



Guía del
Profesorado

EL CINE PARA FORTALECER VALORES SOLIDARIOS

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

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

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

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

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

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

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

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



LA ASISTENCIA AL CINE PARA VER LA PELÍCULA

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

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

Rompe Ralph 2: Ralph rompe Internet

SINOPSIS ARGUMENTAL

Ralph y su amiga Vanellope pasan buenos ratos juntos, pero una avería en el videojuego de Sugar Rush en el que vive Vanellope, y que le amenaza con ser desinstalado para siempre, es el detonante que da inicio a la aventura de la búsqueda para conseguir el volante de repuesto que está descatalogado del mercado. El propietario del salón de videojuegos acaba de instalar la red wifi, y para lograr sobrevivir la joven y valerosa heroína tendrá que viajar con su amigo Ralph por el desconocido mundo de internet para conseguir en la tienda de eBay ese volante de repuesto.

Cuando llegan allí echan mano de sus ciudadanets, los ciudadanets, para que les ayuden a desenvolverse en ese complejo y peligroso mundo. En la tienda pujan a lo loco por el volante, sin saber que luego deberán pagar con dinero de verdad, así que deciden apuntarse a un juego de carreras online para conseguir el premio. Se hacen con el coche de unos aficionados, pero les detienen y la alternativa que les queda para ganar el dinero que necesitan es la de hacer vídeos graciosos para "BuzzTube", la página web de moda del momento que está a cargo del algoritmo Yesss.

Los dos amigos se separan durante un breve tiempo y Vanellope aprovecha para darse un paseo por el mundo de los personajes de la factoría Disney, confraternizando con las princesas de sus películas y con los miembros del club de coches. Con ellos se da cuenta de lo mucho que le gustaría quedarse en este nuevo y apasionante mundo de carreras online. Mientras tanto Ralph se deprime al leer los comentarios negativos sobre sus vídeos, pero aun así se siente seguro porque al menos cuenta con la amistad de Vanellope. Al enterarse del cambio de intenciones de su amiga genera un peligroso virus de inseguridad para retenerla y hacer que regrese con él al salón de juegos.

El virus infecta toda la red y atrapa a su amiga, poniendo en grave peligro su vida. Ralph consigue liberarla y comprende finalmente su decisión: son amigos, pero a su valiente compañera nada le impedirá quedarse en las excitantes carreras de internet. Se despide de ella diciéndole que vaya donde vaya y haga lo que haga su amistad perdurará. Ralph regresa al salón donde seguirá compartiendo reuniones y fiestas con sus compañeros de videojuegos de siempre.



PERSONAJES

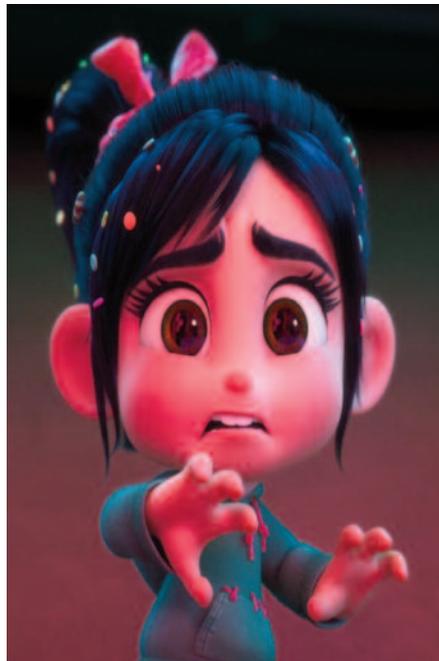


Rompe Ralph

Este protagonista es un gigantón “malvado de videojuego”, pero de gran corazón, que tiene una estrecha amistad con su pequeña colega Vanellope. Cuando el juego de coches de carreras de su amiga corre el peligro de desaparecer, no duda en acompañarla a la tienda eBay de la red de internet para tratar de hacerse con el único volante que queda disponible de su videojuego, prestándose a hacer por ella todo tipo de gansadas de vídeo a fin de reunir el dinero necesario. Internet es un mundo nuevo para él, muy distinto al de los videojuegos donde siempre ha estado, y le duele leer los comentarios que menosprecian los vídeos que ha hecho. Pese a ello se siente seguro porque cuenta con la amistad de su amiga, pero esa seguridad se derrumba cuando descubre que ella quiere tomar un rumbo distinto y quedarse en la red disfrutando de las arriesgadas e imprevisibles carreras online que allí se celebran, a diferencia de su actitud conformista de seguir haciendo siempre las mismas cosas. Trata de retenerla mediante una argucia que la pone en un peligro mortal a ella y a toda la red, pero finalmente reconocerá que la verdadera amistad significa también dejar que su amiga siga su propio camino.

Vanellope

Es una niña aventurera hiper-glucémica que habita en un videojuego de carreras. Su gran amigo es Rompe Ralph, con el que comparte su tiempo una vez que cesan en la tarea de sus respectivos videojuegos. Su tranquilidad se ve rota al estropearse el volante del juego y tener que adentrarse en la red de internet para conseguir un repuesto, pero allí se le abrirá un horizonte de nuevos contactos y expectativas. Eso la hará entrar en conflicto con su entrañable y mucho más acomodaticio amigo que, con la intención de que desista de su empeño y regrese con él al salón de los videojuegos, llegará incluso a ponerla en peligro mediante unas peligrosas trampas. Pese a todo, ella se mantiene firme y finalmente logra que por fin él entienda su vocación de seguir conduciendo en las apasionantes carreras online que hay en la red, sin que por eso se vaya a romper su gran amistad.



DATOS DE INTERÉS

Rompe Ralph 2 (2018) es una película norteamericana de animación realizada por los estudios Disney, dirigida por Rich Moore y Phil Johnston. Es la divertida y sugestiva segunda parte de las aventuras del fortachón Ralph y su princesita de videojuego, en la que se nos muestra con gran imaginación cómo son y cómo funcionan esos entramados cibernéticos que existen detrás de las pantallas de los ordenadores.

