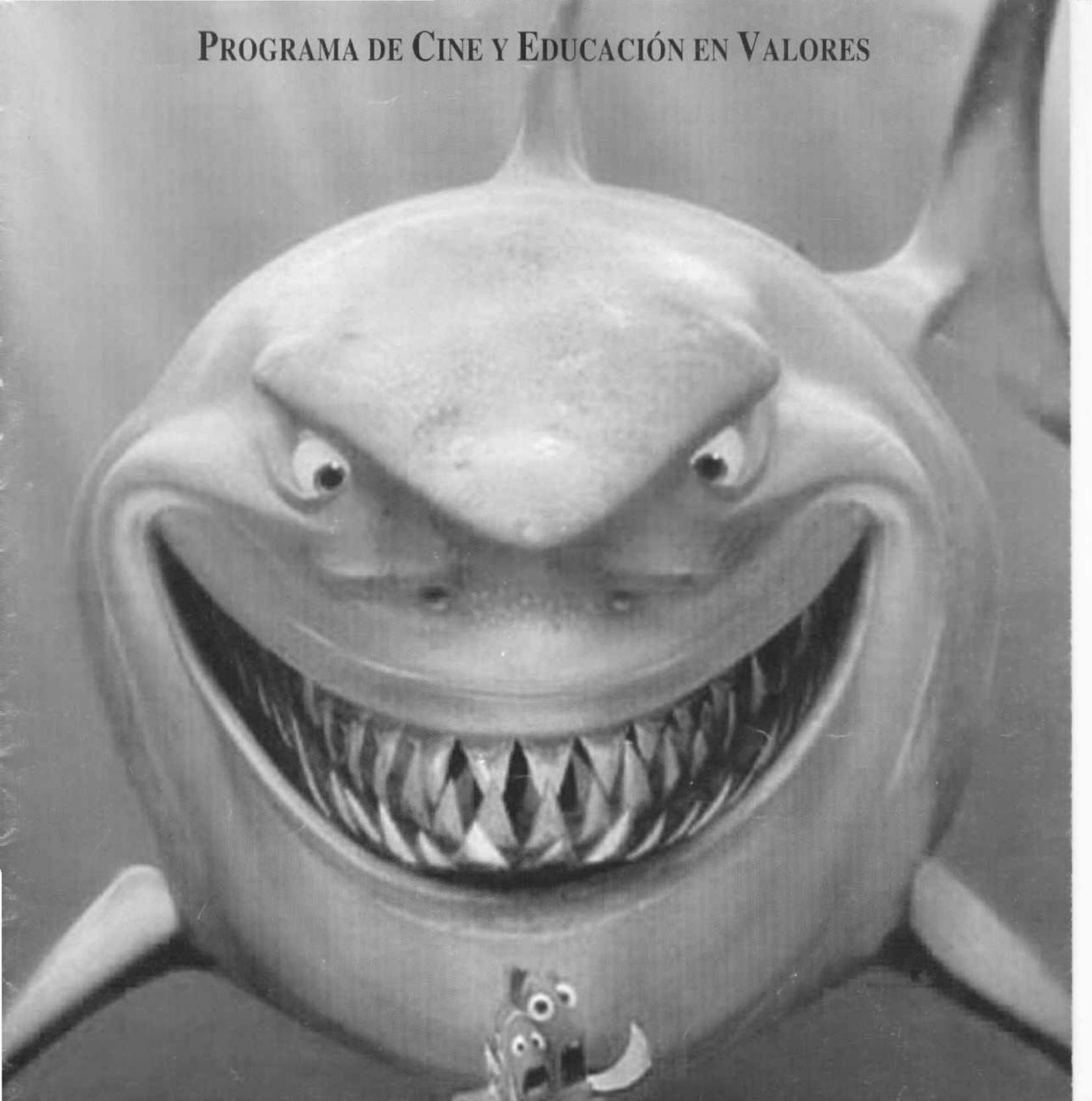


PROGRAMA DE CINE Y EDUCACIÓN EN VALORES



Guía Didáctica

BUSCANDO A
NEMO

PLAN MUNICIPAL DE
DROGODEPENDENCIAS



CENTRO DE
DOCUMENTACIÓN

FUNDACIÓN DE AYUDA
CONTRA LA DROGADICCIÓN

cc&p
CENTRO
DE COMUNICACIÓN
Y PEDAGOGÍA



Guía Didáctica de la película “Buscando a Nemo”

Sinopsis argumental

Buscando a Nemo es una producción de imagen animada por ordenador, realizada en el año 2003 y dirigida por Lee Unkrich y Andrew Stanton, guionista este último de todos los films que la casa Pixar ha hecho en colaboración con los estudios Disney. Para muchos es, hasta el momento, el film técnico y estilísticamente más ambicioso y logrado gracias al concurso de la nueva tecnología. Por ejemplo, desde el punto de vista de la imagen se ha superado la antigua ambición de los animadores informáticos de lograr un realismo aceptable, -a la vez que impresionante-, cuando se trataba de representar el fuego, puesto que en este caso toda la historia se desarrolla casi íntegramente en un escenario mucho más difícil: el agua del mar. Tal y como indican sus creadores, el agua no es algo ondulante y uniforme, sino un elemento cinético, con diferentes sustancias y efectos (burbujas, mareas, otros líquidos, etc.), y cabe decir que la impresión de realismo está resuelta con tanta verosimilitud que el espectador se siente sumergido en una prodigiosa sensación de que flota y se mueve con los distintos animales marinos, al tiempo que se balancea de un modo profundo en la magia de la historia. El alarde técnico está tan conseguido que hasta la luz que se cuele en los distintos escenarios está tratada con vigor y aporta un más que eminente sentido dramático a la historia. En una palabra, una sinfonía de aciertos que hace que lo que nos están narrando resulte aún más convincente.

