

Guía Didáctica de la película “Antz (Hormigaz)”

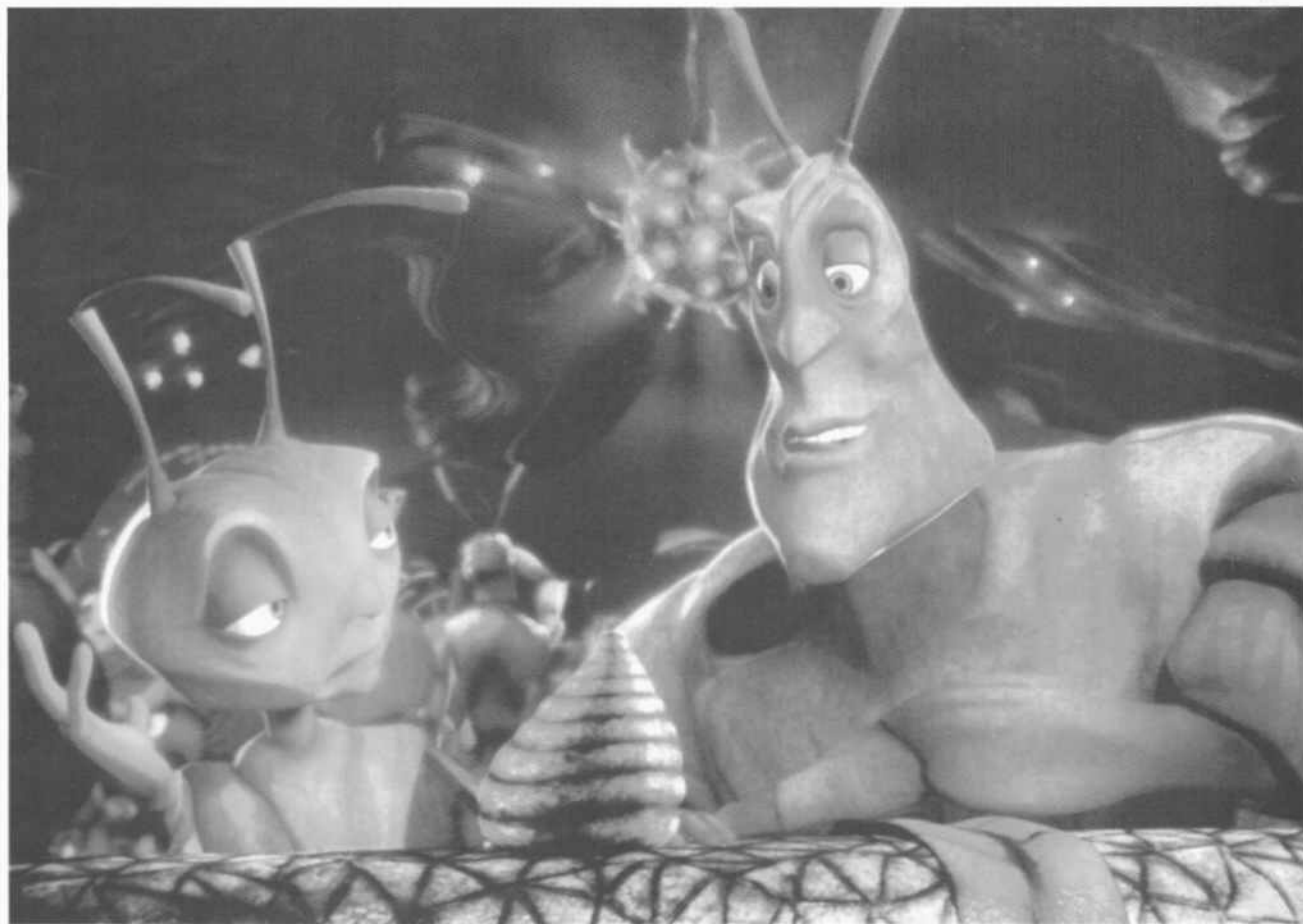
*Dirección: José D. Aliaga Serrano.
Coordinación: Amparo Vázquez Sánchez
Realización: Esther Gisbert Pellicer
en colaboración con el equipo técnico-pedagógico
del Centro de Comunicación y Pedagogía.
Jefe de producción: Israel Aliaga Alcolea.*

PROGRAMA DE CINE Y EDUCACIÓN EN VALORES
PROMOVIDO POR LA FUNDACIÓN DE AYUDA CONTRA LA DROGADICCIÓN (FAD)
Colaboran: UNICEF y Asociación de Prensa Juvenil (APJ)

*Dirección técnica del programa:
Departamento de Prevención de la FAD*

El cine es un medio de expresión perfectamente válido para emprender una tarea de educación en valores, ya que permite acercarnos a través de los ámbitos temáticos que abordan los filmes, a las preocupaciones más vigentes de nuestra sociedad. Además, el cine también es un instrumento muy adecuado para introducir la transversalidad en el aula. El estudio de los

componentes contextuales del filme –autoría, legislación vigente, marco histórico, económico y cultural, etc.– y de las características textuales –plasticidad de la imagen, interpretación de los actores y actrices, el relato, la historia, etc.–, permiten considerar al cine como un medio de comunicación multidimensional que puede recorrer de forma transversal las distintas áreas del currículum.

