



Guía del
Profesorado



✓ POR SOLIDARIDAD
OTROS FINES DE INTERÉS SOCIAL

EL CINE COMO ELEMENTO DE PREVENCIÓN

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

A partir de esta idea, la Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (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 orientan 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 consolide 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.

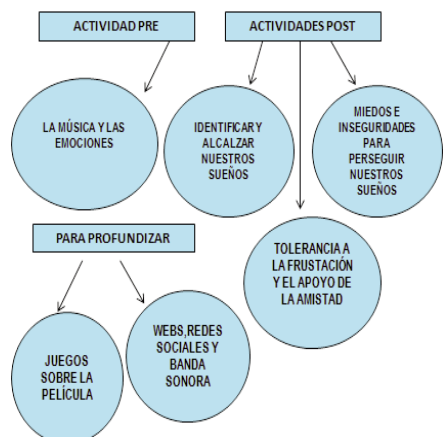
Sin embargo, el cine por sí solo no necesariamente ejerce un influjo preventivo sólido y estable.

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

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.

¡Canta!

SINOPSIS ARGUMENTAL

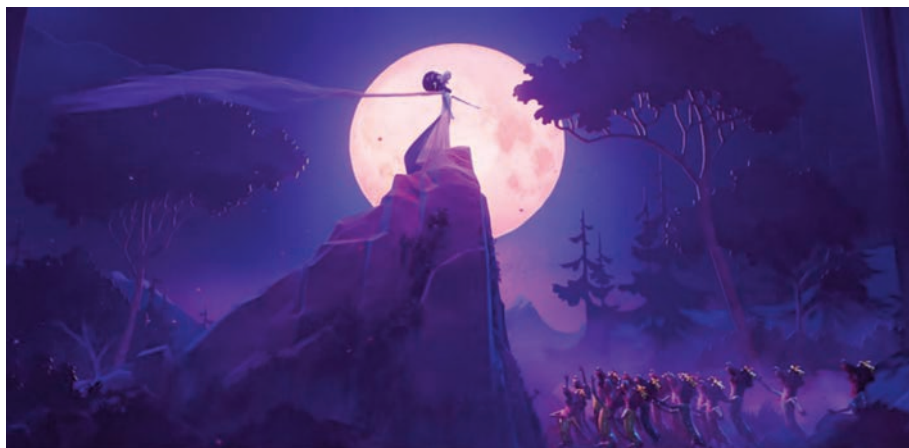
“¡Canta!” es la nueva propuesta de Illumination Entertainment, un estudio que cuenta en su haber con éxitos como 'Mascotas', 'Los Minions' o 'Gru, mi villano favorito' y ahora nos ofrece una película enérgica y optimista con buena música, buen diseño, y una historia sencilla y simpática hasta el final.

La película transcurre en un mundo como el nuestro pero habitado únicamente por animales. Buster Moon, un koala al frente del que alguna vez fue uno de los teatros más importantes de la ciudad, pero que actualmente pasa por tiempos difíciles.

Buster es un optimista nato y algo caradura que ama tanto a su teatro que hará lo imposible por conservarlo. Poco a poco ve cómo su sueño se desmorona por lo que se le ocurre revivir la gloria de su teatro organizando un concurso de canto del tipo talent-shows televisivos tan de moda actualmente.

El concurso se llena de animales llenos de motivación por el dinero, la fama y la gran oportunidad de demostrar su talento. Entre todas las voces y estilos que actúan en la audición para el concurso, todas magníficas y de los animales más insospechados, Buster seleccionará tras varias etapas a cinco concursantes: un astuto ratón; una tímida elefanta adolescente que tiene pánico escénico; una abnegada madre quien debe atender a sus 25 cerditos; un gorila adolescente que no quiere seguir las malas costumbres de su familia y una rockera puerca espín, que se alejará de su novio para iniciar una vida como solista.

Cada personaje, con sus individualidades y conflictos, llega al teatro de Buster creyendo que el programa de talentos es la oportunidad perfecta para cambiar el rumbo de sus vidas. A medida que Buster guía a los concursantes hacia la gran final, empieza a darse cuenta de que su teatro no es lo único que deberá salvar.



PERSONAJES

Cada personaje tiene sus propias preocupaciones, motivaciones y peculiaridades que lo hace interesante, sus interacciones son muy divertidas y crecen por haberse conocido.

¡CANTA! está llena de actores y actrices que cantan y de cantantes que actúan. En la versión doblada solo se sustituyen las voces de los diálogos pero se mantienen las brillantes actuaciones musicales de los actores que dan su voz en la versión original.

BUSTER MOON

Cuando era un pequeño koala de seis años se enamoró del espectáculo al asistir al teatro por primera vez. Su padre trabajó muy duro toda su vida para que su hijo pudiese tener su propio teatro y hacer su carrera como exitoso productor. Vive en su teatro, durmiendo en el cajón del escritorio de su despacho. Es descarado, oportunista y un optimista nato que sueña con conseguir que su teatro vuelva a sus épocas de esplendor mediante un ambicioso concurso de ta-



lentos. Su voz la pone Matthew McConaughey en inglés y Sergio Zamora en castellano.

ROSITA

Exhausta y sobrecargada madre de 25 cerditos interpretada por Reese Witherspoon en la versión original y por Danai Jiménez en España.



Esta madre de familia lleva perfectamente su atareado hogar y tiene una grandísima voz pero poco tiempo para cultivar su talento. Su timidez la limita pero encontrará forma de superarla al igual que se las apañará para hacer hueco, en su vida llena de interminables responsabilidades domésticas y rutina de su matrimonio, para su ilusión de cantar. Su actuación final dejará a su familia con la boca abierta y la valorarán por el sorprendente talento que tiene.