Como en el caso de su predecesora tiene el gran acierto de recrear, mediante una fabulación realmente portentosa y unas imágenes de gran dinamismo, cómo podría ser la vida de esos seres virtuales dentro de internet cuando los humanos no están pendientes de ellos. Es evidente que los dos amigos protagonistas, aunque siguen las pautas que les han sido predeterminadas para que representen indefinidamente una función en el juego al que pertenecen, son al mismo tiempo capaces de adquirir vida propia al cerrar el salón de juegos. Pero en esta nueva ocasión la historia se atreve a dar un salto cualitativo sorprendente y la aventura de fondo que viven, en una suerte de autoconsciencia virtual muy sugestiva, es la de la propia supervivencia y el nuevo sentido que han de darle a su mutua relación. Al encontrarse en una situación que parece abocarles a la nada “existencial”, deberán redefinir sus respectivas trayectorias.

La trama es una sucesión de aventuras muy entre-

tenidas que tienen lugar en el nuevo mundo de la red, y a medida que avanza la acción podemos ver cómo los intereses de Vanellope y de Ralph comienzan a divergir. En su recorrido por las diferentes estancias de internet hay un descacharrante encuentro con las princesas y heroínas de los films de la factoría Disney que da pie a presentar una visión satírica respecto a su antiguo papel tradicional, a las que siguen unas cuantas presencias más, tratadas también con una ironía muy saludable, y que aportan su granito de arena a la narración sin desviar la atención de su núcleo básico: cómo la amistad de los dos amigos se verá puesta a prueba, ante los numerosos retos que afrontan, cuando ella comienza a sentir la necesidad de salir de su zona de confort.

Rompe Ralph 2 es un film intenso, divertido, adorable y lleno de entusiasmo y originalidad, con una historia de amistad que sirve para poner de relieve algunos valiosos mensajes muy apropiados para los espectadores más jóvenes: la igualdad entre chicos y chicas, el respeto hacia las elecciones de los amigos, el sacrificio y entrega que se dan en la verdadera amistad o la importancia de cultivar una buena autoestima para mantener la seguridad personal. Asimismo, la recreación que hace del mundo de internet proporciona una excelente oportunidad para abordar el tema de la responsabilidad en su uso, y para reflexionar acerca de la búsqueda de la fama efímera en las redes sociales.



BLOQUES TEMÁTICOS

Las cualidades que dan valor y fuerza a la amistad

La autonomía para afrontar las tareas y problemas de la vida

El concepto de amistad como experiencia de afecto recíproco y respeto por la independencia

El análisis crítico de internet y los videojuegos

ACTIVIDADES PREVIAS

Presentación de la película y los personajes

El reconocimiento de la amistad como factor de alegría

Las claves para mantener la amistad

ACTIVIDADES POSTERIORES

• La autonomía y el desarrollo personal

El respeto y el afecto en las relaciones de amistad

La responsabilidad al usar internet y los videojuegos

PROPUESTA DE TRABAJO EN VALORES

- La libertad, la comprensión y la ayuda como medios para convivir en armonía.
- El ejercicio de la empatía para tener en cuenta las necesidades y deseos de los demás
- La amistad como oportunidad para la generosidad, la confianza, la ayuda mutua y el sacrificio.
- La valentía y la auto-confianza para afrontar los retos difíciles y superar las adversidades.
- La creatividad para buscar soluciones a los retos y problemas que surgen en la vida.
- El optimismo como una vía para animarse a uno mismo y a los demás y fortalecer un estilo resistente de personalidad.
- El control en la expresión de las emociones negativas.
- El afecto y el respeto recíprocos como bases de la amistad.
- La autonomía para afrontar las tareas y problemas de la vida.
- La responsabilidad al usar internet y los videojuegos.

Actividad previa al visionado de la película

I. – ¡Qué bien nos lo pasamos!

Objetivos del alumnado

- Que el alumnado reflexione sobre lo que más le gusta de sus amistades.
- Que el alumnado imagine aspectos nuevos y sorprendentes de futuras amistades.
- Que el alumnado reflexione sobre el valor del respeto y la aceptación de las diferencias en la amistad.

Material:

- Pizarra y tizas, cartulinas, lápices de colores, y cinta adhesiva.

Duración: una sesión de 50 minutos.

Desarrollo:

Fase I. Introducción

El profesorado presenta la actividad diciéndoles que dentro de poco van a ver una película llamada Rompe Ralph 2, en la que dos amigos que son personajes de unos videojuegos viven unas increíbles aventuras cuando entran en el mundo de internet:

Pasárselo bien con los amigos y las amigas es algo estupendo. También te lo puedes pasar bien en soledad, pero la cosa se anima de verdad cuando te juntas con alguien para hablar de tus cosas, enseñarle algo que te gusta, contarle lo que te preocupa, escuchar lo que le pasa o hacer juntos lo que se os ocurra. Eso es lo que les sucede a los dos protagonistas de la película que vais a ver.

Sin embargo, para llevarse bien con alguien no es necesario que sea igual en todo que nosotros, ni que le gusten o haga las mismas cosas. Puede que haya algunas o muchas afinidades y coincidencias, pero lo que hace que el mutuo interés se mantenga es precisamente lo que tenemos de diferente, las cosas distintas que pensamos, que hacemos o que nos gustaría hacer. Ser un calco es aburrido mientras que ser diferentes aporta novedad, sorpresa, ilusión, aprendizaje, posibilidades inesperadas y diversión.

A continuación, el profesorado les plantea a los alumnos que, en reflexión silenciosa, anoten en un folio las cosas que más les gustan de sus amistades. Para ayudarles a que realicen esta tarea anota en la piza-





rra aspectos sobre los que pueden fijarse para describirlas:

- aficiones
- humor
- carácter
- habilidades
- conversaciones
- ilusiones

Una vez que hayan terminado se reúnen en grupos de tres y comparten sus anotaciones, con la instrucción de que cuando hayan terminado cada miembro debe escoger de entre todas las características de su lista la que le parezca la más importante para él.

Fase 2. Puesta en común

El profesorado pedirá que vayan exponiendo en alta voz la característica o cualidad principal que han elegido, y las irá escribiendo en la pizarra bajo el aspecto antes anotado que le corresponda, pidiendo que levanten la mano quienes consideren que también les gusta.

