

Guía
del
Profesor
Nº 29

El lince PERDIDO

LA EXTINCIÓN ES EL MENOR DE SUS PROBLEMAS



MINISTERIO
DE SANIDAD
Y POLÍTICA SOCIAL

POR SOLIDARIDAD
OTROS FINES DE INTERÉS SOCIAL

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

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

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

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

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

Sin embargo el cine, por sí solo, no necesariamente ejerce un influjo preventivo sólido y estable. La mera presentación de valores y modelos positivos puede producir un impacto intenso pero breve, que se atenúa con el paso del tiempo y es contrarrestado por la aparición de modelos sociales negativos que actúan en sentido contrario al de la prevención.

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

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



LA ASISTENCIA AL CINE PARA VER LA PELÍCULA

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

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

“El lince perdido”

SINÓPSIS ARGUMENTAL

La acción comienza en el parque nacional de Doñana. Un patrullero llama desde su jeep a la oficina de control para comunicar que han encontrado un lince en el camino de las dunas, y la recepcionista grita de alegría al recibir la noticia, anunciando que le van a preparar una fiesta de bienvenida, pero al acercarse comprueban que está muerto. En otro lugar del parque otro lince está acechando a un conejo, mientras se dice “esto no es para ti, Félix”, y a continuación se lanza hacia él y lo atrapa por las orejas. El pobre conejo tiembla de miedo, el lince se apiada y lo suelta, pero el conejo se desquita y lo muerde antes de escapar. Félix vuelve a perseguirlo pero se da un batacazo y es recogido por los empleados del parque, que se lo llevan rápidamente al Centro de recuperación El Acebuche para curarle. Por lo visto es un viejo conocido suyo, porque ya le han tenido que llevar allí después de diversos accidentes en los que el lince ha tenido que ser socorrido. Allí están también recluidos la cabra Beea, el halcón Astarté, el topo Rupert y el camaleón Gus. Ninguno de ellos soporta estar encerrado y creen que están prisioneros porque el Centro tiene alambres y torretas como

si fuese una prisión, pero ignoran que en realidad les recogen allí para protegerlos y evitar su extinción.

El camaleón se dedica a aleccionar a los animales diciéndoles, en tono apocalíptico, que disfruten de su familia porque les queda poco tiempo de vida, pero la realidad es bien distinta, ya que aunque no son libres, al tratarse de animales en peligro de extinción están allí para ser curados, y los agentes de medio ambiente les cuidan con especial esmero. Por tanto nada hace previsible ese futuro tan negro que les pinta el desconfiado y equivocado Gus, y de hecho la audiencia se aburre y abandona en mitad de su discurso al pobre camaleón, que se queja amargamente de la “soledad del visionario”; está más que empeñado en que algo se está tramando contra ellos, y nada más saludar al lince recién llegado le advierte que cree que en ese lugar están haciendo con ellos un “experimento maléfico”.

La acción se traslada al medio del mar, en el que vemos un barco espectacular y misterioso. Una voz se lamenta de que hayan puesto tantas medidas de



seguridad en El Acebuche, ya que eso obligará a contratar al mejor cazador, que no es otro que el temible Newman, un aventurero despiadado que se dedica a matar rinocerontes y todo tipo de animales. Mientras tanto Gus y Félix tratan de escapar del Centro aprovechando la noche, y al merodear por los edificios escuchan a medias y por casualidad en una televisión la noticia de que se están produciendo robos de animales, haciéndoles creer que ellos son precisamente esos animales robados. Pero en realidad los auténticos ladrones se están preparando para atacar el Centro siguiendo unas consignas muy claras: llevarse una pareja de cada especie y que ningún animal sufra el menor daño. Newman prepara el plan de ataque minuciosamente y pasa revista a sus hombres, y les avisa de que nada de iniciativas ni de planes alternativos, porque todo deberá hacerse tal y como él lo ha planeado.



Al Acebuche llega un nuevo inquilino: se trata de un ejemplar de lince hembra, de nombre Lincesa, con la misma hambre de libertad que sus compañeros de encierro. Al lince Félix le confiesa que su mayor temor es acabar como un animal medio domesticado, y le aconseja que se cuide porque ya quedan muy pocos linces, y serán menos si sigue teniendo tantos accidentes. La vida en el Centro sigue su curso: el topo Rupert, que anda muy mal de la vista, acaba de tener cuatro pequeños topos, el camaleón Gus tiene estropeado el sistema de camuflaje que le funciona tarde y mal, y Félix empieza a cortejar a la Lincesa enseñándole las pulseras que les ponen en el Centro cuando les liberan, en las que está escrito su historial, algo así como su “currículum vitae”. Luego le regala una pulsera a ella y de paso le habla de que él vive a su aire siguiendo su propio lema: sonrír que mañana puede ser peor.



Llega la noche y los cazadores se acercan en sus camiones y helicópteros. Comienzan el ataque inmovilizando con dardos somníferos a los vigilantes de las torretas y cortando los cables de la alarma. Newman completa la acción entrando en el módulo principal y neutralizando a todos los agentes de medio ambiente, y a continuación van a por los animales que están recogidos en sus jaulas, y las elevan mediante plataformas hasta los helicópteros o las suben a los camiones. La jaula de Félix se cae accidentalmente y al despertarse se da cuenta de lo que sucede y trata de liberar a sus compañeros abriendo sus jaulas con las llaves, pero solamente logra soltar a unos pocos. La liberación se va poniendo verdaderamente difícil, los cazadores se siguen alejando cada vez más con sus vehículos y el halcón Astarté vuela de regreso para dar la alarma en El Acebuche. La cabra Beea, Gus el camaleón y Félix se caen finalmente de los camiones y entonces es cuando se dan cuenta de que en el Centro les estaban cuidando y de que los auténticos ladro-

nes son los que se llevan a la Lincesa y a las demás parejas de animales hacia un destino incierto. Félix les dice a sus amigos liberados que regresen porque él se ocupará en solitario de liberar a su amiga, pero Gus y Beea le responden que de ninguna manera le dejarán ir solo y que irán los tres. El lince recuerda que ella lleva el brazalete que le regaló, y que ésa sería una buena manera de localizarla, pero están lejos del Centro para poder captar esos datos, por lo que lo único que está a su alcance es seguir las roderas que han dejado las ruedas de los camiones.

Los cazadores meten en el barco del misterioso organizador de la cacería incruenta las jaulas que han robado, y Newman le informa de que han perdido algunos animales que lograron escapar. El jefe de la operación es un millonario llamado Noé, y le quita importancia a la huida de esos animales porque tiene a otro que acabará el trabajo de hacerse con ellos. A Newman le encarga que mientras tanto se ocupe de localizar y atrapar nuevas piezas para su colección de animales vivos: una pareja de murciélagos y otra de lobos. La noche permite que

el topo Rupert regrese hasta donde se encuentran sus amigos del Centro, algo despistados por el lío de roderas en todas las direcciones que hay en un cruce de caminos, y deciden ir juntos a avisar a los lobos de la cacería que van a sufrir. Al llegar cerca de donde se encuentran, una niebla lo envuelve todo y aparece un lobo con un aspecto muy amenazante que se acerca a Félix, lo olfatea y luego escucha con desconfianza lo que le dicen. Es un protector de la manada y aúlla para convocar al consejo y decidir lo que hay que hacer ante ese nuevo peligro, pero no les da tiempo a nada porque los cazadores caen sobre ellos y Newman les dispara. El lobo se abalanza sobre él y pelean, hasta que cae derrotado cuando le clava un dardo somnífero.



