

PROGRAMA CINE Y EDUCACIÓN EN VALORES

Guía del
Profesorado



fad
Juventud



Junta de Andalucía
Consejería de Inclusión Social,
Juventud, Familias e Igualdad

Guía Didáctica de la película “Raya y el último dragón”

Desarrollar procesos educativos encaminados a generar conciencia crítica sobre la realidad y a facilitar herramientas para la participación y la transformación social en claves de cultura de Paz, Justicia social y Solidaridad, es una tarea compleja pero factible. Supone desarrollar acciones que van desde la sensibilización a la acción, por ello es necesario: primero concienciar a los destinatarios sobre la realidad global y local, y luego motivarlos para actuar como agentes mediadores en su comunidad inmediata, implicados en la consecución de una ciudadanía global más solidaria y comprometida con la transformación de su entorno, de forma que se favorezca el desarrollo de una cultura de Solidaridad y de Paz.

A partir 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 crítica y la participación ciudadana.

Entre los diversos cauces para la acción educativa, el cine resulta una excelente herramienta para desarrollar o consolidar valores prosociales, 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 jóvenes se identifican de forma espontánea.
- Tiene un fuerte poder de convocato-

ria, al ser promocionado comercialmente y gozar de muy amplia aceptación social.

- Bien empleados, los recursos de comunicación audiovisual pueden favorecer el desarrollo de habilidades vinculadas al pensamiento crítico y la socialización.

El cine, desde el principio ha sido un instrumento para entretener, pero también ha sido un vehículo perfecto para transmitir ideas, sugerir o persuadir, para transmitir determinados puntos de vista e ideales, valores de la sociedad en la que se producían en cada momento o circunstancia histórica. Cine comprometido, cine de ensayo, pero también cine de masas, todos encierran y lanzan mensajes que retenemos o rechazamos, que aprobamos o criticamos. De un modo u otro, todas las personas nos pronunciamos y opinamos sobre lo que vemos en las pantallas, lo compartimos y discutimos y llegamos a conclusiones; y en cierto modo siempre algo perdura en forma de respaldo para la conservación de la sociedad y de la cultura en que vivimos, o para matizarla e impulsar su transformación hacia un modelo evolucionado más justo y más positivo para la mayoría de los individuos. Se trata 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 ser” (Savater, en “El Cine, fábrica de sueños solidarios” CIDEAL, 2012).

Sin embargo, el cine por sí solo no necesariamente ejerce este influjo favora-

ble 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 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, ir más allá proporcionando una selección acertada de películas junto a actividades complementarias que permitan la reflexión, el análisis crítico y la implicación en comportamientos de mayor compromiso colectivo.

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 educadores y educadoras. 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, el alumnado podrá participar en actividades que incorporan todo tipo de metodologías y técnicas, para invitarles a profundizar cognitivamente y emocionalmente, a través de la propia experiencia, en el desarrollo de competencias ciudadanas y valores prosociales.

Estructura

• Para conocer LA PELÍCULA
Apartado “Sobre la película”:

- Sinopsis argumental
- Personajes
- Datos y Curiosidades

• Para conocer SU POTENCIAL DIDÁCTICO

Apartado “Sobre la temática”:

- Objetivos didácticos
- Valores abordados
- Temáticas para reflexionar

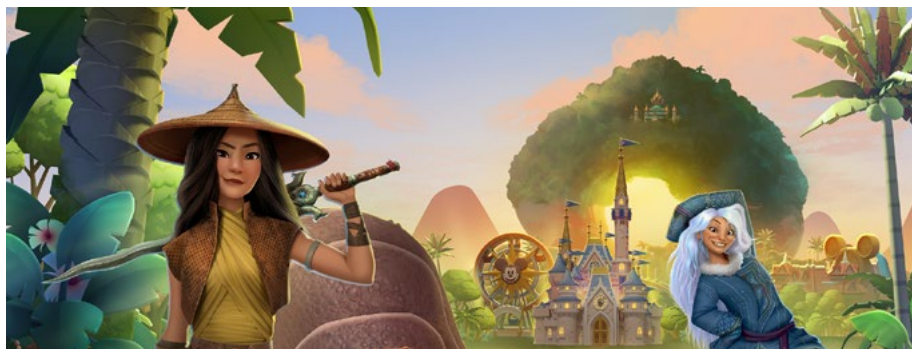
• Para conocer CÓMO TRABAJAR CON ELLA

Apartado “Ruta de Actividades”:

(Antes ⇔ Durante ⇔ Después de la película)

Apartado “Para profundizar”:

- Enlaces de interés y complemento didáctico



Mapa conceptual - Ruta de Actividades

PRE

NO TE RAYES, RESUELVE CONFLICTOS ¡CONFIANDO!

- 1.- CONFIANZA I. Reflexiones sobre nuestra confianza, propia y hacia otras personas, para resolver conflictos de forma no violenta.
Ser Humano es tan duro ¡Mienten!
- 2.- CONFIANZA II. La confianza y sinceridad para construir lazos de unión y resolver conflictos en equipo, frente al engaño que destruye.
La torre de la confianza

POST

LA CONFIANZA TRAE LA UNIÓN ¡Y LA UNIÓN HACE LA FUERZA!

- 3.- CONFIANZA III. Consecuencias negativas de la mentira sobre la confianza de los demás. Construcción y componentes de la confianza
El Corazón De Kumandra: El Círculo de la Confianza
- 4.- Trabajo en equipo, la unión hace la fuerza, sacrificio por el bien común, compañerismo.
Resucitar Kumandra: unir Corazón, Cola, Colmillo, Garra y Columna

¡CUIDEMOS NUESTRO KUMANDRA JUNT@S!

- 5.- Sostenibilidad, medioambiente, ecogestos
#GestosDragón vs #GestosDruun
- 6.- Importancia de la unidad de los pueblos para proteger la tierra, proactividad y expansión de efectos negativos
¡Piedra! Los Druun se expanden y ¡Fuera Basuraleza!

¡LA RIQUEZA ESTÁ EN LA MEZCLA!

- 7.- La riqueza de la diversidad, ruptura de estereotipos, interculturalidad
Kumandra, unida en la diversidad

PARA PROFUNDIZAR

- 8.- Empoderamiento femenino
- 9.- Despertar la curiosidad por las artes marciales

Sobre la película:

Sinopsis argumental

La próspera tierra de Kumandra es asolada por los Druun, espíritus malignos que atacan y petrifican a sus habitantes y a los dragones. Sisudatu (Sisu), el último dragón, concentra su magia en una gema y destierra a los Druun, reviviendo al pueblo de Kumandra pero no a los dragones. Sin embargo, una lucha de poder por poseer la gema divide a la gente de Kumandra en tribus, según su ubicación a lo largo de un río gigante con forma de dragón: Colmillo, Corazón, Columna, Garra y Cola; con Corazón asegurando la gema.

500 años después, el actual jefe Benja de la tribu Corazón entrena a su hija, Raya, como guardiana de la gema. Con la firme convicción de que las tribus pueden volver a unirse, el jefe Benja decide celebrar una fiesta para sus líderes. Durante el banquete, Raya entabla amistad con Namaari, la hija de la jefa Virana, de la tribu Colmillo, que le regala a Raya un colgante de dragón. Confiando en ella, Raya le muestra a Namaari la ubicación de la gema, pero ésta, traicionando a Raya, revela que está tratando de ayudar a Colmillo a robarla. Las tribus comienzan a luchar por la gema, que queda destruida en la refriega. Mientras cada tribu roba un trozo de la gema, los Druun, que han vuelto a despertar, asolan Corazón. El jefe Benja resulta herido y, al descubrir que los Druun son débiles frente al agua, arroja a Raya a un río antes de quedar él mismo petrificado.

Durante los siguientes seis años, Raya recorre Kumandra para encontrar a Sisu. Tras llegar a un barco naufragado en Cola, Raya consigue finalmente convocar a Sisu,

que admite que no creó la gema, sino que solo la utilizó en nombre de sus hermanos y que puede obtener los poderes de éstos cuando toca sus piezas. Al tocar la pieza de Raya, obtiene el fulgor, de parte de su hermana Amba. Con trampas, recuperan la segunda pieza de un templo de Cola, lo que otorga a Sisu poderes de cambio de forma, de parte de su hermana Pranee, pero luego se encuentran con una hostil Namaari y sus miembros de la tribu. Al huir del templo, escapan en el barco del joven Boun. El grupo llega a Garra, donde Raya recluta a Noi, la “bebé estafadora” y su trío de compañeros con aspecto de mono, los Ongis. Raya va a rescatar a Sisu y consigue la tercera pieza, lo que permite a Sisu expulsar niebla, el poder de su hermano Jagan, que utilizan para escapar.

En Columna encuentran a Tong, un guerrero único superviviente de la aldea. Namaari llega y Sisu vuelve a convertirse en dragón y salva a Raya, tras lo cual Tong entrega la pieza de Columna, lo que permite a Sisu controlar la lluvia, poder de su hermano mayor Pangu. Raya cede ante Sisu en la idea de aliarse con Namaari porque fue la confianza de sus hermanos lo que realmente salvó Kumandra la última vez. Decide dar a Namaari el colgante del dragón como ofrenda de paz, pero ésta, dudosa, les apunta con una ballesta. Sisu trata de calmarlas, pero recibe un disparo mortal cuando Raya golpea con su espada la ballesta de Namaari.