ASH

Una puercoespín punk-rock adolescente en pleno noviazgo que aguanta a una pa-

reja insegura y arrogante, que agranda su ego al opacarla a ella en el aspecto musical. Al igual que Rosita descubrirá su identidad y afirmará su poder dentro del círculo íntimo respectivo que se crea en el teatro, encontrando el valor para aceptarse y amarse a sí misma más allá de prejuicios y apariencias. Interpretada en español por Andrea Compton y por Scarlett Johansson en la versión original.



MEENA

Una elefanta adolescente tímida con una voz exquisita pero con un severo miedo escénico que la bloquea totalmente al cantar en público. Tras arruinar su audición trabajará como tramoyista del espectáculo. Su familia cree que ella es una concursante, y, como carga con el peso de sus expectativas, Meena no tiene la fuerza para corregirlos. Finalmente, Buster la ayuda a superar su ansiedad,



enfrentar sus temores y nos regalará una actuación que causa sensación y que confirmará las creencias de su familia. Anahí de la Fuente pone su voz en España y Tory Kelly en la versión en inglés.

JOHNNY

Un gorila conmovedor y sensible, la bella voz de Johnny y su pasión por la música se encuentran en oposición directa con su papel en la banda que roba bancos de su padre. Siempre se ha resistido a una vida como delincuente pero no tiene opción porque nació en ella. Johnny desea ser un cantante pero cree que su padre macho alfa lo repudiará si se entera de la verdad. Mantiene en secreto su participación en el concurso, llevando una doble vida como aspirante a cantante de día y conductor de huidas de noche.

La voz en español será de Adrián Viador y de Taron Egerton en inglés.



MIKE

Santi Millán (Seth McFarlane en la original) da vida a un codicioso y egocéntrico ratón llamado Mike que tiene un gran complejo napoleónico y canta como Frank Sinatra. Mike puede ser pequeño pero tiene un carácter grande e imponente.



Arrogante casi hasta la exageración, Mike no tiene miedo de enfrentarse a cualquier persona más grande que él y eso ocasionará problemas a él y a los que le rodean.

Aunque no es exactamente un alma buena, al final de la película demuestra que también puede apreciar la bondad y los méritos de los demás, apreciando sinceramente que su novia lo salve y animando a Meena al quedarse impresionado por su sorprendente canto.

SEÑORITA CRAWLY

Paco León dobla en España a Garth Jennings de la versión original que interpreta a la señorita Grawly, una anciana iguana devota asistente de Buster. Aunque algo torpe y con una fuerte tendencia a caerse, es adorable y tiene un ojo de cristal que se le sale continuamente.



EDDIE

John C. Reilly interpreta al mejor amigo de Buster doblado por Miguel Ángel Garzón en España. Es una oveja con una acaudalada familia. Después de años de ser consentido y malcriado, los padres de Eddie lo han obligado a vivir en la casa de la piscina en un intento desesperado por hacerlo más independiente. Allí, él pasa la mayor parte del día nadando, jugando a videojuegos y aborreciendo hacer



tareas obligatorias de la casa asignadas para inspirar madurez. A pesar de su existencia sin timón, Eddie es un adorable y leal amigo que ayudará a Buster a ponerse nuevamente de pie en su momento más desesperado.

GUNTER

El escandaloso cerdo cantante y bailarín es un auténtico torrente de energía irrefrenable y le encanta mover el esqueleto enfundado en lycra y mallas. Compañero de Rosita utilizará su superpoder cochino para animarla a desmelenarse y olvidar sus complejos.



NANA

Nana, la millonaria y severa abuela de Eddie, es una oveja venida a menos tras una larga trayectoria como estrella de musical que inspiró a Buster cuando él era un niño.

Concha Velasco dobla a Jennifer Saunders en la versión española.



DATOS Y CURIOSIDADES

¿Sabías que...

... la película incluye más de 65 canciones interpretadas en su momento por artistas que van desde clásicos como Frank Sinatra y The Beatles hasta actuales como Katy Perry, Lady Gaga y Kanye West.

... ¡CANTA! está producida por Chris Meledandri y Janet Healy, que se han ocupado de todas las películas de Illumination desde su fundación.

... Eric Guillon, el diseñador de producción y de personajes, estaba viviendo en Los Ángeles cuando comenzó a trabajar en ¡Canta! e iba en bicicleta al estudio todos los días y se incluyó esa escena en la película.

... Scarlett Johansson, la superestrella internacional que da voz a Ash, tiene también una vertiente de cantautora con dos álbumes publicados y una colaboración con Pete Dinklage.

... la productora Illumination Entertainment ha conseguido competir con grupos líderes del segmento, Disney y Pixar con Gru, Mi villano favorito y Mascotas.

... cada personaje principal interpreta canciones que simbolizan sus esperanzas y su recorrido, desde Rosita cantando "Firework", de Katy Perry, pasando por la

versión de Gunter de "Bad Romance", de Lady Gaga, hasta Johnny lanzado con "All of Me", de John Legend, y "Stay with Me", de Sam Smith, y Mike cantando a todo pulmón "My Way", de Frank Sinatra.

... Illumination Entertainment ya ha anunciado que habrá secuela con ¡Canta 2! en 2020.

... Concha Velasco pone voz por primera vez en la historia de su larga carrera a un personaje de animación. Es Nona en la versión para España.

... la youtuber Andrea Compton pone voz a Ash y es la primera influencer en poner voz a un personaje principal en una película de animación en España.

... las escenas más complejas de crear fueron dos: dar forma a la lana cuando Eddie salta a la piscina y la destrucción del teatro.

... la extraordinaria banda sonora y el (inaudito) hecho de que las canciones hayan sido respetadas en la versión doblada es lo más destacado en las críticas de la película.

... obtuvo el premio Globo de Oro a mejor película animada en 2017

... con un presupuesto de unos 75 millones de dólares ya lleva recaudado desde su estreno más de 430 millones de dólares en todo el mundo.