Félix se culpa una vez más de la mala suerte que trae a todos los que le rodean y de que los cazadores les hayan localizado tan pronto, y el halcón le echa en cara que es cierto que es él quien les ha metido en este lío.

En el barco Noé habla con la Lincesa y le dice que tiene muy buenas razones para tener a todos los animales encerrados. Le confiesa además que siempre se ha sentido más cerca de ellos que de los humanos, porque de pequeño descubrió que tenía el prodigioso don de hablar con los animales y que entonces le tomaron por loco y le encerraron en un psiquiátrico. Salió de allí tras fingir que no era cierto que tuviera esa maravillosa capacidad de comunicación y después, poco a poco, se labró una fortuna gracias a la información privilegiada que le iban dando los caballos, los topos, los peces... Por eso, en agradecimiento a todo lo que habían hecho por él, diseñó su plan de recogida de parejas de animales para llevarlos a una isla en la que pudieran vivir sin tener que temer a los hombres. La Lincesa le responde que el precio que han de pagar es muy caro porque esa isla seguirá siendo una prisión. Noé le contesta que qué sentido tiene la libertad sin estar vivo, y la Lincesa replica: “¿y qué sentido tiene vivir si no es en libertad?”.

Félix y sus amigos siguen avanzando hacia donde está fondeado el barco de Noé, y cuentan con el apoyo añadido del buitre Diógenes, pero deben defenderse de los ataques de los cazadores que les van localizando allí donde vayan. El halcón Astarté tiene que pelear contra un halcón negro que le envía Newman y la cabra Beea elimina a sus perseguidores que vuelan en parapente con motor, saltando de forma peligrosa, pero segura, por los riscos de la montaña. Esas batallas para defenderse de los cazadores cohesionan más al grupo, y por eso el halcón pide disculpas a Félix diciéndole que hay cosas tan importantes como volar, que son los “amigos en los que confiar”. Logran escapar fabricando un tronco-móvil al que atan un parapente que hace de vela, y Félix se baja de él para quitar lastre y permitir que sus amigos escapen.

El topo Rupert, avergonzado, le cuenta al valiente Félix que les ha estado traicionando y pasando información a sus perseguidores de donde se encontraban en cada momento, y que lo ha hecho movido por la necesidad. Simultáneamente Noé, tras la conversación que ha mantenido con la Lincesa, llama a Newman al móvil cuando está a punto de disparar con su rifle cargado de balas, y le dice que deje la persecución porque se va a replantear la operación, pero el cazador no está de acuerdo y le grita que las cosas han cambiado y que ahora es él quien está al mando. Ya en el barco encierra a Noé en una jaula como si fuese un animal más, duermen al resto de los animales enjaulados, y ponen trampas por todo el barco para atrapar a Félix y sus compañeros que se están acercando, pero la Lincesa logra avisar al halcón para que sepan que les están esperando. Newman entabla un duelo con Félix, que le persigue disparando por todo el barco, y eso provoca que se abra una grieta y que empiece a hundirse. El camaleón, la cabra y el topo ayudan a Noé a salir de su jaula y a hacerse con el mando a distancia que comanda todas las funciones de la nave. De esta manera pone en marcha un mecanismo que convierte las jaulas en balsas para que todos puedan salvarse. Newman, desesperado al ver que todos escapan, acogota a la Lincesa y está a punto de matarla, pero todo el grupo le ataca y finalmente el lince se monta encima de él haciendo que pise todas las trampas que había preparado. Una de ellas le golpea y le deja sin sentido, y se hunde en el agua.

Ha pasado el tiempo y Félix y la Lincesa han tenido juntos una cría nacida en libertad. Dos de los antiguos cazadores de Newman ahora se han convertido en guardas de medio ambiente, y reconocen con alegría que, como ocurre con todo ser humano sea cual sea su estado y condición, cada lince es un ser único y singular.



DATOS DE INTERÉS

El lince perdido (2008) es una película española de animación en tres dimensiones (3D) dirigida por Manuel Sicilia y Raúl García, este último con gran experiencia en los estudios Disney, con cuyo equipo obtuvo un Oscar por su trabajo en la película ¿Quién engañó a Roger Rabbit? En esta ocasión la producción ha corrido a cargo de la empresa española Kandor Graphics, con el apoyo del departamento de medio ambiente de Andalucía, y ha obtenido importantes reconocimientos, como el primer premio del Festival Internacional de Animación-Animadrid y el Goya a la mejor película de animación correspondiente al año 2008.

El film es una comedia animada de aventuras, protagonizada por animales de la península ibérica en peligro de extinción y por seres humanos, y se centra esencialmente en lanzar un mensaje de protección del medio ambiente y de solidaridad entre todos los seres vivos. La trama gira alrededor de las peripecias del protagonista, el lince Félix, y un grupo de animales reclusos en el Centro el Acebuche en el Parque Natural de Doñana, que tratan de escapar del acoso de un cazador que trabaja para un excéntrico millonario empeñado en crear una especie de arca de Noé en una isla en la que quiere preservar la vida de los animales que corren el peligro de extinguirse. En esta aventura hay villanos, intriga, amistad, amor, traición, redención, luchas y un conjunto de animales que tienen que apoyarse para superar todos los peligros que les acechan, y todo ello aderezado con humor y un dinamismo magnífico y prodigioso que hace las delicias de los pequeños, al tiempo que les invita a reflexionar so-

bre la necesidad de cuidar el entorno y a los otros seres vivos que nos acompañan en la aventura cotidiana de la vida en este planeta.

La historia plantea ante todo un interesante dilema de conciencia medioambiental acerca de cómo preservar la riqueza biológica de la fauna: quiere que cada uno de nosotros piense si es preferible el confinamiento para proteger a los animales o si, por el contrario, resulta más adecuado dejarles en total libertad aunque ello les desnaturalice en gran medida, o incluso aumente los riesgos que ya han hecho peligrar su existencia hasta la actualidad. La confusión paranoica del personaje del camaleón, que cree que les han recogido en el Centro para algo maléfico por el hecho de haberles privado de la libertad, y la conversación entre Noé, el amigo íntimo de los animales, y la Lincesa lo muestran con total claridad. El final de la película, con el nacimiento del nuevo lince, explica la necesidad de dar el necesario margen de libertad que precisan los animales silvestres para poder seguir reproduciéndose, pero sin dejar de aplicar medidas de supervisión y rehabilitación para que su supervivencia no se malogre. Ciertamente se trata de un equilibrio difícil e inestable, pero a todas luces imprescindible, dado que al ser humano le ha sido confiada la responsabilidad de guardar y cultivar la Naturaleza para establecer sobre ella un dominio justo. El hombre no puede caer en el extremo de explotarla desenfrenadamente, ni tampoco en el de adorarla como algo intocable y sagrado, cayendo así en excesos como el del bienintencionado pero equivocado Noé de la película con esa especie de Parque

Jurásico que quiere crear. Lo importante es que el ser humano se ponga al frente y busque el equilibrio entre la conservación y el aprovechamiento, aunando el cuidado junto con el uso responsable de todos los bienes que ofrece.