La película nos cuenta cómo Marlin, un timorato pececillo payaso, pierde a su esposa Coral y a 399 de los huevos que estaban incubando, devorados por una barracuda. Solamente sobrevive Nemo, que tiene una de sus aletas delanteras más pequeña de lo normal. Por este motivo el padre pasa a ser el jefe de una escueta familia monoparental que acentúa su talante sobreprotector y neurótico, sin importarle que esta actitud le haga poner en aprietos a su hijo delante de los demás (*es que él no nada bien...*, le dice al maestro). En un acto de rebeldía, para demostrar que no le tiene miedo a nada y que no le afecta la discapacidad física de su aleta delantera, Nemo se aleja del límite prudencial que le han marcado en su hábitat marino y se acerca en demasía a un barco, siendo atrapado por un buceador. El padre persigue frenéticamente la embarcación en que se han llevado a su hijo, pero su esfuerzo es inútil. A partir de ese momento, la narración sigue dos historias paralelas que se van alternando: lo que le sucede al padre en su camino a través del mar hacia la dirección de Sidney que han leído en las gafas perdidas por el raptor de su hijo, y los intentos de Nemo y sus compañeros por escapar de la pecera del buceador (un dentista que tiene una enorme afición por los peces de colores) en la que están encerrados.

Las dos líneas narrativas son igualmente sorprendentes y llenas de ideas originales. Marlin encuentra en su recorrido errático a una compañera algo locatis, Dory, con un grave problema: olvida con gran rapidez las cosas que le acaban de suceder. Él trata de zafarse de su compañía pero ella, a la manera del divertido personaje del burro en la película de animación *Shrek* (2001), no quiere que la dejen sola y pone todo su empeño en resultarle útil para seguir acompañándole, a pesar de los enredos y contratiempos que provoca a cada momento. Su tronchante desmemoria, mezclada con la ansiedad y las vacilaciones del apenado Marlin, produce a cada momento situaciones hilarantes, en clara alusión a las parejas cómicas conocidas de la historia del cine, como Abbot y Costello o Laurel y Hardy. Esta estructura de *buddy movie*, con dos compañeros de caracteres muy opuestos pero obligados a entenderse, se enriquece con un periplo vertiginoso en el que se van topando con un variado conjunto de personajes, llenos de socarronería, sentido del humor o simplemente terroríficos, como el pez abisal de cuya cabeza cuelga una lucecita, o la colonia de sinuosas y mortales medusas. Por fin un pelicano hará de intermediario entre la pecera y la pareja de agotados buscadores, propiciando el ansiado reencuentro.

En la pecera, por su parte, asistimos a una reedición acuática de *La gran evasión* (Sturges, J., 1963). Nemo tiene como compañeros de encierro a una serie de estrafalarios pero valientes animalitos, capitaneados por Gill, un pez curtido por las cicatrices de anteriores intentos de fuga. La sobrina del dentista, una niña temida por su crueldad, va a ser la nueva propietaria de Nemo, y todos se organizan para preparar la fuga bloqueando el mecanismo de limpieza de la pecera. La empresa es muy peligrosa, pero Nemo da pruebas de su valor y Gill no duda en poner su propia vida en peligro para que al menos alguien logre su sueño de escapar del odiado acuario. El azar hace que padre e hijo se encuentren en las sucias aguas del puerto, tras ayudar a liberar a los peces que han caído en una red de pescadores (¡haciendo que naden hacia abajo en vez de perder sus fuerzas tratando de huir de forma individual...!). Marlin y su hijo se reconcilian y todo vuelve a su ser natural. Nemo acude a la escuela que regenta un apacible y simpático pez raya, y se despide de su padre, ya mucho más tranquilo y confiado tras la aventura vivida y seguro de que su hijito posee la capacidad suficiente para afrontar su desarrollo también con su propio esfuerzo.