Cuando la ronda haya concluido el profesorado abrirá un diálogo abierto para que la clase pueda cruzar opiniones y puntos de vista acerca de algunas de las características anotadas, partiendo de las siguientes cuestiones:

- Qué es lo que hace que esa característica sea interesante o valiosa para una amistad.

- Qué puede suceder en la amistad si con el tiempo esa característica que consideramos tan importante desaparece.

- Cuáles son las características imprescindibles que una persona tiene que tener para considerar que sea nuestra amiga.

Se trata de que las distintas aportaciones saquen a la luz el valor que le dan a los diferentes elementos que dan sentido al sentimiento y los comportamientos de amistad. Al mismo tiempo el profesorado tiene la oportunidad de indicarles que, como acaban de ver, cada persona tiene una concepción propia de lo que significa para ella la amistad, porque, aunque coincidamos en algunos puntos de vista, nuestra personalidad es única y diferente a la de las demás personas.

Fase 3. Trabajo en pequeño grupo

De nuevo se reúnen los anteriores grupos de tres y se les propone que echen mano de su inventiva para que lleven adelante el siguiente trabajo de investigación: qué otras cualidades o aspectos completa-



mente nuevos les gustaría que tuvieran unas nuevas amistades en el futuro. Las amistades pueden ser muy variadas, y aparte de las que ya tienen y de cuyas características ya han hablado, su tarea consiste ahora en ampliar y enriquecer sus posibilidades de amistad enunciando facetas distintas que les gustaría que tuvieran esas nuevas amistades y que las harían muy atractivas.

Fase 4. Puesta en común

Al concluir la tarea un portavoz de cada grupo va exponiendo sus conclusiones y explicando en qué medida esas características sirven para dar fuerza a la amistad. El resto de la clase puede hacer preguntas y comentarios, y el profesorado moderará las intervenciones procurando que en las distintas aportaciones se destaque que esas cualidades, que nos gustaría encontrar en los demás, también podrían ser cultivadas y ofrecidas por nosotros. De esa manera se les hace ver que proyectar estos deseos en los demás puede ser una estupenda referencia para esforzarnos en hacerlos realidad primeramente en uno mismo, para propiciar así que la amistad sea más atractiva y enriquecedora.

Fase 5. Trabajo en gran grupo

El profesorado finalmente aborda con la clase que las relaciones que se dan en el seno de la amistad van cambiando a medida que pasa el tiempo, porque las personas vamos evolucionando:

Si echamos la vista atrás uno o dos años seguro que somos capaces de darnos cuenta de lo mucho que hemos cambiado en bastantes cosas: cambios físicos, gustos nuevos, experiencias y personas que nos han marcado, conocimientos, etc. Los cambios son y serán algo habitual en nuestra vida, y no nos deben sorprender y mucho menos asustar.

Saber adaptarse a los cambios es algo imprescindible, pero en ocasiones nos gustaría que algunas cosas no cambiaran nunca porque nos pueden producir una gran inseguridad. Las personas cambiamos, las circunstancias nos llevan a tomar nuevas decisiones y derroteros que pueden trastocar las bases en que se apoya una amistad. En esos casos, cuando no hay una reorganización y un acuerdo mutuo de cómo llevar la relación... hay muchas

probabilidades que se produzcan rupturas. Los personajes de la película pasan por esta crisis de amistad.

A continuación, el profesorado lanza una serie de preguntas a toda la clase, para que intervengan espontáneamente:

- Siempre que alguien no está de acuerdo con nosotros en alguna cosa, ¿significa que va a romper la amistad?

- Si tuvieras que hacerle a una persona amiga una crítica sincera sobre algo importante, ¿estarías poniendo en peligro la amistad?

- ¿Qué cosas pueden hacer que una amistad termine?

- ¿Qué cosas pueden contribuir a reconciliarse en una amistad?

Las respuestas pueden ser muy variopintas y nada coincidentes. No se trata de llegar a acuerdos globales de toda la clase, sino de poner en común que la amistad tiene vida propia, que está sujeta a vaivenes y que en ella hay que dar espacio y cabida a la sinceridad, a la libertad de ser y elegir y a la generosidad para saber adaptarse mutuamente a la otra persona, por-



que ambas partes experimentamos cambios y eso exige que sean ambas las que se esfuercen en adaptarse a ellos.

Cierre

El profesorado les agradece su participación y su esfuerzo de creatividad, invitándoles a que observen cómo solucionan sus diferencias de amistad los dos protagonistas de la película que van a ver.



Actividades posteriores al visionado de la película

1. – En un mundo ideal real

Objetivos del alumnado

- Que el alumnado identifique el estereotipo de mujer que aparecen en los cuentos de princesas.
- Que el alumnado describa las características y valores de los personajes de Vanellope y Shank y los compare con los de los cuentos de princesas.
- Que el alumnado identifique y conozca mujeres del mundo real que pueden servir de ejemplo y modelo de autonomía y desarrollo personal.
- Que el alumnado adquiera actitudes positivas hacia la igualdad, previniéndose de aceptar la agresividad como característica de la relación entre hombres y mujeres.

Material:

- Pizarra y tizas, folios y bolígrafos.

Duración: Una sesión de 50 minutos.

Desarrollo:

Fase I. Presentación

El profesorado presenta la actividad indicando que uno de los momentos más simpáticos de la película es la visita que Vanellope hace al sitio Web de Disney, y en particular a la habitación de las princesas, donde cada una habla y actúa tal y como lo hace en su propia película original:

Sin embargo, en la película de Ralph aparecen dos chicas, Vanellope y Shank, cuya historia y aventuras se alejan bastante del mundo de las princesas, de ese mundo bonito pero irreal. Hoy vamos a empezar comparando el mundo que nos enseñan las películas de princesas con el que nos muestran las chicas de la película de Ralph.

Cuando una película está bien hecha (argumento, personajes, etc.) siempre nos presenta una serie de mensajes. Siempre hay algo que nos quiere decir: una moraleja, una forma de resolver pro-



blemas, distintas formas de pensar y vivir, etc.

