

Guía del  
Profesorado



# EL CINE COMO ELEMENTO DE PREVENCIÓN

**A**ctuar de modo preventivo respecto al consumo de drogas es una tarea compleja, puesto que supone desarrollar acciones encaminadas a que haya información, actitudes, valores, decisiones y conductas que potencien un estilo de vida saludable y que supongan un manejo adecuado de los riesgos inherentes a la convivencia con las sustancias tóxicas existentes en nuestra sociedad.

A partir de esta idea, la Fundación Fad Juventud (Fad) 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. Las y los más jóvenes son, probablemente, los más vulnerables a los denominados factores de riesgo.

Por este motivo, la Fad orienta sus esfuerzos en una línea de fortalecimiento de los distintos ámbitos del desarrollo personal (valores, actitudes, competencia social, expresión de sentimientos, autoestima, etc.), de forma que la persona consiga una estructura de protección que le permita guiarse en un contexto en el que existen riesgos, pero sin verse afectada por su influencia.

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.

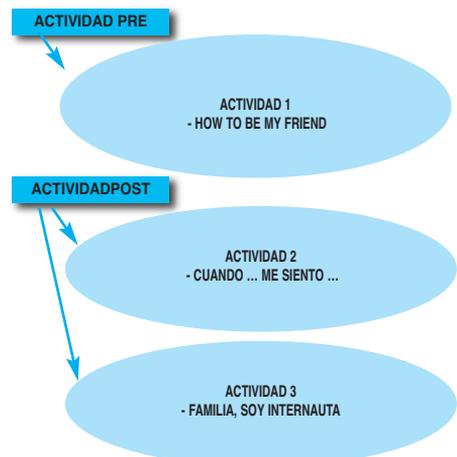
La Fad estima que sólo la acción decidida y consciente de un mediador social (familia, profesorado u

otras personas adultas significativas) puede guiar la experiencia de la juventud espectadora en un proceso de asunción de valores protectores, otorgando así al cine la condición de agente de prevención.

Las guías didácticas han sido elaboradas con la intención de aportar un apoyo pedagógico a los distintos agentes educativos. Contienen un abanico de informaciones y propuestas que preparan y complementan la contemplación de la película correspondiente, sugiriendo iniciativas creativas alrededor de los principales valores contenidos en ellas, a través de la siguiente estructura y mapa conceptual:

- Para conocer <b>LA PELÍCULA</b> → Apartado "Sobre la película": <ul style="list-style-type: none"><li>• Sinopsis argumental</li><li>• Personajes</li><li>• Datos y Curiosidades</li></ul>
- Para conocer <b>SU POTENCIAL DIDÁCTICO</b> → Apartado "Sobre la temática": <ul style="list-style-type: none"><li>• Objetivos didácticos</li><li>• Valores abordados</li><li>• Temáticas para reflexionar</li></ul>
- Para conocer <b>CÓMO TRABAJAR CON ELLA</b> → Apartado "Ruta de Actividades": (Antes ⇒ Durante ⇒ Después de la película) Apartado "Para profundizar": <ul style="list-style-type: none"><li>• Enlaces de interés y complemento didáctico</li></ul>

## MAPA CONCEPTUAL- RUTA DE ACTIVIDADES





## 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.).
- **Ir al cine**, en este caso, es una actividad extraordinaria dentro del horario escolar, por lo que debe prepararse con mimo y dedicación. Acompañaremos en todo momento a nuestro alumnado durante la actividad y supervisaremos que acatan las pautas de comportamiento respecto al respeto tanto al resto de personas de la sala como al mobiliario, al silencio durante la proyección y no uso de alimentos, etc. En este sentido se trata de que expresen un compromiso de comportamiento que sea, en sí mismo, una muestra del sentido y valor que hay que otorgar a la actividad.

## Ron da error

### SINOPSIS ARGUMENTAL

En la presentación de la empresa tecnológica Bubble el joven inventor Marc Weidell y el director general de Bubble, Andrew Morris, muestran un nuevo invento llamado Bubble Bot (que se conoce comúnmente como B-Bot). Los B-Bot se convierten en los dispositivos digitales de moda, la más avanzada tecnología diseñada para ser tu mejor amigo. Está conectado a internet, camina, habla y permite interactuar en redes sociales.

“Ron da error” cuenta la historia de Barney, un tímido adolescente de 11 años con pocas habilidades sociales que además es rechazado en el instituto por no tener un B-Bot.

Lo que más desea Barney es tener su propio B-Bot, pues todo el mundo en el instituto tiene uno y cree que así podrá tener amigas y amigos.

Celebra su cumpleaños con su padre, Graham, y su abuela, Donka, y piensa que por fin tendrá uno, pero su padre le regala una colección de rocas, dejándole el corazón roto.

El precio de los B-Bot es un impedimento para el papá de Barney, pero finalmente consigue regalarle uno.

El B-Bot de Barney, llamado Ron, es un modelo defectuoso con un algoritmo alterado que lo hace impredecible y el disco duro vacío, al que tendrá que enseñar desde cero en qué consiste la amistad.

Gracias a eso, el disfuncional Ron hará que Barney experimente no una amistad

prediseñada por ingenieros informáticos, sino una de una manera más genuina y real pero nada fácil.