Cada vez es más evidente que las películas que los estudios Disney realizan en colaboración con la compañía de animación Pixar, además de la renovación tecnológica que suponen, se escoran hacia una ampliación del público al que van dirigidas. Se ha pasado de las historias exclusivamente para niños, a cuyas proyecciones debían asistir obligada y desmadejadamente sus padres, a unos



argumentos que apuntan de forma simultánea e intencionada hacia los gustos de unos y otros. Tras la evidencia de una trama que complace en una primera línea a los más pequeños, se esconden guiños constantes a los adultos, y que van desde las constantes referencias a películas que hayan podido ver anteriormente, como las antes mencionada *Shrek* y *La gran evasión*, y además

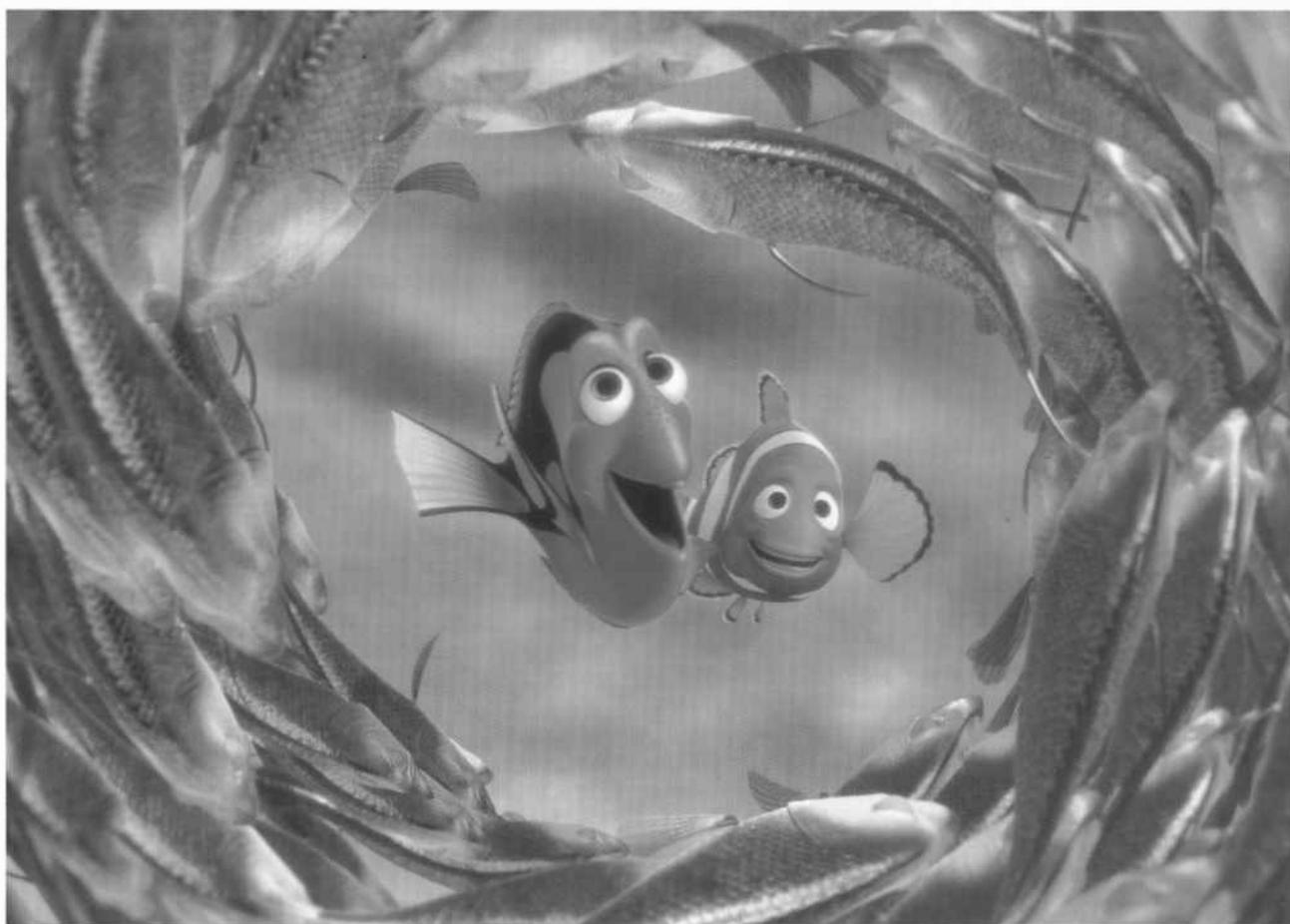
“El azar hace que padre e hijo se encuentren en las sucias aguas del puerto, tras ayudar a liberar a los peces que han caído en una red de pescadores”