Fase 2. Trabajo en equipo

El profesorado agrupa a la clase en equipos de tres y les encomienda la tarea de analizar a las “princesas”. Para ello les dice que se fijen en una de ellas, alguna de las más conocidas (por ej., Blancanieves, La Bella Durmiente, etc.). Cada grupo analizará y escribirá en una hoja las características del personaje elegido: cómo es físicamente, cómo va peinada, vestida, cómo habla, qué suele decir, cuáles son sus deseos y qué hace para conseguirlos. Después de hacer esas anotaciones harán lo mismo con el príncipe que hay en ese cuento.

En la puesta en común, el profesorado anota en un lado de la pizarra de forma resumida las aportaciones de los grupos y, sin sacar conclusiones aún, propone a los grupos que hagan ahora el mismo análisis de los personajes de Vanellope y de Shank, basándose en lo que recuerden de lo que hacen y dicen en la película.

En la puesta en común anota en el lado que ha quedado libre de la pizarra lo que los equipos van aportando. Es conveniente resaltar aquellas afirmaciones que pongan



de relieve los valores de estas dos chicas. Algunos de ellos se reflejan en:

- El deseo de hacer y aprender cosas nuevas.
- La disposición al cambio.
- El valor de afrontar retos.
- No conformarse con los éxitos alcanzados antes.
- Entender que además de la amistad, en la vida hay que tener ideales y metas personales.

Se trata de que vean que los personajes de Shank y Vanellope nos presentan un modelo más realista y cercano a la mujer actual (por ejemplo, Shank considera que los logros fáciles no nos ense-





ñan nada en la vida, que podemos conseguir lo que queremos, pero siempre podemos aprender más, siempre podremos ser mejores).

Fase 3. Participación en foro

El paso siguiente es que el alumnado describa, en una participación abierta respetando el turno de palabra, el ideario de mujer que nos presentan las películas de princesas. El profesorado apoyará las intervenciones subrayando lo que caracteriza a ese tópico que considera que la mujer ha de ser bella, esbelta y muy elegante para resultar atractiva, encontrar al príncipe apuesto o esperar a que un día aparezca en su vida, etc., y acabar el cuento con el habitual “felices y comieron perdices”.

Una vez descrito ese modelo les animará a que comparen ese modelo con el que muestran Vanellope y Shank. Al comparar los dos modelos se pueden emplear las opiniones que exponga el alumnado para destacar que una mujer con el estilo y los valores de Shank se construye a partir de una niña como Vanellope. Ambas reflejan

una cualidad muy valiosa: la autonomía. Con ella las personas no buscan que los demás les resuelvan sus problemas, y son capaces al mismo tiempo de contar con los demás de manera abiertamente cooperativa. La igualdad es uno de los objetivos prioritarios para la humanidad y, nunca podrá existir igualdad sin autonomía personal.

Para completar este aspecto el profesorado les pedirá que pongan ejemplos de mujeres que conozcan y que son o han sido muy valiosas por sus esfuerzos, logros y aportaciones a la humanidad. La única regla es que no vale poner ejemplos de gente famosa sin más de las que salen en los medios de comunicación, es decir, de gente que aparece y habla, pero no hace cosas beneficiosas. Tras escuchar al alumnado les puede comentar algunos ejemplos, escribiendo sus nombres en la pizarra y pidiendo que los anoten. Se sugieren los siguientes:

- **María Moliner.** Fue una filóloga y lexicógrafa autora del Diccionario de uso del español. https://www.ugr.es/~anamaria/mujeres-doc/biografia_maria_moliner.htm



- **Beatriz Galindo.** Apodada La latina, formó parte del grupo conocido como las “doctae puellae” (las niñas sabias), profesoras y consejeras de Isabel I. Cuando falleció la reina, Beatriz abandonó la corte y fundó el Hospital de los Pobres, así como dos conventos en los que se daba instrucción a las niñas cuyas familias no podían costeársela. Aparte de sus publicaciones, fue profesora de latín en la Universidad de Salamanca.

<http://dbe.rah.es/biografias/10051/beatriz-galindo>

- **Margarita Salas.** Inició el desarrollo de la biología molecular en España. Discípula del premio nóbel Severo Ochoa. Entre sus méritos figuran ocho patentes, de las que una es posiblemente la de mayor importancia en el C.S.I.C. Miembro de la Academia Nacional de Ciencias de Estados Unidos, académica de la R.A.E. y muchas más distinciones.

<https://mujeresconciencia.com/2018/02/20/margarita-salas-pasion-la-biologia-molecular/>

Obra de consulta: “Sabias. La cara oculta de la ciencia”. Adela Muñoz Páez. Editorial DEBATE. 2017

Cierre

El profesorado felicita a la clase por el trabajo que han realizado en los equipos y por su participación en el foro, y les recuerda que el cine comercial suele proponer a veces modelos en los que la relación entre hombre y mujeres reside en la desconfianza y la agresividad en lugar de en la igualdad, el entendimiento y la cooperación, invitándoles a que cuando vean una película se fijen no sólo en la acción, sino también en los valores que se han analizado en la actividad.



2. – Un viaje racional a la amistad

Objetivos del alumnado

- Que el alumnado identifique los temores que las personas pueden tener cuando se tienen que separar por largo tiempo de sus amistades
- Que el alumnado entienda el concepto de amistad como experiencia de afecto y respeto recíprocos
- Que el alumnado identifique los riesgos para la autonomía personal cuando se entabla o mantiene amistad con personas posesivas
- Que el alumnado explore fórmulas de autoafirmación frente a los intentos de manipulación social.

Material:

- Pizarra y tizas, folios y bolígrafos.

Duración: una sesión de 50 min.

A tener en cuenta: en esta actividad vamos a emplear la técnica de “ir y venir”. Se trata de saltar varias veces del análisis de escenas de la película a situaciones que tienen que ver con la vida del alumnado. Es de-

cir, comparar lo que sucede en la película con lo que nos pasa o hacemos las personas.

