre va y le dice: "tienes el pulso firme, es la mano de un artista, ¿verdad?". La segunda le llega nada más y nada menos que de su admirada y encantadora profesora de música, que cuando ve su cuaderno de dibujos le asegura: "tienes talento, no dejes que los demás chicos se interpongan en tu camino".

Todo parece irle estupendamente. Un fin de semana la profesora de música le invita a que visite por primera vez un museo. Jess se queda extasiado ante un cuadro de El Bosco y ante las máquinas inventadas por Leonardo da Vinci. Pero cuando regresan le dan la fatal noticia: Leslie, su única y maravillosa amiga, ha muerto golpeada contra una piedra al romperse la cuerda que les permitía entrar en su reino mágico del bosque. Jess está destrozado y no quiere aceptar lo sucedido, se siente culpable, y nada parece consolarle de su pérdida. Sin embargo, tras soltar en el riachuelo, al modo vikingo, una pequeña almadía con un dibujo de Leslie coronada como reina de Terabithia, se pone manos a la obra y construye con tablones un auténtico puente para pasar a su adorado territorio, y lo inaugura llevando de la mano por primera vez a su pequeña hermana, a la que llama princesa de ese reino. Todos los seres maravillosos de Terabithia los están esperando al otro lado del nuevo puente, y les aplauden en señal de pleitesía y reconocimiento por haberlos hecho existir gracias a su

#### **DATOS DE INTERÉS**

Un puente hacia Terabithia (Bridge to Terabithia, 2007) es una película norteamericana escrita por Jeff Stockwell y David Paterson, hijo de Katherine Paterson, la autora de la novela original del mismo título (1977), un libro que escribió precisamente para ayudar a su pequeño hijo David a superar la muerte de un amigo íntimo. No hay duda de que en este relato resuenan las influencias de Las crónicas de Narnia, la serie de libros escrita por C.S. Lewis en los que ya se cita brevemente el nombre muy parecido de Terebinthia. Pero en cualquier caso estamos ante una historia que tiene su propia y eminente originalidad y en la que afloran, de una manera sencilla y portentosa a la vez, los valores de la aventura, la amistad y la imaginación. Con ese material de partida han construido una película espléndida y entrañable, pese a algunos prescindibles pasajes que responden al delgado e inane misticismo de la filosofía New Age y que, dicho sea de paso, resultan del todo innecesarios y superfluos para la identidad esencial de lo que es el sentir último del film.

Es una obra que habla de la iniciación a las contrariedades, misterios y dificultades de la vida, y también una historia de valor bajo el formato de drama íntimo, con mensajes luminosos que nos regalan una renovación de la esperanza y una invitación a la creatividad. La narración está trenzada con admirable sensibilidad y maestría a fin de que asistamos en primera fila al vuelco espectacular que tiene lugar en las vidas de Leslie y Jess, dos adolescentes claramente desplazados -el uno por su introversión y el otro por su extraversión y originalidad- pero que se alían para dar alas a su gran imaginación. Juntos crearán un mundo paralelo que les dará la fuerza insospechada que necesitan para sobrevivir en el entorno gris y agobiante al que parecían estar condenados.

Ésta es la primera película que dirige para la gran pantalla Gabor Csupo, director especializado en dibujos animados y que ya había ganado anteriormente un premio Emmy. Las diferencias respecto a la novela original residen en que la acción transcu-



rre en un lugar no claramente determinado, y por ende más universal, y en el añadido de algunas referencias de actualidad para que resulte más cercana a los espectadores. Una de las grandes virtudes del relato, y no digamos del propio film, la que posiblemente le reviste de un encanto tremendamente atractivo y especial, diferenciándolo así de la gran mayoría de historias similares que hayamos visto en el cine, reside en que el punto de vista predominante de todo lo que sucede casi siempre está a la altura de la mirada de los propios protagonistas.

El punto de vista en una película es un aspecto esencial, es una forma de dictaminar u orientar la contemplación de la historia; es decir, desde qué perspectiva y cómo se pretende que sea percibido lo que aparece en la pantalla. Por ejemplo, si en esta ocasión se hubiese adoptado preferentemente la perspectiva de los padres, o en general la de los adultos, la película seguramente pecaría de condescendencia o de superficialidad acerca de lo que les pasa a Leslie y Jess. Sin embargo han optado por contarnos sus dificultades y el modo de afrontarlas de forma muy directa y sencilla, hay una naturalidad honda y verdadera en los rostros y en las reacciones de los dos protagonistas, y se nota el empeño de que todo sea visto a través de su sensibilidad de adolescentes, sin remilgos ni edulcoraciones artificiales. Este enfoque estilístico consigue que el espectador se identifique a la primera con las vivencias de estos maravillosos personajes y que a cualquier adulto que vea esta película le resulte prodigiosamente fácil retrotraerse, en un ejercicio de introspección, a las experiencias de miedos y de dolor que vivió cuando tenía también la edad de less y de Leslie.