Como Ron, su B-Bot no funciona correctamente, Barney le dice que se quede en casa mientras él va a la escuela. Cuando Barney regresa, descubre que el B-Bot lo sabe todo sobre él, de forma equivocada. Se dirige a la tienda Bubble para devolverlo. Sin embargo, en su camino se cruza con Rich Belcher y sus compinches, chicos malotes del instituto que se burlan continuamente de él por su afición a las piedras. De repente, el B-Bot de Barney ataca a la banda de Rich antes de que llamen a la policía.

Esto llama la atención de Marc y Andrew de la empresa Bubble, que tienen perspectivas diferentes sobre el asunto. Marc ve que se están divirtiendo, mientras que Andrew lo ve como un fallo. Barney rescata a su B-Bot, al que ahora llama Ron, mientras vuelven a casa. Barney decide enseñar a Ron a ser su mejor amigo, mientras que Andrew comienza a buscar frenéticamente a Ron, planeando destruirlo. Una noche, mientras huye de la compañía Bubble, Barney se encuentra con Savannah, quien le dice que si Ron no puede hacer amigos, no tiene sentido.

Al día siguiente, Ron sale de su cobertizo y acaba causando problemas al llevar a varios adultos a la escuela, incluyendo el robo de un bebé. Barney es enviado a la oficina del director, dejando a Ron atrás. Rich, el malote de la escuela, termina copiando el código de Ron y causa algunos daños en la escuela. Rich arruina la reputación de

Savannah, mientras que Barney es expulsado de su escuela secundaria, culpando a Ron del error. Mientras tanto, Andrew utiliza todos los B-Bot comprados para espiar a Barney.

Cuando Barney se dirige a su casa, ve a los empleados de Bubble esperándole allí, y consigue encontrar a Ron antes de que los empleados de Bubble puedan llegar a él. Se lleva a Ron al bosque, pidiéndole a Samantha que mantenga su ubicación en secreto.

Mientras están en el bosque, Barney se sincera con Ron sobre la muerte de su madre, mientras éste se queda sin batería. Al ver que Barney tiene un ataque de asma, Ron decide llevarlos de vuelta al pueblo, donde son capturados.

En el hospital, Barney se encuentra con Marc, que le da un nuevo B-Bot. Sin embar-

go, éste reconoce que su nuevo B-Bot no es Ron, y exige que le devuelvan a su amigo. Marc decide ayudar, después de haber sido expulsado de Bubble por Andrew.

En el cuartel general de Bubble, Marc consigue hackear la nube que contiene todos los datos de los bot mientras Barney consigue encontrar a su amigo y subir su memoria a Ron. Cuando Barney se da cuenta de que todos se sienten solos, decide subir a Ron a la nube, sacrificando a este último. Mientras tanto, Andrew devuelve su puesto en la empresa Bubble a Marc, después de que éste expusiera ante todo el mundo en público que el primero vigila a la gente y odia a los niños y las niñas.

Un mes después, Barney puede volver a la escuela secundaria y tiene nuevos amigos y amigas, entre ellos Savannah y Rich, mientras que los B-Bots tienen mente propia.

## PERSONAJES



### BARNEY PUDOWSKI

Es el protagonista de la película, estudiante de secundaria antisocial búlgaro-estadounidense, al que regalan por su cumpleaños un compañero robot al que pronto llamar Ron.

Descubre que Ron falla constantemente y no es como el resto de los robots, y hace todo lo que está en su mano para arreglarlo. Barney finalmente se entera de que un amigo defectuoso podría ser justo lo que necesita para reconstruir viejos puentes.

### RONBIN5CAT5CO

Los Bubble Bot (conocidos comúnmente como B-Bot) son robots de inteligencia artificial de la empresa tecnológica Bubble que están diseñados para ser el compañero perfecto:



además de ser teléfono, televisor, radio y video cámara, sabe leer a la perfección las características biométricas de su usuario para convertirse automáticamente en su mejor amigo.

Ron es el B-Bot que recibe Barney como regalo tardío de cumpleaños, lo bautiza como Ron por las letras de su código de barras y al activarlo se da cuenta de que no funciona correctamente. Es inocente, honesto y cree inmediatamente que es el mejor amigo de Barney.

### GRAHAM PUDOWSKI

Graham es el padre dedicado, inocente, cariñoso pero abrumado de Barney que trabaja desde casa vendiendo artículos novedo-



En casa luchando con la tecnología. Hace todo lo posible para proporcionarle una vida cómoda a su hijo. Su mujer, y madre de Barney, murió antes de los sucesos de la película.

sos, o ridículos artilugios, como sombreros iluminados o unicornios babosos de juguete a través de su ordenador que falla a menudo. Está preocupado por la lentitud de las ventas y la constante batalla de un padre que trabaja



Tienen a círculos diferentes.

### SAVANNAH MEADES

La chica más popular del Colegio Nonsuch y una influencer en las redes sociales. Es preciosa y ecológica, conoce a Barney desde el jardín de infancia, pero ahora pertenecen a círculos diferentes.



zados. Le encanta cocinar delicias poco conocidas (que Barney y su padre adoran) y bailar con música folclórica y cree apasionadamente que cualquier problema se puede superar con un tazón de sopa de grasa de caballo y un taladro eléctrico.