El lince perdido aborda con buen estilo y mejor humor esos aspectos bajo la capa ligera de la aventura, y además realiza llamadas constantes a los espectadores españoles para que conecten con animales y localizaciones reales de España, y también con situaciones y personajes que tienen que ver con una intención de preservación ecológica. La elección del protagonista, un lince ibérico, centra la atención en un animal autóctono, y el nombre de Félix es un claro homenaje al recordado naturalista y divulgador Félix Rodríguez de la Fuente. Hay incluso una escena en la que el halcón sujeta volan-

najes secundarios que a veces se “comen” al protagonista por la riqueza psicológica de su personalidad (por ejemplo, cada vez que aparece el camaleón Gus, el brillo del lince Félix se atenúa). Ese tiempo dedicado a lo aparentemente trivial le añade un sabor nuevo a una película que cuenta con menos medios técnicos que las grandes producciones americanas –los directores confiesan a las claras que han eliminado de las imágenes la fidelidad en la reproducción de los pelos de las distintas pieles, con el objeto de abaratar costes–, pero que no escatima planos, maneja una animación espléndida, tiene bromas, golpes de efecto y humor infantil, además de gags y guiños para adultos (el antes mencionado Félix Rodríguez de la Fuente, los cuadros frente a los que se camufla el camaleón, la reproducción infográfica de la capilla Sixtina de la cúpula del barco de Noé, etc.).



do a la cabra Beea para que no se despeñe, que copia literalmente las famosas imágenes que filmó el añorado naturalista en su serie de televisión “El hombre y la tierra”, y a ella se le ha superpuesto además la sintonía que tenía aquel programa. Las localizaciones más reconocibles son las de Despeñaperros, el desierto de Tabernas, las playas de Monsul y Bolonia y por supuesto Doñana.

Pero la gasolina de la historia es la aventura en estado puro, que sigue las consabidas pautas en las que los personajes principales, apoyados por secundarios eficaces, se ven forzados a completar una misión que les obligará a superar sus propias limitaciones y egoísmos si quieren derrotar a los enemigos. Aquí además se pretende huir en lo posible de los tópicos para sorprender al espectador, y eso se nota sobre todo en la elaboración de los perso-

Es también una road movie amenísima y muy dinámica en la que la acción avanza mientras los personajes caminan hacia una meta imperiosamente exigente, de acuerdo con el compás de un ritmo frenético solamente atenuado por los descansos de las conversaciones de los animales en El Acebuche y en la carretera. La historia es algo premiosa y expositiva al comienzo, pero mejora en interés, emoción y originalidad a medida que avanza la narración gracias, por un lado, a la presencia de escenas de acción muy complejas que están perfectamente resueltas, y por otro a las ricas relaciones que se dan entre los personajes. Hay momentos álgidos, como la primera pelea entre los halcones, la persecución del troncomóvil y la lucha final entre Newman y Félix dentro del barco que son un verdadero prodigio de planificación, montaje y emoción. Las imágenes cuentan con el aliño



agradable de los paisajes naturales que reproduce. El uso de una iluminación sobresaliente (se empleó la técnica denominada de “oclusión ambiental”, que permite calcular la cantidad de luz que recibe un punto en función de las superficies que lo rodean y que puedan bloquearla) aumenta la sensación de verismo de los distintos escenarios. Gracias a la combinación de todos esos factores podemos contemplar una aventura que transcurre en un ambiente, por así decirlo, natural, que huele a “verdadero” y que carece de idealizaciones esteticistas superfluas, poseedora por ello de una belleza y un sello especiales.

Pero no sólo hay ecologismo y acción, ya que la película aborda también aspectos tan universales como la amistad, la búsqueda del amor, la autoestima o la venganza. Los cuentos infantiles que siempre han impresionado a los más pequeños son los que tocan áreas insondables de la naturaleza humana (el miedo, la soledad, el amor, el riesgo, la pérdida, etc.), y aquí hay algunos de esos elementos que consiguen que los niños no se quieran levantar de la butaca, atrapados por las intensas emociones que les despiertan unos personajes perdidos o amenazados, alocados o equivocados como la hembra flamenco, confundidos como el atormentado camaleón, y todos necesitados de ayuda pero, al mismo tiempo, poseedores de un valor que saldrá a la superficie cuando la ocasión lo exija. Los personajes animales de *El lince perdido* poseen una personalidad propia muy bien definida, tienen empaque y quien más y quien menos lleva dentro de sí algún conflicto interno que deberá resolver a lo largo de la historia, exceptuando a la cabra Beea que no se plantea nada en especial. Esta variedad psicológica tan rica y tan bien retratada de personajes con alma, que se expresan con un lenguaje tan cercano, es el genuino cimiento de la historia, lo que le da

potencia y la hace distinta de las aventuras con animales más o menos antropomórficos que el cine nos ha dado. En cambio los humanos son algo más arquetípicos, especialmente los malos, a excepción de Noé que es algo así como un Doctor Dolittle, un visionario excéntrico que para lograr un aparente bien utiliza, paradójicamente, el mal.

El lince perdido representa un auténtico hito técnico y artístico dentro del cine de animación español. Es una película entretenida que está dirigida a toda la familia y que alcanza con generosidad y calidad todos los objetivos que se marcó: sabe ser ingenua y divertida, sin que cansen ni el sentimentalismo ni la importante dimensión didáctica que contiene, y cumple con creces a la hora de resaltar valores tan importantes como el compañerismo, la cooperación, la amistad, la superación de los problemas, la integración racial o la importancia de la vida de acuerdo con la propia naturaleza que nos constituye, resaltada con la frase “de qué sirve estar vivo si no es en libertad”.



PERSONAJES



Félix y Lincesa

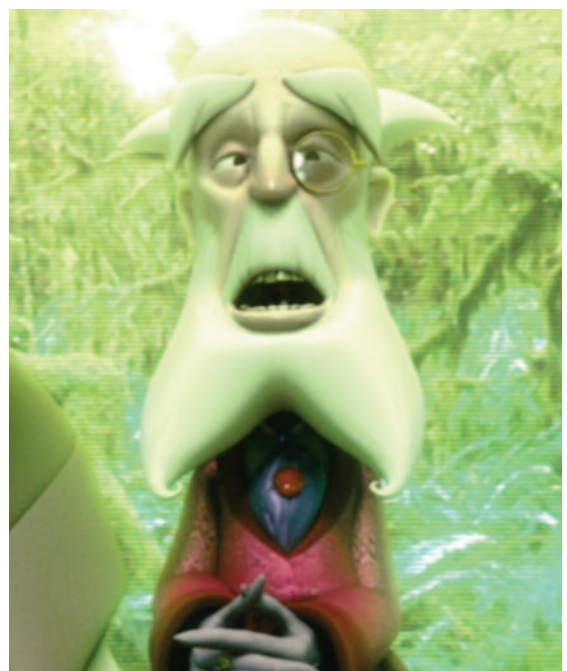
El protagonista Félix es un linco algo tarumba que no hace más que darse trastazos y caer herido, sin darse cuenta de que su falta de cuidado está poniendo en peligro la existencia de su propia especie, tan escasa en ejemplares. Él cree que todo lo que le pasa se debe a su mala suerte, pero en realidad es una víctima de sus propios descuidos. Al entrar en el Centro de El Acebuche es cuando empieza su verdadero proceso de toma de conciencia de que hay especies que están en peligro, además de la suya, y de que hay que ser más cuidadoso. La Lincesa es el revulsivo definitivo, la que le hace sentir el deseo de estar con los suyos en vez de ir por ahí haciendo locuras, y quien le avisa de que la situación es más peliaguda de lo que se imagina. La Lincesa es inteligente, coherente con su condición de animal criado en libertad y quiere vivir acorde con su naturaleza. Violentar la propia naturaleza y negarla es un suicidio, tanto en las personas como en los animales. Por amor a la Lincesa Félix se lanza en su busca para liberarla y aceptará que no puede estar solo en ese empeño, que todos sus amigos están en su misma situación y que es un reto común, el reto de la supervivencia y de la libertad. La conversación de la Lincesa con Noé nos revela a un personaje con una clara conciencia de lo que significa la genuina ecología, alejada de ideologías redentoristas y enemiga de los abusos exterminadores que representa el siniestro cazador Newman. Como todo héroe Félix sufrirá un crecimiento interior que le llevará a ser más consecuente y a asumir sus responsabilidades para consigo mismo y los suyos.