¿Qué es Terabithia? Es algo más que una mera distracción de dos chavales aburridos, porque se convierte en el escenario en el que pueden proyectar sus sentimientos y contemplar de otra manera cómo pueden superar sus dificultades cotidianas, y el puente que Jess construye al final, tras la muerte de su amiga, representa el enlace entre la vida real que les toca vivir y la fantasía en la que se puede crear y sentir que la vida sirve para algo más grande. En este sentido, el film acierta de pleno al mostrar la parte de las criaturas fantásticas de modo muy sobrio aunque suficientemente eficaz, en pequeñas dosis esparcidas aquí y allá, dado que no se trata de apabullar al público con los consabidos efectos especiales, sino tan sólo de sugerirle e insinuar con unas leves pinceladas cómo es el mundo paralelo que han ideado Leslie y Jess.

La muerte final de Leslie en un principio desconcierta a los espectadores y nos provoca una reacción extraña y negativa, pero no hay que olvidar que el libro original trata sobre la muerte, de tal manera que tanto las dificultades por las que pasan como el deliberado aire sombrío que envuelve las imágenes de la mayoría de las secuencias que tienen lugar



fuera de su reino mágico, nos están subrayando que la vida de estos dos chavales está siendo observada a partir de un planteamiento realmente serio y trascendente, en el que hay dolor, soledad y desorientación, y en el que la muerte deja de ser un asunto tabú. Leslie trajo a la vida de Jess color y alegría de vivir, y cuando muere es a él a quien le tocará resistir el dolor de su pérdida y seguir luchando para no dejar de ser él mismo, porque sabe que dispone de su propia creatividad y de ese reino creado en común, la maravillosa Terabithia. Ciertamente los protagonistas son dos chicos corrientes, sin traumas brutales a sus espaldas ni poderes mágicos, pero lo que los hace en verdad singulares es el espléndido guión y las actuaciones de los intérpretes, y eso les convierte en unos adolescentes conmovedores que vibran de un modo especial con sus emociones y que consiguen conectar entre sí de forma enternecedora.

Merece la pena ver esta película y dejarse atrapar por su delicada ternura y el aire de verdad que exhala cada secuencia, y porque se acerca con enorme respeto a las penas y alegrías de ese momento tan complicado que están viviendo sus protagonistas. Es un placer paladear el enorme talento que hay en el fondo de la historia, cómo se lleva a cabo cada escena, la forma en que se recrea el mundo de la fantasía y el mensaje de ilusión y esperanza que significa la metáfora de ese puente final hecho de tablas que, como no podía ser menos, se convertirá en un puente fastuoso, estilo art nouveau, justo cuando caminan por él Jess y su hermana hacia el reino de Terabithia.

#### **PERSONAJES**

#### Leslie

Es un gran personaje, una protagonista insólita, alguien libre de convencionalismos y con una creatividad que nada tiene que ver con las aficiones y apetencias ordinarias de las chicas de su edad. Se viste, piensa y actúa de forma distinta, pero su singularidad no es comprendida por nadie. Su forma de enfocar las situaciones rompe los esquemas de quienes la rodean ("mi padre dice que la tele mata las células cerebrales"), incluyendo al propio Jess, su mejor amigo, y eso supone que quien quiera seguir su ritmo y estar a su altura ha de hacer un esfuerzo extra para lograrlo. Es una artista de la escritura y su imaginación se alimenta sobre todo de lo mucho que ha leído y de cómo aplica ese material a todo lo que le rodea, pero no vive en las nubes como le dice su amigo, sino que su actitud primordial es la de ver el lado positivo de las cosas, incluso en quienes la tratan de ofender o de humillar.

Su relación con Janice, la chica abusona a la que

han escrito una carta que la hace concebir falsas ilusiones respecto a un chico, es muy significativa: cuando va a hablar con ella cuando está llorando apartada de todos, se entera entonces de que su padre la pega, y concluye diciendo "creo que eso lo explica bastante"; y no contenta sólo con hacer gala de que comprende su dolor, le da además a la pobre chica la clave para que pueda superar su frustración ("le dije que hiciera como si no tuviera ni idea de lo que estaban hablando, porque en una semana todo estaría olvidado"). Leslie es pues un alma delicada, pero solitaria, y por eso busca y necesita la complicidad de Jess, al que anima a tener siempre la mente abierta para no agostar su mundo interior. Es una chica sensible y cálida que posee claves de madurez y de imaginación sorprendentes, capaz de utilizar esa capacidad de inventiva para descubrir el reino de Terabithia, pero al mismo tiempo, sin dejar de ser consciente de su fragilidad, se esfuerza en no amilanarse y hasta le sobran fuerzas para impulsar a Jess hacia el descubrimiento del poder de la ilusión y la fantasía con los que hacer frente a los escollos de la vida.





#### Jess

Es un chaval introvertido y que parece que casi no existe para los demás miembros de su familia. Las chicas son mayoría absoluta en su casa ("tengo cuatro hermanas y las cambiaría todas por un perro...") y su padre, aparte de ser poco comunicativo, no le hace gran caso salvo para recordarle sus deberes o echarle la bronca si se le olvida algo o toma por su cuenta decisiones que le disgustan. Además es un artista al que le apasiona dibujar y pintar, y se entrena solo para ganar las carreras de su colegio, pero sus compañeros se burlan de él, le presionan empujándole y tirándole las cosas, etc. En una palabra, se siente marginado por todos, por lo que queda claro que Jess está necesitando un reajuste, algo que le permita expandir definitivamente su mente, un revulsivo para que no se conforme únicamente con dibujar seres fantásticos en el cuaderno que siempre lleva con él, y todo eso que le está haciendo tanta falta como el respirar le vendrá de la mano de Leslie.