Con el último dragón muerto, y el agua posteriormente desaparecida, Colmillo es invadido por los Druun. Raya combate con Namaari y se prepara para matarla, pero se da cuenta de su culpa en la muerte de Sisu por no confiar y

al final se dirigen ambas a ayudar ante los Druun que las cercan. Raya insta al grupo a unirse y volver a reunir la gema, mostrando su confianza hacia Namaari al entregarle su pieza y permitir que los Druun se la lleven al igual que el resto del grupo con Namaari ensamblando la gema antes de que los Druun la petrificaran también. Con las piezas reunidas y

la confianza de todo el grupo, los Druun son derrotados y todos, incluidos los dragones, reviven. Los dragones reviven a Sisu mientras todo el mundo se reúne con sus seres queridos perdidos, incluidos Raya y el jefe Benja. Los dragones y las tribus se reúnen en Corazón para celebrar y finalmente reunirse como Kumandra.

Personajes

RAYA



Es la protagonista de la película y una valiente guerrera que busca restaurar la paz y la armonía en su mundo. Raya es hija del líder del reino de Corazón, el jefe Benja, quien la prepara para ser Guardiana de la Gema del Dragón. Ella es una de las guerreras protagonistas, que se sumerge en la aventura para encontrar al último dragón y así salvar a la humanidad de Los Druun. Está dispuesta a hacer lo que sea necesario para proteger a su pueblo y recuperar el poder de la Gema del Dragón

SISU

Sisu es una dragona, última en su especie, que tiene la especialidad de nadar, pues es una dragona de agua. En una época, ante la amenaza de los Druun, sus hermanos dragones reunieron sus poderes en una gema y se la dieron a Sisu para que sal-

vara al mundo. 500 años después, Raya la despierta para derrotar nuevamente a las fuerzas oscuras y malignas. Sisu va a tener la capacidad de transformarse en humana y tiene un carácter optimista y divertido. Es tan noble que, aun con su torpeza y comicidad, es capaz de conservar su halo de guía espiritual y protectora.



NAMAARI

Es la princesa de Colmillo y la principal enemiga de Raya, con quien va a pelear para obtener la Gema del Dragón desde que es una niña. Dispuesta a hacer cualquier cosa por salvar a su tierra natal, Namaari tiene una fascinación y amor inmenso por los dragones. Namaari es astuta, fuerte y tiene una historia personal complicada con Raya. Sin embargo, a medida que la película avanza, su relación

cambia y comienza a apoyar a Raya en su misión.



BENJA

Es el padre de Raya y líder de la Tierra del Corazón de Kumandra. Benja es un hombre sabio y compasivo que busca unir a las personas de los diferentes reinos y restaurar la armonía entre ellos. Además de preparar a Raya para ser Guardiania de la Gema del Dragón, sueña con que algún día las naciones vuelvan a unirse para que reine la paz y puedan volver a vivir en armonía.



TONG

Es un guerrero de Columna, reino de Kumandra cubierto de nieve y coronado por una región montañosa. Es el único superviviente de la aldea, que guarda la pieza de la Gema; es un personaje alto y musculoso

con una gran habilidad en la lucha con bastones y muy diestro en el combate cuerpo a cuerpo. Es fuerte y decidido, pero también tiene un lado tierno y protector que demostrará en la película.



BOUN

Es un joven cocinero que dirige su propio barco-restaurante flotante llamado "El Dragón Hambriento" en las tierras de Cola. Es conocido por su ingenio y su habilidad para preparar deliciosas comidas. Tiene una personalidad optimista y energética. Siempre está buscando el lado positivo de las cosas y trata de animar al resto con su actitud optimista. Es extrovertido y disfruta de la compañía de los demás. Además, es muy ágil y habilidoso.



NOI

Little Noi es una niña bebé con una personalidad única: es una ladrona que actúa

con su banda para robar comida en la región de Garra y es una coleccionista de objetos brillantes, que recoge (roba) dondequiera que los encuentre utilizando su agilidad y destreza y compenetración con sus tres compañeros.

Aunque no habla, Little Noi se comunica a través de sonidos y gestos, y su personalidad es juguetona y traviesa.



ONGIS

El trío de compañeros de Noi en Cola, con aspecto de mono. Los Ongis adoptaron a Little Noi después de que los Druun petrificaran a su madre.



TUK TUK

Es un híbrido mitad bicho bola y mitad armadillo, que es la mascota y mejor amigo de Raya. Tiene la capacidad de enrollarse en una bola y así servir como medio de transporte.

Aunque Tuk Tuk no habla, tiene una personalidad adorable y valiente, y demuestra su lealtad y astucia en varias ocasiones.



LOS DRUUN

Entes malignos representados por una nube negra con destellos morados, una especie de neblina viviente que si te atrapa te convierte en piedra.



Datos y Curiosidades

¿Sabías que...

... Es la primera película de Disney inspirada en el Sudeste Asiático y para retratar de forma fiel y respetuosa dicha cultura que inspira la película formaron un consejo de profesionales en disciplinas como antropología, arquitectura, baile, lengua, música de la región... para rendir un merecido homenaje a sus valores. Qui Nguyen, guionista de la película y asiático-americano reconocía "Ha significado la oportunidad de crear una heroína que mis hijos sientan que se ve como ellos, y como sus abuelos y tíos y tías... y como yo. No la habían tenido hasta ahora".

...La comida, central en la película. En sus viajes de investigación por el sudeste asiático (visitaron Laos, Indonesia, Tailandia, Vietnam, Camboya, Malasia y Singapur), advirtieron rápidamente que la comida jugaba un papel fundamental en todos los lugares que visitaron. En una escena, por ejemplo, el padre de Raya le enseña a preparar un bol inspirado en la sopa tom yum tailandesa. La escena surgió de la propia experiencia de la jefa de historia Fawn Veerasunthorn, quien en una clase de cocina tai pensó que la armoniosa combinación de sabores dulce, agrio y picante podía reflejar la visión del padre de Raya para que las tierras de Kumandra coexistan de esa misma manera.

... Una peli en remoto. La producción de Raya y el último dragón coincidió con el aislamiento social impuesto por la pandemia de COVID-19 en 2020. Así, más de 450 artistas y miembros del equipo de producción trabajaron desde sus hogares para dar vida a la historia del

reino de Kumandra, en un esfuerzo de coordinación y logística sin precedentes.

.... Equipo liderado por mujeres. En Raya y el último dragón, todos los aspectos técnicos de la producción estuvieron en manos de un equipo exclusivamente formado por mujeres, algo sin precedentes en Disney.

... Raya está inspirada en una niña real: la hija de nueve años de la guionista Adele Lim. "Es una apasionada de los ninjas y de las películas de acción. Pensé en la película que a ella le gustaría ver y que a mí me hubiera gustado ver de niña; una guerrera tan cañera como ella, porque no encontré un personaje tan poderoso y con el que me pudiera identificar tanto como con Raya", explica la escritora de la película, de origen malayo.

...¡72 mil elementos animados! Kumandra, el reino donde transcurre la historia, está compuesto por cinco tierras con culturas y criaturas propias. El departamento de animación de multitudes creó más de 72.000 elementos individuales, incluidos 18.987 personajes humanos y 35.749 personajes no humanos. ¡la escena bajo el agua presenta 23.836 peces animados!



... Los combates están inspirados en diferentes artes marciales del Sudeste Asiático, escogiendo formas específicas para cada personaje: El estilo de lucha de Raya se inspiró en la técnica Pencak silat de Malasia e Indonesia, y las armas se crearon a partir de las artes kali y amis filipinas. Su característica espada está inspirada en el keris, una daga que es venerada en Indonesia, Tailandia, Filipinas y Malasia. El estilo de lucha de Namaari está inspirado en las artes Muay Thai y Krabi Krabong de Tailandia.

...Algunos de los lugares mostrados de Kumandra los localizamos en la vida real: Cola, perfectamente podía estar ubicada en Mui Ne, el desierto de Vietnam; Garra, podríamos encontrarla en Laos, Indonesia y Tailandia, con los míticos mercados flotantes. Columna y sus bosques de bambú gigante, en Vietnam; y la arquitectura del palacio de Colmillo recuerda al de las casas indonesias tradicionales, las Rumah Gadang.

...El nombre Raya, no está escogido al azar. En las culturas malaya e indonesia este nombre se asocia con las celebraciones y los festejos, por lo que indirecta y directamente ya están relacionando a la protagonista con momentos felices y de unión con las demás personas.

... Tuk Tuk, la mascota de Raya, sirve de medio de transporte y es precisamente por eso que se llama así porque los Tuk Tuk son los vehículos de carácter urbano típicos de Tailandia.



...El diseño de Sisu estaría basado en los Nagas, unos semidioses pertenecientes a la cultura del sudeste de Asia, que son mitad serpiente mitad humanos y en el dragón de la mitología filipina Bakunawa que es un dragón de agua y el que causa los fenómenos atmosféricos.



... El equipo guionista confirma que hay muchas referencias a 'Star Wars' y en la idea original iba a titularse Dragons Empire (El Imperio del Dragón); Sisu iba a ser un dragón macho llamado Katsu que iba a asemejarse más a los dragones chinos. En cuanto a Raya, su nombre iba a ser el de Yang Yi y tendría un mentor de 900 años, que sería el Yoda de Kumandra.

...El río con forma de dragón que atraviesa todo Kumandra: Colmillo, Garra, Corazón, Columna y Cola, está inspirado, no en la forma, en **el río Mekong**, que atraviesa seis países: China, Birmania, Tailandia, Laos, Camboya y Vietnam.



...Los personajes que vemos en la película tienen su propio saludo tradicional, unen las manos formando la piedra del dragón. Y dependiendo de hacia qué persona va dirigido, colocan las manos sobre el pecho o por encima de la cabeza, dependiendo del grado de importancia. Este saludo estaría basado en el tradicional del sudeste asiático, en el que juntan las palmas de las manos en posición de oración, e inclinan la cabeza a modo de reverencia.



...Los Druun han sido inspirados por Sang Kelembai, que tiene el poder de convertir a las personas en piedra. Y en cuanto a la forma que estas adquieren en la película a causa de exponerse a los Druun, recuerdan sin duda a los guerreros de terracota de China.