Noé

Es el misterioso millonario que, al estilo de lo que hizo el primigenio Noé bíblico, tiene su particular arca, un barco en el que piensa meter a una pareja de animales para salvarlos no del diluvio uni-



versal, sino de los riesgos de una más que posible extinción. De pequeño descubrió que podía hablar con los animales, y eso le valió que todos le tomaran por loco y le encerraran en un manicomio. Cuando salió continuó su relación con los animales y las informaciones privilegiadas que éstos le fueron dando acrecentó su riqueza y por eso quiso devolverles el favor preparándoles, contra su voluntad, una isla en la que podrían vivir felices, aislados de los seres humanos, tal y como él también está queriendo vivir. No duda en contratar al sicario Newman, un asesino de animales salvajes, para raptar a parejas de animales del Centro de recogida de El Acebuche, o de coaccionar al topo Rupert para que traicione a sus compañeros. Pero la conversación que tiene con la Lincesa le hace ver que para estos animales lo más importante es vivir en libertad. En una palabra, que hay que quererlos pero no asfixiarlos. Cuando trata de cambiar sus planes la venganza de Newman le aplasta y son los





propios animales que él antes perseguía quienes le liberan y le ayudan a volver a poner las cosas en su sitio.

Los compañeros de Félix

Gus el camaleón es un cascarrabias que ve conspiraciones en su contra por todas partes, un paranoico divertido que además tiene problemas para camuflarse a tiempo, y cuya única explicación es la de que “un psicólogo dice que todo está en mi cabeza”. Pero es un personaje dinámico que se lanza a la aventura con denuedo y tesón, aunque siempre bajo sus divertidos condicionamientos de desconfianza.

El halcón hembra Astarté tiene un ala maltrecha, pero a pesar de que la están curando en el Centro, dice que no soporta estar encerrada. Se enfrenta dos veces de modo valeroso y arriesgado con el halcón negro de Newman y en ambas ocasiones lo vence, pero en la segunda evita que la caída de su enemigo sea mortal, porque es muy consciente de que debe preservar la vida de los de su especie, ya que la obligación de todo ser vivo es cuidar la vida de los suyos. En cierto momento se siente cansada y vacila por causa de los persistentes ataques de los cazadores, y le achaca a Félix que los haya medido en ese tremendo lío de ir en busca de los animales raptados, pero luego recapacita y reconoce que tan importante como volar es tener amigos en los que confiar.

La cabra Beea es el personaje más despreocupado de todos, el que por así decirlo tiene menos “conciencia ecológica”, pero aun así no le importa

acompañar a sus amigos y ayudarlos, haciendo gala de su habilidad para saltar por las peñas y sortear la persecución de los cazadores que los persiguen en parapente.

El topo Rupert es un cegato simpático y muy cariñoso, que dice que ahora que va a ser papá tiene que trabajar todo lo que pueda y más, pero una vez que han nacido los cuatro topitos se ve amedrentado por Noé para traicionar a sus amigos. Lo hace porque le pesan sus obligaciones familiares y empujado por la amenaza. Al final confiesa su traición para obtener el perdón de Félix y de sus amigos y aliarse definitivamente con ellos en su lucha contra el malvado Newman.



MAPA CONCEPTUAL • EL LINCE PERDIDO

BLOQUES TEMÁTICOS

El cuidado y preservación de la Naturaleza y en especial de las especies en extinción

La valentía y la auto-confianza para superar el miedo y los retos difíciles

La cooperación y la confianza en los amigos para pedir y ofrecer ayuda

El sacrificio y el esfuerzo para conseguir metas importantes y valiosas

ACTIVIDADES PREVIAS

Presentación de la película y sus personajes
El conocimiento y cuidado de la Naturaleza
Formas de prevenir el fuego de los bosques

ACTIVIDADES POSTERIORES

El sentido de la libertad
La integración para el trabajo en común
La amistad y el compañerismo

PARA PROFUNDIZAR

El compromiso con las propias decisiones
La perseverancia y la esperanza en las tareas difíciles
El optimismo para superar las dificultades y los miedos

PROPUESTA DE TRABAJO EN VALORES

- El compromiso con el cuidado, buen uso y aprovechamiento del amplio legado de la Naturaleza, para colaborar en la preservación del equilibrio ecológico.
- El interés por conocer y respetar el mundo que nos rodea.
- El esfuerzo en colocarse en la piel de los demás para comprender su forma de sentir y de pensar.
- El grupo de amigos como elemento de apoyo y de ampliación de conocimientos.
- El juego y la confianza mutua común como expresiones importantes de la amistad.
- La comprensión y el perdón como medios para convivir en armonía.
- La actitud de ser cautos ante las situaciones que encierran riesgos y peligros.
- La superación del aislamiento y del miedo gracias al esfuerzo propio y la ayuda de los demás.
- La valentía y la auto-confianza para afrontar los retos difíciles y superar las dificultades.
- El interés por aceptar e integrar a los demás y sentirse aceptado por ellos.
- El uso del pensamiento creativo para buscar soluciones a los problemas que surgen en la vida.



Actividad previa al visionado de la película

A la búsqueda del bosque perdido

Objetivos:

- Que los alumnos distingan las distintas funciones que cumplen los animales domesticados y los animales silvestres que viven en libertad.
- Que los alumnos den ideas acerca de cómo prevenir y evitar la aparición de fuego en los bosques.
- Que los alumnos vean la diferencia entre un bosque quemado y un bosque conservado.
- Que los alumnos se familiaricen con la idea de que la Naturaleza está compuesta de elementos vivos que han de ser cuidados..

Material:

- Pizarra y tizas, cartulinas blancas y lápices o ceras de colores.
- Cuaderno del alumno: actividad *Cuando un bosque se quema, algo tuyo se quema*.

Duración: una sesión de 50 minutos.

Desarrollo:

- El profesor presenta la actividad diciendo a los alumnos que dentro de poco van a ver una película llamada *El lince Perdido*, que trata de un grupo de animales salvajes que hay en España y que corren el peligro de que se extingan y desaparezcan totalmente:

Los animales silvestres, aunque no dan a los seres humanos los servicios de compañía, ayuda para el trabajo o alimentación que nos proporcionan los animales domesticados, son parte importante de la Naturaleza y necesitan unas condiciones de vida muy especiales para poder seguir viviendo. La acción del hombre a veces es la principal causa de que la Naturaleza y su inmensa variedad y riqueza corran un grave peligro. Por ejemplo, si se dejara a los cazadores abatir a cualquier animal silvestre o salvaje, llegaría un momento en que no quedarían leones, ni rinocerontes, ni jirafas, ni ciervos, etc. Y si se quemasen los bosques o se cortasen todos los árboles de los bosques, desaparecerían la práctica totalidad de las ardillas, lobos, jabalíes, pájaros, etc.