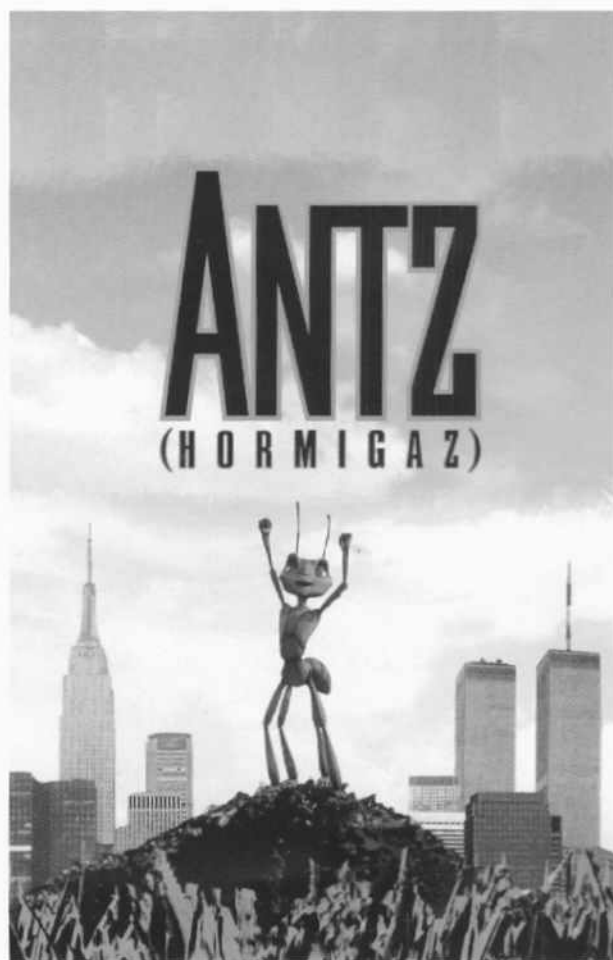




Actividades previas al visionado de la película

El cartel de la película

Seguramente hay pocas ocasiones en que el cartel de una película sea tan elocuente y resuma a la perfección su propia esencia como en *Antz*. La frágil silueta de la hormiga protagonista de la película ocupa la posición central del cartel. Antz alza los brazos en una actitud victoriosa y refleja en su rostro un sentimiento de inmensa felicidad. Por fin ha conseguido huir del oscuro túnel en el que se encontraba junto con sus compañeros y compañeras de la colonia y vislumbrar el espacio exterior, un mundo mágico llamado insectopia en el que los insectos más pequeños pueden encontrar la felicidad más completa. Al final descubriremos que este lugar paradisiaco es nada más y nada menos que el emblemático Central Park de Nueva York, un inmenso pulmón verde perfilado por los característicos rascacielos que dibujan la silueta de la gran manzana. La contraposición entre la tierra y la hierba, en un primer término y los grandes edificios al fondo, proporciona a la imagen un efecto de profundidad de campo que proyecta una cierta ironía. A partir de una interpretación simbólica de la imagen se deduce que incluso viviendo en una gran metrópoli como Nueva York, que se ha erigido en el paradigma absoluto de la civilización urbana, es posible gozar de un reducido espacio natural en el que viven unos seres diminutos que padecen las mismas vicisitudes que experimentamos los humanos. Si además, añadimos a esta reflexión que la ciudad de Nueva York y, en concreto, el Central Park, son los escenarios privilegiados de las películas del genial actor y director de cine norteamericano, Woody Allen, que curiosamente presta la voz y los rasgos físicos a la hormiga Z, las referencias a este paisaje nos parecen mucho más simbólicas.



Los personajes

Z

Es una frágil hormiga obrera que experimenta una profunda crisis existencial. Para superar su permanente estado de angustia se somete a una sesión de psicoterapia, en la que se lamenta de que sus padres no hubieran podido ocuparse adecuadamente de él cuando era un niño. El pobre insecto había nacido en el seno de una familia de cinco millones de hermanos y su condición de obrera le ha condenado a realizar trabajos forzados durante toda su vida. La vida en la colonia, que descuida completamente sus intereses y que la obliga someterse permanentemente a las órdenes de sus superiores, le parece monótona y rutinaria. Z se siente insignificante e inútil. Su existencia se desploma en sus espaldas como una pesada losa.

En *Antz* hallamos muchas de las constantes temáticas, narrativas y estilísticas de las películas de Woody Allen. Su predilección por la ciudad de Nueva York y, en especial por el Central Park, escenario en el que transcurren algunas de las escenas de sus películas.

Parece ser que los guionistas y realizadores de *Antz* se inspiraron en los actores que prestaron su voz para elaborar la personalidad de los personajes, llegando incluso a filmar los actores mientras interpretaban con el fin de reproducir sus gestos.