...Cameo de Hey Hey. Uno de los cameos que podemos encontrar pertenece a la película de Vaiana/Moana. Aparece en una de las escenas que tienen lugar en el mercado de Garra. Entre los puestos encontraremos a un pollo con un cesto de mimbre escondiendo su cabeza. ¡Ahí está Hey Hey!



...Un personaje inspirado totalmente en un actor. Al padre de Raya, Benja, le pone voz el actor surcoreano Daniel Dae Kim y si nos fijamos atentamente veremos que es él convertido en dibujo, puesto que el equipo de animación así lo decidió



...¿Primera princesa LGTBI+? Aunque no son declaraciones oficiales de Disney, la propia actriz que le pone voz a Raya en la versión original, Kelly Marie Tran, aseguró que entre su personaje Raya y el de Namaari existía una relación que iba más allá de la amistad, y en las redes sociales se viralizó esta idea. Hasta el momento en Disney no hay una princesa LGTBI+.

... Comparada con una trama de videojuego. La definen como una aventura entre 'Mad Max' o 'Star Wars' pero apta para todos los públicos. Raya recorre como si fuera un videojuego con una amenaza mortal en la que debe superar distintas pruebas con su peculiar mascota, unos paisajes postapocalípticos que a veces recuerdan a Mad Max y otras a Star Wars y que permiten disfrutar de la película de forma fascinante a través de diferentes niveles de lectura.

...El final iba a ser diferente. Sisu iba a morir de forma definitiva: este personaje debía sacrificarse para que Raya entendiese el concepto de confiar en la otra persona. De seguir viva Sisu esto no

habría podido ser posible. Al fin y al cabo la solución la tienen las personas, no Sisu, tal y como Raya creía desde un principio. Pero además de que Sisu no iba a volver, sus hermanos seguirían convertidos en piedra, de esta manera querían conseguir que el mensaje que la película lanza fuese

más potente. Entonces la reflexión era la siguiente ¿Si la solución está en las personas, para qué vamos a traer de vuelta a los dragones? Sencillamente porque en las creencias del sudeste asiático, al encontrar la solución nos ganamos el derecho a manifestar lo místico.

Sobre la temática

Objetivos didácticos

En el bloque “Ruta de Actividades” se concretan los objetivos específicos de cada 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

Confianza Cooperación Paz No violencia Compañerismo Cuidado Honestidad Humildad Esperanza Unión Amistad Fraternidad Amor Familia Espíritu de Sacrificio Perdón Valentía Equidad Comprensión Disciplina Respeto Responsabilidad Lealtad Altruismo Coraje Perseverancia Voluntad Superación Generosidad Honor Fortaleza Empatía Colaboración.

Temas para reflexionar

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



- La utilización de la violencia para proteger lo propio frente a la cooperación y la colaboración
- La resolución pacífica de los conflictos, teniendo la comunicación y la confianza como pilares en las relaciones de las personas y los pueblos.
- Nociones sobre confianza tanto la propia como hacia otras personas.
- Binomio confianza-sinceridad frente a la Inseguridad-engaño
- Construcción y componentes de la confianza
- Sostenibilidad, medioambiente y ecogestos
- Importancia de la unidad de los pueblos para proteger la tierra, y la proactividad individual y colectiva
- Trabajo en equipo y compañerismo
- La unión hace la fuerza
- Construcción de lazos de unión y resolución de conflictos a pesar de las diferencias
- Sacrificio por el bien común
- La riqueza de la diversidad
- Ruptura y desnaturalización de estereotipos y prejuicios
- El engaño como forma de violencia para conseguir las cosas, frente a la confianza.
- El perdón y el apoyo mutuo para sanar heridas
- La importancia de permanecer en unidad frente a la adversidad
- Espíritu de unidad y respeto por la Naturaleza.

Ruta de actividades

La propuesta didáctica para esta película consta de cuatro actividades amenas y prácticas que inciden en valores como la confianza, tanto la propia como hacia otras personas, las consecuencias negativas de la mentira en dicha confianza y el aprendizaje de cómo construirla. Dicha confianza, junto a la sinceridad y frente al engaño que destruye, se trabajará en las

actividades como ejemplo de construir lazos de unión y resolver conflictos en equipo. También se abordará el tema de la sostenibilidad y el medioambiente, y la importancia de la unidad de los pueblos para proteger nuestro planeta junto a la riqueza de la diversidad y lo imprescindible de romper y desnaturalizar estereotipos.

Actividad previa al visionado de la película

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

1ª - NO TE RAYES ¡CONFÍA!

Objetivos

- Incentivar el interés por la temática

de la película adquiriendo conocimientos sobre la misma.

- Reflexionar conjuntamente sobre nuestra confianza propia y hacia otras personas.
- Identificar los elementos de la confianza.
- Promover el valor de la confianza para construir y resolver conflictos frente al engaño que destruye y lleva a la violencia.

Material

- Ficha I
- Bolígrafo, pizarra y tizas.
- Proyector/pantalla digital e internet para ver el Tráiler de la película
- Elementos iguales, que puedan ser apilables entre ellos (rollos de papel, cajas de zumo, legos grandes, envases de témpera, etc.) para montar una torre tipo Jenga.

Duración

- Una sesión de 60 minutos.

Desarrollo

Primera parte

CONFIANZA I. Reflexiones sobre nuestra confianza propia y hacia otras personas. Elementos de la confianza.

Ser Humano es tan duro ¡Mienten!

Comenzamos la actividad previa al visionado incentivando la curiosidad por la película y su temática, haciendo referencia al motor de la historia que cuenta, que no es otro que el paso de la desconfianza a la confianza para resolver conflictos sin violencia ni mentiras:

A los dos segundos de empezar el tráiler, Raya lo deja claro: No confiéis en nadie.

Y a los dos minutos del tráiler vuelve a insistir en la conversación con Sisu, la dragona: “No puedes confiar en nadie, el mundo está roto”. Y Sisu argumenta: “Puede que el mundo esté roto porque no confiáis en nadie”

Esta película es una oportunidad para reflexionar conjuntamente sobre uno de los temas centrales en las relaciones humanas y la resolución no violenta de con-

flictos: la confianza, tanto la que sentimos las personas por nosotras mismas como la que sentimos hacia las demás personas. Vemos el tráiler oficial de la película (Link: <https://www.youtube.com/watch?v=DQ90-QpjyLWU>) pidiendo que se fijen en esos diálogos del segundo y minuto 2 del mismo.

Vamos a ir a ver una película que es una auténtica aventura divertida llena de acción con una lección que enseñar: lo difícil, importante y necesario que puede llegar a ser confiar en las personas. Aunque no os vamos a hacer spoiler de nada, sí os contamos la frase que Sisu, la dragona, dice antes del diálogo que acabamos de escuchar en el tráiler.

“Ser humano es tan duro. Tienen cabezas pequeñas, sin colas. Mienten para conseguir lo que quieren”, dice Sisu, la dragona a Raya, la protagonista, quien responde:

“Sí, bueno, el mundo está roto. No puedes confiar en nadie”.

Y Sisu argumenta: *“Puede que el mundo esté roto porque no confiáis en nadie.*

Tras ver el tráiler y comentar estos diálogos, repartimos la **Ficha I** para darles la oportunidad, en primer lugar de forma individual, de reflexionar sobre las siguientes cuestiones: - ¿Crees que los humanos “mienten para conseguir las cosas” y usan la violencia? ¿Tú lo has hecho? ¿Qué necesitas tú para poder confiar en una persona y resolver conflictos sin engañar? ¿Crees que eres una persona en la que se puede confiar?

Puesta en común y cierre:

Ponemos en común en grupo sus reflexiones personales sobre la importancia de no mentir ni usar la violencia para resolver conflictos, usando la confianza

como elemento clave. Iremos comparando los elementos comunes que vayan saliendo e hilando los mismos con los propios elementos que, ya desde el tráiler, (ver también Ideas clave) se ve que forman la trama de Raya y el último Dragón: “Un mundo roto, lleno de violencia y engaño es un mundo donde se ha perdido la confianza”. Tras el diálogo abierto cerramos con una dinámica activa y simbólica de lo que vamos a ver.

A continuación se presentan algunas ideas para facilitar y enriquecer la puesta en común y la dinámica de trabajo propuesta:

i Ideas Clave

- "Raya y el último dragón" es una comedia fantástica y de aventuras en la que veremos no solo cómo unos pueblos tienen que aprender a confiar unos en otros, también trata sobre la confianza que una guerrera debe adquirir en sí misma para combatir tanto los “monstruos” externos como los personales. Por tanto, es una película que gira sobre la confianza, una cualidad que no abunda mucho en este mundo o en la actualidad, donde predominan muchas veces las diferencias y la desesperanza.
- Podemos adelantarles que la desconfianza es el defecto con el que arranca la historia de la película desde el principio, es el que marca al personaje principal, Raya, y el que rige la relación entre los distintos pueblos de Kumandra. Y que, como verán en la película, la desconfianza no trae nada bueno.
- En Raya veremos a una protagonista joven, decidida e independiente. Pero

también tan independiente que Raya viaja sola y desconfía de todo el mundo que la rodea.

Con Raya veremos qué ocurre cuando aprendemos a volver a confiar en otras personas, a perdonar y brindar apoyo a pesar de nuestros propios defectos, tanto como individuos como humanidad.

Segunda parte

CONFIANZA II. La confianza y sinceridad para construir lazos de unión y resolver conflictos en equipo frente al engaño que por el contrario sólo destruye.

La torre de la confianza

Como ha salido en las reflexiones compartidas antes, los engaños o mentiras juegan un papel importante en la construcción de la confianza. Son los elementos, junto a la sinceridad, que la construyen o destruyen. Vamos a hacer un juego para ver cómo la honestidad cimenta y hace “crecer” la confianza y unión, pero que, por el contrario, el engaño y mentiras sólo destruyen, rompen y separan.