Desarrollo:

Fase I. Presentación

El profesorado presenta la actividad indicando que la película empieza mostrándonos que Ralph y Vanellope mantienen una fantástica relación de amistad, viven en el salón de juegos donde trabajan hasta que el dueño cierra las puertas, todo lo hacen bien y su vida parece perfecta:

Estos dos grandes amigos se reúnen cada noche en Tapper donde charlan tranquilamente, juegan al “veo veo” y se cuelan de vez en cuando en otro videojuego para probarlo. Como recordaréis antes de ir al cine a ver esta película dedicamos una actividad a comentar las características que tienen nuestras amistades y hablamos también de que podría suceder ocurrir que con el tiempo se podría romper alguna de ellas. Ahora, después de ver lo que ocurre en la película, vamos a fijarnos un poco más en lo que significa la amistad.





Fase 2. Participación en foro

El profesorado propone a la clase que hagan una definición de la amistad. Todas las propuestas valen porque cada cual lo expresa tal y como lo siente de una manera personal. El alumnado interviene ordenadamente, pidiendo y respetando el turno de palabra y anota en la pizarra las ideas clave de las definiciones que escucha.

A continuación explica que, sea cual sea la definición que queramos usar, la amistad es un término abstracto igual que la bondad, la calma, la admiración, etc. No se puede pesar en una báscula, no se puede envolver, no se

puede adornar con lazos como el abeto de Navidad:

La amistad no es una cosa física, sino que es algo especial que sucede en algunas relaciones, y por eso es una cualidad relacional que se manifiesta de forma emocional. Es decir, la amistad la notamos al sentir afecto por otra persona, siempre y cuando la otra persona sienta un afecto similar hacia nosotros. Es una palabra que deriva de la palabra “amigo” pero implica un afecto mutuo, recíproco. Si el sentimiento no surge de ambas partes será cualquier otra emoción, pero no podemos llamarla amistad. Se requieren dos personas, igual que un aplauso requiere ambas manos. Una palmada no sonaría si lo intentamos con una sola mano.





Tras esta explicación el profesorado pregunta al grupo:

- ¿Entre qué personas puede haber una relación de amistad?

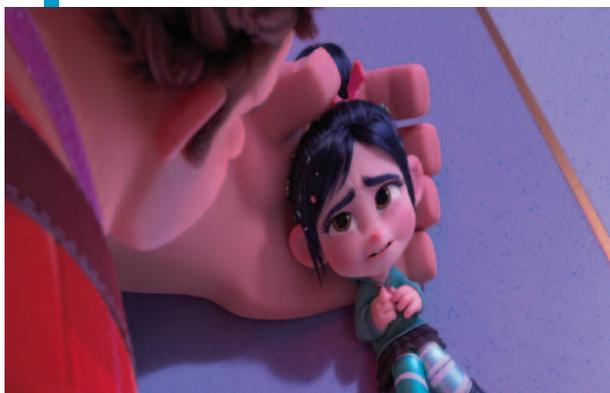
Al escuchar las opiniones les hará observar que no todas las personas pueden mantener entre sí una relación de amistad. Para ello les recuerda que antes de ir al cine ya hablaron de las características que valoran de sus amistades. Es más, puede que no haya amistad entre miembros de una familia, porque no siempre por ser familiares tenemos que ser amigos. De hecho hay hermanos, primos, etc., que no tienen relación de amistad y hay personas amigas a quienes podemos llegar a querer más que a miembros de nuestra familia. Les apunta igualmente que

aun sin tener un modo de medirla, cada amistad que tenemos es diferente a las demás, y pese a que no podemos hablar de “cantidades” al valorarlas, sí podemos sentir las diferencias que hay entre unas y otras.

Fase 3. Análisis de la naturaleza de la amistad

El profesorado inicia esta fase distribuyendo a la clase en grupos de tres para que analicen lo que les ocurre a Ralph y a Vanellope en la película. La mitad de los grupos van a ocuparse de Ralph anotando en una hoja los siguientes aspectos: cómo es, qué le gusta, qué le hace feliz, qué le disgusta o disgustaría, qué le ilusiona, qué quiere hacer con su vida, qué teme, y por último cuál ha sido la frase que más les ha gustado de todo lo que dice en la película. La otra mitad de grupos hará el mismo ejercicio con Vanellope.

Cuando los grupos hayan terminado sus anotaciones empieza la puesta en común. Un representante de cada grupo irá leyendo lo que han escrito. La técnica ideal para mantener vivo el interés del alumnado en la puesta en común es que, quien haga de portavoz, diga sólo una de las características anotadas cada vez, para que los demás gru-



pos también puedan decir cosas que no se hayan dicho, aunque haya que hacer varias rondas de intervención. Se trata de que salga un perfil ajustado de los dos personajes porque eso permite ver que su forma de ver la vida es muy diferente. El profesorado traza una línea vertical dividiendo la pizarra en dos y anota las características de cada personaje a uno y otro lado.

Fase 4. Reflexión silenciosa

Ahora el profesorado les hace volver a su vida real pidiéndoles que cada cual anote en un papel lo que quiere hacer /ser en el futuro. Por ejemplo, lo que le gustaría estar haciendo cuando tuviera 21 años.

Al escuchar en la puesta en común lo que vayan comentando les hará ver las diferencias naturales que existen en lo que han ido exponiendo, los gustos e intereses dispares que todo el mundo tiene: trabajar en una empresa, estudiar en alguna Facultad, vivir en otra ciudad u otro país, etc.:

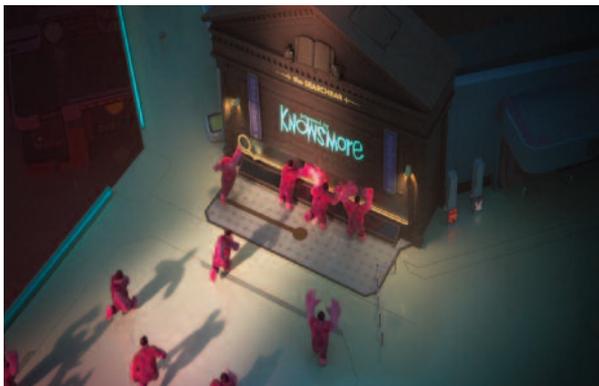
Esta tendencia natural es muy parecida a lo que pasa con Ralph y Vanellope en la película: Vanellope quiere hacer cosas nuevas, participar en otros videojuegos. Quienes estáis ahora en esta clase vais a estar en sitios diferentes haciendo cosas diferentes.