Bala

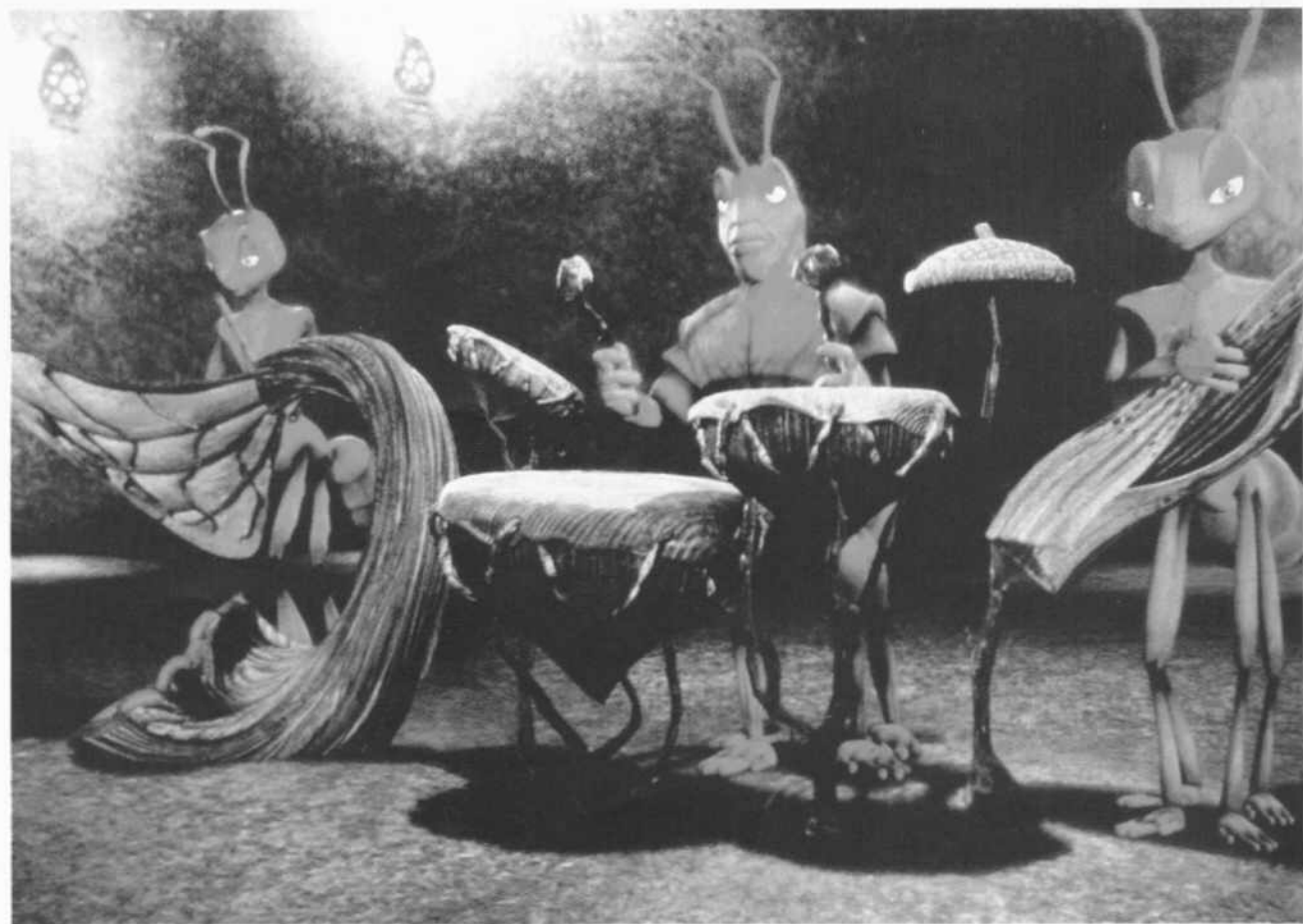
Es una bella princesa con un futuro prometedor. Algún día se convertirá en la reina de la colonia de hormigas. Sin embargo, no quiere casarse con la persona que está a la altura de su rango social, el general Mandible. El carácter de la joven es abierto y espontáneo. Una noche acude a una fiesta reservada únicamente para los obreros. Allí conoce a Z, una hormiga aparentemente vulgar a quien escoge por azar como compañero de baile. Al final de las múltiples peripecias que comparten juntos, la amistad se convertirá en amor.

El General Mandible

Alberga unas enormes ansias de poder. Pretende gozar de la confianza de la reina con el objetivo de que se le conceda la mano de su hija, la princesa Bala. Para dar muestras de su fuerza y de su poder, declara la guerra a las termitas causando una debacle entre las filas de las hormigas soldado. Una vez más, la guerra le servirá para reafirmarse como dirigente.