Cada participante de la clase tendrá en su poder al menos tres elementos apilables. Se elegirá a alguien para que ponga el primer elemento en el suelo/mesa y luego en orden el resto irá poniendo cuidadosamente sobre éste otra pieza, procurando que no se caiga y así poder formar la torre. La consigna es la siguiente:



Cuando coloquemos una pieza para construir la torre tenemos que decir y compartir una verdad sobre nosotras o nosotros mismos o sobre nuestra familia, curso, etc.

Al terminarse las piezas, quién facilita la dinámica contará una mentira que alguna vez haya dicho, con el fin de tapar una verdad que no quería que el resto supiera, y sacará con mucho cuidado una pieza de la torre, que no podrá ser de las de más arriba. La niña o niño que sigue deberá decir otra mentira, para tapar la mentira que dijo el o la profesora y al mismo tiempo sacar otra pieza de las partes inferiores de la torre.

Así, una por una y por turnos se irán sacando piezas de la torre e inventando una mentira que encubra la anterior. El juego termina cuando la torre se desmorona.

Puesta en común. Todo el grupo observará qué ocurre y se comentará en grupo cómo cada mentira debilita y desmorona “lo construido” y va acabando con la confianza y moral de las personas. En vez de construir destruye, al contrario de la verdad que engrandece y hace crecer, como la torre, a las personas.

Cierre. Cerramos la actividad repasando y relacionando lo visto en las dos partes e incentivando las ganas de ver la película.

Como acabamos de ver, la confianza es esencial en nuestras vidas, tanto la confianza propia como la que sentimos hacia otras personas. En la película, junto con mucho humor, artes marciales, amistad, etc., veremos una gran aventura sobre la unión y la confianza de las personas entre sí para superar peligros y tragedias ¡Y con la ayuda de dragones!



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/a ha de hacer una preparación especial. En ella pueden tenerse en cuenta los siguientes aspectos:

- la **actividad previa** a su visionado ha 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 o la profesora, expresen un compromiso de comportamiento que sea, en sí mismo, una muestra del sentido y valor que hay que otorgar a la actividad.

Actividad posterior al visionado de la película

2ª La confianza trae la unión ¡Y la unión hace la fuerza!

Objetivos

- Experimentar y conocer las consecuencias negativas del engaño en la confianza
- Reflexionar y debatir sobre las propias creencias en torno a la confianza, sus componentes y cómo construirla
- Reconocer la confianza y hermandad como elemento de unión
- Valorar el trabajo en equipo y el compañerismo y entender que la unión hace la fuerza
- Reflexionar sobre el concepto de sacrificio por el bien común

Material

- Ficha 3
- Papel y bolígrafos.
- Cartulina A3
- Música
- Objetos pequeños (goma de borrar, sacapuntas, pelota,...)

Duración

- Una sesión de 60 minutos cada parte

Desarrollo

Primera parte

CONFIANZA III, Consecuencias negativas de la mentira en la confianza de los

demás. Construcción y Componentes de la confianza. Resolución pacífica de conflictos.

El Corazón De Kumandra: El Círculo De La Confianza

En la actividad de preisionado reflexionamos sobre el binomio Confianza-sinceridad frente a la Inseguridad-engaño. Vamos a seguir profundizando en este tema comenzando con una dinámica que representará estas ideas, para luego, junto con los diálogos de la película, debatir y reflexionar sobre la confianza y la hermandad como elemento de unión en contraposición al engaño que nos separa y violenta.

Tendremos una cartulina tamaño A3 que irá pasando por quién tenga el turno de palabra. Cada niña o niño irá comentando lo que ha escrito previamente de forma individual (durante 5 minutos) en la **Ficha 3**:

¿Qué es para ti una mentira? ¿Cómo la representarías?

Y dibujarán o escribirán en una sección de la cartulina algo que describa, simbolice o relacione con una mentira (daño, desconfianza, enojo, peleas, un punto ne-

gro, un rayajo, una cara triste, etc). Cuando lo haya hecho todo el grupo y esté listo el “Cartel Druun de la mentira”, se pondrán de pie en un círculo muy cerca, con los cuerpos unidos, para representar la cercanía y confianza con las personas de su equipo, el “Círculo-Corazón del equipo”.

Al sonar la música se irán pasando a la persona de al lado “el Cartel Druun de la mentira”. Cuando ésta pare, quien lo tenga en sus manos deberá compartir su frase o dibujo y dar dos pasos atrás, deformando el círculo-corazón original.

“Quien toca la mentira, rompe el círculo de la confianza, rompe el corazón de Kumandra”

Repetirán esto hasta que el círculo original se haya deformado y crecido tanto, que no alcancen a pasarse el cartel sin moverse de su posición. (Quién facilita la dinámica puede cuidar que la música no pare repetidas veces en la misma persona y moderará los tiempos del juego, para que no dure ni muy poco ni mucho).

Antes de compartir completamos las sensaciones vividas con la lectura de los diálogos referentes a los binomios confianza-sinceridad versus inseguridad-engaño en Raya y el último Dragón:

DIÁLOGOS SOBRE LOS BINOMIOS CONFIANZA-SINCERIDAD VS INSEGURIDAD-ENGAÑO EN RAYA Y EL ÚLTIMO DRAGÓN	
MINUTAJE	DIÁLOGOS EN LA PELÍCULA
00:10	Benja: Hija, <u>si no aprendemos a confiar unos en otros de nuevo</u> , tarde o temprano terminaremos haciéndonos pedazos. Este no es el mundo en el que quiero que vivas. Una vez más podemos ser Kumandra. <u>Pero alguien debe dar el primer paso</u> ”.
00:24	Raya: Cometí un error. <u>Confíe en una persona en la que no debí</u> , y ahora el mundo se quebró Sisu
00:52	Sisu: Tal vez el mundo se quebró porque ustedes no confían en nadie

**DIÁLOGOS SOBRE LOS BINOMIOS CONFIANZA-SINCERIDAD VS
INSEGURIDAD-ENGAÑO EN RAYA Y EL ÚLTIMO DRAGÓN**

MINUTAJE	DIÁLOGOS EN LA PELÍCULA
00:54	Raya: De verdad <u>deseaba creer que seríamos Kumandra otra vez.</u> Sisu: Y sí pueden. Raya: Cientos y cientos de personas que son estatuas te dirían justo lo contrario. Sisu: No significa que no lo intentes. Raya: Lo intenté. Y ¿te digo qué pasó? <u>Alguien en quien confié terminó pateándome por la espalda.</u> Ve a tu alrededor. Somos un mundo de huérfanos porque las personas no dejaron de pelar por una gema. ¿Te digo por qué los otros dragones no volvieron? Es porque los humanos no los merecen.
01:24	Raya: Lo que mi ba quería que hiciéramos. <u>Confiar finalmente entre nosotros y arreglar esto. Pero debemos unirnos.</u> Boun: Por favor. <u>¿Después de lo que hizo? ¡Nunca confiaremos en ella!</u> Raya: Entonces <u>déjeme dar el primer paso.</u>

Puesta en común y cierre: Dejamos que expresen y compartan sus reflexiones sobre lo experimentado en el Círculo de Confianza y en relación a la película, complementándolo con los componentes que construyen la confianza. ¿Merece la pena perdonar y volver a confiar? ¿Por qué dice Benja “alguien tiene que dar el primer paso”? Cuando en la dinámica del círculo-corazón de Kumandra has dicho una mentira u otra vez que hayas mentido ¿cómo te has sentido después? ¿Cómo crees que se sentía Naamari? ¿Tú te arrepentiste de mentir?

En la dinámica que hemos hecho al comienzo estábamos toda la clase, todo el equipo unido, porque no había mentiras entre el grupo pero a medida que ésta comenzó a circular nos fuimos alejando unas personas de otras y quedando cada vez más solas. Cada vez que engañamos nos vamos haciendo daño a nosotras o nosotros mismos al quedarnos sin nadie cerca, porque a pesar de pedir perdón el daño de una mentira ya está hecho.

En la película se resalta el valor de la confianza y la importancia que representa atreverse a dar los primeros pasos para resolver conflictos de forma pacífica y saber perdonar y confiar. Esta es la principal lección que pre-

tende rescatar la película, además demostrar que para lograrlo no hay una receta mágica sino un camino lleno de desafíos, buenas y malas decisiones que determinan acciones que pueden resultar en un bien común.

A continuación se presentan algunas ideas para facilitar y enriquecer la puesta en común y la dinámica de trabajo propuesta:



Ideas Clave

- Doble dimensión de la confianza: La película acierta en mostrarnos la doble vertiente de la confianza, que se destruye con tanta facilidad como puede generarse. La experiencia (“alguien en quien confié terminó pateándome por la espalda”) transforma la confianza de Raya en todo lo contrario y a menudo se demuestra que tiene razón. Pero Sisu, un ser mitológico y poderoso, es un ejemplo cuando, lejos de la altanería con la que siempre se muestra a su especie en el panorama fantástico, baja los humos y decide ponerse al servicio de la humanidad y confiarle su más sagrada posesión, pese a haber sido testigo de lo poco que dura esa paz y pese a dudar muchas veces de ella misma.

- Definición y construcción de la confianza: Podríamos definir la Confianza como la opinión que tiene una persona (o yo) de mí, en función de cómo he cumplido mis compromisos con ella y/o con otras, en el pasado.
- ¿Cómo se construye confianza? Ø Haciendo peticiones efectivas. Ø Haciendo propuestas efectivas. Ø Cumpliendo los compromisos que hacemos con otras personas. Ø No haciendo promesas que no podamos cumplir. Ø Negociando a tiempo cuando no podemos cumplir. Ø Pidiendo disculpas y ofreciendo una compensación o alternativa.
- Componentes de la Confianza Sinceridad (“Digo X y pienso X”), Responsabilidad (“Digo X y cumplo X”) y Competencia-Capacidad (“Digo X y puedo X”)
- Cuidar la Confianza es Importante. Se ha demostrado que basta un solo acto que dañe la percepción de sinceridad para perder la confianza. Para recuperar la confianza se necesita no sólo la declaración de querer volver a confiar, sino una serie de nuevos actos impecables que demuestren que sigo siendo confiable.