Al principio es sólo la chica que le vence en la carrera, algo a lo que no está acostumbrado, pero curiosamente Leslie no se jacta de ello y encima va... ;y le ofrece la mano a su término! Jess no entiende ese gesto y desconfía, pero ella no tira la toalla y observa y alaba sus dibujos, le ofrece golosinas y final-

mente le invita a correr hacia el bosque para crear un mundo para ellos solos, y todo eso en un escaso margen de tiempo. ¿Qué reacciones se están produciendo en Jess? A la desconfianza le sigue la sorpresa, porque esa extraña compañera de clase no para de insistir, y al fin no le queda más remedio que darse por vencido y aceptar su propuesta de imaginación y fantasía ya que, si le ha escogido, es porque sabe de antemano que Jess es la persona ideal para crear Terabithia, el mundo de belleza y de emoción desde el que conseguirán derrotar a los trolls cotidianos que tratan de amargarles la vida.

Es muy interesante contemplar su trayectoria de valor y superación, y cómo crecen su seguridad y su autoestima cuando le hacen ver que tiene cosas buenas de verdad. Por otro lado, tener fe en alguien como Leslie es lo que le permitirá creer en sí mismo y seguir adelante. Poco a poco se hace más abierto, adopta un perrillo faldero, acepta de buen grado el cuidado de su hermana MayBelle, se preocupa ya por algo más que por sí mismo y podrá seguir luchando por lo que cree justo, haciendo suya la frase que le oye decir al padre de su querida amiga Leslie: "el mejor regalo que te ofrece la vida es entregarte a fondo en un trabajo que valga la pena".

#### Las profesoras

Jess está enamorado platónicamente de la señorita Edmunds, la única persona adulta del colegio que respira frescura y naturalidad. Es guapa y simpática y su pedagogía musical es recibida con alborozo por los alumnos, a los que les enseña canciones de gran resonancia popular. Este personaje personifica al adulto que sí está atento a las vicisitudes del adolescente callado, e incluso huraño, una profesora capaz de decir la palabra justa que servirá de palanca para elevar la autoestima de Jess. Es alguien comprometido con los alumnos y con la sensibilidad, y eso la lleva a invitarle a que visite por primera vez un museo, y cuando le ve extasiarse ante los cuadros y objetos, seguramente también está rememorando la importancia que para ella tie-



8 Guía del profesor

ne el arte. Anima a Jess a que no se deje acobardar por los compañeros y le confirma lo que Leslie le ha dicho respecto a cómo hay que pensar ("Leslie tiene razón: si tienes la mente abierta, puedes crear un mundo nuevo").

En la película aparece otra profesora, que parece la antítesis de la señorita Edmunds. Es más vieja, fea y gruñona, pone reglas y prohibiciones, pero al mismo tiempo es muy sensible y reconoce que la redacción sobre el mundo submarino que hace Leslie es magnífica, y así se lo hace ver a unos alumnos bastante indiferentes, a excepción de Jess. Hay una segunda intervención sobrecogedora de esta

profesora, cuando Jess pega un puñetazo al compañero matón que hace un comentario irreverente acerca de la fallecida Leslie: le hace salir fuera al pasillo y le confiesa que al morir su marido todos trataban de que olvidara ("pero yo no quería olvidar"). Y añade, en un nuevo gesto de empatía que hace que al espectador se le erice la piel: "soy consciente de que si es duro para mí, más duro debe de serlo para ti". Así pues, las apariencias engañan y Jess ha aprendido, pese a sus reticencias anteriores, que sí puede apoyarse en lo sucesivo en más adultos de los que suponía, personas exigentes pero dispuestas también a estar de su lado y comprenderle.



#### PROPUESTA DE TRABAJO EN VALORES

- La aceptación de la diversidad y la comprensión de las facetas personales de los demás.
- El esfuerzo y la constancia para alcanzar metas personales.
- La amistad como apoyo esencial para la consecución de objetivos de desarrollo personal.
- La independencia afectiva y educativa para protegerse de los riesgos del entorno.
- La preponderancia de las características internas de las personas sobre las externas.
- La trascendencia del cultivo de las capacidades naturales.
- La importancia del afecto y la comunicación para mantener la cohesión familiar y construir un entorno de acogida y reconocimiento.
- El desarrollo de un pensamiento abierto para entender la vida y a las personas.

- El compromiso permanente con la elaboración del propio proyecto vital.
- La elección de actividades y objetivos que reflejen los valores y aptitudes personales.
- La orientación hacia la evolución, la superación y el cambio como paso obligado hacia la maduración.
- La superación del dolor y de las condiciones adversas.
- El servicio a los demás como una decisión que afecta de un modo profundo al sentido de vida.
- La lealtad y la confianza como base de la amistad.
- La autoafirmación frente a los ataques a la propia dignidad.
- El rechazo de la violencia y de la opresión entre las personas.
- El cultivo de la imaginación para crear mundos íntimos satisfactorios.

### Actividad previa al visionado de la película

#### Doctorado en fantasía

#### **Objetivos:**

- Que los alumnos realicen ejercicios en los que desplieguen su fantasía.
- Que los alumnos apliquen soluciones provenientes de la fantasía a situaciones de la vida cotidiana.

#### Material:

- Pizarra y tizas, folios, bolígrafos.
- Cuaderno del alumno: actividades Las habitaciones de mi fantasía y Fantasía práctica (Actividades I y 2).