El Coronel Cutter

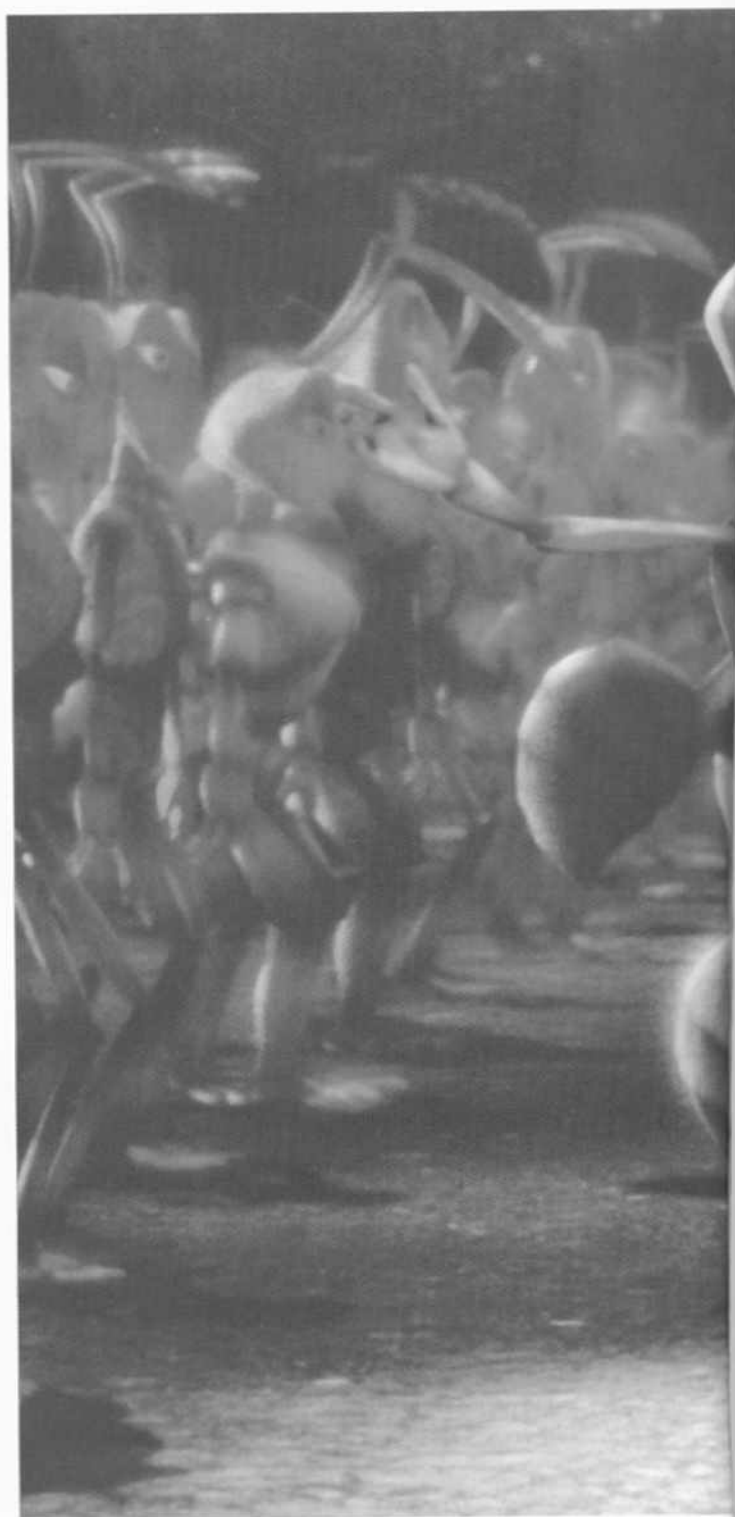
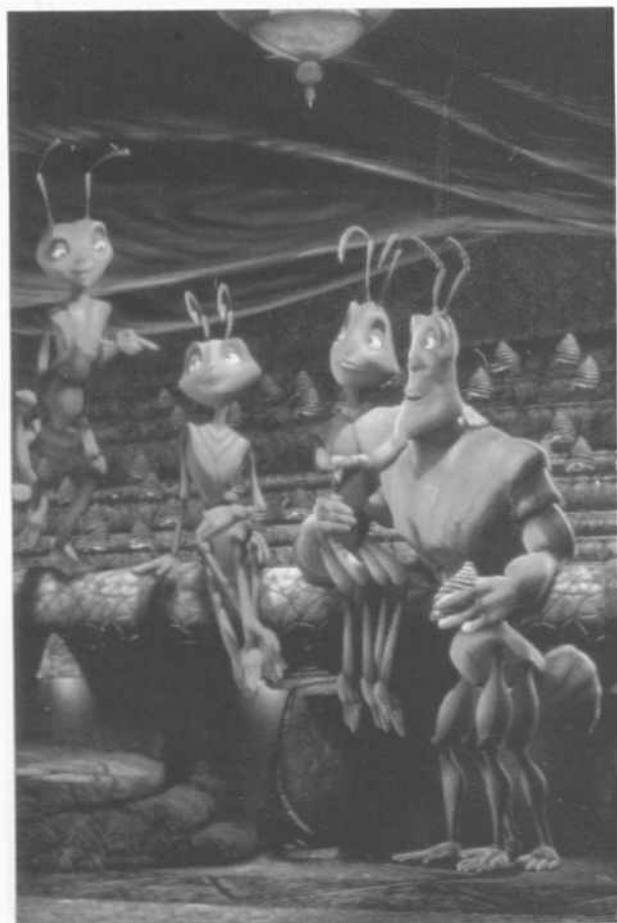
Ayudante de campo del general Mandible y encargado de ejecutar todas sus órdenes en la versión original, es interpretado por el siniestro actor Christopher Walken. La actriz Anne Bancroft da vida a apacible y bonachona reina. Jennifer López interpreta a la enérgica hormiga Azteca, una obrera que conquistará el corazón de un corpulento y tierno soldado Weaver, interpretado por Sylvester Stallone.



Sinopsis argumental

La protagonista indiscutible de *Antz* es una singular hormiga llamada Z—abreviatura de Z-4194— que se somete a una sesión de psicoanálisis para intentar resolver los múltiples interrogantes que le plantea su destino. Parece ser que en el origen del profundo sentimiento de desamparo que la invade se halla una toma de conciencia súbita de pertenecer a un grupo de cinco millones de hermanos, razón por la cual durante la niñez sus padres no pudieron dispensarle las atenciones que hubiera necesitado para desarrollar su personalidad. A este importante hándicap, hay que añadir otra circunstancia que agrava aún más su propia condición vital: desde su nacimiento Z ha sido relegada a la condición de obrera, profesión que considera ingrata realizar. Mientras tanto, sueña con romper las ataduras que le impone la vida en la comunidad y dirigir por iniciativa propia el rumbo de su vida.

Una noche que acude a un bar para intentar desahogarse de sus penas baila una rumba con la princesa Bala, de la que se enamora perdidamente. Desde aquel día, la frágil hormiga intentará volver a ver a la bella joven. Z sabe que su condición de obrero hace que sea muy difícil que pueda establecer una relación amorosa con la princesa. Por esta razón, convence a su amigo Weaver para que momentáneamente intercambien sus funciones: así, pues, Z va a convertirse en un soldado, mientras que el robusto Weaver se



transformará en un obrero. Sin embargo, Z no sabe que está a punto de producirse un hecho sorprendente que afectará profundamente su destino.