Segunda parte

Trabajo en equipo, La unión hace la fuerza, sacrificio por el bien común compañerismo

[Resucitar Kumandra: unir Corazón, Cola, Colmillo, Garra y Columna](#)

Al igual que en la primera parte, vamos a combinar una dinámica vivencial, en este caso para *experimentar la cooperación de todo el equipo, y el concepto de sacrificio por una causa común con las demás personas*. En esta ocasión comenzamos compartiendo y comentando libremente los siguientes *diálogos de la película en relación al trabajo en equipo y la unidad*:

“No sé por qué me eligieron. Podría haber sido cualquiera de nosotros. Todo lo que sé es que confié en ellos y ellos confiaron en mí”.

Componentes de la Confianza

Sinceridad

“Digo X y pienso X”

Responsabilidad

“Digo X y cumplo X”

Competencia

“Digo X y puedo X”





Sisu refiriéndose a sus hermanos
 Sisu: “¿Sabes cuándo en los trabajos en grupo siempre hay alguien que no hace nada y saca la misma nota que los demás? Esa soy yo”

“Tenía muchas ganas de creerle. Tenía muchas ganas de creer que podríamos volver a ser Kumandra”, dice Raya refiriéndose a su padre y Sisu responde: “Podemos”. Raya explica: “Miles de personas convertidas en piedra dirían lo contrario”, Sisu interrumpe: “Eso no significa que no debas intentarlo”.

Benja: “Todavía hay luz en esto. Todavía hay esperanza” dice Benja a Raya, quien responde: “Aún podemos hacerlo juntos”. Benja finaliza: “No pierdas tu fe en ellos, te amo”.

Raya: “Pero tú eres una dragona”. Sisu: “Te confieso algo: La verdad, no soy la mejor dragona, lo siento”. Raya: “Pero tú salvaste al mundo”. Sisu: “Sí, yo lo hice, es cierto, pero... ¿Alguna vez trabajaste en equipo, pero te tocó con alguien que no contribuyó mucho, pero le dieron la misma calificación?”

Raya: “¿Cómo puedo hablar con Namaari después de todo lo que pasó?” Sisu: “Tal vez parezca imposible, pero pasa que, a veces, sólo tienes que dar el primer paso, estés preparada o no. Confía en mí.”

Benja, el padre de Raya: “Ése no es el mundo en el que quiero que vivas... Alguien tiene que dar el primer paso”

Ahora iremos a una sala grande o al patio del centro educativo. Nos dividimos en 5 equipos, los mismos que las regiones divididas de Kumandra (Cola, Corazón, Columna, Garra y Colmillo), y se elegirá un objeto pequeño para cada equipo, que representará la pieza de la orbe del dragón de cada zona (una goma de borrar, sacapuntas, pelota, etc...) El objeto lo lleva escondido solo una o uno de los niños de cada equipo (sin que el otro equipo sepa quién lo tiene).

Se divide al grupo en dos grandes equipos, uniendo por ejemplo Corazón y Columna frente a Garra, Cola y Colmillo (dependiendo del tiempo se podrán hacer diferentes combinaciones) y se sitúan en un extremo del espacio. En la primera ronda un equipo hará de atacante y el otro de defensor, y posteriormente se cambiarán los roles.

Se decide qué equipo empieza. Todo el equipo ha de conseguir que las dos personas que llevan el objeto (“la pieza de la orbe”) lleguen hasta el otro extremo de la pista. El otro equipo tratará de evitar la llegada de los dos objetos, aunque no saben quién lo tiene.

Consignas de seguridad de partida: Solo con tocar a la otra persona de los equipos contrarios ya estará pillada (para evitar placajes o situaciones violentas). No tocaremos la cara para no hacernos daño. Muy importante la comunicación entre miembros del grupo

*¿Puede ganar mi equipo con mi sacrificio?
¿Cómo tenemos que colaborar y comunicarnos entre todas las partes para conseguir el objetivo?*

Puesta en común: Se establecerá un debate en grupo sobre lo experimentado en la dinámica y reflejado en la película. Kumandra se había dividido en 5 regiones distintas, cada una con una cultura diferente y una desconfianza hacia el resto que ha provocado que el mal regrese: Los Druun podrían representar el engaño, la codicia, la violencia que aumenta la desconfianza entre las personas y nos desune.

Pero varias personas deciden unirse contra eso, formando un ecléctico y dispar grupo que demuestra que la unión hace la fuerza. Y ése es uno de los mensajes de esta película: la colaboración y el trabajo en equipo nos lleven a un bien común y hacia la paz. A veces necesitas de las demás personas para conseguir lo que te propones. Para ello, tendrás que confiar, ayudar y perdonar a las demás personas.

Cierre: Ante una amenaza que acaba con todo, la única solución es confiar en los demás y unir fuerzas. Esta es la sali-

da llena de esperanza que propone Raya para reconstruir su mundo arrasado. Una metáfora que cobra un especial significado en tiempos actuales en nuestra sociedad (guerras, postpandemia,...) en los que se demuestra que es la unión de las personas lo que salva y ayuda a reconstruirnos ante las desgracias.. Esta película que hemos visto fomenta la hermandad, sobre todo entre quienes piensan diferente. Y cuando todo está destruido, nos puede salvar creer en las demás personas, en el género humano, sean de la región que sea, **porque si nos unimos somos más fuertes.**

A continuación se presentan algunas ideas para facilitar y enriquecer la puesta en común y la dinámica de trabajo propuesta.

Ideas Clave

- La realidad es que para resucitar Kumandra no basta con una sola nación, ya que el dragón no tiene solo corazón, sino también colmillo, garras... Debemos formar equipo y unirnos.
- Al final, pese a todas las adversidades que Raya y su equipo se encuentran por el camino, la prueba final consistirá en dejar de lado la rabia y el interés propio para conseguir un beneficio común. A día de hoy, la necesidad de hablar y llegar a acuerdos parece muchas veces difícil y sin duda, en peligro de extinción. Por eso, Sisu la dragona puede que sea la única capaz de confiar ciegamente en el resto porque, al contrario de la humanidad –que es egoísta e interesada- está en un nivel espiritual superior y, a la vez, pertenece a una especie extinta o en peligro de estarlo, por lo que valora la comunidad desde un punto de vista enfocado en las tristes consecuencias que llevan los desacuerdos.

- Podemos poner en valor al personaje de Raya, que en lugar de destruir y machacar a sus rivales, aprende de ellos, los comprende y los convence para unirse a su causa y ser más fuertes contra el mal común.
- Es a través del trauma de la pérdida con lo que Raya consigue que sus alianzas acaben formando una piña, pues cada integrante del equipo que se une es huérfano o ha perdido a alguien en sus diferentes regiones, y eso les une más que lo que les separa.
- La fábula del viaje de Raya no nos habla exclusivamente sobre su evolución como heroína y la travesía que emprende, sino que nos invita a apreciar su crecimiento emocional y ver cómo el mayor desafío no es pelear contra fuerzas sobrenaturales, sino contra las propias emociones interiores y posibles conflictos internos.
- La criatura que más razones que nadie tiene para desconfiar de los humanos, Sisu la dragona, en ningún momento los vive como especie enemiga.
- Ante una amenaza que puede terminar con todo lo conocido, la única solución es confiar en los demás y unir fuerzas. Esta es la salida llena de esperanza que propone Raya para recons-

truir su mundo arrasado . La película hace notar que creer en los demás, en el género humano, ayuda a formar una fuerte unidad entre las personas.

- Aprender de los defectos, reconocerlos: A lo largo de la historia, Raya se convierte en una persona real que se equivoca y ve que, tras intentar resolver los conflictos, estos pueden complicarse aún más. Además, su personalidad desafiante la mete en más de un apuro, para lo que la figura de Sisu juega un rol importante, el de quien te hace ver tus errores.

Y además...

También se puede introducir el concepto del humor y la importancia del mismo tanto en la resolución de conflictos como en el trabajo de equipo:

Raya y el último dragón es una película con risas, sentido del humor, personajes divertidos y giros ingeniosos que permiten disfrutar al espectador de todas las edades. Y tiene un optimismo arrollador, lo cual es de agradecer en estos tiempos oscuros. Una de las claves de su humor es el personaje de Sisu, la dragona, gamba, torpe y tierna.



3ª ¡Cuidemos Nuestro Kumandra juntos/as!

Objetivos

- Identificar, reflexionar y debatir sobre los ecogestos, a nivel individual y colectivo, que podemos realizar tanto de forma general para cuidar el planeta como de forma específica para reducir nuestro consumo de agua.
- Entender la vital importancia de una actitud proactiva en el cuidado de nuestro planeta y de la unidad y el trabajo en equipo para salvarlo.
- Reflexionar sobre la capacidad que tienen los efectos adversos en el medio ambiente de expandirse y afectar al entorno.

Material

- Ficha 2
- Papel y bolígrafos.
- Bolsa de basura

Duración

- Una sesión de 60 minutos.

Desarrollo

Primera parte

Sostenibilidad, medioambiente, Ecogestos #GestosDragón vs #GestosDruun

Vamos a utilizar dos potentes símbolos de la película: Dragones versus Druun, para reflexionar sobre nuestros propios comportamientos, y los de la sociedad, para cuidar nuestro Kumandra, nuestro hogar que es nuestro planeta. Para ello introducimos la dinámica recordando lo que dice la Voz en off de Raya al inicio de la película:

“Sé lo que piensan. Una viajera solitaria. Un mundo distópico. Una tierra que ha quedado desolada. ¿Cómo es que este mundo se quebró tanto? Bueno, todo eso comenzó hace 500 años atrás”.