En este punto de la actividad les propone volver a pensar en algo que ocurre en la película, y que tiene lugar cuando Vanellope quiere quedarse en el videojuego de Shank porque concuerda plenamente con sus gustos y con lo que quiere que sea su vida, expresándolo de forma clara (“porque aquí nunca se sabe lo que va a pasar”), para que cuenten qué le ocurre a Ralph. Se trata de que vayan definiendo el miedo que esa idea le suscita a Ralph. El alumnado debe llegar a descubrir que Ralph teme principalmente dos cosas: 1) perder a su mejor amiga, y 2) que su vida vuelva a ser lo que fue durante 27 años (“fui un malo que rompe un edificio, fui un cero a la izquierda sin amigos”).

Una vez que hayan expuesto los temores que Ralph está sintiendo les preguntará por





el miedo que tiene Vanellope, porque también ella siente temor. Su temor es el de que Ralph deje de ser su mejor amigo, y de hecho por eso no se atreve a decírselo a Ralph y tiene que ser Shank quien lo haga. Está claro que los dos tienen ese miedo: perder la amistad de su mejor amigo y de su mejor amiga.

Fase 5. Participación en Foro

El profesorado les hace regresar de nuevo a su vida real y les propone que piensen en el futuro que antes imaginaron, en el que es muy posible que tendrán que distanciarse de algunas de sus amistades actuales. La

pregunta es si creen que tendrán los mismos miedos que Ralph y Vanellope. Sus respuestas le permitirán al profesorado aclarar todavía mejor que una cosa es no estar día a día cerca y al lado de nuestras amistades, y otra cosa es perder la amistad (de hecho Shank, hablando de que se separe de Ralph, le dice a Vanellope que todas las amistades cambian pero las buenas se hacen más fuertes).

De regreso a la película les recuerda la escena en que Ralph introduce un virus que altera el juego Slaughter Race. Se trata de que imaginen que hubiera tenido éxito, que el juego se hubiera vuelto aburrido y Vanellope hubiera regresado al suyo de Sugar Rush. La pregunta es:

- ¿Creéis que Vanellope habría sido feliz? Explicad por qué sí o por qué no.

Una vez escuchadas sus opiniones el profesorado les propone de nuevo un ejercicio sobre la vida real tras reunirles en equipos de tres. Se trata de que imaginen que una de sus amistades quisiera estudiar “mecánica de motores”, y como eso se estudia en otra ciudad queréis convencerle de que se quede en la vuestra y estudie otra cosa que



también puede dársele bien (p. ej. diseño industrial). De esa manera no se tendría que ir y os seguiríais viendo. Se trata de anotar todo lo que le podríais decir para convencer a esa amistad.

La puesta en común que hacen los portavoces permitirá al docente hablar sobre los mecanismos que muchas personas usan para convencer a otras personas de que abandonen sus deseos más personales e importantes y/o hagan otras cosas distintas a las que querían hacer:

Si tratáramos de hacer algo como lo que acabamos de imaginar en este ejercicio nos convertiríamos en una “amistad posesiva”. Es un tipo de amistad en la que alguien, por temor a perder la relación con una persona amiga, hace lo posible para que se quede a su lado en contra de los ideales o ilusiones de ella.

De hecho, las personas posesivas no respetan la individualidad de sus amistades. No respetan que tengan gustos, ilusiones o metas futuras distintas. Shank le deja muy claro a Vanellope que no existe ninguna ley que diga que las personas que son amigas deban tener los mismos sueños...

Ejercicio de autoafirmación

La actividad concluye con un ejercicio de autoafirmación. El profesorado les indica que imaginen que alguien con quien tienen una buena amistad les intentara convencer de que cambiaran de idea sobre lo que deberían estudiar o hacer en algún momento, usando por ejemplo alguna de las frases que acaban de oír; y les da a continuación un minuto para que piensen cuál podría ser su respuesta para no dejarse convencer de hacer algo que no quieren. La única regla será responder sin agresividad.

Tras el minuto de reflexión el docente di-



rige una rueda rápida de intervención individual. Las frases de respuesta deberán ser muy cortas y toda la clase las escuchará en silencio. Cuando hayan terminado les dirá que lo que han hecho al dar esas respuestas se denomina “autoafirmarse”, es decir, dejar claro lo que uno piensa o quiere.

Cierre

El profesorado les agradece el trabajo que han llevado a cabo en la actividad y pide un fuerte aplauso. Por último, les despide invitándoles a que en el trato con sus personas amigas se esfuercen en aceptar su propia forma de ser, porque así habrá una amistad en la que todo el mundo se sentirá cómodo y acogido de verdad.



3. – Navegación segura

Objetivos del alumnado

- Que el alumnado razone y describa los riesgos del uso no controlado de internet.
- Que el alumnado desarrolle actitudes favorables al control parental del uso de internet, videojuegos, etc.
- Que el alumnado realice un análisis crítico de los videojuegos y de su utilidad real para las personas.

Material:

- Pizarra y tizas, folios y bolígrafos.

Duración: una sesión de 50 minutos.

Desarrollo:

Fase I. Presentación

El profesorado da comienzo a la actividad diciendo a la clase que vivimos en una sociedad que dispone de las herramientas de conocimiento más completas

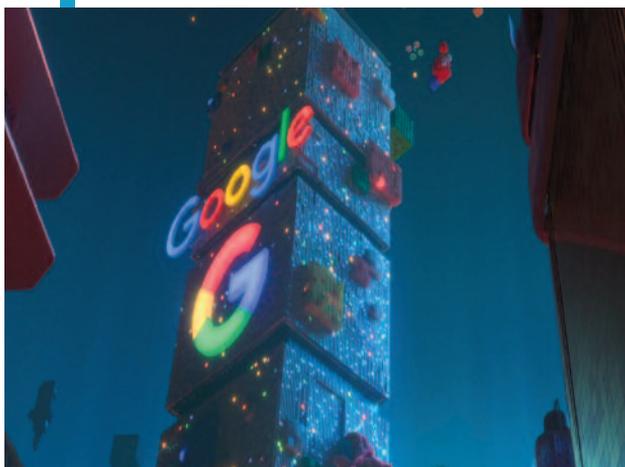
que haya tenido en cualquier momento la humanidad:

En la actualidad podemos acceder en un tiempo mínimo a fuentes de datos inalcanzables hace apenas 30 años. Quizá el momento de la película en que esto se nos muestra con más claridad es cuando Vanellope y Ralph visitan a Eusabio, es decir, cuando hacen uso de un motor de búsqueda que les permite llegar al sitio en que se halla depositada la información que quieren encontrar.