El temible general Mandible declara la guerra a las termitas, sin atender los consejos de la reina que prefiere una resolución dialogada al conflicto y a pesar de que está al corriente de la inferioridad de las hormigas. La batalla es sangrienta y cruel para las hormigas que se sienten totalmente incapacita-



das para hacer frente al potente ácido que desprenden las termitas. El resultado es catastrófico: todas las hormigas mueren en el combate, bueno, todas no, Z es la única que ha conseguido salir ilesa. Este único superviviente de la batalla se convierte en un héroe de guerra que es ovacionado por todos los miembros de la colonia. Sin embargo, entre sus anhelos más profundos se encuentra todavía conquistar el corazón de la princesa Bala y vislumbrar insectopía, un paraíso de los sentidos invadido por una atmósfera de felicidad.

“Z ha sido relegada a la condición de obrera, profesión que considera ingrata realizar. Mientras tanto, sueña con romper las ataduras que le impone la vida en la comunidad y dirigir por iniciativa propia el rumbo de su vida”

Antz, un ejemplo de cine de animación

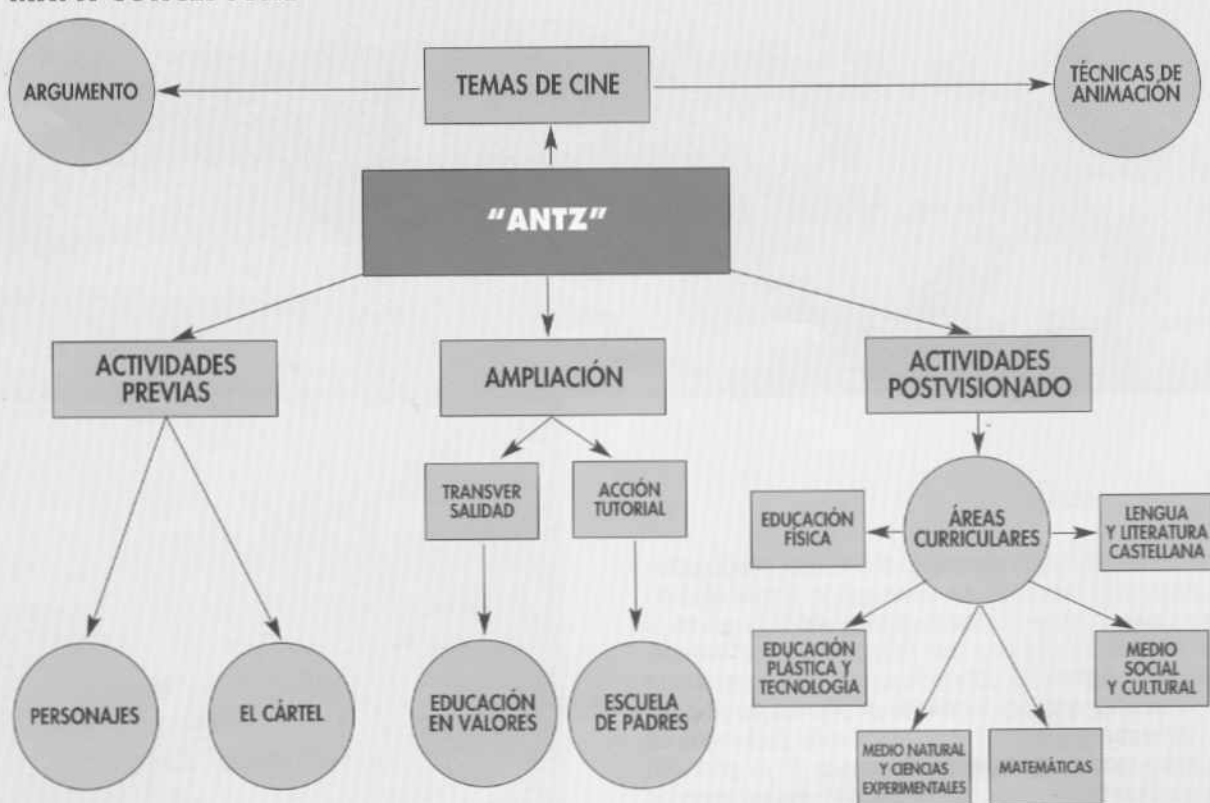
Seguramente, al oír la palabra Disney pensamos inmediatamente en un estudio de cine especializado en la animación infantil y en películas tan emblemáticas como *Bamby*, *Blancanieves y los siete enanitos*, *la Bella y la bestia*, etc. Durante muchos años, Disney gozó de una situación enormemente privilegiada en el terreno del cine de animación. La competencia con otros estudios cinematográficos había sido durante mucho tiempo prácticamente inexistente. Sin embargo, recientemente, el monopolio que ejercía en las conciencias infantiles norteamericanas y, por extensión, mundiales, se ha venido abajo. En 1997, se estrenó comercialmente *Anastasia*, un producto de la Fox inspirado en una leyenda rusa, que compitió muy airoosamente con *Hércules*, una sencilla producción de la Disney. Un año después, el 1998, se anunció un importante duelo entre la Disney y los estudios Dreamworks pertenecientes al director y productor de cine Steven Spielberg. En septiembre, Dreamworks presentó *Antz* en el Festival de Cine de Montreal y mientras que el 25 de noviembre se exhibió en las pantallas cinematográficas norteamericanas la película *Bichos* de la factoría Disney.