Duración: una sesión de 50 minutos.

#### **Desarrollo:**

 El profesor comienza la actividad explicando a los alumnos que dentro de poco van a asistir a la proyección de una película en la que sus protagonistas son una chica y un chico que utilizan su fantasía de una manera muy especial:

> La fantasía es la capacidad de inventar o de reproducir cosas imaginadas, referidas al pasado, al presente o al futuro. Es una cosa estupenda porque nos permite poder volar para viajar al planeta que queramos, luchar contra dragones que echan fuego por la boca, construir inventos maravillosos de todo tipo, recorrer los fondos marinos y ver los peces más increíbles, conocer a personajes famosos de todas las épocas, ser el jefe de un ejército invencible, convertir las cosas en algo distinto de lo que en apariencia son, ser diferentes de lo que ahora somos, cambiar a las personas que nos rodean, hacer aparecer o desaparecer objetos por arte de magia, etc. Gracias a la fantasía podemos jugar a cosas divertidas que no se dan en la realidad, pero mientras las imaginamos resulta que sí son completamente reales para nosotros. Quien sabe usar su fantasía está disfrutando de verdad, porque tiene todo un mundo a su alcance, un mundo brillante lleno de infinitas posibilidades en el que puede suceder todo lo que él quiera que suceda.

 A continuación el profesor les indica que abran el Cuaderno del alumno y que lean la introducción de la actividad titulada Las habitaciones de mi fantasía. Antes de que comiencen a rellenar-la de modo individual, les pregunta si han comprendido bien lo que tienen que hacer, y les aclara sus dudas. Es conveniente que el profesor recorra el aula para animar a los indecisos, o a quienes les cueste recordar y escribir acerca de sus propias fantasías.

- Una vez que hayan concluido les coloca de dos en dos, para que se cuenten entre sí cuáles son esas habitaciones y qué tienen de especial para ellos, y les pide que tras este diálogo cada uno elija la "habitación de la fantasía" de su compañero que más le ha gustado o impresionado.
- Puesta en común: cada alumno va explicando ante los demás la habitación de la fantasía que más le ha gustado de su compañero y qué es lo que sucede en ella, y el profesor va anotando en la pizarra de forma muy sucinta estas intervenciones (por ej., "supervideojuego-guerra contra los dragones"; "máquina del tiempo-la época de los faraones y las pirámides", etc.). En el transcurso de sus intervenciones los alumnos pueden aplaudir las que más les gusten o diviertan.
- De nuevo el profesor les remite al Cuaderno del alumno para que lean la introducción y escriban la tarea de la actividad titulada Fantasía práctica, resaltándoles que pueden inspirarse tanto en su propia fantasía como en las pistas que sea posible encontrar observando las "habitaciones de la fantasía" de sus compañeros que han quedado reflejadas en la pizarra.
- Cierre: una vez que han escrito sus propuestas, el profesor invita a que voluntariamente expongan las soluciones que han ideado referidas al primer asunto, dejando que sean los propios alumnos los que hagan los comentarios que vayan surgiendo a medida que se escuchan las distintas intervenciones. Procederá del mismo modo con las dos restantes propuestas, y cerrará la actividad diciéndoles que en la vida no hay soluciones mágicas, pero que se puede usar la fantasía para paliar, compensar e incluso para buscar genuinas soluciones. La fantasía es una capacidad que nos permite tener la mente más abierta, buscar alternativas y utilizar la creatividad para hallar nuevos caminos y sentirnos más seguros.

### Actividades posteriores al visionado de la película

#### Los enemigos de la mente abierta

#### **Objetivos:**

- Que los alumnos desarrollen actitudes de aprecio hacia los compañeros que demuestran tener creatividad o alguna habilidad especial.
- Que los alumnos identifiquen los mensajes de crítica destructiva que a veces emplean los adultos respecto a la creatividad o a las habilidades especiales.
- Que los alumnos identifiquen los mensajes de crítica destructiva que a veces emplean sus compañeros respecto a la creatividad o a las habilidades especiales.

#### Material:

- Pizarra y tizas, folios, bolígrafos.
- Cuaderno del alumno: actividades ¡Qué manera de perder el tiempo! y No se hizo la miel... (Actividades 3 y 4).

Duración: una sesión de una hora.

#### Desarrollo:

#### Fase I. Introducción

 El profesor comienza la actividad diciendo a los alumnos que uno de los temas principales en esta película es la capacidad humana para imaginar y crear:

> Los protagonistas, y especialmente Leslie, lo hacen con una fluidez envidiable: transforman en criaturas extrañas las representaciones de sus amigos, de sus adultos, inventan territorios y reinos y, sobre todo, se divierten sin confundirse. Saben perfectamente cuál es su posición y su papel en su vida, además atienden a sus obligaciones en casa y a sus tareas en el colegio, entienden las relaciones sociales que se ciernen entre sus compañeros de clase y saben evitar inútiles conflictos. Es decir, que tienen un realismo a prueba de padres y de colegio, pero no renuncian al placer de crear historias y aventuras, ni rechazan el placer de ridiculizar a quienes les crean dificultades convirtiéndolos en extrañas criaturas del bosque. Ésta es una capacidad que tiene cualquier ser humano, pero a lo largo de las dos primeras décadas de su vida, o se desarrolla, o se menosprecia, o se abandona. Es igual que si a un pájaro le inmovilizan sus alas en el período crítico en que puede aprender a volar: pasado ese tiempo, nunca aprenderá, y así les ocurre a muchas personas

a las que no les facilitaron el desarrollo de sus habilidades naturales o, incluso peor, las reprendieron o criticaron por hacer exhibición de ellas.