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

Superación, Perseverancia, Diversidad, Amistad, Apoyo, Confianza, Optimismo, Autoestima, Esperanza, Empatía, Amor, Sensibilidad, Positividad, Automotivación, Valentía, Comunicación, Evolución.

Temas para reflexionar

- La importancia de luchar por los sueños y no perder la esperanza para perseverar en el objetivo.

- Aprender a enfrentarse a los propios miedos, dificultades, inseguridades y contratiempos.

- El valor del esfuerzo, la constancia, el empeño.

- El desarrollo de la confianza en las propias capacidades y la positividad.

- La diversidad y las diferencias como valor.

- La importancia de ser fiel a nuestra propia naturaleza, saber y personalidad

- El valor de la creatividad ante la frustración: aprender a buscar nuevas soluciones y crear caminos diferentes, abrir nuevas vías y proponer soluciones alternativas.

- Aprender a soñar y reinventar; a imaginar y creer que se puede luchar contra la adversidad

- Cuestionar y romper estereotipos y roles de género. Nuevas masculinidades y feminidades.

- Cooperatividad en el equipo. Los problemas se resuelven de forma cooperativa, cooperar para avanzar y apoyo del grupo.





- Valoración de los logros ajenos y propios.
- El empoderamiento y liberación al hacer lo que te gusta.
- La comunicación a través del lenguaje musical y corporal.
- El peso de las expectativas familiares, la diversidad familiar y la importancia de su apoyo.
- El valor de la amistad.
- La capacidad de identificar, conocer y gestionar los propios miedos.
- La canalización de emociones y sentimientos de una manera positiva.
- El compromiso permanente con la construcción del propio proyecto vital.
- La orientación hacia la evolución, la superación y el cambio como paso obligado desde la infancia hacia la madurez.
- La frustración aceptada y la que nunca se acepta.
- El valor del objeto simbólico (Cubo padre de Búster).
- Crítica a los bancos.
- La exaltación de las relaciones paterno-filiales.
- Homenaje al music-hall histórico con algún que otro guiño al cine negro clásico.

RUTA DE ACTIVIDADES



La propuesta didáctica para esta película consta de cuatro actividades amenas y prácticas para explorar y descubrir nuestros sueños y luchar por ellos y fomentar valores y capacidades como la superación, la perseverancia, la confianza y la amistad. Se completa además con recursos para profundizar sobre otros temas presentes en la película y enriquecer las dinámicas sugeridas.

Actividad previa al visionado de la película

Propuesta destinada a captar la atención del alumnado, ayudar a profundizar en el contenido y los matices de la película y predisponer para el seguimiento de la misma orientando su visionado posterior.

I. – Dale ritmo a tus emociones

Objetivos

- Desarrollar la capacidad de elección como apoyo a su identidad propia y el autodescubrimiento.
- Aprender a identificar matices emocionales en piezas musicales (de cualquier tipo).
- Adquirir vocabulario emocional y aprender a expresar qué nos despierta una melodía.
- Aprender a expresar opiniones y conocimientos y acordar ideas comunes.

Material:

- Altavoces, cinta adhesiva, tiza.
- Acceso a Spotify, Youtube, internet o proveedores de música online.
- Ficha “Los 10 principales de la clase”.

Duración: una sesión de 50 minutos.

Desarrollo:

Primera parte

Los 10 principales de la clase

Comenzaremos la actividad confeccionando conjuntamente una lista de sus cantantes, intérpretes, bailes o canciones favoritas. El desarrollo de la actividad, además de contar con las necesidades e intereses del alumnado, se adaptará a la situación docente, nivel de competencia comu-

nicativa, número de alumnas y alumnos, nivel de independencia curricular, etc.

Según las edades se decidirá si el alumnado podrá elegir las canciones o bien se les proporcionará una lista previamente preparada con varias canciones para que marquen con una cruz sus 5 preferidas.



RECUERDA Si se elige rellenar previamente la lista de la Ficha “Los 10 principales de la clase” para facilitar y agilizar la selección se recomienda que al elegir las canciones, bailes o artistas el profesorado tengan en cuenta las propuestas de la sección “Y además” y se pregunte *¿Realmente el tema o el estilo les interesará? ¿Crearé reacciones positivas? ¿Estimulará su imaginación y creatividad? ¿Involucrará algo personal? ¿Puedo transmitirles mi entusiasmo?*

“Próximamente vamos a ir a ver una película sobre música, así que vamos a ver y escuchar la que nos gusta en esta clase. Aplicando la técnica de la bola de nieve vamos a hacer una lista del “Top Ten” o “Los 10 principales de la clase” con las canciones o bailes de vuestros cantantes, intérpretes o grupos favoritos.”

Se explicará la técnica de la bola de nieve que les ayudará a intercambiar sus opiniones para finalmente obtener una lista común consensuada y trabajada por toda la clase. Empezarán rellenando la ficha de manera individual o en pareja durante unos breves minutos; después compartirán su discusión y selección de canciones con otra pareja; y, posteriormente, esas cuatro personas se reunirán con otras cuatro y así sucesivamente hasta acabar compartiendo y decidiendo entre toda la clase cuales serán “Los 10 principales” temas de la clase.

i IDEAS CLAVE El alumnado se involucra más en la clase al otorgarles un mayor grado de responsabilidad en el aprendizaje y dejar que manejen sus propios criterios de selección.

! RECUERDA Apoya a los grupos en esta participación grupal y su selección conjunta de canciones favoreciendo un contexto de práctica de estrategias de negociación, argumentación y toma de decisiones en grupo.

Terminaremos la primera fase de la sesión leyendo la lista del 1 al 10 con las canciones, cantantes o bailes seleccionados y motivando al alumnado a compartir sus opiniones sobre la lista elegida.