### DONKA PUDOWSKI

Es una mujer búlgara excéntrica, supersticiosa, extraordinaria y con un corazón de oro. Una mujer fuerte con valores tradicionales muy enraizados.



la escuela, Alex y Jaiden, aunque él es el líder.

### RICH BELCHER

Rich es un semi-bully obsesionado porque sus bromas se hagan virales y también estudia en la escuela secundaria Nonsuch. Tiene una cuadrilla con otros chicos de



### ANDREW MORRIS

Es el director económico de operaciones de la empresa Bubble Inc., que produce robots parecidos a compañeros llamados B-Bots, pero cuando

la empresa descubre que un B-Bot defectuoso llamado Ron se está volviendo loco, planea deshacerse de él y proteger a la empresa de la mala publicidad. Solo le interesan los beneficios económicos de la empresa y no que los robots ayuden a socializar y potenciar la amistad.

### MARC WYDELL

Es el director ejecutivo de la empresa Bubble



Inc. Al igual que Barney, Marc tuvo dificultades para hacerse amigos y amigas cuando era niño. Impulsado por el sueño de conectar a los niños y niñas entre sí, inventó el increíble B-Bot, que está haciendo furor en el

mundo. Al contrario que Andrew, tras descubrir que Ron, el robot defectuoso, que no tiene el código que él inventó, tiene las capacidades de un amigo más infantil pero leal, ayuda a Barney a recuperar a Ron del cautiverio.



### AVA

Es un personaje secundario de las antiguas amigas de la infancia de Barney y Savannah. Es inteligente y fanática de la divulgación científica. Aunque se lleva

bien con los demás y aparentemente está satisfecha consigo misma, se resiente en silencio por ser impopular; su B-bot no puede conectar sus intereses con la mayoría de las personas en la escuela, o tener una presencia atractiva en las redes sociales, lo que la diferencia de los demás.

## DATOS Y CURIOSIDADES

### ¡Sabías que...

... Una de las cualidades de los B Bots es que se pueden personalizar, igual que personalizamos nuestro teléfono y demás. El equipo de animación aprovechó para caracterizar B Bots como la famosa moto de Akira, Darth Valder y los soldados imperiales de Star Wars que le siguen al grito de “Al lado oscuro!”, Iron Man, Black Panther como guiños a Los Vengadores e incluso una skin o personalización de un bot muy similar a Totoro

... La producción de esta película duró la friolera de 5 años. De hecho, el actor que da voz a Barney, Jack Dylan Grazer comenzó la filmación con 13 años y la ha terminado con 18. Al final, era una producción que llevaba tiempo preparándose, estaba a cargo de un nuevo Estudio y ha tenido que enfrentarse a una época de pandemia.

... La historia de “Ron da Error” toma como inspiración la del largometraje Her, protagonizada por Joaquin Phronenix, trata de un hombre que se enamora de un sistema de inteligencia artificial. Esta trama impactó tanto a Sarah Smith que pensó que tenía que adaptarla para el público más joven, ya que son los niños, niñas

y adolescentes quienes más tiempo pasan sumergidos con las nuevas tecnologías.

... Antes de que llevase el título por el que la conocemos hoy en día, y que era el que más gustaba a Disney, se barajaron otras opciones. Inicialmente la idea era titularla simplemente Ron o sustituir la o por un cero, pero la cuestión es que fuese el título que fuese el nombre de Ron tenía que estar sí o sí.

... Los B-Bot son inventados por Marc Weidell, el CEO de Bubble (parodia de Apple), quien es claramente una referencia, pero con alma, al en su día emprendedor Mark Zuckerberg, fundador de Facebook. Marc es un altruista que creó el B-Bot para que sea el nuevo mejor amigo de todos los niños y niñas, mientras que su director de operaciones, Andrew, parece ser una sutil referencia o coincidencia de Steve Jobs (hasta con su cuello negro alto) o de Tin Cook (actual CEO de Apple).

... Hay más claras referencias a Apple, además de las presentaciones de Apple en los tiempos de Steve Jobs, fanáticos incluidos. Además, cada vez que Ron aprende algo hace exactamente el sonido clásico de notificación de un iPhone.





... Debido a la situación de pandemia, los actores tuvieron que grabar las voces de los personajes sin apenas imágenes y por separado. Un trabajo que acaba siendo complicado, pero si ves la película en versión original, no lo notarás.

... La trama de “Ron da error” tiene lugar en la ciudad ficticia de Nonsuch, que está fuertemente influenciada por la ciudad de San Francisco. Tiene un aire muy americano y muy al estilo del norte de California. “Situarlo en el norte de California encajaba con el mundo de la tecnología”, dice la productora Julie Lockhart.

... No es algo nuevo que muchos animadores se sirvan de imágenes o grabaciones reales para crear las animaciones. Una «técnica» muy habitual que también se puso en práctica en la producción de “Ron da error”. Algunas de las escenas de la película fueron recreadas para conseguir que los movimientos de los personajes fueran lo más realistas posible.

... Este film tenía la intención de marcar el comienzo de una nueva línea de películas de Fox Animation que complementaría a Blue Sky Studios, pero la compra de 21st Century Fox por parte de Disney hizo que el estudio Locksmith animation se estrenase de la mejor manera. Este estudio fue fundado por dos ve-

teranas en animación: Sarah Smith, directora de Arthur Christmas: Operación regalo y Julie Lockhart productora de películas como ¡Piratas! o La oveja Shaun.