- A continuación el profesor escribe en la pizarra las siguientes palabras, para que sirvan de encabezamiento a las aportaciones que van a dar los alumnos: **COMPañÍA, TRABAJO, ALIMENTACIÓN**; luego les hace tres preguntas, anotando

en la pizarra las respuestas a cada una de ellas de manera sucesiva, y añadiendo él lo que ellos no alcancen a saber responder:

- *¿qué animales domésticos conocéis que sirvan para hacer COMPañÍA a las personas?*
- *¿qué animales domesticados conocéis que sirvan para ayudar en el TRABAJO a las personas?*
- *¿qué animales son criados para servir de ALIMENTO a las personas?*

Lo importante de esta tarea, en la que los alumnos intervienen con sus respuestas de manera aleatoria e informal, es que se hagan conscientes de que los animales nos sirven a las personas de muchas formas, y que algunos de ellos nos proporcionan unos servicios muy útiles y necesarios.



- A continuación el profesor pide a los alumnos que elijan a uno de los animales que hay apuntados en la pizarra como su animal preferido. Luego un alumno dice su animal escogido en voz alta, y si hay otros compañeros que lo hayan elegido, se ponen de pie a su lado, y así hasta que se hayan agrupado los alumnos de acuerdo con sus preferencias. Luego les da unos breves minutos para que hablen entre sí y ponga cada grupo en común las razones de su preferencia por ese animal, invitándoles luego a que lo digan al resto de los grupos en voz alta. No se trata de que compitan a ver quién tiene el animal mejor, sino que todos oigan los motivos de los demás. En caso de que haya algún alumno que se haya quedado solo, sin otros que compartan su preferencia, el profesor se reuni-

rá brevemente con él para escuchar también lo que tenga que decir, antes de que lo exponga luego en público.

- Seguidamente el profesor hace que los alumnos vuelvan de nuevo a sus asientos y les cuenta que el hombre sí que sabe cómo organizarse para cuidar a esos animales que les rinden unos servicios tan importantes, pero que suele ser mucho más descuidado con los restantes animales, los animales que viven en libertad, unos seres vivos que aparentemente “no sirven para nada”:

Eso sucede cuando los seres humanos actúan con egoísmo y no se preocupan de nada de lo que les rodea, y por eso maltratan o exterminan lo que creen que no tiene utilidad inmediata. Hay gente que mata a los elefantes o los rinocerontes para quedarse con los colmillos, o talan los bosques para quedarse con la madera, pero sin preocuparse de volver a repoblarlos para que no se acaben. Y lo que es mucho peor, cuando la temperatura sube y hay más riesgo de incendio, a veces queman por descuido o de manera intencionada los bosques, eliminando a los animales que viven en ellos y echando a perder los árboles y el terreno, convirtiéndolo en un desierto. Los animales que viven en libertad, así como los bosques en que viven animales silvestres, no están muy seguros cuando los hombres los eliminan sin pensar en el daño que provocan.

- Ahora el profesor hace una nueva pregunta, procurando que todos los alumnos hagan al menos una intervención:

- ¿para qué creéis que pueden servir los otros animales, los que se conocen como “animales silvestres y salvajes”, como por ejemplo el elefante, el león, el tigre, la jirafa, el ciervo, el linco, etc.?

No hace falta anotar nada en la pizarra, es suficiente con que los alumnos busquen respuestas. Cuando hayan intervenido todos, el profesor resume sus intervenciones, diciendo que hay animales como los que se vieron al principio, que servían a los humanos para hacerles compañía, para el trabajo o para alimento, pero que los restantes animales también sirven para cosas como las que ellos acababan de exponer, y que nos obliga a todos a cuidarlos y preservarlos.

- El profesor junta a continuación a los alumnos en equipos de tres y les remite al Cuaderno del alumno para que realicen la actividad titulada *Cuando un bosque se quema*, algo tuyo se quema. (En el caso de que los alumnos tengan dudas o precisen de una guía constante para comprenderla y llevarla a cabo, el profesor puede ir leyendo y aclarando las instrucciones, haciendo que tras haber hablado entre ellos den sus aportaciones de viva voz, anotando en la pizarra sus respuestas).





- Puesta en común: cada equipo expone sus ideas y el profesor las anota en la pizarra, añadiendo si fuese necesario las que no hayan aparecido y que sean sencillas de comprender por los alumnos (por ejemplo, limpiar el bosque segando las hierbas bajas que facilitan la propagación del fuego bajo; hacer cortafuegos, etc.).
- Por último se entrega a esos mismos equipos de alumnos una cartulina y los lápices o ceras de colores para que dibujen de acuerdo con las siguientes instrucciones: la dividen con una línea por la mitad, y en la de la izquierda dibujan y pintan entre todos un bosque con árboles, flores, pájaros, ciervos, etc.
- Una vez que han hecho esa mitad, el profesor les explica que cuando se ha apagado un incendio del bosque los problemas que se han creado no terminan, y que no siempre se puede regresar a que todo diga como estaba en el pasado:

Después de que se ha apagado el fuego, el paisaje se vuelve negro y el humo continúa durante un tiempo. El viento y la lluvia llevan las cenizas, que deja la madera quemada, a los ríos y los pantanos, contaminan sus aguas y crean una capa sobre ellas que multiplica las algas. El suelo pierde su fertilidad, las laderas de los montes que antes se sujetaban gracias a las raíces de los arbustos y de los árboles, provocan ahora que el agua de la lluvia se convierta en torrentes que desmoronan el suelo. Esa agua se pierde y no rellena los acuíferos. El verde tarda dos o tres años en cubrir el monte de nuevo y la vida de la flora que surge después no tiene la calidad de antes... Como veis, una auténtica tragedia.

Lo que los alumnos deben hacer ahora es pintar en la otra mitad de la cartulina un bosque que haya sido pasto de las llamas, y por supuesto debe tener colores oscuros, árboles sin ramas ni hojas, etc.

- Al terminar la tarea, estas pinturas se colocan en las paredes del aula, para que todos vean el contraste entre el antes y el después del fuego.
- El profesor termina la actividad felicitando a los alumnos por su trabajo, y pide un aplauso de todos. Les despide diciéndoles lo siguiente:

Cuando cuidamos los bosques y la Naturaleza en general, estamos también cuidándonos a nosotros mismos. Siempre que paseemos por un bosque nos podremos dar cuenta de que allí hay vida por todas partes: el suelo con sus hierbas, arbustos y árboles, tiene un aspecto más rico y sorprendente y los sonidos de los animales que lo ocupan nos están diciendo que podemos disfrutar de su presencia, pero que debemos cuidar todo y no ensuciarlo ni estropearlo porque, en definitiva, estamos en su casa y también en la nuestra. En un bosque se puede jugar y pasear, comer y echar la siesta, pero no se le puede maltratar rompiendo las ramas de los árboles, tirando nidos o dejando papeles, plásticos y botellas tiradas por el suelo. El bosque está ahí para beneficiarnos a todos y tenemos que dejar que siga siendo un lugar limpio y bonito. Cuando respetamos la Naturaleza y no la maltratamos estamos asegurando que la vida en la Tierra siga siendo algo importante. La historia que nos cuenta la película El lince perdido, que vais a ver dentro de poco, trata precisamente de una apasionante aventura en la que unos animales silvestres tendrán que luchar muy duramente por preservar su modo de vida y su supervivencia.



Actividades posteriores al visionado de la película

Protección y libertad

Objetivos:

- Que los alumnos valoren la importancia que tiene la libertad a partir de las necesidades de los animales.
- Que los alumnos identifiquen la capacidad para decidir sobre el propio futuro como un componente esencial de la libertad individual.
- Que los alumnos se familiaricen con la visión global de interdependencia entre la vida individual y el ambiente que cubre nuestras necesidades.

Material:

- Pizarra, tizas, folios y bolígrafos.
- Cuaderno del alumno: actividades *Lo que los animales necesitan*.