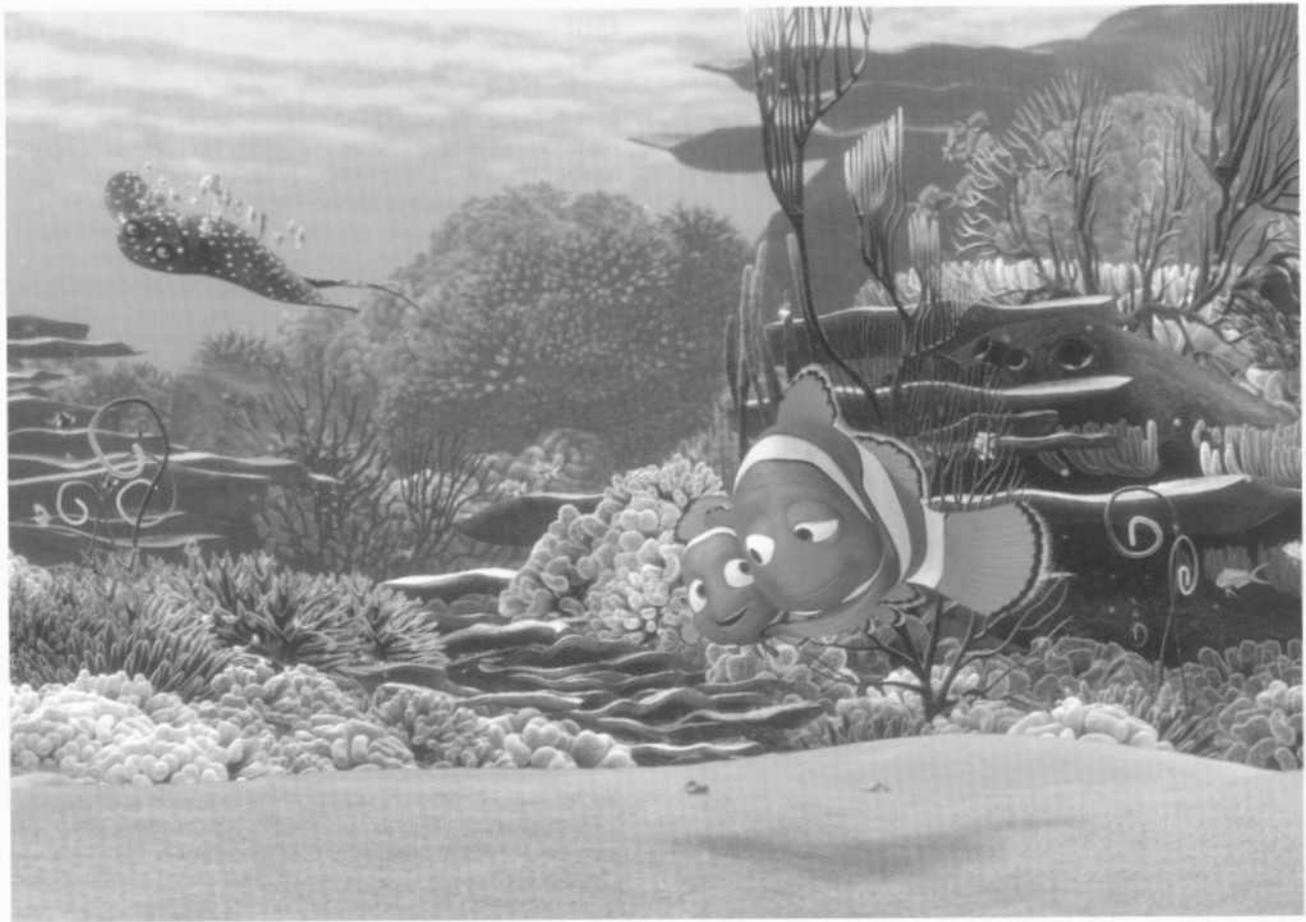
Tiburón (Spielberg, S., 1975), *Los pájaros* (Hitchcock, A., 1963), *Misión Imposible* (De Palma, B.1995), etc., hasta mensajes explícitos acerca de su función como padres y educadores. En este último sentido cabe decir que la película es decididamente moralista, y el mensaje esencial es el de que no hay que resguardar en exceso a los hijos, privándoles incluso de las necesarias experiencias que en cada momento la vida les va a ir deparando. También hay un mensaje complementario para los más pequeños, que dice que no deben someterse a riesgos innecesarios en aras de una rebelión inútil que sólo puede acarrear peligros importantes, ya que la verdadera rebeldía es la de superar las propias insuficiencias y acometer con energía los retos de la vida.

La animación y sus originales golpes de guiño son la principal atracción del film. Las dos acciones paralelas que se van alternando, y los alucinantes personajes que van apareciendo, hacen que la atención no decaiga en ningún momento. Hay que estar con los sentidos muy alerta para no perderse, ni por un segundo, el más mínimo detalle visual que aparece en cada centímetro cuadrado de pantalla, ni tampoco los comentarios y ocurrencias verbales que salpican nuestros oídos, configurando una incesante sinfonía de diálogos llenos de chispa e ingenio. La tensión se mezcla rápidamente con la comicidad, y cuando todo parece regresar a la calma más oceánica, la belleza de los fondos marinos nos concede un respiro poético enterrescedor. La sucesión de situaciones, la *personalidad* de los personajes, los giros de la historia, los golpes de efecto y la *humanidad* de sus reacciones, convierten a *Buscando a Nemo* en una propuesta originalísima que admite sucesivas visiones para poder apreciar en su totalidad el intenso y armónico conjunto.

La comedia nunca tuvo tan merecidamente justificado el drama que viven los personajes, y el apabullante espectáculo visual y sonoro nunca estuvo tan bien presentado para hacernos sentir la fuerza de la vida que nos rodea con su ímpetu y su, en ocasiones, terrible belleza. Nuestra capacidad de sorprendernos no cesa ni un momento y cuando se encienden las luces sabemos que hemos asistido a un espectáculo que nos ha entretenido pero que al mismo tiempo nos ha hecho una catarsis interior directa y limpia. Siempre que asistimos a una representación de la vida en alguno de sus aspectos más primigenios, no sólo nos conmueve su verdad, sino que tiene lugar un diálogo con el fondo de nuestro interior más íntimo, sediento siempre de corroborar sus aspiraciones más profundas.