A quienes estáis en el aula hoy os puede resultar difícil imaginar un mundo sin correo electrónico e incluso sin teléfono móvil. Hoy disponemos de unas T.I.C. que mejoran día a día creando herramientas más potentes. Por ejemplo, una impresora 3D permite fabricar utensilios que incluso con buenas herramientas nos llevaría mucho tiempo realizar y no siempre lo lograríamos.

Internet nos dota de muchas utilidades, ventajas y servicios, pero también puede traernos complicaciones, así que hoy vamos a pensar en lo que tenemos que tener en cuenta para preservar nuestro bienestar.

El profesorado les relata cómo solemos usar el lenguaje para contar lo que hacemos en Internet, empleando sustantivos y verbos de acción (entrar, navegar, buscar, encontrar sitios Web, aceptar cookies, saltar publicidad, evitar la presión continua para que compremos, etc.) y cómo a pesar de todo lo cierto es que físicamente no nos movemos de la silla en la que estamos sentados frente al ordenador o sosteniendo la tablet. Asimismo, les recuerda que los personajes de Vanellope y Ralph llevan a cabo esas “acciones” en la película... pero desde dentro:



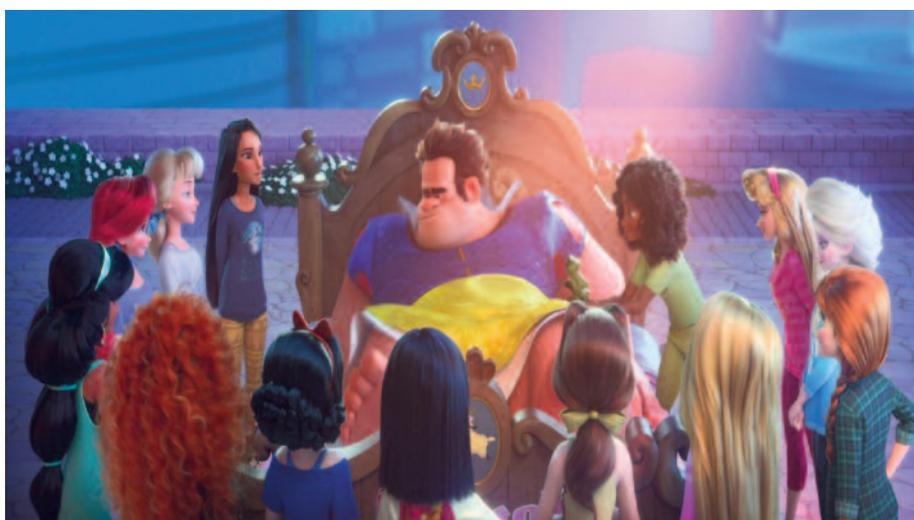


Los dos, viajan, navegan en transportes que les llevan por la fibra óptica de un sitio a otro, etc., y por supuesto, se meten en líos por no saber lo peligroso que es ponerse a comprar en una subasta online o por no saber el alcance destructivo de un virus, etc.

Pensar que un ordenador puede enfuercerse y darnos un puñetazo es ridículo, pero el uso confiado de Internet sí puede causarnos algunos problemas.

Fase 2. Intervención en foro: unos cuantos riesgos

El profesorado plantea al alumnado que exponga alguno de los posibles problemas y riesgos que puede tener navegar por Internet, diciendo uno solo por persona y anotándolos en la pizarra. En principio se espera que hayan indicado algunos de los siguientes:





- Hay virus que borran o dañan el disco duro.
- Una persona desconocida puede copiar tu agenda de contactos.
- Cada día se envían y reenvían cientos de noticias falsas (Fake News.)
- Las aplicaciones de las redes sociales pueden saber dónde estamos en todo momento.
- Alguien puede robar y difundir nuestros datos (por ejemplo, nuestras fotos).
- Nos puede entrar un “troyano” y otra persona puede controlar las funciones de nuestro ordenador.

Fase 3. Reflexión silenciosa: las precauciones en mi casa

El profesorado les dice que toda la clase tiene muy clara una cosa: su condición es la de ser “menores”, y por eso sus padres y madres son quienes tienen la obligación de ocuparse de que el uso de Internet no les cause problemas. Tras este breve recuerdo de cuál es la misión que les corresponde a sus progenitores les propone una tarea individual que cada cual ha de pensar y anotar en una hoja: indicar cuál es en concreto el control que se lleva en su casa sobre el uso de Internet, ya sea en el ordenador, en la ta-

blet o en el móvil. Deben escribir cuáles son las reglas, los tiempos, lo que no les está permitido, etc.

El profesorado borra de la pizarra lo anteriormente anotado y les va preguntado que digan las normas que han apuntado, escribiéndolas de forma resumida en la pizarra bajo el epígrafe general de “Reglas de uso de Internet en casa”, destacando las que se repitan y resaltando los comentarios sobre la finalidad que los alumnos saben que tiene cada una. Es importante que sea el alumnado quien razone el valor de cada norma, límite o prohibición. Cuando alguien enuncie una regla le puede preguntar al grupo por la utilidad y puede pedir que levanten la mano quienes tengan una similar en su casa. También es importante que relacionen las normas que limitan y controlan con los riesgos antes comentados.

Fase 4. Participación en foro: los videojuegos

El profesorado les recuerda que hay un momento en la película en que Ralph intuye el peligro y trata de proteger a Vanellope de algo que cree que no va a ser bueno para ella. De hecho cuando la

jefe de algoritmos le dice que vaya al distrito de juegos, Ralph exclama que es mala idea porque hay juegos peligrosos y te pudren el cerebro. Así pues lo que Ralph hace en la película es muy parecido a lo que hacen los padres y madres: Ralph quiere proteger a su amiga porque, al fin y al cabo, es una niña, y si se fijan bien Ralph se está refiriendo a los videojuegos. Es poco probable que el alumnado no conozca y no utilice videojuegos, pero lo que no suele ocurrir es que hagan un análisis crítico de los mismos.