Duración: una sesión de una hora.

Desarrollo:

Fase I. Introducción

El profesor da comienzo a la actividad explicando a los alumnos que la película *El Lince perdido* es una constante carrera de sus protagonistas para recuperar su libertad. Todos los humanos quieren atraparles por diferentes motivos y no les dejan ni respirar:

Como habéis visto, por un lado, los empleados del Centro de Conservación y por otro, Noé con Newman y sus sicarios quieren atrapar a los animales. Noé quiere protegerlos a su manera llevándolos a una isla, les guste o no. A su vez los

empleados del Centro de conservación quieren tener encerrados a los animalitos para que Newman no los secuestre, con lo que unos y otros, con el fin de protegerlos, no les dejan en paz. Pero estos animales silvestres no pueden estar de acuerdo con el hecho de que “protegerlos” sea precisamente tenerles encerrados en un recinto con una alambrada electrificada, o en jaulas pequeñas en las que no pueden casi moverse. En la película hay dos momentos en los que los animales se dan cuenta de que todo lo que ocurre lo están haciendo los humanos para evitar su extinción: Gus el camaleón deduce que los empleados de Centro de Conservación intentan impedir que Newman se los lleve, y la Lincesa mantiene una conversación con Noé que, después de contarle su historia, le revela su proyecto de isla “sólo para animales”. En el curso de esa conversación, Lincesa le dice a Noé algo que éste no había tenido en cuenta hasta ese momento.

“Noé: Dime, ¿qué sentido tiene la libertad si no estás vivo?

Lincesa: Y ¿qué sentido tiene vivir si no es en libertad? Tú estuviste prisionero. ¿Soportarías volver a estarlo?”

Todo el mundo debería saber que los animales libres se sienten muy mal cuando se les encierra: su vida se altera completamente. Lo mismo nos ocurriría a nosotros. Un ejemplo de cómo se altera su vida es el caso del camaleón Gus.

Fase II. Foro

El profesor propone al alumnado que digan todas las rarezas que padece Gus el camaleón por estar cautivo. Y a continuación les dice que hagan lo mismo con las rarezas y reacciones extrañas de la Lincesa y del halcón Astarté.





- Una vez que los alumnos las hayan enumerado, el profesor corrobora que ninguno de los animales de la película se encuentra contento por estar encerrado. El mismo Félix está acostumbrado a que le atiendan a causa de sus accidentes pero en ningún momento desea quedarse a vivir en el Centro, y la Lincesa al final de la película se da cuenta de que no está domesticada como podía parecer:

El problema que se plantea consiste en saber lo que Noé entiende por “proteger”. Podría decirse que lo que él quiere es mantenerlos vivos a toda costa, pero resulta sorprendente que, pudiendo hablar con ellos nunca les haya preguntado lo que desean y necesitan, hasta que la Lincesa le hizo entender que lo que más valoraban era su libertad

A continuación el profesor les pide a los alumnos que digan todos los animales que aparecen en esta película (no sólo los protagonistas) y va anotando en la pizarra todas las respuestas de los alumnos.

Fase III. Trabajo en cuchienco

Ahora ya están anotada la lista de animales, y el profesor forma equipos de dos alumnos asignando un animal a cada equipo. En ese momento les remite al Cuaderno del alumno para que desarrollen la actividad *Lo que los animales necesitan*.

- Para facilitar el trabajo de los equipos, el profesor puede explicarles que un animal requiere mucho más que un plato de comida y una temperatura adecuada, como puede que suceda en

los zoológicos. La vida natural de un animal puede requerir un territorio, salvaje o protegido, muy grande y con abundante comida (por ejemplo el oso panda), o que el territorio esté habitado por otras especies (por ejemplo un león necesita que cerca haya cebras, pues son su alimento), o una temperatura especial (osos polares) y un espacio diferente a otros (un pez no podría respirar fuera del agua)

- Cuando los alumnos hayan completado la ficha de la actividad, el profesor organiza un rolplaying en el que participarán, uno a uno, todos los equipos. Se trata de poner a prueba justamente lo que no ha hecho Noé en la película. En este juego, a diferencia de lo que ocurre en la película, cada animal va a poder expresarse y decidir sobre su futuro. El juego se titula *LA DECISIÓN DE...*
- El profesor representará el papel de Noé y llamará cada vez a un equipo que, con su ficha completada, saldrá a la pizarra a contestar a varias preguntas, como las siguientes:
 - ¿dónde vives?
 - ¿cómo es el clima?
 - ¿qué otros animales viven en esa zona?
 - ¿de qué te alimentas?
 - ¿cómo consigues tu alimento?
 - ¿qué es lo que te da más miedo?
 - ¿qué haces para protegerte?

Y, finalmente el profesor-Noé les dirá: “mi isla no tiene todo lo que tú quieres y necesitas, pero allí no van a entrar los humanos a molestar a nadie. ¿Quieres venir a la isla de Noé, sí o no? ¿Por qué?”



La decisión del equipo-animal se apunta en la pizarra y el profesor (Noé) llama al siguiente equipo. Y así hasta que todos hayan participado

- Tras haber intervenido el último equipo, el profesor da por terminado el juego y comenta los resultados viendo las decisiones que ha ido apuntado en la pizarra, teniendo en cuenta los motivos de cada decisión. Es posible que algunos equipos, representando a algunos animales, hayan preferido ir a la isla. Hay que valorar sus razones, puede que estén hablado de situaciones de extremo peligro para ellos. Otros lo que querrán es vivir en el terreno dónde han estado siempre y lo que quieren es que se cuide su ecosistema, etc.

Cierre

El profesor agradece a los alumnos su trabajo y lo bien que han realizado el juego de LA DECISIÓN DE, y les recuerda que proteger de la extinción a cualquier animal requiere algo más que alimentarle y cuidarle. Requiere cuidar todo el espacio en el que vive, porque si no sería como contaminar el mar con petróleo y basura y tener a los peces en peceras diciendo que así protegemos esas especies:

Si fuese hablar con los animales y les preguntásemos qué es lo que ellos preferirían, lo más probable es que eligieran seguir libres en su entorno natural. Llevando el ejemplo de esta película a nuestra vida, lo que más nos importa a las personas es poder decidir lo que queremos hacer, cómo deseamos que sea nuestra vida. Por eso la libertad de elegir el bien y lo mejor para nosotros es una condición más de nuestra naturaleza de personas que desean ser felices.

Gracias a todos

Objetivos:

- Que los alumnos desarrollen actitudes de cooperación con sus compañeros.
- Que los alumnos comprueben la facilidad con que personas de diferentes nacionalidades pueden sentirse satisfactoriamente integrados.
- Que los alumnos experimenten, mediante una simulación, el sentido práctico de reciclar los materiales y objetos de los que suelen desahacerse habitualmente las personas.

Material:

- Hojas del tamaño DIN-A3, pizarra y tizas, folios y bolígrafos.
- Cuaderno del alumno: actividades *Lo que somos capaces de inventar*.

Duración: una sesión de una hora.

Desarrollo:

Fase I. Introducción

El profesor pide a los alumnos que recuerden cómo se las arreglaron los animalitos para escapar de Newman cuando les empezaron a perseguir con los helicópteros. Se trata de que rememoren la escena en la que piden permiso al buitre Diógenes para utilizar materiales del centro de recogida de residuos reciclables. Éste les contesta: “por supuesto mozalbete. Todo lo que sea reciclar, adelante”:

Y como podéis recordar, a partir de ese momento se ponen a construir un ingenioso artilugio. Lo hacen entre todos y les acaba funcionando bas-

tante bien. Pese a que cada animal tiene sus peculiaridades y sus rarezas, todos tienen cosas que aportar. Gus el camaleón siempre está hablando de cosas terribles que están a punto de suceder, de espías, de satélites, de microchips, etc. Félix el lince está convencido de que tiene tantos accidentes porque tiene mala suerte. Pero cuando trabajan juntos, esos detalles no importan. Todos colaboran y las cosas salen bien porque todos ponen su atención en lo que se han propuesto: una tarea común.