+ Y ADEMÁS... En el caso de preparar previamente la lista de opciones de piezas musicales a tratar en la actividad, se propone utilizar las siguientes fuentes:

- Proyecto emocionario musical con una propuesta para trabajar una emoción con una pieza musical:

<http://www.auladeelena.com/p/proyecto-emocionario-musical.html>

- Banda sonora origina ¡Canta! (Original Soundtrack) en Spotify abierto: <https://open.spotify.com/album/5Sdmly0VRVw0wlow5eMHAW?ref=wp>

- Banda sonora origina ¡Canta! en Youtube:

https://youtu.be/gj77Calu0Gw?list=PLreLnnw5bDEN5wIdMPMHmsx_oxctxjpez

Segunda parte El reino de las emociones

La música ha sido muchas veces definida como el lenguaje de las emociones, por su estrecha relación con las mismas. Resulta un elemento facilitador de la co-

municación y la expresión por lo que continuaremos la actividad hablando en el aula con naturalidad de las emociones, tanto de las positivas como de “las no tan positivas” ayudándonos de la música.

Comenzaremos liberando el aula de sillas y mesas para tener espacio diáfano. Teniendo en cuenta que quede suficiente espacio fuera para que se pueda andar cómodamente. Se marcarán en el suelo con cinta adhesiva dos círculos grandes confrontados: el reino de la alegría y el reino de la tristeza.

Se seleccionará un listado de canciones que el alumnado pueda reconocer entre alegres o tristes y se pondrán en una lista neutra de Spotify, YouTube o se escribirán en la pizarra dependiendo de recursos y necesidades. Se pueden utilizar las canciones trabajadas en la primera fase de la actividad.

Después se crearán dos listas más “La lista para combatientes alegres” y “La lista para combatientes tristes” y se presentará la actividad con el siguiente comentario:

“Dos reinos musicales enfrentados han mezclado a sus combatientes (canciones y amantes de la música) sin quererlo. Solo la música será capaz de determinar a qué bando pertenece cada cual. Ésta les despertará las emociones para recordar a qué bando pertenecen. ¿Cuál será el tuyo? Colocaros en un lugar confortable del aula y cerrar los ojos. Durante 10 segundos vais a escuchar una canción con los ojos cerrados y cuando escuchéis el grito “Combatientes, vayan a sus reinos!” empezareis a moveros por el espacio hasta llegar al reino con el que identificuéis la canción. Es muy importante que al moveros demostréis con vuestra expresión corporal si la melodía es triste o alegre. ¡Comenzamos!”



RECUERDA Si la melodía es melancólica; se les puede animar a arrastrar los pies, ir con la cabeza gacha o moverse lentos. Si es, en cambio, dinámica y alegre; recoméndales que rían, bailen o salten. Realizar este tipo de “caricaturas emocionales” ayudará a reconocer las emociones propias y ajenas, desarrollando su empatía.

Una vez finalizada la canción se les puede pedir que digan cómo se han sentido y qué han recordado al escucharla. Hay que dar la opción también de no escoger entre un reino u otro, puede que en lugar de alegría o tristeza la canción les haya hecho sentir enfado, miedo, vergüenza.. Se colocará la canción en la lista con más combatientes y se volverá a poner un fragmento de otra canción de la lista neutra para repetir el procedimiento hasta que todas estén repartidas en las canciones “alegres o tristes”.



IDEAS CLAVE Recordar al alumnado que las emociones son únicas y cada persona siente de distinta forma. La tristeza es una de las emociones que menos se suele trabajar en el aula. El alumnado necesita interiorizar que la tristeza es una emoción normal, que todas las perso-

nas la sentimos de vez en cuando y, lo que es más importante, que se puede salir de ella. Habla de ella con normalidad.

Puesta en común. Para finalizar la actividad se leerán en alto las canciones de las emociones trabajadas, por ejemplo, “La lista para canciones combatientes alegres” y “La lista para canciones combatientes tristes” teniendo así bien definidos de nuevo los reinos.

Se pueden ampliar “los reinos musicales” (reino del miedo, del enfado, de la vergüenza) dependiendo del vocabulario emocional del alumnado o las propuestas que realicen las alumnas y alumnos al preguntarles por canciones asociadas a determinadas emociones.

Cierre

“Como sabéis, la música tiene la capacidad de despertar nuestros sentidos, emocionarnos y nos puede ayudar, si lo deseamos, a cambiar nuestro estado de ánimo. La fuerza de la música puede ayudarnos a superar un mal momento o acompañarnos cuando estamos celebrando algo. En la película que iremos a ver dentro de poco escucharemos muchas canciones. ¡Ya me diréis a qué reino musical pensáis que pertenecen!”

Actividades posteriores al visionado de la película

2. – ¡No dejemos de soñar!

Objetivos:

- Fomentar la reflexión sobre la importancia de los sueños y de las metas, propias y ajenas.
- Que el alumnado se proyecte en relación a lo que quisieran ser y haber logrado dentro de unos años.
- Ayudar al alumnado a reconocer las características individuales que les facilitarán y/o dificultarán llegar adonde quieren.

Material:

- Bolígrafos
- Ficha “Atrapasueños y Espantasueños”
- Ficha “¿Soñamos igual?” (*Previamente entregada para que la traigan completada al inicio de la actividad*)
- Ficha *¿Con qué sueño yo?*

Duración: Una sesión de 50 minutos.

Desarrollo:

Primera parte

A veces es fácil soñar... y otras no tanto

Buster Moon nos enseña a soñar. El elegante koala de *¡Canta!* se muestra tenaz, positivo y con una ilusión vital envidiable. Él y el resto de personajes nos ayudan a soñar; a buscar nuevas soluciones, a crear e imaginar nuevos caminos, a creer que se puede, a pesar de lo que diga el resto o de que parezca muy difícil lograrlo.