... Durante la creación en la pandemia cada viernes, el equipo de “Ron da error” se conectaba por Zoom para celebrar una reunión semanal sobre el curso de la producción. Al jefe de producción David Park (“Coco”) se le ocurrió inyectar algo de fantasía en los procedimientos mediante la creación de reuniones “temáticas”. Cada semana, todos se vestían de acuerdo con el tema de esa semana: imitar a tu presentadora favorita de la BBC; insertar tu foto en la caratula de tu álbum favorito.

... La iluminación en este papel juega un papel muy importante. El tono de toda la historia, prácticamente frame a frame, la belleza visual y el aspecto general de “Ron da error” puede atribuirse en gran parte al extraordinario trabajo de diseño de producción de Aurélien Predal y Nathan Crowley. Nathan es el diseñador de producción de muchas de las películas de Christopher Nolan (Interstellar, Dunkerque) y ayudó desde el principio aportando una visión general del aspecto que debía tener la película para ser súper ambiciosa en el diseño del mundo tecnológico de Bubble y Aurélien se centró en la estilización y color propios de la animación.

## SOBRE LA TEMÁTICA

### Objetivos didácticos

En el bloque “Ruta de Actividades” se concretan los objetivos específicos de la propuesta didáctica. Los siguientes serían los objetivos generales de la presente guía:

- *Disfrutar y seguir con interés la película.*
- *Avanzar en el conocimiento y análisis educativo del lenguaje audiovisual.*
- *Crear un ambiente favorable para poder abordar los diferentes temas propuestos a partir de las escenas de la película.*
- *Incrementar la capacidad de análisis y reflexión ante audiovisuales.*

### Valores abordados

*Amistad Lealtad Esfuerzo Amor Valentía  
Vínculo Solidaridad Sinceridad  
Compromiso Sacrificio Integridad  
Adaptación Incondicionalidad Gratitud  
Apoyo Honestidad Confianza  
Determinación Amor Aceptación  
Singularidad Diversidad Bondad  
Constancia Arrepentimiento Inocencia  
Colaboración*

Añadimos también una relación de los Contravalores asociados al uso inadecuado y la hiperconexión a las tecnologías que se abordan en las dinámicas propuestas:

*Consumismo Aislamiento Adicción  
Individualismo Ansiedad Dependencia  
Inseguridad Violencia Desconfianza Envidia  
Egoísmo Narcisismo Soledad Mentira  
Desigualdad Alienación Idealización*

### Temas para reflexionar

Mostramos a continuación una relación de los contenidos que, de diferente forma y profundidad, se abordan en la película:

- La importancia de los vínculos interpersonales y la calidad de nuestras amistades.
- El verdadero significado y definición de la amistad verdadera en contraposición a una amistad simulada digitalmente.
- Qué significa querer más allá de los defectos. La aceptación de los defectos, tanto propios como los de nuestras amistades, para reforzar los lazos entre personas.
- La relación de la amistad con las nuevas tecnologías. El valor de la amistad en la era digital.
- Las presiones de las redes sociales para convertirte en algo o alguien que no eres.
- El desfase tecnológico y la presión de no estar a la última.
- Las dificultades en la adolescencia para encajar en la “sociedad”, en el instituto.
- Análisis de los lados buenos y malos de la tecnología moderna.
- La exposición de nuestras vidas e intereses en redes a personas que no conocemos y la búsqueda del “me gusta”.
- Las carencias sociales y poca profundidad personal que comporta adherir las nuevas tecnologías a nuestras vidas.
- La importancia de relativizar lo que vemos en las redes.
- El tiempo que absorben las redes sociales.
- Dejar ir a alguien que quieres.
- Capitalización del entretenimiento juvenil con el fin de generar dinero a toda costa y sin ningún pudor, ética o consciencia y hacer una necesidad y negocio de algo tan humano como hacer amigas y amigos.
- La posibilidad y conveniencia de arreglar las cosas en lugar de devolverlas o tirarlas inmediatamente como dicta el consumismo.
- La preocupación, entrega y disposición incondicional de la abuela para hacer feliz a su nieto.

## RUTA DE ACTIVIDADES

La propuesta didáctica para esta película consta de tres actividades amenas y prácticas que inciden en los valores de la amistad, la importancia de los vínculos interpersonales y la reflexión crítica al control y dependencia a dispositivos como el teléfono móvil e internet. También se trabaja el tema del acoso fi-

sico o psicológico que puede sufrir la juventud (bullying), las dificultades en la adolescencia para encajar y las presiones de las redes sociales. Se completa además con recursos para profundizar sobre otros temas presentes en la película o enriquecer las dinámicas sugeridas.

### Actividad previa al visionado de la película

Propuesta destinada a captar la atención del alumnado y su interés por la película y predisponerlo para el seguimiento de la misma orientando su visionado posterior.

#### 1. – How to be my friend

##### Objetivos

- Incentivar el interés por la temática de la película adquiriendo conocimientos sobre la misma.
- Mejorar el conocimiento y la relación entre el alumnado.
- Observar y reflexionar sobre las percepciones propias y ajenas.
- Integrar y relacionar a compañeros y compañeras que normalmente no comparten tiempo.
- Reforzar la importancia de la amistad.