Fase II. Foro

El profesor insiste en la idea de que los animales de la película han construido un artilugio utilizando restos de desechos, es decir, lo que siempre hemos llamado basura, y sin embargo hay muchas piezas que correctamente ensambladas forman un vehículo. Si a eso se le une la hazaña de Beea que les roba un parapente a los perseguidores, ya tiene un aparato que puede incluso volar.

- Ahora el profesor propone a los alumnos hacer una lista de cosas que los humanos tiramos cuando son viejas, pero que pueden volver a ser utilizadas para construir otros utensilios. Se trata de que piensen en cosas muy diversas (muebles, ropa, coches que van al desguace, electrodomésticos, etc.) y que, además, piensen en las diferentes piezas utilizables si se desmonta cualquier aparato viejo. Con las respuestas de los alumnos, el profesor confeccionará una lista muy extensa en la pizarra.

Fase III. Trabajo por equipos

A continuación les propone un juego para llevarlo a cabo en equipos de cuatro alumnos. Para formar estos equipos, el profesor distribuirá a los alumnos de manera que consiga la mayor mezcla



de nacionalidades de que disponga en la clase, de manera que no se agrupen en un mismo equipo niños todos ellos ecuatorianos, o marroquíes, etc., sino mezclados. Incluso, si no hubiera muchos niños extranjeros, procederá a mezclar a los de diferentes comunidades o provincias, buscando la máxima heterogeneidad en la composición de cada equipo en función de su procedencia.

- Una vez formados los equipos de trabajo el profesor les cuenta la trama del juego:

Imaginad que, un año después del hundimiento del barco de Noé de la película El lince perdido, a este buen hombre le dé por volver a las andadas. Pero ahora sus ideas son todavía más descabelladas: está convencido de que el verdadero problema son los humanos y quiere hacer un experimento que consiste en encerrar a los humanos en una isla y que así se den cuenta de lo mal que se pasa en esas condiciones, porque cree que así aprenderán a no maltratar a los animales. Vamos a suponer que todos estuviéramos en esa isla porque Noé nos ha secuestrado y, como es lógico, queremos escaparnos cuanto antes. El procedimiento para escapar requiere





de nuestro ingenio, y sobre todo de nuestra capacidad para ponernos de acuerdo.

- Tras esta introducción al juego, les remite al Cuaderno del alumno para que lleven a cabo la actividad Lo que somos capaces de inventar. En el caso de que los alumnos tengan dificultad para interpretar las instrucciones, el profesor las irá leyendo en voz alta para ir dando las explicaciones y aclaraciones auxiliares que fueren precisas. Y después va pasando por cada grupo para observar cómo hacen la tarea y orientarles en las dudas que les surjan.
- Cuando hayan terminado, el profesor organiza la exhibición de los diseños. Cada equipo sale a la pizarra y sus miembros explican lo que se les ha ocurrido, mostrando el dibujo. El profesor les hará preguntas sobre los detalles, los materiales, la forma de hacerlo navegar y la organización que piensan seguir para viajar y pilotarlo, y alentará a que los demás alumnos les hagan las preguntas y comentarios que deseen sobre su trabajo, y la presentación de cada equipo concluirá con un aplauso
- Para terminar, el profesor propone a los alumnos que comenten con sus padres el juego de diseño que han realizado y que luego les pre-

gunten cómo hacen para deshacerse de aparatos y enseres viejos de forma que puedan seguir siendo útiles para otras personas y de que no contaminen el ambiente

Cierre

El profesor agradece a los alumnos su participación y les explica, en primer lugar, la importancia que ha tenido el que hayan trabajado en equipo y coordinándose. Destacará especialmente que cada equipo estaba compuesto por chicas y chicos de distintas procedencias, y que fueron capaces de buscar juntos las ideas de su barco hecho de restos y piezas de todo tipo, del mismo modo que en la película se formó un equipo de animales de distinta especie que montaron de modo conjunto el artilugio para poder escapar:

Cuando las personas nos unimos para desarrollar una tarea, lo que menos importa es en qué ciudad o país haya nacido cada uno. Se trata de que coordinemos ideas para alcanzar resultados, como hemos hecho aquí. En la vida diaria ocurre lo mismo: una mujer nacida en Colombia trabajará igual que otra que nació en Ecuador o España, los equipos de fútbol más famosos están integrados por jugadores de Brasil, Angola, España, Francia, etc. ¿Cómo es posible que haya gente que piense que sólo se llevan bien y pueden trabajar juntas las personas de una misma nacionalidad?

La segunda conclusión que podemos sacar es la de que los objetos y materiales que desechamos pueden resultar muy útiles para crear otros utensilios y objetos. Cada vez hay más trastos que tiramos que no deben ser considerados como basura, puesto que son útiles para cosas que hasta ahora no se nos habían ocurrido. Lo viejo muchas veces sigue siendo válido, todo está en echarle imaginación, como habéis hecho vosotros.



El mejor equipo

Objetivos:

- Que los alumnos identifiquen los aspectos positivos de cada personaje que le caracterizan como un buen amigo.
- Que los alumnos identifiquen las características básicas que deben estar presentes en una relación de amistad.
- Que los alumnos comenten con sus padres las premisas básicas de las relaciones de amistad, escuchando sus ejemplos y opiniones.

Material:

- Pizarra y tizas, folios y bolígrafos.
- Cuaderno del alumno: actividad *Éstos son mis amigos*.

Duración: una sesión de una hora.

Desarrollo:

Fase I. Introducción

El profesor inicia la actividad diciendo a los alumnos que en la película *El linco perdido* hay un grupo de animalitos que se conocen en el Centro de Recuperación de Especies Amenazadas. Una institución de protección de la naturaleza:

No son una manada ni una tribu. No tienen las mismas ideas ni las mismas costumbres. Han coincidido por diferentes circunstancias y se han hecho amigos. Y ser amigos es una de las razones principales que explican su éxito a la hora de conseguir lo que se proponen. Todos tienen



características y habilidades diferentes: volar, correr, trepar, camuflarse, horadar la tierra, etc. Ninguno es capaz de hacer las cosas que hacen los otros, y sin embargo son amigos. Tienen un objetivo común y viven bajo unas circunstancias que les afectan a todos por igual

- El profesor abre la participación formulando varias preguntas a los alumnos:
 - ¿qué es lo que todos quieren conseguir?
 - ¿qué es lo que tienen en común?
 - ¿qué les amenaza a todos?

Pese a las coincidencias y a sus necesidades comunes todo lo que hacen y todo lo que consiguen sería diferente si no fueran amigos.





Fase II. Formación de equipos con roles

Ahora el profesor propone a la clase un juego para conocer las razones por las que entre ellos existe una relación amistad tan fuerte. Para ello distribuye al alumnado en cinco grupos. Cada equipo va a representar a uno de los cinco animalitos protagonistas de la película. Así, uno de los equipos será el personaje de Gus, el camaleón. Otro será Astarté, el halcón hembra. Otro será Beea, la cabra. Otro será Rupert, el topo. Y el quinto será Félix, el lince

- El profesor les remite al Cuaderno del alumno para que lleven a cabo la actividad *Éstos son mis amigos*. Para facilitarles su preparación explicará con detalle las instrucciones de cómo realizarla, evitando así cualquier dificultad de comprensión. Además se asegurará de que entiendan que los miembros de cada equipo están representando un papel.