Este tipo de mensajes que nos transmite *Canta*, son fundamentales desde la infancia

porque serán el anclaje para crecer sabiendo que siempre hay que buscar soluciones ante la adversidad, que aunque algo parezca imposible podemos buscar nuevas estrategias, reinventar, rodearnos de personas que puedan ayudarnos en la búsqueda de soluciones, etc.

A través de esta actividad se transmitirá lo necesario e importante que es soñar para emprender y avanzar en un mundo cambiante como el nuestro, con un grado tan alto de frustración.



IDEAS CLAVE

Soñar con el corazón...y con la cabeza. Es importante fijarse metas; es importante que esas metas, esos objetivos, esos horizontes, sean nuestros deseos íntimos y genuinos (y no los impuestos por la sociedad, por otras personas, por nuestra propia confusión o torpeza...). Pero hay otras dos cuestiones esenciales (e interrelacionadas) que debemos tomar en cuenta: la calidad de ese sueño y nuestra propia capacidad para realizarlo. Cabe aventurar que no hay casi nada que sea imposible. Sólo hay que buscar el camino adecuado.

Comenzaremos dividiendo la clase en 6 grupos y repartiendo a cada uno de ellos una ficha de “AtrapaSueños y EspantaSueños” de cada personaje para que debatan y que rellenen en conjunto los sueños que creen que tiene cada personaje, entrando en detalle del tipo de música que quieren cantar; y también, qué obstáculos se encuentran para conseguir su sueño.

“En la película vemos que cuando era un koala de 6 años, Buster cambió su sueño de ser astronauta por el de tener un teatro propio y montar espectáculos como el que le había maravillado. De mayor y también gracias a la ayu-

da de su padre lo consigue aunque sigue teniendo que esforzarse mucho para mantener su sueño. Muchos de los protagonistas de ¡Canta! también tienen muchos sueños pero no siempre les resulta fácil perseguirlos. Vamos a trabajar en grupo para analizar qué sueños tienen Buster, Rosita, Ash, Meena, Johnny y Mike y qué cosas les ayuda a conseguirlo y qué otras les hacen más difícil lograrlo.”

Los grupos tendrán 10 minutos para completar las fichas. Quien dinamiza la sesión podrá pasearse por los equipos ayudando a que analicen a fondo todas las opciones “AtrapaSueños” y “EspantaSueños” que se les ocurran para rellenar las fichas.

En la puesta en común, cada grupo elegirá una persona que lea en alto lo que han decidido en el grupo para rellenar la ficha de cada personaje y se aprovechará cada lectura para abrir breves debates que permitirán profundizar sobre las cosas que tienen que abordar y superar cada personaje para lograr su sueño.



RECUERDA ¿Metas o sue-

ños? Muchas veces nos fijamos metas y, pese a todo, ni la vida cobra sentido repentinamente, ni parece que hallemos nuevas energías para afrontar el camino. Los “sueños” no son lo mismo que “las metas, porque éstas pueden venir impuestas por un principio económico, por un deseo externo (más social que personal), por un imperativo (conservar la salud). Los sueños, en cambio, son un patrimonio personal inexpugnable. Son sólo nuestros y son los que alimentan el motor de nuestros deseos.



IDEAS CLAVE Algunas de

las preguntas o comentarios para fomentar el análisis y generar debate durante la puesta en común podrían ser:

- La timidez de Meena y su miedo escénico impiden que pueda cantar y mostrarse

como es. La presión de su familia, especialmente de su abuelo ¿Creéis que ayuda?

- ¿Qué quiere decir Gunter cuando le dice a Rosita “Cantas demasiado con la cabeza...deja que la música te mueva el cuerpo”?

- El novio de Ash quiere todo el protagonismo y sólo deja que ella haga los coros. ¿Lo que ocurre en ¡Canta! le ayudará a conseguir su sueño? A ella le gusta un estilo de música que Búster al principio intenta cambiar ¿Qué opináis sobre eso?

- Rosita está muy atareada cuidando del hogar y de sus 25 lechones. ¿Pensáis que una mujer debe olvidar sus sueños cuando se convierte en mamá? ¿Cómo consigue Rosita conseguir que su cuerpo sienta la música y bailar?



- ¿Por qué Johnny no quería contarle a su padre que estaba en un concurso y a lo que quería dedicarse realmente?

- ¿Por qué pensáis que la gente no va al teatro? ¿Pensáis que el cine y el teatro deberían ser más baratos?

- ¿Ayuda el banco a Búster cuando lo necesita? ¿Quién confía en Búster?

- ¿Creéis que Mike lo tiene más difícil por ser pequeño? ¿Ser egocéntrico y arrogante ayuda?

Se cerrará esta primera fase con las aportaciones del alumnado y, si se desea, para introducir la siguiente actividad de la sesión se puede concluir con el siguiente comentario:

“Tras la audición y antes de empezar los ensayos Búster les dice al grupo seleccionado: “Y si quieren ser estrellas tendrán que trabajar más duro que nunca en sus vidas. ¡Así que duerman bien, y sueñen en grande!” y es que es muy importante descubrir cuáles son nuestros sueños y averiguar cómo alcanzarlos e ir a por ellos.”

Segunda parte

¿Cuál es mi sueño y cómo puedo alcanzarlo?

! **RECUERDA** El día antes de realizar esta actividad se recordará al alumnado que traiga la ficha “¿Soñamos igual?” completada para comenzar esta segunda parte con su revisión.

Quien dinamiza la sesión guiará un breve debate y reflexión conjunta pidiendo al alumnado que comparta las conclusiones a las que ha llegado al completar la ficha “Soñamos igual” y, si lo desea, los sueños que más le han gustado y los más difíciles de alcanzar.

Continuaremos repartiendo entre el alumnado la ficha “¿Con qué sueño yo?” que tendrá que rellenar en unos 10 minutos aproximadamente.