A continuación el profesor les explica que en la película que han visto muestra de modo particularmente didáctico la contraposición abierta de algunas expresiones de los distintos personajes. Por ejemplo, el padre de Jess únicamente se preocupa de los trabajos que producen un resultado económicamente beneficioso y niega la importancia de cualquier otra actividad o dedicación, y por eso le dice a Jess:

"Baja de las nubes y haz lo que te digo".

En cambio Leslie, cuando por primera vez descubren la cuerda sobre el río, le dice a Jess:

"Pon la cabeza hacia atrás y mira a las nubes. Es como si volaras".

Los dos, padre y amiga, emplean la palabra nubes para expresar actitudes ante la vida completamente opuestas.

#### Fase II. Trabajo en equipo I

El profesor distribuye a los alumnos en grupos de cuatro, y les propone investigar las distintas expresiones que usan algunos adultos cuando critican destructivamente el comportamiento creativo de niños y jóvenes. Para ello puede hacer referencia a comportamientos que ponen de manifiesto las diferentes manifestaciones inteligentes de las personas, pero que son rechazados por pertenecer a ámbitos no estrictamente académicos (se recomienda consultar la obra de Howard Gardner, "Inteligencias múltiples"). Para llevar a cabo esta tarea los alumnos se dirigirán al Cuaderno del alumno a la actividad ¡Qué manera de perder el tiempo!.





Puesta en común: los equipos irán exponiendo escuchando las aportaciones de los grupos. Cada frase y situación es una oportunidad para que el profesor haga preguntas que conduzcan a los alumnos a explicar las consecuencias del lenguaje crítico, cuando no resulta constructivo. Asimismo el profesor puede exponer cómo las críticas negativas reducen la autoestima de las personas, no solamente de los niños o adolescentes, sino de cualquier adulto. Cuando a las personas no se les valora por aquello que hacen, al final acaban por dejar de hacerlo. Ése podría haber sido el caso de Jess si su única fuente de valoración hubiera sido su padre. Sin embargo en su vida aparecen dos personas que aprecian y alaban su capacidad artística: Leslie y su profesora de música.

#### Fase III. Trabajo en equipo II

- El siguiente paso de la actividad consistirá en analizar la influencia de los iguales en el desarrollo de las habilidades creativas. Para ello el profesor recuerda al grupo que en la película hay una escena en la que Leslie lee su redacción y algunos alumnos ponen cara de aburrimiento y de no ser capaces de seguir su brillante narrativa. Sucede que muchas veces resultan muy destructivos los comentarios de los compañeros. Para investigar su efecto los alumnos realizarán en equipo la actividad del Cuaderno del alumno titulada No se hizo la miel...
- Puesta en común: en ella el profesor puede pedirles explicar que la autoestima de las personas tiene un segundo gran enemigo: los comentarios irónicos de sus iguales. Poder desarrollar una mente creativa requiere para muchos niños y jóvenes un cierto aislamiento, y desarrollar habilidades que se salen de lo común suele suscitar las más de las veces la incomprensión o la envidia de los iguales. Por eso algunos chicos y chicas que se salen de lo común tratan de pasar inadvertidos ante sus compañeros. Otros acaban cerrando definitivamente su mente y haciendo lo

que todos hacen para resultar apreciados en el grupo. La opinión de los iguales sobre la forma de vestir, de divertirse, sobre los gustos musicales, sobre los sitios a donde ir, sobre las películas o los juegos etc., lleva a muchos jóvenes a tratar de conformar y adaptar sus opiniones a las de los demás, y pierden así completamente su originalidad y su personalidad:

Tener abierta la mente requiere de un mínimo de aceptación por parte de los demás. Esto está muy bien expresado en la escena en que Leslie le dice a Jess que quiere un lugar sólo para ellos, un reino mágico. Y también queda patente en la escena en que, una vez fallecida Leslie, su padre le dice a Jess que no había tenido suerte con los amigos en el anterior colegio y que él había sido su mejor amigo. Un niño de corta edad puede jugar solo durante mucho tiempo inventándose cuentos, pero un adolescente necesita compartir con alguien aquello que es capaz de crear.

 Cierre: el profesor despide a los alumnos con una pregunta para la reflexión. Para que cada cual la conteste interiormente:

Tú, ¿con quién compartes todo lo que creas con tu imaginación?

#### Los mejores pasatiempos

#### **Objetivos:**

- Que los alumnos aprendan a evaluar las actividades de tiempo libre mediante dos dimensiones lógicas.
- Que los alumnos desarrollen actitudes favorables hacia las formas de ocio activo y social.
- Que los alumnos evalúen mediante un modelo objetivado su forma de emplear el tiempo libre.

#### Material:

- Pizarra y tizas, folios, bolígrafos de dos colores (rojo y azul).
- Cuaderno del alumno: actividades ¿Quién dijo que se aburre? y Los mejores pasatiempos (Actividades 5 y 6).

Duración: una sesión de una hora.