Raya al inicio de la película

La película se inicia con la joven Raya atravesando un territorio inhóspito, desértico y desolado, poblado por múltiples esculturas en piedra, a lomos de su peculiar medio de transporte. Habla de un mundo distópico, una tierra rota, que se ha echado a perder. Todo empezó hace 500 años. El antiguo reino de Kumandra vivía en armonía y los hombres convivían junto a dragones, criaturas mágicas que proporcionaban a los humanos agua, lluvia, y paz. Pero con la llegada de los Druuns, seres malignos que se convirtieron en una plaga, multiplicándose velozmente, Kumandra quedó arrasada...

Eso es lo que puede estar pasando a nuestro planeta. Y como quedó Kumandra podría ser como quedará la tierra si no conseguimos parar a “los Druun” modernos, a las acciones que, como dice la dragona Sisu en la película, es lo que destruye nuestro hogar: No queremos que dentro de 500 años esa generación diga que lo que hicimos dejó un planeta “arrasado”, como ocurre en Kumandra.

“Un Druun es una plaga. Son lo opuesto a los dragones. En lugar de traer agua y vida al mundo, son como un fuego implacable que consume todo a su paso, hasta que no queda nada más que ceniza y piedra”.

Responde Sisu a Boun cuando pregunta qué es un Drunn

Es hora de sensibilizarnos respecto a la importancia de cuidar nuestro medioambiente para cuidar nuestra casa común, nuestra Kumandra que es la tierra, y que

no quede desolada como ocurre en la película. ¡Cada gesto cuenta para salvar Kumandra!

Para ello vamos a identificar, a “etiquetar” (#) gestos, conductas o comportamientos que hacemos o se hacen cada día en nuestra casa o en el colegio diferenciándolos en # GestosDragón y #GestosDruun

- # GestosDragón son los ecogestos, son las conductas o comportamientos que cuidan nuestro Kumandra, nuestro planeta, como lo hacían los dragones.
- #GestosDruun son conductas, comportamientos que matan todo lo que tocan, lo convierten en piedra; son los que ensucian, los que contaminan, los que agotan los recursos, los que descuidan la naturaleza.

Realizamos la **Ficha 2**, y dependiendo de la edad, tiempo e interés del grupo, podemos centrar la identificación y etiquetaje de ecogestos y “sus contrarios” (Dragón vs Druun) en comportamientos con respecto al medioambiente en general o, si se prefiere, hacerlo únicamente centrándonos en el recurso principal del agua.

Si los hacemos en el agua podemos introducirlo de la siguiente forma:

Sisu, la última dragona que protagoniza la película hace referencia a una Naga. Las



Nagas en la cultura del sudeste asiático, que muestra el film, son seres semidivinos, mitad serpientes y mitad humanos, protectores de las aguas, y que exaltan el valor del agua. De hecho, al final de la película, cuando Sisu muere, simbólicamente, cuando muere la esperanza de salvar el planeta, el agua de Kumandra desaparece...

Puesta común y Cierre: Se comparten los listados individuales, complementándolos con los aquí ofrecidos y generando un debate y reflexión sobre nuestro papel en el cuidado de “nuestro kumandra”. Con el aumento de las temperaturas, inundaciones, sequías, incendios forestales..., todos los Druun actuales, es evidente que el cambio climático no es un problema del futuro: ya está aquí. Pero, tal y como indica la ciencia, todavía hay esperanza en un futuro habitable si protegemos con urgencia la naturaleza, nuestro planeta, nuestra Kumandra. Para ello, la sociedad debe poner en marcha programas a gran escala que ayuden a mitigar el cambio climático pero también a nivel individual podemos hacer mucho con el tipo de ecogestos que hemos visto en estas dinámicas.

Ideas Clave

A continuación se presentan algunas ideas para facilitar y enriquecer la puesta en común y la dinámica de trabajo propuesta:

IDEAS DE #GESTOSDRAGÓN O ECOGESTOS PARA CUIDAR EN GENERAL NUESTRO KUMANDRA, NUESTRO PLANETA:

1. No dejar cargador móvil enchufado si no lo usas
2. Apagar luces si no hacen falta
3. No comprar ropa que no necesito / Comprar ropa de segunda mano

4. Comprar ropa y productos de comercio justo
5. Cierra grifo al lavarte los dientes y mientras te enjabonas
6. Elige bici, paseo, transporte público. Evita coche, avión...
7. Ni calefacción ni aire acondicionado a tope
8. No dejar aparatos en standby
9. Ducha en vez de baño
10. Las 3 R (Reduce-Reutiliza-Recicla)
Practica las 3 'R' de la sostenibilidad:
- Reduce: consume menos- Reutiliza: segundas oportunidades o trueque - Recicla
11. Lleva tu bolsa a comprar
12. Evita envoltorios o embalajes innecesarios en bollería, frutos secos, comida...
13. Recicla TODOS tus residuos en su contenedor correspondiente
14. Planta un árbol
15. No tirar basura a la calle o en el bosque
16. Usar bombillas led o de bajo consumo
17. Usar productos de proximidad-local y de temporada
18. Evitar comida procesada
19. Decir no a recipientes de usar y tirar ¡reutiliza! No usar botellas o vasos de usar y tirar
20. Reducir consumo de carne. Dieta baja en carbono: comer más verduras y frutas
21. Intenta consumir productos BIO (menos químicos, pesticidas...). Consumir carne de marcas que garanticen el bienestar animal
22. Que en casa tengáis electrodomésticos etiqueta A

Sisu, la última dragona, representa nuestro recurso más vital: el agua, un elemento que fluye, otorga vida y conecta a las tierras más lejanas.

IDEAS DE #GESTOSDRAGÓN O ECOGESTOS PARA REDUCIR EL CONSUMO DE AGUA

1. Cierra el grifo mientras te cepillas los dientes, te lavas las manos o te enjabonas en la ducha.
2. Utiliza la lavadora y el lavavajillas con cargas completas.
3. Repara las fugas de agua en grifos, inodoros y tuberías de tu hogar tan pronto como las detectes.
4. Riega tus plantas y jardines temprano en la mañana o al final de la tarde para evitar la evaporación del agua debido al calor del día. Utiliza sistemas de riego eficientes y evita regar en exceso.
5. Utiliza cubos de agua o una regadera en lugar de una manguera para regar tus plantas y jardines.
6. Recoge agua de lluvia en barriles o cubos para regar tus plantas en lugar de utilizar agua potable. El agua de lluvia es natural y gratuita, y es una excelente opción para regar las plantas en el jardín.
7. Utiliza tecnologías de ahorro de agua, como inodoros de doble descarga, cabezales de ducha de bajo flujo y grifos con aireadores que mezclan aire con agua para reducir el consumo de agua.
8. Reutiliza el agua siempre que sea posible. Por ejemplo, puedes utilizar el agua del acuario o el agua de la cocina para regar tus plantas en lugar de desecharla.
9. Promueve la conciencia del ahorro de agua entre tu familia, amistades, colegio y comunidad. Comparte información sobre la importancia del cuidado del agua.
10. Participa en programas de conservación del agua en tu barrio o ciudad y apoya iniciativas locales para el cuidado del medio ambiente y la

sostenibilidad y la educación sobre la importancia del agua como recurso limitado.

- Los ríos son fuente de vida y de alimento para las tierras por las que cruzan, como ocurre en Kumandra, que toda ella es atravesada por el río con forma de dragón. Florecen las plantas, nacen los animales y los árboles dan frutos en el momento propicio. Pero los humanos, con sus guerras y su despreocupación, lo arrasan todo. Y hay que tener cuidado porque, al final, las flores dejan de crecer y lo que antes era verde y bello se vuelve árido. Cuando eso ocurre, la desesperación se transforma en avaricia, la necesidad en envidia y la unidad se resquebraja y se pudre por el afán de poder. El territorio, antes uno, se divide en grupos, pueblos, fronteras. Las culturas, que por un tiempo convergían, se separan y sirven como excusa para el miedo, la desconfianza y la perpetuación de la ruptura de un mundo que puede volver a hermanarse, pero al que no dejamos hacerlo.

Aquí tienes algunas **ideas clave y mensajes** que el equipo que creó Raya y el último dragón relacionó directamente con el medio ambiente, la sostenibilidad y la ecología y sus diferentes personajes:

1. "El mundo se ha vuelto tóxico y dividido, pero si queremos un futuro, tenemos que confiar en los demás y trabajar juntos para proteger a nuestro hogar" - Raya.
2. "El agua es vida. Si la contaminamos, estamos acabando con la vida misma" - Raya.
3. "Las historias nos muestran que la

confianza y la unidad son la clave para salvar a nuestro mundo" - Raya.

4. "La magia es parte de la naturaleza, y debemos asegurarnos de que esté en armonía con nuestro mundo" - Sisu.
5. "El corazón de nuestra tierra es la gente, y debemos cuidar de ellos y de nuestro medio ambiente" - Raya.
6. "Nuestro mundo es un sistema interconectado, y si una parte sufre, todas las demás también lo hacen" - Raya.
7. "La naturaleza es sabia y equitativa, pero depende de nosotros protegerla y mantener su equilibrio" - Sisu.
8. "Tenemos la responsabilidad de cuidar de nuestro hogar y asegurarnos de que las generaciones futuras puedan disfrutar de él también" - Benja.
9. "Debemos aprender a vivir en armonía con la naturaleza y valorar sus regalos" - Sisu.
10. "La verdadera riqueza no está en la acumulación de tesoros, sino en la preservación de nuestro mundo para las generaciones venideras" - Raya.