##### Material:

- Sillas del aula colocadas en corro
- 3 Cartulinas grandes de color rojo, verde y naranja
- **LISTA DE AFIRMACIONES:**
  - 1. He viajado en avión
  - 2. Tengo un perro o un gato
  - 3. Me gustan las uvas
  - 4. Soy el mayor de mis hermanos/as
  - 5. Soy el menor de mis hermanos/as
  - 6. Mi abuelo o mi abuela viven en mi casa
  - 7. Tengo una habitación para mí sola/a
  - 8. Me gustan los videojuegos
  - 9. Me da miedo la oscuridad
  - 10. Me dan miedo las serpientes

- 11. He dormido en tienda de campaña
- 12. Me gusta la nieve
- 13. Me gusta ir a la playa
- 14. Me rompí el brazo
- 15. Tengo WhatsApp
- 16. Me gustan los macarrones
- 17. Tengo Instagram
- 18. Tengo ordenador propio
- 19. Me encantaría ir a DisneyLand...
- 20. ....

Esta lista es solo un ejemplo y deberá adaptarse al grupo por quien dinamiza la sesión de modo que sea lo más adecuada al objetivo de la actividad y a la edad, el momento y las circunstancias de quien participa.

**Duración:** una sesión de 60 minutos.

##### Desarrollo:

El primer paso para comenzar una amistad es conocerse mejor y para ello vamos a hacer una dinámica que consta de tres partes para compartir quiénes y cómo somos.

Comenzamos colocando a toda la clase en corro para que se vean mejor. Quien dinamiza, que también está en el corro, les cuenta que va a ir diciendo en alto una serie de frases y, si la respuesta a lo que diga es afirmativa tienen que levantarse de la silla unos segundos y luego volver a sen-



tarse para continuar escuchando la siguiente afirmación.

Es muy importante avisar al alumnado que traten de fijarse bien en todo el corro y las intervenciones del grupo, tratando de retener especialmente las respuestas de aquellas personas que conozcan menos o menos integradas en el grupo.

Quien facilita la dinámica está también en el corro, pero no participa pues es quien lee la lista de afirmaciones. Se lee una afirmación y se levantan únicamente las personas para quienes sea verdadera.

Toda la clase observa durante unos 15-20 segundos al resto de compañeras y compañeros.

Si se estima oportuno se puede completar con algún comentario o pregunta oral que tenga relación con lo que se ha leído, al grupo o directamente a algunas de las personas en pie escogidas al azar. En esta fase, si algún alumno o alumna quiere intervenir, puede hacerlo pues se trata de compartir y conocerse mejor.

Terminada la lista de afirmaciones continuamos con la segunda parte de la actividad. Para ello salimos del corro para formar parejas a partir de la lista de clase

(por ejemplo, pares e impares). Quien dinamiza elige el mejor método y más ágil para impedir que quienes más se conocen puedan constituirse en pareja.

Se les cuenta que después van a tener que presentar a su pareja al gran grupo dando seis informaciones de esa persona: tres serán verdaderas y otras tres falsas.

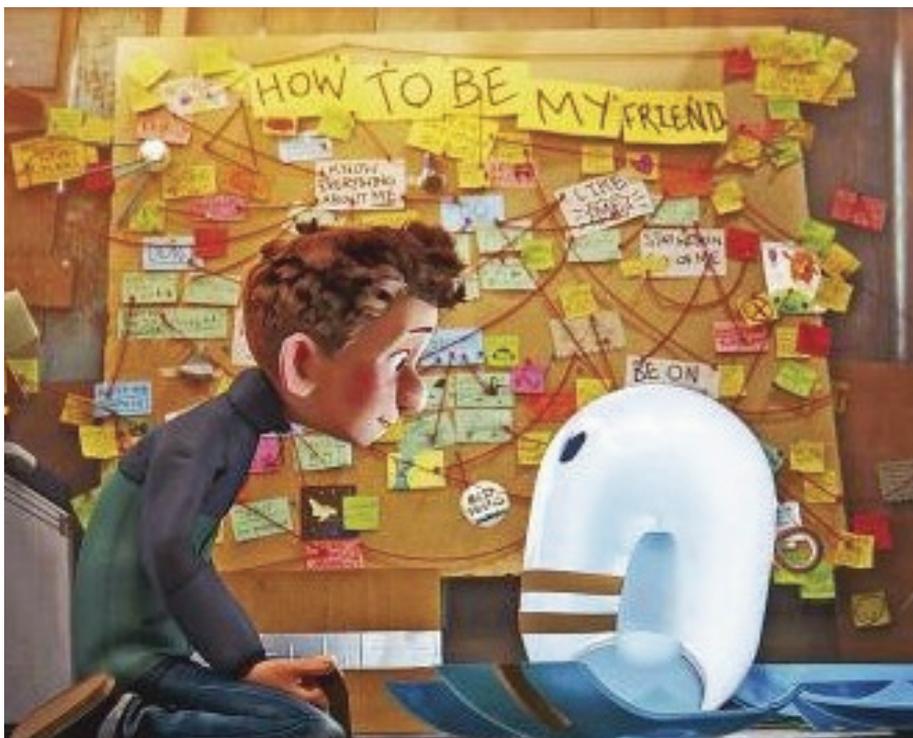
Podrán utilizar las que se han leído en la primera parte de la actividad o nuevas.