La animación y sus originales golpes de guiño son la principal atracción del film. Las dos acciones paralelas que se van alternando, y los alucinantes personajes que van apareciendo, hacen que la atención no decaiga en ningún momento. Hay que estar con los sentidos muy alerta para no perderse, ni por un segundo, el más mínimo detalle visual que aparece en cada centímetro cuadrado de pantalla, ni tampoco los comentarios y ocurrencias verbales que salpican nuestros oídos, configurando una incesante sinfonía de diálogos llenos de chispa e ingenio. La tensión se mezcla rápidamente con la comicidad, y cuando todo parece regresar a la calma más oceánica, la belleza de los fondos marinos nos concede un respiro poético enterrescedor. La sucesión de situaciones, la *personalidad* de los personajes, los giros de la historia, los golpes de efecto y la *humanidad* de sus reacciones, convierten a *Buscando a Nemo* en una propuesta originalísima que admite sucesivas visiones para poder apreciar en su totalidad el intenso y armónico conjunto.





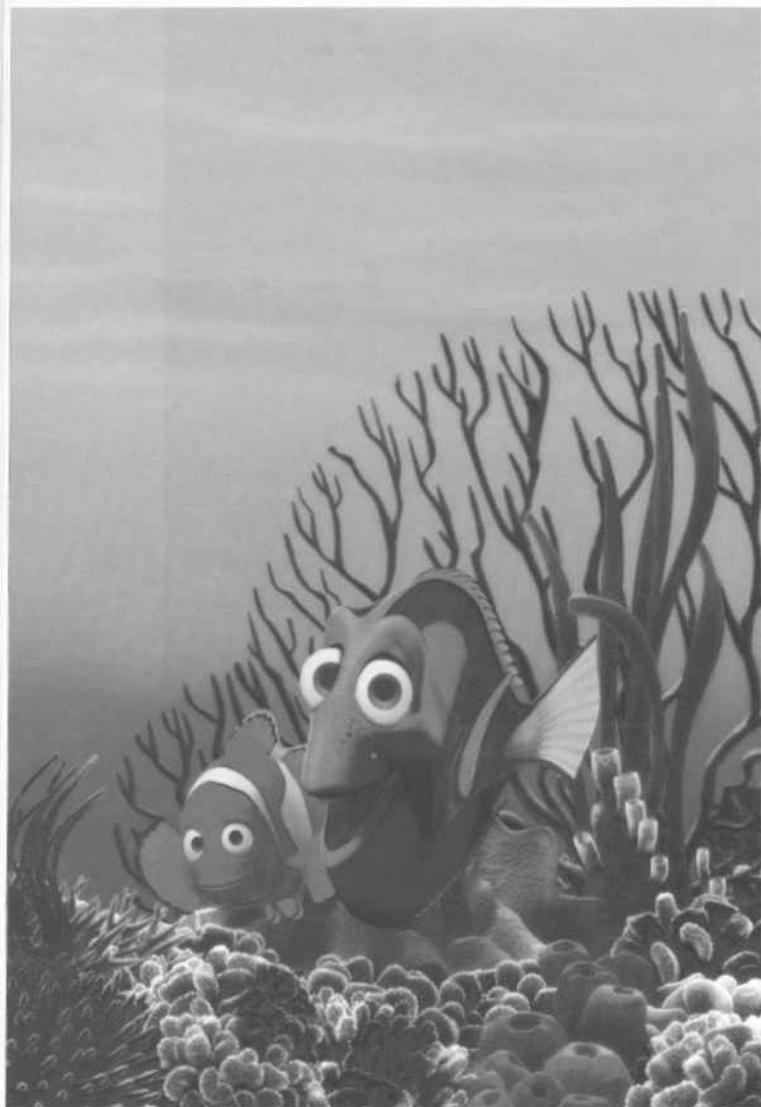
Los personajes

Nemo

Tal y como sucedía con el clásico (¡y terrorífico!) precursor *Bambi* (1942), el dramatismo de la muerte impregna los orígenes del pobre Nemo, y para darle un toque de mayor intensidad, de igual modo a como había sucedido anteriormente con *Dumbo* (1941), nuestro pequeño héroe debe compensar su discapacidad natatoria con dosis de valentía extra que son el disparador de la aventura. Curiosamente, para seguir con las coincidencias o las citas, los líos comienzan en el primer día de escuela, como le sucedía al articulado *Pinocho* (1940). Nemo vive con naturalidad, sin las aprensiones ni miedos de su amoroso padre, y se acerca a la escuela con la intención de descubrir el mundo y tener nuevos amiguitos. Para hacerse una imagen más interesante de cara a los demás, incluyendo a su propio padre, realiza un desplante repleto de riesgo y es llevado a una pecera. Como sucede en todas las películas de viajes, paralelamente al viaje exterior hay un recorrido interior en el que los personajes descubren aspectos esenciales de sí mismos y de su alrededor. Nemo se dará cuenta de lo que significa el cariño de su padre, la necesidad de contar con los demás para emprender asuntos vitales y la importancia de aprender a vivir la propia vida desde las enseñanzas y experiencias que han acumulado sus predecesores. Para el espectador, Nemo es un prototipo del niño rebelde pero de buen corazón, capaz de hacer tonterías pero también animoso y con coraje para demostrar que puede pensar en alguien más que en sí mismo.