Antz, es el segundo largometraje de animación, después de *Toy Story* (1995), realizado íntegramente en ordenador. Se utilizó el sistema PDI -Pacific Data Image-, que permitió dotar de gran espectacularidad a las escenas de muchedumbres y perfeccionar la animación de los rostros, en especial el movimiento de la boca. *Bichos*, al igual que *Toy Story*, fue dirigida por John Lasseter y realizada por Pixar, la sociedad de Steve Jobs. La historia de *Bichos* es parecida a la de *Antz*: Flik, un valeroso insecto que trabaja en beneficio de un individualis-

mo y de una angustia subversivas, consigue convertirse en el héroe de la colonia y ganar el afecto de la princesa Atta. Los puntos en común entre los dos filmes son evidentes, así que Jobs y Lasseter acusan Jeffrey Katzenberg, el responsable de la animación de DreamWorks, de plagio. La polémica está servida.

MAPA CONCEPTUAL





Actividades posteriores al visionado de la película

Lengua y Literatura Castellana

Objetivos

- Expresar por escrito u oralmente una opinión personal.
- Adquirir el hábito de argumentar las propias opiniones.
- Valorar la riqueza del vocabulario para la mejora de la expresión escrita.
- Que el alumnado sepa manejar las herramientas que le ofrecen las bibliotecas y hemerotecas como medio de poder ampliar sus conocimientos y mejorar la calidad a nivel de contenido de sus trabajos.
- Ser capaz de participar en las propuestas de debate y discusión y saber defender sus criterios.

Actividades

En varias ocasiones a lo largo del filme el protagonista de *Antz* repite la misma frase: "*piensa por ti mismo*". Y es que Z quiere desafiar por sí mismo su destino sin dejarse manipular por nadie. El coraje con el que Z afronta su futuro es la prueba de que con grandes dosis de esfuerzo y entusiasmo se pueden conseguir resultados muy positivos.

- Consultar en varias bibliotecas sobre los libros que hablan de las hormigas y ver si son los mismos libros o los hay diferentes.
- Escribir un poema o un texto libre en el que el alumno/a, convertido/a en hormiga explique cómo ve el mundo.
- Plantear el tema "¿Por qué la gente mata las hormigas que hay en las casas?" y debatirlo en una sesión de trabajo.
- ¿Alguna vez has tenido que resolver por ti mismo una situación que de antemano se te presentaba un tanto complicada?
¿Crees que puedes obtener los mismos resultados según si afrontas los retos de tu vida con entusiasmo o bien si lo haces a desgana, manteniendo una actitud pasiva?
- Imagina que debes aconsejar a un amigo o a una amiga sobre la manera de resolver un problema que le preocupa. Escribe tres normas generales que debería cumplir. Encabeza cada una de las frases con las palabras siguientes:
 - Reflexiona.
 - Analiza.
 - Actúa.
- Reflexiona detenidamente sobre una de las frases que más se pronuncian a lo largo de la película: "*piensa por ti mismo*". ¿Qué te sugiere esta expresión? ¿Alguna vez te has sentido influenciado por lo que han pensado otras personas sobre un tema determinado? Redacta una pequeña carta dirigida al director de un diario en la que expreses tu punto de vista sobre un tema de actualidad.

Medio Social y Cultural

Objetivos

- Valorar la información que se puede obtener del entorno social: vecinos, amigos, padres, madres, etc.
- Analizar las causas y las consecuencias de los hechos históricos, utilizando una metodología precisa.
- Comparar la organización social de las hormigas en los aspectos comunes con la organización social de los seres humanos.

Actividades

Z sueña con una especie de tierra prometida llamada Insectopía, que se ha convertido en el principal motor de todos sus actos. Nadie sabe muy bien dónde está ubicado este paraíso de los sentidos en el que se respira un ambiente de tranquilidad y alegría. Un día Z vislumbrará un paisaje luminoso muy parecido a su lugar soñado, en el habrá cabida para la alegría pero también para la desolación y la soledad.

- Buscar personajes que inicialmente eran personas sencillas pero que han hecho grandes cosas para la comunidad o la sociedad.
- ¿Alguna vez te has marcado un objetivo muy difícil de alcanzar y has puesto todo tu empeño en obtener lo que querías? Explica tu experiencia en una redacción.
- ¿Existe algún pueblo o ciudad en el mundo que querías con todas tus fuerzas poder visitar algún día?

Sitúa este lugar en el mapa. ¿A qué país pertenece? ¿Cuál es su capital? Averigua de qué viven sus habitantes –a qué tareas se dedican, principalmente– cuáles son las temperaturas más corrientes que se registran durante el invierno y en verano, qué tipo de animales más comunes integran su fauna.

- Imagina que debes organizar un largo viaje a un país exótico. ¿Qué deberías tener en cuenta? Haz una lista que incluya el nombre de las cosas más importantes que deberías transportar en la maleta.
- Si has visto la película *El príncipe de Egipto*, basada en la historia de Moisés, recordarás que el protagonista de la película va en busca de la tierra prometida. ¿Cuál es la tierra a la que alude la película?

Cuando el General Mandible propone a la reina atacar a las termitas, la monarca le expresa su deseo de llegar antes a un acuerdo dialogado.