Se les dan entre 5-10 minutos para que hablen con su pareja y acuerden las informaciones falsas y verdaderas que van a compartir de cada uno o una.

**!** **RECUERDA** *La autoestima te ayuda a ser realmente quien eres y descubrir y compartir tus gustos, inseguridades y deseos sin miedo.*

El gran grupo deberá determinar cuáles son las informaciones verdaderas y cuáles las falsas. Para agilizar la puesta en común se utilizará una versión de la dinámica del semáforo. Se colocará una cartulina roja en un lado del aula, otra verde al otro y en el centro una naranja.

Cuando se digan las 6 informaciones sobre una persona hay que dirigirse lo más rápidamente posible al rojo si crees que



es falso o al verde quien opine que es verdad. En la zona ámbar-naranja, reservadas para las dudas, únicamente puede haber dos personas por lo que, si ya está completa esa zona, la persona tendrá que elegir si cree que es cierto (zona verde) o falso (zona roja) lo afirmado sobre su compañera/o.

En la puesta en común se destacarán coincidencias entre las informaciones escuchadas, ya sean verdaderas o falsas.

**i IDEAS CLAVE** *Se puede facilitar o enriquecer la puesta en común comentando que la amistad no significa obligatoriamente coincidir en gustos o tener los mismos intereses. Las amistades se refuerzan compartiendo experiencias, emociones, buenos y malos momentos y también, desafío y no buscando el amigo/a perfecto. La amistad es un camino de aprendizaje mutuo.*

Si se desea, se puede ampliar la dinámica escribiendo en las cartulinas de colores las afirmaciones verdaderas entre todo el grupo. En la verde las afirmativas: Ej. A Nair, Jon, María y Aris les gusta la pasta. En la roja las negaciones: A Pedro y Sira no les gustan las arañas y usar la cartulina naranja para plasmar las coincidencias y discrepancias más destacables según el grupo. Las cartulinas se pueden quedar expuestas durante un tiempo en el aula en un lugar visible como rincón “Conociéndonos mejor”.

Cerramos la actividad comentando que próximamente vamos a ver una película, “Ron da error”, en la que hay un momento donde los protagonistas se plantean qué hay que hacer para ser amigos y amigas. Les invitamos a que imaginen que alguien les preguntan **¿Cómo puedo ser tu amigo/a?** Y que reflexionen, tras lo aprendido y compartido en esta actividad, qué responderían y por qué.

## Actividades posteriores al visionado de la película

### I. – Cuando... me siento...

#### Objetivos:

- Conocer y comprender el bullying en las aulas y acoso en las rrss.
- Profundizar en el conocimiento de los demás compartiendo sentimientos.
- Desarrollar habilidades sociales como la empatía y la asertividad a la hora de compartir nuestros sentimientos.
- Mejorar el conocimiento y la relación entre el alumnado.
- Observar y reflexionar sobre las percepciones propias y ajenas.
- Fomentar el trabajo grupal en clase a través del análisis de temas de interés.
- Aprender a expresar opiniones y conocimientos y acordar ideas comunes.

#### Material:

- Hojas con imágenes y frases ejemplo “Cuando...me siento...” de la película de situaciones de:
  - Acoso físico y psicológico o bullying en escuela (ANEXO 1).
  - Acoso virtual o viralización de burla online (ANEXO 2).
  - Amistad (ANEXO 3).
- Listado de sentimientos (ANEXO 4).

**Duración:** Una sesión de 60 minutos.

#### Desarrollo:

Se forman 3 grupos de aproximadamente el mismo tamaño procurando que se mezclen entre compañeros y compañeras con las que no suelen relacionarse. Por ejemplo, juntando a quienes tengan una letra determinada en su nombre o igual número de sílabas.

Se les explica que cada grupo va a reflexionar conjuntamente sobre un tema de los abordados por la película “Ron da error”. Como apoyo para el trabajo grupal tendrán unas imágenes de situaciones que se dan en la película, junto con unas frases “Cuando ... me siento ...” de ejemplo y un listado de posibles sentimientos.

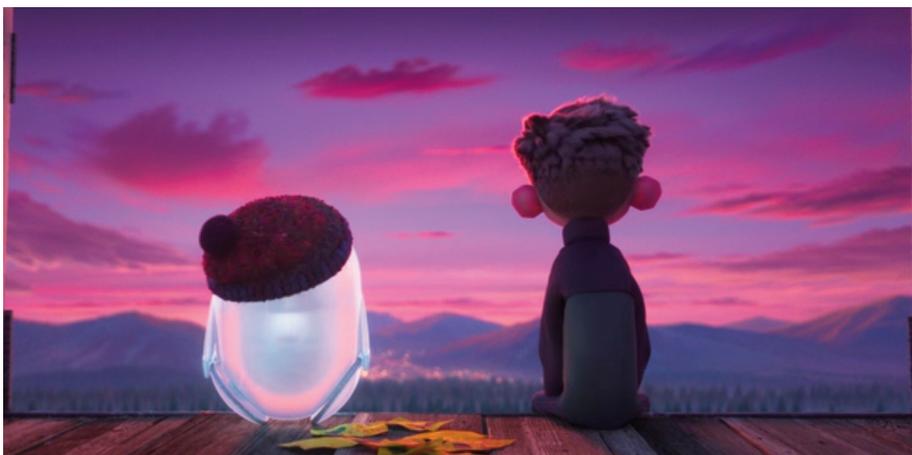
Se podrán añadir más imágenes o que el grupo explique y recuerde al gran grupo durante su exposición la escena que quieren tratar. De igual modo el grupo o quien dinamiza podrá ampliar y adaptar el listado de ejemplo de frases “Cuando ... me siento ...”. También se invitará al alumnado a hacerlo exponiendo situaciones que se les ocurra respecto al tema tratado.