Marlin

No deja de sorprender que, pese a tratarse de una película de animación con personajes antropomórficos, el padre de Nemo tenga una complejidad tan grande, tan *humana*. Antes de los títulos de crédito es un padre tembloroso, casi acurrucado ante la determinación y la madurez de su esposa Coral cuando están a la espera del definitivo nacimiento de sus cuatrocientos vástagos. Por eso no nos extraña que se comporte de un modo tan ansioso y posesivo con el único hijo superviviente, reproduciendo de manera bastante fidedigna esa alarmante y moderna concepción de la paternidad como un derecho similar, en algunos aspectos, al derecho de propiedad o de libre disposición de los bienes futuros o presentes. Marlin siente la zozobra de educar sin saber en qué consiste exactamente esa tarea, y opta por el proteccionismo a ultranza en detrimento de la educación en la autonomía. Pero gracias a Dios su hijo no se deja amedrentar por los miedos del padre y, aunque se equivoque al someterse a riesgos peligrosos, le demuestra que la educación es cosa de los dos. La compañía de su atolondrada y desmemoriada Dory pone a prueba su paciencia y su comprensión, y asimismo deberá contemporizar con todo tipo de peces y tortugas, ser tragado y expulsado por una ballena, transformando poco a poco su aprensión originaria en energía para resistir al desánimo y recuperar a su hijo.



Dory

Su personaje es el contrapunto más importante de Marlin. Aparece por casualidad pero no se despegga de él ni con agua hirviendo. Como en las parejas de los payasos de circo, sus extravagancias son las que sacan a la luz las contradicciones del personaje serio y formal. En este caso está retratada con un inmenso humor y sus despistes añaden comicidad al drama, incluyendo el momento en que parece que no va a salir viva del bosque mortal de las medusas. Su amnesia y su manera de vivir al día, sin pensar demasiado en lo que hace, pero con una conciencia de que las cosas deben estar siempre bien hechas aunque no sepa muy bien cómo, hace que cada una de sus reacciones sea como una bomba de relojería fabricada en casa de un surrealista convencido. En cierta manera cabe decir que todos tenemos un poco de Dory, a todos se nos puede ir la cabeza y por ello necesitamos que alguien más sesudo nos la vuelva a recolocar. Ella tiene miedo a la soledad y hace cualquier cosa con tal de que la tengan en cuenta, de que alguien confirme que vale para algo. En esta ocasión le sirve a Marlin para desplegar su generosidad más allá de lo que su ensimismamiento inicial estaba dispuesto a concederle.

Gill

Junto a los anteriores brilla con luz propia el veterano líder de la pecera, curtido en varios intentos de fuga fallidos. Nemo ve en él al padre que a veces no tiene, una figura fuerte con una determinación potente y una firmeza que alienta y reta al mismo tiempo. Una vez superado el rito de iniciación de la pecera, en uno de los intentos de fuga le enseña a Nemo una importante pauta de comportamiento (*concéntrate en lo que tienes que hacer*). No sabemos nada de su pasado, pero despunta como un amante a ultranza de la libertad. El respeto del que goza entre sus compañeros de encierro proviene de su insobornable trayectoria y de su persistencia para tratar de escapar de la prisión en la que se encuentra. Parece un antiguo legionario romano, surcado por las cicatrices de guerra, y tiene un cierto sentido trágico de la existencia, como el de un espartano que hubiera peleado en las Termópilas. Se sacrifica saliendo de la pecera para que se logre el intento de fuga. Es un personaje íntegro, valiente hasta la muerte, y un modelo de vida para quienes le rodean.

Otros personajes

Hay una serie de personajes secundarios difíciles de olvidar, que muestran la carga de ironía que también puede hallarse en esta película. Los tres **tiburones** constituidos en grupo de auto-ayuda a la manera de los Alcohólicos Anónimos, son los habitantes de un desvencijado submarino. Para probarse a sí mismos llevan a los asustados Dory y Marlin a su sede, con la intención de recitarles su mantra: *soy un buen tiburón, no una máquina de comer...los peces son amigos, no comida*. Pero sus ambiguas intenciones se destapan cuando el olorcillo de la sangre les lleva a sacar la bestia que hay en ellos...

El banco de **peces plateados** funcionan como una orquesta bien conjuntada, de tal manera que son capaces de crear iconos para *decir* de manera más explícita sus mensajes. Sus rápidas transformaciones recuerdan un poco a los disfraces de nuestro popular *Mortadelo* y a las locuras visuales de los dibujos animados del genial Tex Avery.

El **pelicano** que acerca a Dory y Marlin hasta la ventana del dentista, debe enfrentarse a las amenazantes y glotonas gaviotas, que repiten como autómatas la palabra *mío*. La sombra de los pajarracos del abuelo Hitchcock es alargada, pero la labor de mediador del pájaro transportista es providencial para superar esta secuencia de genuino terror al aire libre...