“Tras haber visto los sueños de las y los protagonistas de la películas y de personas que nos rodean vamos a continuar reflexionando sobre nuestras propias metas y sueños. Vais a pensar

en todos los sueños que se os ocurran y los vais a dibujar o escribir en la ficha que os he entregado. También pensaremos las cosas necesarias para poder alcanzar esos sueños y las escribiremos o pintaremos en la tabla. ¡No olvidéis rellenar también las columnas de al lado!”



IDEAS CLAVE

Cada persona tiene sus propios sueños. Pueden parecer estafalarios en el contexto social que le ha tocado vivir. Pueden parecer humildes. Pueden parecer inalcanzables. O pueden parecer lógicos. Da igual. Su capacidad para darle sentido a la vida de quien los tiene emana de que son los sueños de esa persona y no de otra. De ahí que sea fundamental que cada cual identifique sus sueños.

Aunque soñar sea, efectivamente, un ejercicio de la libertad en el que cabe todo, una actividad que nos invita a imaginar que todo es posible... soñar con tino, soñar de tal manera que esos sueños nos reporten un bien (presente y futuro) no es materia tan sencilla.

Tengamos la edad que tengamos descubrir nuestros sueños y ponernos metas sirve para asignar sentido a nuestras acciones de hoy, nos ayuda a aceptar mejor las circunstancias actuales y nos da la fuerza y la orientación que se necesitan para cambiarlas cuando no son satisfactorias. Dependiendo de la edad del alumnado se profundizará en la última pregunta de la ficha ¿Con qué sueño yo? Sobre las cualidades que les faltan para poder alcanzar sus sueños y cómo adquirirlas.

Una meta y un sueño no es sólo algo que se desea alcanzar en el futuro, sino que también es una brújula para navegar por el presente. Así pues, la importancia de las metas es doble: nos ofrecen un lugar hacia el que navegar (un lugar al que llegar en el futuro) y eso hace que podamos establecer un rumbo en la navegación (es decir, dota de sentido a nuestras acciones presentes).



Cierre. Si el clima, el interés generado y el tiempo lo promueve se puede pedir al alumnado que termine la actividad comentando en alto una frase o palabra que le haya quedado de lo trabajado en clase. Quien dinamiza puede realizar el siguiente comentario para concluir la actividad:

“Seguro que muchas de las personas que admiráis o a las que os gustaría pareceros cuando tuvieseis su edad tienen algo en común: el gran sueño que enriqueció sus vidas anidó en sus corazones y en sus mentes durante la infancia. Y todas lo identificaron, lo cuidaron y lo alimentaron hasta que lo hicieron realidad. Haciéndonos las preguntas adecuadas, mientras disfrutamos del presente, podemos averiguar cuál es nuestro sueño y así vivir una larga y maravillosa aventura persiguiéndolo.”

3. – ¡Sin miedo!

Objetivos:

- Reconocer la importancia de identificar nuestros miedos, dificultades e inseguridades.
- Aprender a enfrentarse a los propios miedos, dificultades, inseguridades y contratiempos.
- Adquirir y aprender a generar recursos propios para abordar miedos.

Material:

- Ficha “Nada ni nadie me robará mis sueños”.
- Opcional: Medios de proyección de secuencias de la película (si se disponen de las mismas) y objeto para el “rotarturnos” que simule un micrófono.

Duración: una sesión de 50 minutos.



Desarrollo:

Primera parte No dejes que el miedo te impida hacer lo que te gusta

Comenzamos la actividad con un breve debate y análisis conjunto sobre el miedo. Iniciamos recordando o mostrando varias escenas de la película. El objetivo es poder comparar lo que sienten distintos personajes y que el alumnado comente las diferentes actitudes que adoptan respecto al miedo.

- Escena del “Super Poder Cochino” de Gunter (minuto 53:00 -53:20). Cuando Gunter sale al escenario llama “su superpoder cochino” a ese torrente de energía positiva e irrefrenable con el que se quita los miedos e intenta ayudar a su compañera Rosita.

- Escena de Meena y de Mike en la audición (minuto 17:17 -17:53). Meena se pone tan nerviosa en el escenario que tira el micrófono, se paraliza, y empieza a sentir que le falta el aire y su corazón va muy rápido. No puede cantar y Mike, muy desagradable, le dice que es una inútil echándola diciendo que es su turno, alardeando de seguridad en el escenario.

Fomentamos la participación preguntando ¿Pensáis que Gunter o Mike tienen miedo? ¿Qué le pasa a Meena?



Tras las aportaciones realizadas por la clase se continúa recordando otra escena protagonizada por Meena y Buster. Si no se puede mostrar la escena se pedirá al alumnado que alguien haga de Meena y de Buster para leer el diálogo:

Buster: *Y Meena. Tu última oportunidad. ¿Quieres cantar con ellos hoy?*

Meena: *Me gustaría... Pero me pongo nerviosa.*

Buster: *Te entiendo. Pero, sabes cómo superarlo, ¿no?*

Meena: *No.*

Buster: *¡Solo empieza a cantar! Haz lo que amas y lo harás muy bien... y no tendrás miedo, porque lo estarás haciendo.*

¿Entiendes? *Mira, ¿tú amas cantar o no? ¿De veras lo amas?*

Meena: *Por supuesto que sí.*

Buster: *Entonces enfréntalo. Meena. Mi papá siempre decía:*

“Nunca dejes que el miedo te impida hacer aquello que más te gusta”.

Meena: *Bien, lo haré.*

Buster: *¡Eso es!*

Además del miedo escénico y a cantar en público de Meena se puede hablar también del miedo de Johny a defraudar a su padre, el miedo de Ash a perder a su novio, etc... e invitarles a compartir sus propios miedos, si el clima del grupo y el debate lo promueve.

i IDEAS CLAVE El miedo es un sentimiento presente en todas las personas de todas las edades. Debemos aprender a superar nuestros miedos y confiar en nosotras y nosotros mismos y en las demás personas que nos pueden ayudar a enfrentarlos.