Y además...

- también se puede, si hay tiempo y dependiendo de la edad del grupo e intereses:
- Se puede trasladar esta idea de reflexión e identificación de comportamientos #Dragón vs comportamientos #Druun en vez de en relación con el planeta y el medioambiente llevarlo además al terreno de las relaciones humanas, las relaciones entre compis de clase: hacernos conscientes de los comportamientos que las cuidan o por el contrario las descuidan o incluso las destrozan (bullying).
- También se puede abrir un debate sobre qué otras películas de Disney que

conozcan ponen también el acento en la importancia de cuidar la naturaleza, como “Frozen 2” o “Vaiana”. En esta última, además, se habla, como en Raya y el último dragón, sobre la importancia de permanecer en unidad frente a la adversidad, clave también en la película de “Big Hero 6”, que comparten ese mismo espíritu de unidad y respeto por la naturaleza.

Segunda parte

Podemos finalizar la reflexión e identificación de ecogestos, con un poco de movimiento. Para ello proponemos dos actividades de movimiento que podemos trasladar al aire libre, al patio del centro educativo por ejemplo:

Importancia de la unidad de los pueblos para proteger la tierra, proactividad y expansión de efectos negativos

¡Piedra! Los Druun se expanden

Consiste en un juego de pillar. Alguien de la clase va a convertirse en un Druun y tiene que atrapar al resto de la clase. Cuando atrapa a alguien, se van a dar la mano y continuarán intentando atrapar

al resto, extendiéndose hasta que esté prácticamente todo el grupo de clase atrapado.

Puesta en común y Cierre Con esta dinámica se pretende entender y reflexionar sobre la capacidad que tienen los efectos adversos en el medio ambiente (sequía, incendios, una sustancia tóxica o contaminante...) de expandirse y afectar al entorno.

Cuidando Kumandra ¡Fuera Basuraleza!

Una vez que hemos salido al patio también podemos hacer equipos y darles una bolsa vacía. En ella deben meter todos los residuos que encuentren en la zona en la que organicemos el juego. El equipo ganador será aquel que consiga recoger más basura de la naturaleza. La basuraleza podemos definirla como el conjunto de los residuos generados por el ser humano y que son abandonados en la naturaleza, alterando el equilibrio de los ecosistemas y de toda la vida que estos albergan, tanto animal como vegetal.

Puesta en común y Cierre: Como hemos visto en la anterior actividad es muy fácil que se extiendan los efectos ne-



gativos sobre nuestro planeta: la sequía, la falta de recursos, los sucesos meteorológicos graves extremos...y por eso debemos tener una actitud de proactividad, aunque todavía no nos haya tocado “de cerca”. Debemos unirnos, aunque seamos un grupo tan diferente como el que acompaña a Raya, y trabajar en equipo y unidad para la noble misión de salvar nuestro planeta, nuestro Kumandra.

4ª ¡La riqueza está en la mezcla!

Objetivos

- Valorar la diversidad como una riqueza
- Facilitar la identificación de estereotipos y prejuicios para evitar los delitos de odio y violencia
- Valorar la importancia de desnaturalizar y romper estereotipos
- Reconocer la importancia de apartar las diferencias y encontrar puntos en común para trabajar en equipo.

Material

- Diálogos y tablas de estereotipos impresos o proyectados

Duración

- Una sesión de 60 minutos.

Desarrollo

Primera parte

La riqueza de la Diversidad, Ruptura de estereotipos, delitos de odio, violencia racial

Kumandra, unida en la diversidad

El 40% de los delitos violentos de odio en nuestro país tienen una causa xenófoba o racista (Informe sobre la evolución de los

delitos de odio en España 2021), es decir, es una violencia cuyo origen viene de la no aceptación de la diversidad cultural o racial.

Y este tema podemos abordarlo ¡y prevenirlo! con este film. Pese a que esta película no es la adaptación de un cuento asiático o está basada en una leyenda como ocurre otras veces en Disney-Pixar, lo cierto es que sí está inspirada en algo real. Raya y el último dragón basa su trama en el lema nacional oficial de Indonesia, el *Bhinneka Tunggal Ika*. Esta frase está escrita en javanés antiguo y significa «Unida en la diversidad».

Quando el equipo de la película viajó al Sudeste Asiático, lo que más les impactó fue descubrir que países con tanta diversidad cultural y religiosa eran capaces de apartar las diferencias y encontrar puntos en común para trabajar juntos en su comunidad. "Ese era el mensaje que queríamos dejarles a nuestros niños", explica a SensaCine la productora Osnat Shurer.

Los diferentes pueblos lucharon entre ellos por hacerse con ese último vestigio de los dragones. Hermanos contra hermanos. Kumandra quedó dividido en cinco tierras, cinco tribus que se convirtieron unas en enemigas de las otras, y hubo que ocultar la gema.

Benja está preocupado. Desde que el reino de Kumandra se segmentó, la vida no ha sido igual. Él desea con todas sus fuerzas que las diferencias entre las distintas tribus se resuelvan y vuelvan a ser un reino unido. Para ello, reunirá a los líderes de los restantes territorios: Colmillo, Columna, Garra y Cola con una intención.

Pedimos a dos personas (una hará de Raya y otra de Benja) que lean el diálogo

de la película sobre las diferentes maneras de resolver conflictos que plantean Raya y su padre:

Benja: Me alegra que te sientas lista, retoño... porque tengo algo importante que decirte. Mientras hablamos, vienen los de las otras tierras.

Raya: ¿Sí? Bueno, podemos hacerlo. Estoy lista. Sé exactamente cómo los detendremos.

Benja ¿En serio? Dime qué sabes sobre las otras tierras.

Raya: Primero... Cola. Un desierto sofocante con mercenarios astutos que pelean sucio. Segundo: Garra. Un mercado flotante de tratos rápidos y luchadores con manos aún más rápidas. Tercero: Columna. Un bosque gélido de bambú... custodiado por guerreros muy grandes con sus hachas gigantes. Cuarto: Colmillo. Nuestro más feroz enemigo. Una nación protegida por asesinos furiosos y sus gatos aún más furiosos.

Bueno... así que necesitaremos ballestas, catapultas y... ¿qué te parecen las catapultas de fuego?

Benja: O ¿qué te parece la pasta de camarones de Cola... el limoncillo de Garra, los brotes de bambú de Columna... los chiles de Colmillo y el azúcar de palma de Corazón?

Raya: ¿Vamos a envenenarlos?

Benja: No, no vamos a envenenarlos, y no vamos a luchar contra ellos. Comeremos con ellos. Yo los invité.

Raya: ¡Pero si son nuestros enemigos!

Benja: Solo son nuestros enemigos... porque creen que la Gema del Dragón nos trae prosperidad mágicamente.

Raya: Es ridículo. No lo hace.

Benja: Suponen que sí, al igual que nosotros

suponemos cosas sobre ellos.

Benja: Hija hay una razón por la que cada tierra lleva el nombre de una parte del dragón. Una vez estuvimos unidos. Armoniosamente como uno con sus diferencias: Kumandra.

Benja cree que la forma de solucionar las diferencias y conflictos que tienen es precisamente coger lo mejor de cada uno de los lugares, simbolizado en “los sabores, los ingredientes que unidos hacen el sabor único que nutre a todo Kumandra”. Y deja claro a Raya, que sigue insistiendo en que son enemigos, que lo son porque “suponen”, como está haciendo ella, cosas que no son, que se basan en estereotipos y prejuicios, germen de las ideas y sistema de creencias que nutren los delitos de odio y violencia racial.

Vamos a animarles a identificar, compartiéndolo en grupo, los estereotipos que rompe y desnaturaliza la película y el valor que esto aporta:

La película nos muestra que para lograr un cambio real sólo debemos unirnos y mirar más allá de nuestros prejuicios para entender y confiar en los demás. Un mensaje que resulta muy acertado ante el clima de división social e ideológica que se vive por todas partes del mundo en la actualidad.

Vemos mujeres sin estereotipos, fuertes y valientes, hombres cariñosos y que valoran la familia y la paz, niños fuertes y con recursos... Raya y el último dragón es una película que desnaturaliza muchos estereotipos ¡vamos a identificarlos!



PERSONAJES QUE NO SON LO QUE PARECEN ROMPIENDO Y DESNATURALIZANDO ESTEREOTIPOS

Raya, la protagonista, es una guerrera mucho más parecida a cualquier niña real que la mayoría de los personajes principales que se suelen ver en las películas infanto-juveniles. Es decidida, carismática, enérgica, luchadora, conciliadora, divertida, inteligente, tiene una gran actitud y propone soluciones. Rompe el estereotipo de la típica princesa que espera al príncipe salvador.

Namaari, la antagonista (muy acertado que no sea una villana para romper el estereotipo de las mujeres enemigas) está a la altura de lo que la película necesita, sus motivaciones son comprensibles y humanas. Nos muestra también sus virtudes y sus conflictos internos.

Tong: Detrás de la imagen del personaje de Tong como hombre “bruto” o tosco se esconde una personalidad de cariño y cuidados. Es un musculoso guerrero que es el único que se da cuenta del nombre de Noi, la bebé y muestra cuidados y ternura.

Boun: Divertido niño huérfano de 10 años responsable de cocinar y alimentar al equipo durante las aventuras

La pequeña Noi no es más que una estupenda guerrera escondida tras la apariencia de una bebé cuqui y tierna

Dang Hu, se muestra como una indefensa anciana y termina siendo lo más parecido a una villana vil y engañosa con Sisu, en una escena que nos enseña en efecto que no todo es como parece

Protagonistas con diversidad racial más allá de los clásicos occidentales. Tenemos a una princesa que es la **primera asiática de la historia de Disney** (recordemos que Mulán era una soldado, no princesa)

- **Raya no tiene madre. Naamari no tiene padre.** Parece significativo y buscado que la figura maternal en una, y la paternal en la otra, brillan por su ausencia. No hay referencia a una existencia previa. En ningún momento se habla de un prematuro fallecimiento de la madre de Raya o del padre de Naamari. ¿Quiere Disney mostrar que otro tipo de familias es posible? Ya lo hemos visto en otras ocasiones. El estudio de animación echa mano de **familias monoparentales**, que rompen con el diseño y estereotipo convencional y posibilita que niñas y niños se acostumbren a ver otras estructuras familiares y normalicen otro tipo de situaciones.