Los personajes **humanos** que aparecen cumplen dos funciones contrapuestas: la de crear miedo y la de servir de elementos de comicidad. El buceador intimida como los cazadores de *Bambi*, y la sobrina del dentista, con su bolsa de agua en la mano a modo de pecera transitoria, es el terror para los pobres inquilinos de la pecera (*nunca deja de agitar la bolsa...es una mata-peces*). La comicidad proviene de los chistes del jovial dentista y del ridículo que hacen cuando por fin Nemo logra escapar, aunque sea a través del inodoro. Tal vez los autores tratan así de alertarnos acerca de algunas formas de conservacionismo de la Naturaleza, y del nefasto sentido que tiene el tener en nuestras casas algunos tipos de mascotas que no han sido creadas ni para vivir tan cerca del hombre ni para que se las mantenga en unas condiciones de encierro tan penosas...

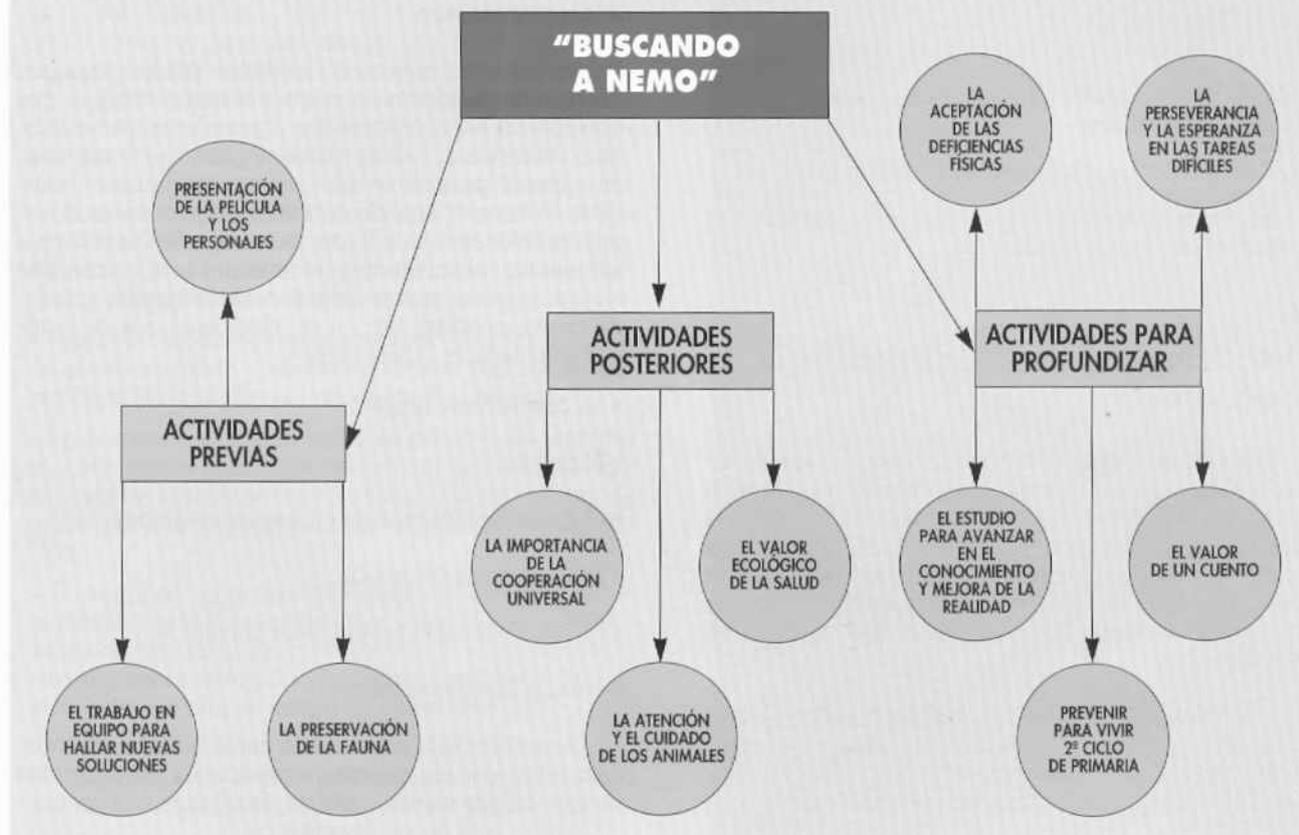
Cuadro de variables que se pretenden trabajar

- Utilización del lenguaje oral para intercambiar ideas, experiencias y sentimientos.
- Investigación sobre lecturas infantiles y juveniles, para compartir vivencias y fantasías.
- Participación en juegos que precisan confianza y cohesión.
- Comprensión de la diferencia entre conductas saludables y no saludables.
- Aclaración sobre valores.
- Fomento de los valores de paz, lealtad, amistad, cooperación y esfuerzo.
- La significación de la autoestima y la empatía para una interacción satisfactoria con los demás.
- Estimulación de actitudes positivas en las relaciones con los demás.
- Análisis de conductas necesarias para cooperar en empresas comunes.
- La toma de decisiones que exigen compromiso personal, sacrificio y tomar partido por personas o grupos.
- El contenido de las conversaciones a la hora de mejorar las relaciones de amistad.