Para terminar se dividirá la clase en 13 grupos de modo que cada uno dibuje y pinte la palabra que le toque, ocupando todo el espacio de un folio A4 para las palabras grandes, y la mitad para las pequeñas. Quien dirige la actividad repartirá de manera aleatoria una palabra de la frase “Nunca dejes que el miedo te impida hacer aquello que más te gusta” y les pedirá que decoren su palabra de la manera más atractiva que se les ocurra. Tendrán 5 minutos para terminar su palabra y al finalizar se colgarán todas las hojas en el aula formando la frase y cerrando la fase haciendo una lectura al unísono.

! RECUERDA Es muy importante no promover calificaciones despectivas entre el alumnado para definir “la forma de ser” de algunas personas e incidir que son reacciones ante situaciones y momentos concretos. Evitar frases del tipo “Es una persona miedosa o insegura” sustituyéndolas por alguna del tipo “en ese momento sentía miedo o inseguridad”.

Segunda parte **Nada ni nadie me robará mis sueños**

Continuaremos la actividad con una reflexión inicialmente individual de unos 5-10 minutos para rellenar la ficha “Nada ni nadie me robará mis sueños”.

“Ahora vamos a compartir en clase nuestros especiales “Súper Poderes” similares al “Súper Poder Cochino” de Gunter que nos

ayuden a enfrentarnos a los miedos y dificultades que nos encontremos.”



RECUERDA

Se pueden establecer algunas normas en esta dinámica para el lanzamiento del objeto “rotaturnos” de modo que quede claro que debe lanzarse siempre de una manera respetuosa y sin intención de dañar a nadie e introducir variantes que fomenten la participación como que sea alterna alumna-alumno, que la distancia mínima sea de una fila o que si se recoge la bola por segunda vez se cederá el turno de participación a quien se tenga más cerca a la derecha.

Cierre: Cerraremos con una puesta en común. Para promover la participación de las reflexiones que hayan escrito en su ficha. El objeto “rotaturno” puede ser uno que simule ser un micrófono. Se explicará la dinámica utilizando el objeto “como micrófono” y después iniciará la puesta en común lanzándolo suavemente para que alguien de la clase lo pueda recoger. Quien lo reciba compartirá las respuestas de su ficha y, cuando finalice, lanzará de nuevo el objeto para que otra compañera o compañero siga participando.



Y ADEMÁS...

Se puede utilizar la canción de Rosana Arbelo “Sin Miedo” (<https://www.youtube.com/watch?v=itbA8sE18o>) leyendo entre toda la clase la letra y cantando el estribillo.

4. – ¿Sabes qué es lo bueno de tocar fondo?

Objetivos:

- Visibilizar en el alumnado el valor del esfuerzo, la constancia, el empeño y no perder la esperanza.
- Desarrollar capacidades en el alumnado para superar la frustración con confianza y positividad.
- Reflexionar sobre el valor y el apoyo de la amistad.

Material:

- Bolígrafos.
- Ficha “Mundo Maravilloso”
- Opcional: Medios de proyección de secuencias de la película (si se disponen de las mismas).

Duración: una sesión de 50 minutos.

Desarrollo:

Primera parte

Que solo puedes hacer una cosa.

¡Subir!

Comenzamos la actividad recordando o mostrando la escena de ¡Canta! en la





que se escucha por primera vez la frase:

“¿Sabes qué es lo bueno de tocar fondo? Que solo puedes hacer una cosa. Subir.”

Si no es posible proyectar la escena se asignarán o pedirán un voluntario y una voluntaria para leer el breve diálogo entre Eddie y Buster.

Escena 1: (min. 22:24:52)

Eddie: ¿Qué? Buster, no, ¡escúchame! El show no va a salvar al teatro. Ya tocaste fondo amigo.

Buster: Sí, ¿y sabes qué es lo bueno de tocar fondo, Eddie?

Que solo puedes hacer una cosa. ¡Subir!

Se comenzará una breve reflexión conjunta en la que el profesorado podrá promover la participación usando preguntas como:

- ¿Qué significa tocar fondo?
- Cuando has tocado fondo ¿Cómo te sientes?
- ¿Pensáis que es fácil hacer algo cuando se ha tocado fondo?
- ¿Qué quiere decir Buster con “solo puedes hacer una cosa. Subir”?

! RECUERDA Si aparecen comentarios inapropiados quien dinamiza la

sesión deberá cortarlos de inmediato y, si es necesario, recoger emocionalmente a la persona que pueda sentirse afectada.

Una vez compartidas las reflexiones sobre qué significa “tocar fondo” en relación a cuando algo te ha salido mal o no has conseguido lo que querías y los sentimientos que ellos conlleva, vamos a seguir profundizando en el tema usando imágenes que están en internet y pertenecen a “Mister Wonderful” (el profesorado podrá elegir las que quiera para proyectarlas en clase).

Dividiremos la clase en 6 grupos y se les asignará una frase (elegida previamente):

“A continuación cada grupo vais a hablar sobre lo que creéis que significa la frase que os haya tocado”.

Después de 10 minutos cada equipo expondrá sus comentarios al resto de la clase.



IDEAS CLAVE

Es importante que relacionemos el tema de la película abordado con aprender a tolerar la frustración desde la más tierna infancia ya que permite a niñas y niños poder enfrentarse de forma positiva a las distintas situaciones que se les presentarán en la vida.

- La frustración es una vivencia emocional que se presenta cuando un deseo, un proyecto, una ilusión o una necesidad no se llega a satisfacer o a cumplir.

- Cuando un deseo o una ilusión no se cumplen, a causa de la frustración, las personas, adultas y pequeñas, experimentan en mayor o menor medida una serie de emociones como el enfado, la tristeza, la angustia, la ansiedad, etc.