El primer grupo recibirá las hojas con las imágenes y frases de situaciones del acoso o bullying que sufre Barney en la escuela (ANEXO 1).

El segundo grupo trabajará el tema del acoso y la presión en las redes sociales (ANEXO 2) con las imágenes de la viralización del vídeo “Me cagó!” ( It ☹ me!) y frases relacionadas.

El último grupo trabajará sobre el verdadero significado y definición de la amistad verdadera en contraposición a una





amistad simulada digitalmente. (ANEXO 3)

A los tres grupos se les reparte también varias copias del Listado de Sentimientos (ANEXO 4) para facilitar la selección de sentimientos al completar las frases “Cuando ... me siento ...”.

Tendrán 30 minutos para debatir en grupo y, imaginándose que son los distintos personajes de la película o personas que sufren esas situaciones, completar el listado de frases describiendo cómo creen que se sentirían. Quien dinamiza aclarará que, aunque se les proporcione el Listado de sentimientos (anexo 4) como ayuda, no es necesario completar las frases una única palabra o sentimiento, pue-

den ser varias frases o incluso mímica si prefieren y eligen hacerlo así.

La persona que guía la actividad les explicará también que tras la media hora de debate conjunto deberán elegir quién o quiénes y de qué manera exponen frente al gran grupo las imágenes o escenas tratadas y las frases “Cuando....me siento...” elegidas y completadas. Cada grupo tendrá 10 minutos para compartir con toda la clase.

Como cierre se pueden poner en alguna pared del aula las frases y las imágenes para recordar los sentimientos que generan las situaciones trabajadas durante la dinámica.



## 2. – Familia, soy internauta

## Desarrollo:

### Objetivos:

- Reflexionar sobre el uso (o abuso) excesivo de internet.
- Profundizar sobre la adicción o dependencia que los dispositivos tecnológicos pueden generar.
- Análisis de los lados buenos y malos de la tecnología moderna.
- Evidenciar el tiempo que absorben las redes sociales.
- Compartir en el aula y en casa la reflexión sobre el uso de internet.

### Material:

- ANEXO 5 - Test de adicción a Internet para niños y niñas a partir de 8 años desarrollado por la psicóloga Marta Guerri Pons (\*) para la revista sobre educación infantil Educar Bien.

<https://www.psycoactiva.com/test/test-de-adiccion-a-internet-infantil-edad-8-y-adolescentes.htm>

(\*) Marta Guerri es psicóloga con Máster en Terapia de la Conducta y la Salud. Máster en RRHH. Diplomada en Enfermería con postgrado en Salud Mental. Psicóloga especializada en terapia con familias con vulnerabilidad social en el Servicio de Orientación y Acompañamiento a Familias (SOAF).

**Duración:** una sesión de 60 min.

Internet es un instrumento tan amplio como fascinante, sobre todo en la infancia donde las y los nuevos usuarios ven cómo este medio puede satisfacer las más extrañas curiosidades, así como poner en contacto entre sí a miles de personas de cualquier parte del planeta. Pero el uso (o abuso) excesivo de este medio puede provocar adicción y por tanto dependencia. Si una persona dedica 30 o más horas semanales a navegar por la red, seguramente estamos ante una adicción.

Según estudio 'El uso de la tecnología por los menores' publicado en febrero del 2022 por el Observatorio Nacional de Tecnología y Sociedad (ONTSI) (\*), dependiente de la Secretaría de Estado de Digitalización e Inteligencia Artificial el 98% de los niños y niñas españolas de 10 a 15 años utiliza Internet de forma habitual desde la pandemia y el 95% de los niños y niñas de 10 a 11 años usan el ordenador en casa.

Por tanto, es imprescindible enseñar a nuestros menores cuál es el comportamiento adecuado en Internet, no solo en

(\*)<https://www.ontsi.es/publicaciones/uso-nuevas-tecnologias-menores-Espana-2022>





el aula, especialmente en casa y por su familia.

Por este motivo esta última dinámica propone que el alumnado lleve el test del ANEXO 5 a su casa y lo haga y comparta con su familia.

Tendrán una semana para hacerlo y tras ello deberán compartir con el resto de compañeras y compañeros de clase qué conclusiones han sacado al hacer la encuesta junto a su familia, analizar las respuestas y si han llegado a algún pacto para el uso de internet.

Lo acordado se escribirá en la última

página (pág. 3) del Test (ANEXO 5) en el recuadro creado para tal fin.

De este modo se involucrará a la familia en la reflexión sobre los lados buenos y malos de la tecnología moderna y en la conveniencia de seguimiento y acuerdos de uso de los dispositivos tecnológicos, móvil, televisión, ordenador, videoconsola, tableta, etc. y de internet.

Una vez todo el alumnado ha leído o comentado sobre su experiencia de hacer el test en familia se puede abrir un debate conjunto en clase sobre cómo se han sentido al hacer esta actividad y qué han aprendido.