- Cuando compruebe que todos los equipos han concluido la actividad procede a dirigir la puesta en común. Para ello, el profesor nombra a un grupo-animal y propone a los demás equipos que expongan lo que han pensado de él. Por ejemplo, si nombra al equipo que hace de Gus el camaleón, cada uno de los demás equipos se dirigirá a Gus para decirle las razones por las que piensan que es un buen amigo. Cada equipo empezará diciendo quiénes son y luego expondrá todo lo que han pensado de Gus. Si por ejemplo le toca hablar al equipo que hace de Beea, empezará diciendo: “somos Beea y creemos que Gus es un buen amigo porque...”. Luego hablará el equipo de Félix para decir lo han pensado sobre Gus, después Rupert y por último Astarté. El profesor cuidará de mantener el orden y la forma de hacer la exposición. Cuando hayan terminado de exponer lo que han escrito acerca de Gus, el profesor nombrará al siguiente equipo, por ejemplo Beea, para que escuche todo lo que los demás han anotado sobre ella, y así con todos los demás.

- En cada exposición, el profesor anota en la pizarra el nombre del personaje y lo que los demás hayan dicho de él. Además explicará a la clase que además de saber lo bueno que tiene cada uno (que ya está puesto en la pizarra), es importante atender a algunos comportamientos que tienen cuando se relacionan:

- *Una de las principales razones por las que estos amigos consiguen escaparse y, al final, estropear los planes de Newman y Noé es porque **siempre se ayudan entre sí**. No van cada uno por su cuenta. Todos tienen en cuenta a sus amigos.*





- Para conseguir ayudarse hablan a todas horas y **tienen en cuenta la opinión de los otros**. Se prestan atención. Algunas veces se cansan de escuchar una y otra vez la misma idea, pero aun así dejan que cada uno explique su punto de vista.

- La tercera razón de su éxito es que **todos confían en todos**. Todos creen que sus amigos son valiosos y capaces de hacer muy bien lo que cada uno sabe hacer mejor. Por ejemplo, todos confían en que Astarté podrá recuperarse y volar, a pesar de que ella era muy pesimista al principio.

- En ocasiones discuten entre ellos. Todos los amigos discuten. Pero **en sus discusiones no hay maldad** y después siguen llevándose bien. Un ejemplo divertido de discusión es el diálogo entre Beea y Gus:

- Gus: Si sigues la voz de la venganza con la muerte bailarás su danza.
 Beea: Cállate ya, comegrillos estrábico.
 Gus: No me da la gana, rumiante ignorante.
 Beea: Lagartija canija.
 Gus: Caprina parlanchina.
 Beea: Bocazas.
 Gus: Cabrita.
 Beea: Gusano.
 Gus: Cornuda.
 Beea: Batracio viscoso.
 Gus: Culo gordo.

- Además, y esto es muy importante, son capaces de **perdonar cuando alguno hace algo mal**. Eso es lo que pasa cuando Rupert les **traiciona** colaborando con Noé para localizarles. Como después les cuenta la verdad, entienden lo preocupado que estaba por sus hijos y le

comprenden. Son capaces de dar valor a la sinceridad de Rupert, que se arrepiente de lo que ha hecho. Por eso siguen siendo sus amigos, porque se ha sincerado con ellos, les ha pedido perdón y se pone de nuevo de su lado para trabajar con ellos en la recuperación de sus amigos prisioneros

Cierre

El profesor propone a los alumnos que copien, en su cuaderno o en una hoja aparte, estas cinco características para mostrarlas en su casa después. Se trata de que compartan estas premisas con sus padres y les pregunten si los amigos con los que ellos jugaban de pequeños se comportaban de ese modo. En la siguiente tutoría o clase, el profesor pedirá que algún alumno cuente la opinión que sus padres le hayan dado sobre estas cuestiones en las relaciones de amistad.

- para facilitarles la labor anotará en la pizarra:

Lo mejor de los amigos es que:

1. Siempre se ayudan entre sí.
2. Tienen en cuenta la opinión de los otros.
3. Todos confían en todos.
4. A veces discuten y se enfadan, pero sin mala intención ni rencores.
5. Perdonan al que hace algo mal, cuando es sincero y lo reconoce.

“El lince perdido”

Sinopsis argumental

Félix es un lince ibérico que está convencido de que su mala suerte es la causa de que su especie esté en peligro de extinción. Ha estado varias veces en centros de recuperación de animales silvestres para curarse de sus accidentes y acaba en el de El Acebuche, en Doñana, donde están guardando muchos animales porque se están produciendo unas extrañas desapariciones. Un terrible cazador roba las jaulas de los animales allí recogidos por encargo de un millonario excéntrico, pero Félix logra escapar junto con un camaleón siempre desconfiado, una cabra algo loca y un halcón con un ala dañada. Tras múltiples aventuras Félix consigue llegar con la ayuda de sus amigos al barco donde están encerrados sus compañeros, y allí pondrán fin al misterio de las desapariciones...

Para profundizar

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

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

Libros de consulta:

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

- * Dossiers del 1^{er} y 2^o ciclo de Primaria del programa *Prevenir para vivir*. FAD, Madrid.
- * Programa *El valor de un cuento*, Series *Amarilla* y *Morada*, FAD, Madrid
En los cuatro cuentos de estas series, y en sus respectivas guías didácticas, se presentan actividades cuyos objetivos se refieren a la expresión de opiniones personales, el desarrollo de la creatividad, la agilización de la expresión oral, el fomento del interés por conocer otras formas de vida, el desarrollo de la capacidad de deducción, la comprensión de situaciones complejas, el saber hacer conjeturas sobre los acontecimientos, la iniciación en historias nuevas, aprender a describir lugares, distinguir sucesos verdaderos y falsos, etc.
- * Documento *Los valores de la sociedad española y su relación con las drogas*, Fundación la Caixa.
- * Programa *Y tú, ¿qué piensas?*, FAD, Madrid.
- * Programa *Y tú, ¿qué sientes?*, FAD, Madrid.

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

Fotografías que la ilustran: Kandor Graphics, YaYa! Films

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

Depósito Legal: M-38633-2009. ISSN: 1698-7012

Dirección técnica: FAD

Elaboración de contenidos: Agustín Compadre Díez
Fernando Bayón Guareño

Ficha Técnica

Director:

Manuel Sicilia, Raúl García

Año: 2008

País: España

Duración: 90 minutos

Género:

Animación, aventuras, familiar

Música:

Sergio De La Puente

Producción:

Manuel Cristóbal, Juan Molina,
Marcelino Almansa, Manuel Sicilia,

Antonio Banderas

Guión:

José E. Machuca, Raúl García,

Manuel Sicilia

Distribuidora:

Aurum Producciones

Productora:

Kandor Graphics, YaYa! Films

Ficha Artística

Reparto:

David Garcia (soldado gordo)

Carlos Del Pino (Rupert)

Julio Núñez (Noé)

Beatriz Berciano (Lincesa)

Conchi López Rojo (Astarté)

Stephen Hughes (Newmann)

Esperanza Pedreño (El Flamenco)

César Sarachu (El Buitre)

Abraham Aguilar (El Camaleón)

Cecilia Santiago (La Cabra)

David Robles (El Lince)

Javier García Sáenz

(soldado pequeño)