- Al mismo tiempo, se trata de vivencias personales, por lo que cada cual puede enfrentarse y reaccionar ante estos hechos o eventos de manera diferente.

-Tolerar la frustración significa ser capaz de afrontar los problemas y limitaciones que nos encontramos a lo largo de la vida, a pesar de las molestias o incomodidades que puedan causarnos. Como hace el koala Buster cuando el teatro se viene abajo. Por lo tanto, se trata de una actitud y, como tal, puede trabajarse y desarrollarse.

- La frustración es un estado transitorio y, por tanto, no permanente.

Cierre

“En la vida, hay situaciones en las que conseguimos nuestros objetivos, deseos, etc., y otras en las que no. Según nos vamos haciendo mayores vamos entendiendo que hay cosas que no podemos conseguir en el momento. Vamos entendiendo el concepto del tiempo y la capacidad de pensar en los deseos y necesidades de las demás personas. Es bueno aprender a tolerar el malestar que provoca la frustración, no conseguir lo que queremos, y a hacer frente a situaciones adversas o que no nos gustan”.

Segunda parte El valor de la amistad si tocamos fondo

Continuamos completando el abordaje de la frustración y los momentos en los que tocamos “fondo” o nos sentimos mal por no conseguir lo que queremos, con la

importancia de contar con una red de apoyo en esos momentos.

“Cuando Buster ve que el teatro y sus sueños se destruyen siente que ha tocado fondo. En ese momento se pone a trabajar limpiando coches, que es el trabajo que se piensa que “deben hacer los koalas”. Él se siente hundido y entonces aparece su amigo Eddie ¿recordáis que le dice para animarle?”

Entre toda la clase se recuerda la escena en la que Eddie repite a su amigo la frase “¿Sabes qué es lo bueno de tocar fondo? Que solo puedes hacer una cosa: Subir”, que el propio Buster le había dicho cuando no estaba hundido, y se pone a ayudar junta a la Srta Crawly.

Escena 2: (min. 01:13:18)

Eddie: ¿Qué estás haciendo?

Buster: El único otro trabajo que sé hacer. Me alegro que papá no esté aquí para ver esto.

Srta. Crawly, por favor...Gracias.

Bueno, voy a trabajar. Hasta luego, Eddie.

Conductor cliente: ¡Vamos! ¡No tengo todo el día! Ah, olvídale. Eres demasiado lento.

Eddie: ¡Un momento, señor! ¿Sabes qué es lo bueno de tocar fondo? Que solo puedes hacer una cosa. Subir.

Vamos. Tú lavas. Yo seco.





Se anima un debate sobre la importancia de contar con una red de apoyo, familiar y de amistad, cuando nos sentimos mal por no haber conseguido aquello que queríamos. Intentamos incidir en qué podemos hacer también nosotras como amigas o amigos para apoyar a quién siente frustración y ya no tiene ganas de luchar por aquello que quiere o sueña:

“Buster ve que en esos momentos tan malos, no está solo, tanto Eddie como la Srta. Crawly están a su lado apoyándole ¿creéis que son importantes las amigas o amigos en los malos momentos?”

¿Qué podemos hacer para que alguien se sienta mejor cuando siente que no ha conse-

guido lo que quería y está triste y sin esperanzas?”

Cierre

Podemos cerrar la dinámica, dependiendo de la edad del grupo, con esta frase o reflexión que relaciona la frustración con la música, para hacer hincapié final en la importancia de nuestra actitud cuando algo no nos sale como esperamos.

No siempre podemos elegir la música que la vida nos toca, pero podemos elegir como la BAILAMOS





Para profundizar

Juegos, imprimibles y coloreables sobre la película:

www.singmovie.com/printables/SING_ActivitySheet_All.pdf

Manual para soñar de Palabras Aladas:

http://www.palabrasaladas.com/entrenate_para_sonar/manual_para_sonar_muestra.pdf

- ¿Cuál es tu sueño?
- ¿Cómo eres?
- ¿Cuán lejos está tu sueño?
- ¿Cómo puedes hacer realidad tu sueño?
- ¿Estás alcanzando tu sueño?

Webs, redes sociales y banda sonora

- <http://www.canta-lapelicula.es/>
- <https://www.facebook.com/CantaLaPelicula/>
- <https://twitter.com/SingMovie>
- El poder cochino de Gunter:
- <http://www.piggypower.com/intl/es>
- <http://www.imdb.com/title/tt3470600/soundtrack>





Ficha Técnica

Título original:
¡Canta! (Sing)
Año: 2016
Duración: 100 min.
País: Estados Unidos
Director:
 Gareth Jennings
Producción:
 Chris Meledandri, Janet Healy
Guión: Gareth Jennings
Música: Joby Talbot
Montaje: Gregory Perler
Productora:
 Illumination Entertainment,
 Universal Studios, Inc.

Reparto
 Scarlett Johansson,
 Taron Egerton,
 Matthew McConaughey,
 Reese Witherspoon,
 Nick Offerman,
 Nick Kroll,
 Peter Serafinowicz,
 Seth MacFarlane,
 Leslie Jones,
 John C. Reilly
 y Jennifer Saunders

Género
 Animación, Comedia, Musical



Texto, diseño y obra en su conjunto: © Fundación de Ayuda contra la Drogadicción.
 Fotografías que la ilustran: Walt Disney Animation Studios
 Edita: Fundación de Ayuda contra la Drogadicción, Avda. de Burgos, 1 - 28036 Madrid.
 Tel. 91 383 80 00
 Dirección técnica: FAD
 Elaboración de contenidos: Almudena de la Peña Palacios
 Eva María de la Peña Palacios
 Revisión y ajuste de contenidos: Elena Ares Nieto
 Corrección de textos: Raquel Díez García