#### Desarrollo:

#### Fase I. Introducción

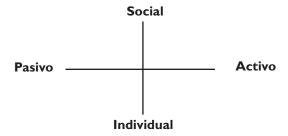
 El profesor da paso a la actividad hablando de cómo se hace para pasar el tiempo:

Pasar el rato, matar el tiempo, pasar el tiempo... La idea del "pasatiempo" siempre ha venido asociada a todo lo que las personas hacemos cuando, aparentemente, no tenemos otra cosa que hacer. A veces se ha empleado esta expresión como un sinónimo de huida del aburrimiento. Hay personas que, en efecto, si no se les sugiere que se dediquen a alguna actividad o se les ofrece algo en que poner su atención, caen de modo inerte en un pozo de aburrimiento del que no se ven muy capaces de salir por sí solos. La televisión es un buen ejemplo de que son muchos los millones de personas que parecen tener una lamentable minusvalía para encontrar cosas interesantes que hacer en su vida cuando salen de su trabajo, o cuando han acabado sus tareas después de clase. Sin embargo, disponer de tiempo para hacer lo que cada cual quiere ha sido uno de los deseos de la mayoría de los humanos durante muchos siglos. Estamos asistiendo, en nuestras sociedades desarrolladas, a un momento histórico en el que las personas tienen unas horas libres cada día: dos días sin trabajo cada semana y un mes de vacaciones cada año. ¡Cuántos hombres y mujeres del siglo XIX o anteriores hubieran deseado tal don! El tiempo libre, y las actividades que en él desarrollan las personas, aún no está siendo lo suficientemente valorado. Para muchas personas es un tiempo inútil, aunque lo que realmente ocurre es que no saben hacer nada útil en ese tiempo. El propio concepto de "pasatiempo" está asociado a diversión y a lo que se hace sin una utilidad concreta. El diccionario de la Real Academia de la Lengua Española lo define como: "diversión y entretenimiento en que se pasa el rato". Sin embargo muchas de las actividades que se pueden hacer en el tiempo libre producen, cuando menos, un estado de bienestar deseable siempre para las personas hasta el punto de que, cuando carecen de él, acaban aferrándose a medicamentos antidepresivos, o incluso a recursos más desesperados.

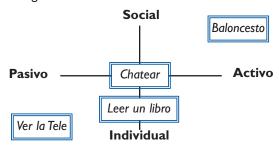
#### Fase II. Trabajo en Equipo I

- El profesor distribuye a los alumnos en grupos de tres y les indica que abran el cuaderno del alumno por la actividad ¿Quién dijo que se aburre? Se trata de que hagan listas en las que figure todo aquello que hace la gente en su tiempo libre. Aquí deben incluir cosas que ellos mismos hacen, que hace su madre, su padre, otros compañeros de clase, otros adultos, incluso actividades que sólo han visto en algún reportaje y que no se practican en su ciudad.
- Puesta en común: debe conducirse con agilidad.
   Cada equipo lee una actividad de las que han anotado y así se van haciendo rondas de parti-

- cipación hasta que todos hayan escuchado las diferentes opciones de pasar el tiempo libre.
- Una vez concluida la exposición, el profesor propone al grupo que, entre todos hagan una clasificación inteligente de esas actividades. Para ello dibujará en la pizarra dos ejes con los que situar las actividades en las dimensiones de "sociabilidad" y de "actividad". El gráfico quedará de este modo: en el eje vertical escribirá en un extremo "social", y en el opuesto "individual". En el horizontal escribirá en un extremo "pasivo" y en el otro "activo". El gráfico debe ocupar toda la pizarra y quedará del siguiente modo:



La siguiente tarea consiste en situar todas las formas de ocupar el tiempo libre que los alumnos han expuesto, en las dimensiones de estos dos ejes. Si los alumnos, por ejemplo, han enunciado como formas de pasar el tiempo el ver la televisión, leer un libro, chatear y jugar al baloncesto, la situación en el gráfico debería ser la siguiente:



Cada actividad tiene una posición concreta según el nivel de actividad que desarrolla el que la hace y según el grado de sociabilidad que produce. Así:



A esta clasificación el profesor dedicará todo el tiempo necesario para que, con cada una de las aportaciones de los grupos, el aula llegue a un razonable consenso sobre la posición que debe ocupar en el gráfico. Es muy importante que los alumnos incorporen la mecánica para colocar adecuadamente las actividades que realizan en su tiempo libre. Se trata de que entiendan que cada opción de tiempo libre, lejos de resultar inocua para quien la lleva a cabo, acaba condicionando un estilo de vida concreto. De este modo hay personas que se convierten en expertos usuarios del sillón y el "mando a distancia", mientras que otros identifican el tiempo libre con las actividades al aire libre en compañía de su grupo de amigos.

#### Fase III. Trabajo en reflexión silenciosa

- El profesor les propone ahora que, trabajando individualmente, identifiquen las actividades que cada cual hace realmente. Pero, ya que han aprendido a situarlas en las dimensiones del gráfico, hagan lo mismo en un gráfico personal. Para este trabajo realizarán la actividad del **Cuaderno del alumno** "Los mejores pasatiempos" (Actividad 6). El profesor insistirá en que el trabajo es individual y que requiere utilizar bolígrafos o rotuladores de dos colores.
- Cuando los alumnos hayan completado su mapa particular del tiempo libre, el profesor les invita a comentarlo con sus compañeros en los equipos de cuatro en que antes han trabajado.
- Cierre: el profesor recuerda a los alumnos la escena de la película en que Leslie lee su redacción en clase. Hay varios mensajes en esta escena:
  - Leslie no muestra cuál es su principal pasatiempo: desarrollar y disfrutar de la imaginación creadora.
  - Leslie nos informa de cuál sería el pasatiempo que le gustaría realizar: el submarinismo. Como no lo puede practicar, escribe sobre él.