Como preparación a un trabajo posterior el profesorado inicia un foro en el que les pregunta qué videojuegos son los más famosos y los que más aceptación tienen, indicando en qué consiste. Cuando ya se hayan referido a un buen número de ellos dará paso a realizar un análisis un poco más especializado al respecto.

5. Trabajo en grupo

Tras agruparles de tres en tres formando, al menos, seis equipos, el profesorado les explicará que una de las clasificaciones más comunes de videojuegos contempla al menos estos seis tipos:



- Simuladores deportivos (esquí, tenis, etc.).
- Juegos de mesa, principalmente de preguntas y respuestas, combinando habilidad y azar.
- Juegos de luchas y peleas.
- Los clásicos Arcade (laberintos, plataformas, obstáculos, enemigos, etc.).
- Simuladores de vehículos y máquinas (helicópteros, coches, etc.).
- Juegos de estrategia (aventuras, planificación, roles, uso de recursos como espadas, poderes, etc.).

El profesorado asigna un tipo de juego a cada equipo. Si hay más de seis equipos





asigna de nuevo juegos hasta que todos los equipos tengan un tipo para poder trabajar. La tarea consistirá en analizar de forma muy concreta las características de ese tipo de juegos: qué hace el jugador, cuántas personas participan, qué habilidades requiere, qué tiene de interesante, qué trabajo físico hace el jugador, qué trabajo intelectual (¿tiene que tener cultura, saber pensar en soluciones, planificar, etc.?).

La puesta en común debe ser rica en detalles para que el alumnado se quede con unas conclusiones válidas sobre lo que tienen de útil e interesante cada tipo de videojuego. Por ello, el profesor tiene que pedir objetividad y concreción a cada equipo, no valen términos generales del tipo “es divertido” o “te lo pasas bien”. Cuando todos los tipos de juegos hayan sido desmenuzados mediante este análisis les formulará dos preguntas. La primera se responderá participando en foro:

- Al usar el tipo de juegos X, ¿qué aprende o qué hace mejor quien los usa? Esta pregunta se hará para los seis tipos.

El profesorado debe ser crítico ante las respuestas banales pues aceptarlas sin más sería validar falsedades como que alguien aprende algo con un juego de peleas, cuando en realidad lo más que sabrían hacer mejor es mover los dedos muy deprisa. Tampoco sería aceptable que alguien sabe pilotar un avión jugando con un simulador, ya que como mucho tendrá una ligera idea de los indicadores, palancas, etc., que hay en una cabina. Es importante que aparezcan respuestas de habilidades cognitivas, de gestión de tareas y similares.

La segunda pregunta puede ser respondida en foro o mediante un sistema de puntuación por votos (menos votos es poco o muy poco, muchos votos es bastante o mucho):

- ¿En qué mejora la vida de una persona por jugar a juegos del tipo X? También se hará la pregunta, uno a uno, para todos los tipos.

En esta ocasión las respuestas que aparezcan pueden estar referidas a aspectos

como el mero entretenimiento, el pasar un rato divertido con alguien con quien se esté jugando, el invitar a alguien para que se sienta acogido haciendo algo juntos, el tomarse un poco de descanso tras haber estado estudiando o haciendo algún trabajo, etc.

Las respuestas que den colocan a los videojuegos en el lugar que les corresponde, propiciando que se pueda comentar que su uso e importancia es meramente instrumental, y por eso que hay utilizarlos sin abusar del tiempo que se emplee en ellos.

Para terminar este recorrido por los videojuegos es importante comentar como algo muy poco recomendable usar un tipo de videojuego: se trata del GTA (Gran thef auto), en el que el jugador se mueve por las calles disparando, robando y matando gente, o tratando también de completar las misiones del juego que están basadas en vandalismo y ultra violencia. El profesorado haría bien en fomentar la actitud de rechazo a este tipo de juegos y promover que el alumnado se posiciona frente a sus amistades declinando participar en ellos.

Cierre

El profesorado les agradece su participación y les invita a que tengan en cuenta lo que han aprendido en la actividad cuando estén utilizando internet y los videojuegos.

Para profundizar

Para aumentar el conocimiento del trabajo alrededor de los valores con los alumnos, se recomienda la consulta de los siguientes materiales, cuya variedad de perspectivas y de vías de aproximación a este ámbito proporcionará pistas y orien-



taciones de gran utilidad a los mediadores sociales:

- Proyecto Conectados. Recursos para abordar el uso de las TIC con adolescentes: <https://proyectoconectados.es/>

- Uso seguro y responsable de Internet y redes sociales: <https://www.pantallasamigas.net/>

- Educar en valores. La amistad: <https://www.google.es/amp/s/www.guiainfantil.com/1213/educar-en-valores-la-amistad.html>

- La lectura digital, en desventaja. Delgado P., Salmerón, L. y Vargas, C. Revista Mente y cerebro nº 99. Noviembre / diciembre, 2019

- Uso responsable de internet para niños y adolescentes. Tigo Contigo Conectados: <https://www.contigoconectados>

- Buenas prácticas para un uso responsable de los videojuegos. AEVI, Asociación española de videojuegos: <http://www.aevi.org.es>



Ficha Técnica

Título original:
“Rompe Ralph 2: Ralph rompe Internet”

Año: 2018

Duración: 116 min

País: Estados Unidos

Dirección:

Rich Moore, Phil Johnston

Guión:

Phil Johnston, Pamela Ribon

Música:

Henry Jackman

Fotografía: Nathan Warner

Productora:

Walt Disney Animation Studios

Género:

Animación. Fantástico. Comedia. Cine familiar

fad

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



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

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

Fotografías que la ilustran: Walt Disney Animation Studios

Diseño Gráfico: Ancares Digital

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

Coordinación: Alfonso Borrego y Raquel Gamero (FAD Andalucía)

Elaboración de contenidos: Agustín Compadre Díez y Fernando Bayón Guareño