Raya y Namaari son dos mujeres sencillamente espectaculares. Son valientes, no se achican ante ningún obstáculo, son inteligentes e ingeniosas, muy pasionales... Son muy diestras en el arte de la lucha y a la vez logran superar sus diferencias y trabajar de forma cooperativa. **La potencia que guardan por separado sólo es superada por la química que tienen juntas** en las escenas que comparten, una de las mejores conexiones que ha conseguido nunca Disney entre protagonista y antagonista. Cada enfrentamiento y cada pelea es fiel reflejo de una amistad imposible entre dos guerreras hechas a sí mismas.

Sisu, la dragona es una leyenda viva que cometió una heroicidad hace mucho tiempo. Pero **el tono cuasi divino que se les suele dar a este tipo de personajes desaparece** en favor del humor, la alegría, la inocencia y la vitalidad.

PERSONAJES CON VIRTUDES Y DEFECTOS

Todos los personajes encarnan aspectos positivos y negativos del ser humano: la valentía y honorabilidad de Raya frente a su desconfianza; el optimismo de Sisu frente a su aparente inocencia y poca autoestima; la habilidad de la bebé ladrona frente a su caradura; el respeto y sentido de la protección de Namaari frente a su carácter traicionero... por desconfianza (que es lo que la iguala a Raya, su antagonista)

Puesta en común y Cierre: La película nos muestra un mundo en el que sus pueblos viven distanciados (enemistados) por prejuicios, malentendidos y malas interpretaciones.

Pero al final encuentran el modo de unirse, de convertir los opuestos en paralelos, para encontrar la semejanza en medio de las diferencias y formar equipo con un grupo de lo más diverso: un niño vendedor ambulante, un tierno matón, una bebé y sus monos estafadores, una dragona y una guerrera llegarán a formar una pequeña familia diversificada.

A continuación se presentan algunas ideas para facilitar y enriquecer la puesta en común y la dinámica de trabajo propuesta:

i Ideas Clave

- Raya es una princesa guerrera mucho más parecida a cualquier niña real que la mayoría de las protagonistas femeninas que solemos ver. Luchadora, conciliadora, divertida e inteligente. Además, no hay príncipe salvador. La película tiene una galería de personajes femeninos geniales, repletos de matices: gobernadoras, villanas (Namaari), una dragona fantástica... Todo ello dibuja unos personajes femeninos poderosos que superan el estereotipo.
- En momentos en los que creemos que solamente algo mágico sería capaz de resolver las problemáticas que han venido arrastrándose por siglos, la película nos muestra que el verdadero poder de cambio se encuentra en nosotras y nosotros mismos. En abrir nuestros corazones, escuchar a las demás personas, y darnos cuenta de que, en el fondo, todas luchamos por la misma causa.
- Podemos utilizar la frase de Sisu: *“Cada dragón tiene una magia única”* para hablar sobre las identidades, características propias y rasgos que nos hacen personas únicas, nuestra “magia” personal.
- Podemos hablar de las identidades de cada cultura o región a través de las características propias. Por ejemplo, cada una de las cinco tierras tiene su propio color característico que también usa su gente. El color del Corazón es azul y verde, el color de Colmillo es blanco y dorado, el color de Columna es azul marino, el color de Talón es púrpura y el color de Cola es amarillo. Raya es el único personaje que no siempre usa el color característico de su tierra y que puede simbolizar también ese camino de unión.



Para Profundizar

Otros temas posibles para abordar

Se puede abordar, como una actividad adicional para profundizar o de forma transversal durante algunas de las actividades propuestas:

- **Empoderamiento Femenino.** Como se ha visto en una de las actividades, la protagonista de esta película supera por fin el estereotipo de lo que es ser femenina. Una luchadora incansable, audaz, ingeniosa y divertida, e increíblemente habilidosa con las artes marciales.

Una evolución de Disney para con los personajes femeninos es que van progresivamente mostrando historias protagonizadas por mujeres que han ido ganando autonomía con el paso de los años, así como fortaleza y valentía. Se han ido sentando las bases de lo que son hoy en día las princesas para Disney: jóvenes independientes -que no solitarias- con la capacidad de cambiar su propio destino. Raya y el último dragón supone para el legado de las princesas Disney un antes y un después en este proceso evolutivo.

Por eso podemos hablar, como novedad, sobre el EMPODERAMIENTO FEMENINO en la película. Esperemos que llegue el día en que esto no sea asunto a comentar, pero aún lo es a comentar, a valorar y destacar.

En Raya, no solamente la protagonista es mujer, mujer guerrera, sino que la antagonista también lo es. Así como la mayoría de los siguientes personajes. Todos los varones en esta historia

son personajes secundarios. Y protagonista y antagonista no necesitan de otros para marcar su camino y sus decisiones. Y de hecho como tales “personajes guerreros enemigos” se enfrentan por todos los medios. Con la espada o a puñetazo limpio, y hay que reconocer que hasta ahora en una película de este tipo no es habitual ver a dos mujeres luchando así entre ellas.

Se presenta un abanico de personajes femeninos con diversos matices: hay gobernadoras, villanas y dragonas fantásticas. En este sentido, la película deja entrever una perspectiva de género, porque muestra personajes femeninos poderosos que superan los estereotipos de antaño. Además, gran parte del equipo creativo y técnico ha estado formado por mujeres en todos los ámbitos del proceso: producción, guion e incluso técnicos.

- **Despertar la curiosidad de los niños y niñas por las artes marciales.** En el transcurso de "Raya y el último dragón" los personajes practican hasta cinco artes marciales diferentes del Sudeste Asiático, que proceden de Tailandia (Muay Thai y Silat), Vietnam (Lucha tradicional), Malasia (Krab Krabong) y Filipinas (Arnis). Todas las luchas que aparecen en la película están basadas en artes marciales reales, con acrobacias, llaves y movimientos corporales auténticos. Varias de estas artes marciales cuentan con más de veinte siglos de antigüedad, y eran utilizadas por monjes, guerreros o campesinos que solo tenían elementos del campo o las herramientas de

trabajo para defenderse y con un código de honor basado en la nobleza; dos valores que están presentes en la película en todo momento. Las artes marciales marcan un “camino” (ese es el significado de “do” de karate do, judo, taekwondo), un estilo de vida, no son solo una forma de defenderse (ni sirven para iniciar una lucha), de hecho se centran en el equilibrio entre cuerpo y espíritu para una vida en paz y armonía.

Nguyen, el coreógrafo de la película, señala que era clave que las artes marciales fueran auténticas. "Era muy importante que esta parte de la película estuviera bien documentada porque, cuando a un niño o una niña le interesa una película y quiere investigar qué hay detrás, resulta muy inspirador el descubrir que son artes marciales reales y hay un mundo ahí por descubrir", concluye.



Ficha I. Actividad Previsionado

NO TE RAYES ¡CONFÍA!

Nombre:

Curso:

Ser Humano es tan duro ¡Mienten!

¿Crees que los humanos “mienten para conseguir las cosas”, para resolver sus conflictos?

.....
.....
.....

¿Tú lo has hecho?

.....
.....
.....

¿Que necesitas tú para poder confiar en una persona y no entrar en un conflicto con ella?

.....
.....
.....

¿Crees que eres una persona en la que se puede confiar?

.....
.....
.....

Ficha 2. Actividad2

¡Cuidemos nuestro Kumandra junt@s!

#GestosDragón vs #GestosDruun

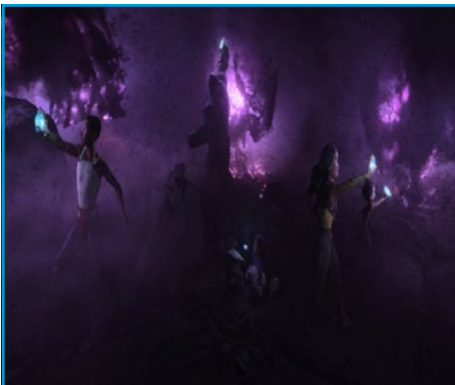
Nombre:

Curso:

Mis/los #GestosDragón o Ecogestos



Mis/los #GestosDruun o Ecogestos



Ficha 3. Actividad3

¡La confianza trae la unión ¡Y la unión hace la fuerza!

El Corazón De Kumandra: El Círculo De La Confianza

Nombre:

Curso:

¿Qué es para ti una mentira? ¿Cómo la representarías?





Dirección técnica:

Fundación FAD Juventud

Elaboración de contenidos:

Eva María de la Peña Palacios y Almudena de la Peña Palacios

Revisión de textos:

Alfonso Borrego Prieto, Raquel Gamero Ledo, Carlos Zapata de la Flor

Ficha técnica

Título original

Raya and the Last Dragon

Año

2021

Duración

114 min.

País

Estados Unidos Estados Unidos

Dirección

Don Hall, Carlos López Estrada, Paul Briggs, John Ripa.

Guión

Qui Nguyen, Adele Lim.

Historia:

Paul Briggs, Don Hall, ver 6 más

Música

James Newton Howard

Fotografía

Animación, Rob Dressel

Reparto

Animación

Compañías

Walt Disney Animation Studios. Distribuidora: Walt Disney Pictures, Disney+

Género

Animación. Fantástico. Aventuras. Acción | Dragones. Cine familiar