Lo que ocurre a continuación es igualmente interesante: Leslie informa a la profesora de que no tiene T.V., es decir, de que no practica en absoluto la actividad de "mínima sociabilidad" y de "mínima actividad". El profesor les recuerda así cómo nuestras actividades dicen mucho de quiénes y cómo somos en realidad.

#### Y tú ¿en qué crees?

#### **Objetivos:**

- Que los alumnos describan sus valores en forma de recomendaciones generales de conducta.
- Que los alumnos desarrollen actitudes positivas hacia la autonomía personal.
- Que los alumnos desarrollen el valor de la tolerancia hacia las creencias e ideales positivos de los demás.

#### Material:

- Pizarra y tizas, folios, bolígrafos.
- Cuaderno del alumno: actividad Y tú, ¿en qué crees? (Actividad 7).

Duración: una sesión de una hora.

#### **Desarrollo:**

#### Fase I. Introducción

• El profesor puede comenzar esta actividad proponiendo al grupo de alumnos que se concentren en el personaje de Leslie. Se trata de que comenten todo lo que les ha llamado la atención sobre su forma de hacer las cosas. Este tipo de análisis supone que se fijen en su manera de vestir, de moverse, de mirar; en el uso que hace de las palabras a la hora de describir las cosas, cómo razona cuando habla con Jess, qué actitud tiene hacia los demás y qué sentido tiene para ella la vida que vive:

Leslie es un personaje del que se puede aprender. El final de la película nos demuestra exactamente eso: Jess ha incorporado la habilidad de prolongar la realidad que le rodea en un mundo de ficción. Ha aprendido a crear fantasías para jugar y, sobre todo, ha aprendido a guiar a su hermanita hacia el juego imaginativo. En definitiva ha tomado el papel que Leslie desempeñó con él. Gracias a ella Jess aprende a pensar de una forma nueva, y descubre que pensar creativamente es algo que se puede hacer, porque no es una capacidad o un don con el que puedes nacer o no. Una de las escenas en las que Leslie se lo hace ver es cuando le cuenta a Jess que sus padres son escritores y

que desarrollan el género de la ficción. Y en ese momento Jess contesta:

- Eso explica cómo eres.
- A qué te refieres.
- Bueno, te gusta inventarte cosas y así se ganan la vida tus padres.
- ¿Tú sabes mucho de herramientas?
- No. ¿Por qué?
- Bueno, tu padre trabaja con ellas.
- Está bien...
- Sólo digo que eres lo que eres tú, no tus badres.

Muchas de las cosas que hacemos y por las que los demás nos conocen y nos valoran, son el resultado de lo que hemos aprendido, y no tanto de lo que hemos heredado. Éste es uno de los principios de la autonomía que todas las personas deberíamos desarrollar. Por eso, si a la vuelta de 10 años sois odontólogos, informáticos, publicistas, comerciales, técnicos de TV, etc, a ninguno le parecería lógico que le dijeran que su profesión es el resultado de lo que eran sus padres.

A los niños pequeños se les tiene que enseñar a hablar, a comer, a lavarse, a tratar a los demás, etc. Su nivel de autonomía es mínimo. Al principio dependen plenamente de sus padres, pero si no fueran adquiriendo cada vez más habilidades y conocimientos, nunca llegarían a ser ni más ni menos que lo que sus padres les hubieran enseñado. Quizá hace 200 años, en una sociedad predominantemente agrícola, un hijo podría vivir su vida con los conocimientos que su padre le hubiera transmitido: el manejo del ganado, el cuidado de los campos, la atención de la familia, etc. Esto resulta inverosímil en los tiempos actuales. Lo que se aprende en casa tiene una utilidad básica orientada a las relaciones entre las personas y en general hacia nuestro comportamiento como ciudadanos y... poco más. Hoy las personas tenemos que adquirir formación fuera de casa prácticamente para casi todo lo demás, e incluso para fundamentar nuestros ideales necesitamos que nuestros horizontes se abran mucho más allá de la cultura y la sociedad en que hemos nacido. Necesitamos comprender y comparar nuestras ideas y creencias con las del resto de las sociedades del planeta para incorporar aquello que nos enriquece y nos hace más libres, y para deshacernos de nuestros prejuicios y de las falsas creencias de que lo nuestro siempre es mejor que lo que hacen en otros lugares de la tierra.

 El profesor les sigue diciendo que hay una escena en la película especialmente ilustrativa de lo que significa estar abierto al conocimiento de las creencias de los demás desde la libertad de la contemplación natural. Se trata de la conversación que tiene Leslie con Jess y su hermanita en el coche cuando regresan de la misa:

Leslie: - Me alegro de haber venido. Esa historia de Jesús es muy interesante

Hermana de Jess: - No es interesante. A mí me asusta. Clavarse agujeros en las manos. Lo hizo para salvar a los pecadores. Dios hizo morir a lesús

Leslie: - ¿De verdad crees eso?

less: - Está en la Biblia

Leslie: -Tú tienes que creerlo y no te gusta. Yo no tengo que creerlo y me parece precioso

Hernana de Jess: - Tienes que creer en la Biblia,

Lesiie

Leslie: - ¿Por qué?