- ¿Recuerdas alguna guerra que haya transcurrido en Europa muy recientemente?
- Averigua las causas y las consecuencias de este conflicto. Recorta algunas noticias aparecidas en periódicos y entrevista a las personas con conocimientos de historia y de política que puedan proporcionarte información al respecto.
- Aporta ideas de solución a un conflicto que haya transcurrido en tu pueblo o barrio. Para obtener información entrevista a las personas que conozcan más de cerca esta problemática.





Matemáticas

Objetivos

- Aplicar el cálculo matemático a un fenómeno de actualidad.
- Valorar el cine desde el punto de vista de su explotación comercial.

Actividades

“El comportamiento heroico de Z crea una gran conmoción entre las demás hormigas de la colonia.”

Por primera vez, una insignificante hormiga obrera ocupará un lugar destacado en la comunidad. El ejemplo de este valeroso insecto será de gran ayuda para los que también desean cambiar el rumbo de sus vidas. Z se da cuenta que las hormigas obreras controlan los medios de producción y que son decisivas para asegurar un adecuado funcionamiento de toda la comunidad. Por lo tanto, si se rebelan ante su situación, pueden conseguir una serie de mejoras en su trabajo. Los ideales de Z en favor de la igualdad de los individuos generan una espontánea revolución.

- La película *Antz* ha obtenido unos beneficios de alrededor de 75 millones de dólares. Averigua cuál es la cotización actual del dólar y calcula esta cifra en pesetas y, a continuación, en euros.
- ¿Qué opinas sobre el mundo del trabajo? ¿Crees que los adultos trabajamos demasiado?
- ¿Cómo piensas que se deben sentir los jóvenes que acaban de terminar sus estudios y todavía no han encontrado trabajo?
- Recorta algunos anuncios de trabajo que aparecen en la prensa escrita. ¿Cuáles son las profesiones en las que hay más demanda de empleo?
- Averigua cuál es el porcentaje de paro de tu país, en general, y de tu pueblo o ciudad, en particular. ¿Cuál es el que registra un índice más elevado? ¿Sabes por qué?
- Investiga cuál es el salario mínimo de un trabajador de la rama de la construcción. Imagina que la economía de una familia de cuatro personas depende exclusivamente de lo que ingresa este individuo. Si se tiene en cuenta que un 25% de este salario mensual va destinado a los gastos de la vivienda y un 25% a la alimentación, de cuánto dinero dispone al mes para los otros gastos –gasolina, ropa, medicinas, etc.–?
- Entrevista a personas que ejerzan profesiones distintas y averigua entre qué cantidades de dinero oscilan sus sueldos.

Medio Natural y Ciencias Experimentales

Objetivos

- Descubrir aspectos relativos a la vida de los insectos.
- Profundizar en el complejo mundo de las hormigas.
- Estudiar la importancia de los ecosistemas.
- Analizar el daño al medioambiente.

Actividades

La película *Antz* describe algunos de los aspectos que caracterizan la vida de las hormigas: se reproducen a millares, se alimentan de otros insectos, trabajan disciplinadamente en grupo, etc.

- Busca en un libro de ciencias naturales o en una enciclopedia especializada, información relativa a la vida de las hormigas. Cita los diferentes tipos de hormigas que existen, descubre de qué se alimentan, compara la forma en que se organizan con la de los otros insectos.
- ¿Alguna vez has tenido la oportunidad de ver de cerca un hormiguero? ¿Te habías imaginado anteriormente que dentro de la tierra trabajan numerosas hormigas excavando túneles subterráneos?
- ¿Podrías decir el nombre de algún cuento que tenga como protagonistas a los insectos? Inventa una historia que tenga como protagonista a una hormiga perezosa.

Educación Plástica y Tecnológica

Objetivos

- Provocar la curiosidad por observar y crear imágenes diversas.

Actividades

La acción de la película *Antz* se desarrolla en dos escenarios radicalmente opuestos. La oscuridad del interior de la colonia contrasta con claridad que adquieren los objetos y las personas que se encuentran en el exterior. El contraste de la iluminación entre estos dos ambientes tiene una carga simbólica. En cierta forma, parece dar a entender que en el interior de la colonia la vida es monótona y triste mientras que en el exterior reina la felicidad.

- ¿Por qué crees que en el interior de la colonia predominan los tonos oscuros mientras que el exterior se caracteriza por una gran luminosidad?
- Haz un dibujo inspirándote en la secuencia que más te guste de la película.
- La animación de los personajes protagonistas de *Antz* ha sido realizada enteramente por ordenador. Descubre cuál es el procedimiento utilizado para crear imágenes en el ordenador.



Educación Física

Objetivos

- Valorar la importancia del compañerismo en la práctica de un deporte colectivo.
- Practicar ejercicios o juegos donde la táctica es más importante que la fuerza.
- Practicar ejercicios en los que participen alumnos y alumnas con distintas destrezas y capacidades.

Actividades

La lección moral de *Antz* consiste en afirmar la individualidad personal sin menospreciar el trabajo en grupo. La colonia de hormigas se salvará de morir ahogada gracias a que los individuos que la componen formarán una masa que conseguirá proyectarse hacia el exterior. El esfuerzo de todos los miembros del grupo es la clave a la hora de superar las adversidades.

- ¿En alguna ocasión has resuelto algún problema o has conseguido obtener un buen resultado en tu trabajo gracias a la colaboración de otras personas?
¿El éxito de tu iniciativa se ha basado en la participación de estos individuos?
- Cita alguna competición deportiva en la que para obtener un buen resultado sea necesaria la colaboración de un grupo de individuos.
¿A veces el éxito depende del trabajo que se realiza en grupo?