## Para profundizar

### Otros temas posibles para abordar

Se puede trabajar, como una actividad adicional o de forma trasversal durante algunas de las actividades propuestas los siguientes temas que también trata la película:

- Investigación "Consumir, crear, jugar. Panorámica del ocio digital de la juventud" realizada por el Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud de la Fundación FAD para trabajar el tema de los 'influencers' como estrellas a las que las y los jóvenes quieren parecerse. Descargar el PDF de la investigación aquí: <https://www.adolescenciayjuventud.org/download/8709/>

- <https://hateblockers.es/> : Proyecto para frenar la curva de odio en las rrss y luchar contra los bulos y los haters de Internet con multitud de posibilidades para trabajar en el aula.

- Álbum musical de Henry Jackman - Ron da error. 32 canciones de la película con letras muy interesantes para trabajar en el aula.

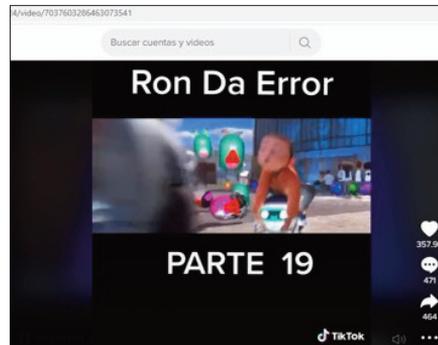
- Publicaciones sobre escenas de la película en Tik Tok con más de 24.6 millones de

visualizaciones y más de 7500 comentarios. Éstas en concreto trabajan el respeto y las amistades tóxicas.

- [https://www.tiktok.com/@nayeli\\_bc/video/7038935745557449990](https://www.tiktok.com/@nayeli_bc/video/7038935745557449990)

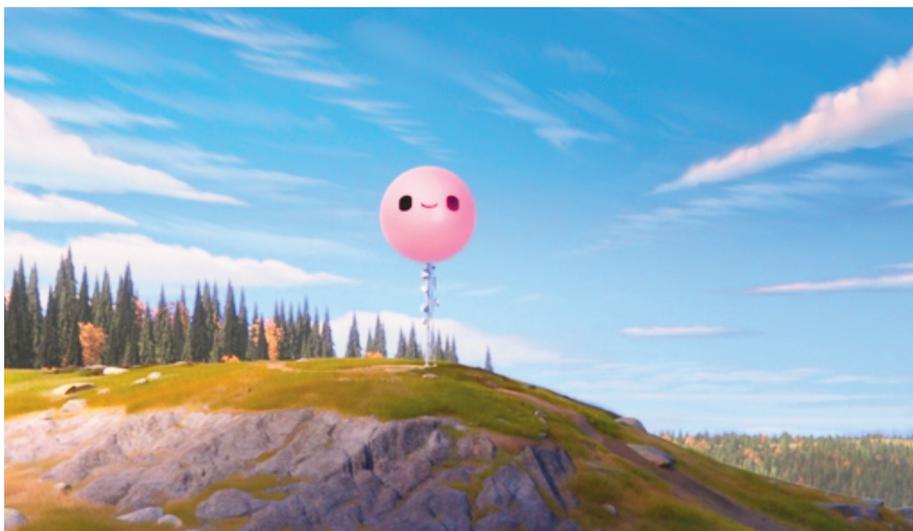


- <https://www.tiktok.com/@kefred24/video/7037603286463073541>



- Las familias extranjeras o con origen extranjero hablando de la abuela búlgara de Barney.





## Ficha Técnica

*Título original:*  
*Ron's gone wrong*  
*Año:* 2021  
*Duración:* 109 min.  
*País:* Estados Unidos y Reino unido  
*Director:*  
 Sarah Smith  
 Jean-Phillipe Vine  
 Octavio E. Rodríguez  
*Guión:*  
 Peter Baynham  
 Sarah Smith  
*Fotografía:* Sim Evan-Jones  
*Música:* Henry Jackman  
*Montaje:* David Peers

*Protagonistas/Actores de voz*  
 Zach Galifianakis, Jack Dylan Grazer, Olivia  
 Colman, Ed Helms, Justice Smith, Rob Delaney,  
 Ricardo Hurtado, Marcus Scribner, Thomas  
 Barbusca  
*Género:*  
 Animación, aventuras, familiar, ciencia ficción,  
 comedia  
*Productora:* 20th Century Studios / Locksmith  
 Animation / 20th Century Animation / Double  
 Negative (Ani-mación)  
*Distribución:* 20th Century Studios (a través de  
 Walt Disney Studios Motion Pictures)  
*Estudio:* Locksmith Animation / 20th Century  
 Studios / The Walt Disney Company

**fad**



**plataforma** **EDUCA**  
 Plataforma educativa



Texto, diseño y obra en su conjunto: © Fundación Fad Juventud (Fad).  
 Fotografías que la ilustran: 20th Century Studios / Locksmith Animation / 20th Century Animation / Double  
 Negative (Animación)

Edita: Fundación Fad Juventud (Fad), Avda. de Burgos, 1 - 28036 Madrid.  
 Tel. 91 383 80 00

Dirección técnica: Fad

Elaboración de contenidos: Almudena de la Peña Palacios y Eva María de la Peña Palacios  
 Revisión y ajuste de textos: Raquel Díez García