Hernana de Jess: - Porque si no crees en la Biblia Dios te condenará al infierno.

#### Fase II. Trabajo en reflexión silenciosa

- El profesor propone a los alumnos que hagan un ejercicio personal de empleo de sus propios ideales, de aquellas ideas que para cada uno explican la vida que está viviendo y el sentido de la vida en general. Para desarrollar esta tarea les propone que realicen de forma individual, y en silencio, la actividad del Cuaderno del alumno titulada Y tú, ¿en qué crees?
- Cuando hayan terminado, el profesor les propondrá que comenten con el compañero de al lado sus respectivos escritos. Al tratarse de una actividad de naturaleza íntima, no se debe forzar a ningún alumno a que lea en público lo que ha escrito, aunque el profesor puede dar pie, al que lo desee, de exponerla ante el resto de sus compañeros.
- Cierre: el profesor indica a los alumnos que, al igual que Leslie se aproxima con curiosidad e interés a lo que ha escuchado en la iglesia, sin la sensación de obligación de creerlo y sin la amenaza de ser castigada por Dios si no lo hace, las personas tenemos que crear nuestros propios ideales recogiendo todo lo bueno que encontramos a nuestro alrededor. La capacidad para ganar un sueldo y no depender de lo demás es lo que llamamos independencia. De igual manera cada persona tendría que aspirar a definir con autonomía y libertad sus propios ideales, anteponiendo su independencia especialmente de las numerosas ideologías que dan una visión cerrada y cómoda de la realidad. La adhesión a las propias creencias es una tarea ética que cada persona debe hacer, buscando la verdad y la coherencia en su concepción de la vida, porque solamente la persecución de la verdad en todos los órdenes de la existencia nos permitirá ser coherentes y fieles defensores de lo que hayamos descubierto.

# "Un puente hacia Terabithia"

# Sinopsis argumental

ess es un chaval que se siente desplazado en su casa y en su colegio. Para colmo el primer día de clase una chica recién llegada, Leslie, le gana en la carrera y pretende a continuación hacerse amiga de él.

Ella insiste y finalmente le convence para crear juntos un territorio especial y mágico en el bosque que hay cerca de sus casas, y al que sólo se puede acceder balanceándose en una cuerda. La imaginación de Leslie es tan portentosa que Jess se siente atrapado por su energía y se alía con ella para enfrentarse a las criaturas hostiles de su reino, llamado Terabithia. Pero también prepararán otros planes con los que derrotar a otros adversarios mucho más peligrosos y reales...

# Para profundizar

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

- El sentimiento de fraternidad con las personas diferentes.
- El significado de las distintas clases de habilidades para elaborar la autoestima.
- La toma de decisiones para conservar la congruencia con los propios valores.
- La cimentación de la autoestima en cualidades que tienen que ver con los propios intereses de las personas.
- Las consecuencias de la falta de respeto entre las personas.
- · La entrega y la distancia en las relaciones con los amigos.
- El sufrimiento y los errores como instrumento para forjar una personalidad sólida y positiva.
- La valoración de los demás como apoyo de la propia auto-aceptación.
- La superación del sentimiento de extrañamiento social.
- La reflexión y la investigación para afrontar situaciones y problemas importantes de la vida.
- El servicio a personas necesitadas como muestra de solidaridad.

#### 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 ciclo I° de la E.S.O. del programa Prevenir para vivir. FAD, Madrid
- \* Documento Jóvenes, Valores y Drogas, FAD, Madrid
- \* Programa Y tú, ¿qué piensas?, FAD, Madrid
- \* Programa Y tú, ¿qué sientes?, FAD, Madrid

#### Ficha Técnica

Dirección: Gabor Csupo

Productores: David Paterson, Hal Lieberman y Lauren Levine

Guión: David Paterson, Jeff Stockwell y Kevin Wade

> Música: Aaron Zigman

Distribuidora: DeAPlaneta, SL

#### Ficha Artística

Jess Aarons: Josh Hutcherson Leslie Burke: AnnaSophia Robb Srta. Edmunds: Zooey Deschanel Jack Aarons: Robert Patrick May Belle Aarons: Bailee Madison Nancy Aarons: Kate Butler Bill Burke: Latham Gaines Judy Burke : Judy McIntoch Janice Avery: Lauren Clinton Brenda Aarons: Devon Wood







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

La FAD agradece la colaboración de DeAPlaneta S. L. 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: © DeAPlaneta S. L.

Edita: Fundación de Ayuda contra la Drogadicción, Avda. de Burgos, 1 y 3 - 28036 Madrid. Tel. 91 383 80 00
Primera edición: Madrid 2007
Depósito Legal: M-47925-2007. ISSN: 1698-7012

La presente edición se ha realizado expresamente para el programa "Programa Escolar de Prevención de Drogodependencias a través del Cine" promovido por la Agencia Antidroga de la Comunidad de Madrid y la Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD).

Dirección técnica: Eulalia Alemany Ripoll. FAD

Elaboración de contenidos: Agustín Compadre Díez Fernando Bayón Guareño