- Participa en alguna campaña de solidaridad en la que para sacar adelante algún proyecto sea necesario sumar diversas iniciativas.
¿Podrías relatar en voz alta en qué ha consistido esta experiencia? Analiza los aspectos más positivos que te ha comportado.



Antz y la Educación en Valores

A pesar de que *Antz* plantea una historia de amor tan convencional como tantas otras –un individuo insignificante se enamora perdidamente de una bella dama a la que deberá conquistar aunque tenga que romper una serie de trabas que se interponen entre los dos– la película plantea una serie de interrogantes que permiten iniciar una tarea de educación en valores.

La principal lección moral de *Antz* consiste en demostrar la posibilidad de que todos tenemos de cambiar completamente nuestro propio destino poniendo en práctica una gran fuerza de voluntad. En el microcosmos de una colonia de hormigas, cada insecto tiene asignada una función determinada que deberá ejercer durante toda su vida. Desde el mismo instante en que nació, Z se ha convertido en una hormiga obrera, cuya función principal es la de excavar túneles y galerías con un pico y una pala. Z, desea rebelarse en contra de un futuro que no le resulta nada grato.

El amor que profesa a la princesa Bala y su ferviente deseo de hallar insectopía, le proporcionarán el tesón y la perseverancia necesarias para afrontar la vida con energía. Al final de la aventura, se demostrará cómo a pesar de la fragilidad de su apariencia, Z consigue ser aclamado como un auténtico héroe.

Otros valores o antivalores que se pueden destacar en la película y que nos pueden ayudar a reflexionar son: el liderazgo; el racismo, la amistad, la ambición desmedida – ver la actitud del General Mandible–; el arrepentimiento y rectificación cuando se cometen errores, – observar el ejemplo del coronel Cutter–; los derechos humanos y la libertad individual que defiende Z.

Objetivos

En "*Antz*" tendremos que hacer inflexión en algunos aspectos del film con los que el alumnado, seguro se encuentra plenamente identificado. Es la rebeldía, en el sentido más positivo de mejora, el valor en el que podremos incidir.

¿Qué valores podremos extraer de una película como "*Antz*"?

- El amor a la naturaleza que nos presenta la vida en el hormiguero donde cada cual tiene asignado un papel y como consecuencia de ello,
- La cooperación sin la cual la vida del hormiguero sería imposible.
- La tenacidad que es el eje de toda la película y que viene representada por su protagonista quien no parará hasta conseguir sus objetivos de mejora de calidad de vida y para lo cual deberá superar todos los obstáculos que se le van poniendo.

Actividades

- Llevar al alumnado a una identificación con el personaje protagonista para que vean las similitudes de la vida del hormiguero con nuestra vida cotidiana. Será relativamente fácil y muy enriquecedor.



Escuela de Padres

Para obtener aprendizajes significativos los padres deben desempeñar un papel fundamental, en la medida en que la tarea educativa que se emprende desde las aulas debe prolongarse más allá del estricto marco escolar haciendo hincapié en el ámbito familiar. Esta reflexión de carácter general cobra un sentido muy especial cuando se trata de transmitir valores, función que tradicionalmente se le asigna a la familia. Si además añadimos qué instrumento didáctico debemos utilizar y que el contenido educativo que queremos transmitir hace referencia a un medio de comunicación social, el cine, con un gran impacto social, la colaboración de la familia todavía resulta más significativa. En este sentido, habrá que destacar una serie de reflexiones generales que han de permitir consolidar desde el ámbito familiar la educación en valores que la propia película ya sugiere.

El estudio de *Antz* puede prolongarse más allá del ámbito estrictamente cinematográfico y convertirse en el punto de partida de una actividad literaria. Después del visionado de la película se presenta una inmejorable ocasión para abordar la lectura de la obra del escritor Georges Orwell, *Rebelión en la granja*. El escritor Eric Arthur Blair, más conocido con el seudónimo de Georges Orwell, publicó en 1945 una novela concebida como una audaz sátira al poder y al totalitarismo. *Rebelión en la granja* está protagonizada por los animales de una granja que se sublevan contra sus dueños humanos. A pesar de estar unidos por un mismo objetivo, la rebelión de los ani-

males fracasa al surgir entre ellos rivalidades y envidias. La novela de este escritor inglés puede convertirse en el libro de cabecera de todos los miembros de la familia. De esta forma, los padres y las madres darán ejemplo a sus hijos de su interés por la lectura y les transmitirán su afición. Por otra parte, el contenido de este libro puede convertirse en un tema de discusión familiar. Los padres y las madres pueden ayudar a sus hijos a desentrañar el simbolismo que se esconde detrás de una historia protagonizada por los animales de una granja.

Los temas principales de la película *Antz* pueden ser el punto de partida para iniciar una serie de reflexiones en torno a las desigualdades sociales, la dominación de los fuertes hacia los débiles y la marginación. En el momento de tratar estas cuestiones es aconsejable partir de lo inmediato para ser capaces de extrapolar estas problemáticas a otros contextos más lejanos. Un instrumento que resulta de gran utilidad para el análisis de temas de gran vigencia social es el periódico. Sería sumamente interesante que los padres debatieran, junto con sus hijos, algunas de las noticias que pertenecen a la actualidad informativa y que afectan a la convivencia humana, como por ejemplo el racismo y las desigualdades sociales. Al mismo tiempo que deben estudiarse las causas que han originado determinados conflictos y las consecuencias más importantes que han generado para la población, hay que despertar entre los jóvenes sentimientos de solidaridad y de cooperación.