- Aprendizaje de técnicas de comunicación para resolver conflictos interpersonales.
- Mejora de la creatividad a la hora de imaginar un entorno social armónico.
- Proponer técnicas de debate para lograr el consenso.
- Promoción del lenguaje positivo entre los alumnos.

MAPA CONCEPTUAL



Propuesta de trabajo con valores

- Cuidado y respeto del entorno natural y de todos los seres vivos que lo pueblan.
- La importancia de crear un estilo personal para convivir con los demás.
- El reconocimiento de las diferencias entre personas de todas las edades, razas y condiciones como una ocasión para el enriquecimiento mutuo.
- La amistad y la cooperación como valores necesarios en la consecución de los objetivos de grupo y sociales.
- El sacrificio por los demás para mejorar sus condiciones de vida.
- La atención a la salud a través de la alimentación sana.
- Generación de hábitos saludables en las relaciones dentro del grupo.
- Desarrollo del trabajo cooperativo para solucionar problemas de entendimiento.
- La observación de los aspectos positivos de uno mismo y de los demás.
- El valor de los demás como referentes de nuestra identidad.
- El efecto del conocimiento, la investigación y el estudio en la vida de las personas.
- El respeto a las necesidades naturales del propio cuerpo.
- La observación de los aspectos positivos de uno mismo y de los demás.
- El cuidado del medio natural y de las personas como tarea primordial del ser humano.
- El trabajo en equipo gracias a los conocimientos y actitudes individuales.
- El respeto por las diferencias individuales.
- Las conductas de firmeza como camino adecuado para resolver enfrentamientos.

Metodología de la Educación en Valores

Los valores son las creencias que llevan a las personas a actuar de una manera determinada, ya que ellas estiman que una forma de comportarse es preferible a otra. Gracias a los valores podemos evaluar algo como bueno, o malo, y tendemos a sentirnos obligados a hacer las cosas en coherencia o conexión con lo que vamos estableciendo como formas de comportamiento más deseables.

Los valores tienen una naturaleza social y se configuran en el seno de la sociedad, y a partir de ellos se conforman los estilos de comportamiento de las personas. Sin embargo, en la sociedad conviven valores contradictorios (por ejemplo, la solidaridad y la competitivi-



dad) que, en ocasiones, dificultan la asunción e interiorización coherente de los mismos. La presión del entorno inmediato es también una variable que incide directamente en la construcción de los valores, y así sucede que los miembros más vulnerables y menos formados son los más susceptibles si dicha presión es negativa o poco saludable.

Es muy importante que los alumnos tengan referentes internos de conducta, y que sepan razonar, dentro de su propio nivel y de un modo individual, el porqué de ciertas conductas que deben hacer. En concreto, han de conocer qué valores son los que sustentan y acompañan las conductas saludables. La metodología para que los alumnos aclaren sus valores debe ser variada, puesto que no cabe olvidar que los valores, tal como se aprenden, se *des-aprenden*. Por este motivo es necesaria la referencia de un mediador social (el profesor) para que les acompañe de forma activa en esta labor de aclaración de lo que tiene validez y otorga sentido a su existencia.

Así pues, es necesario dar pistas sólidas para que los alumnos elaboren un mapa resistente sobre lo que consideran justo, apropiado, conveniente, saludable, etc., utilizando opciones metodológicas que produzcan un impacto genuino en ellos. La estrategia más importante es la de aclaración de valores, que consiste en un método inductivo que parte de la experiencia y lleva a los alumnos a ideas más generales. Las técnicas que vamos a usar combinan reflexión, investigación, estudio de casos, ensayos, etc... Las principales que se incluyen en esta Guía Didáctica son:

- La discusión en grupo.
- El debate.
- El cuchienco y el trabajo en pequeños grupos.
- El juego físico en grupo.
- Las representaciones artísticas (dibujo...)
- Juegos de comunicación.

Dentro de cada actividad se darán pistas suficientes para combinar las diversas modalidades de desarrollo de valores que se van a utilizar, facilitando una secuencia fluida y fácil de ser llevada a cabo.

Actividades previas al visionado de la película

Misión... casi Imposible

Objetivos

- Que los alumnos cooperen en la búsqueda de soluciones complejas.
- Que los alumnos se abran a campos nuevos de la invención.
- Que los alumnos observen los posibles efectos de los enfoques alternativos de la realidad.

Material

- Pizarra y tizas, folios en blanco y bolígrafos.

Duración

- Una sesión de 50 minutos.

Desarrollo

• El profesor presenta la actividad a sus alumnos diciéndoles que a lo largo de la historia de la humanidad los grandes descubrimientos y empresas se han debido al valor y el arrojo de personas que trataban siempre de buscar fronteras, espacios y respuestas nuevas a sus inquietudes. Marco Polo, Cristóbal Colón, Magallanes, Pizarro y todos los inventores y pensadores, fueron hombres que aportaron a la humanidad un legado de descubrimientos que significaron avances muy importantes para todos. Las mejoras en la Ciencia, el Pensamiento o la Técnica provienen del esfuerzo conjunto de personas que no se contentaron con lo que ya había cuando ellos llegaron al mundo. Del mismo modo cada ser humano, desde que nace, tiene que resolver muchos aspectos de la vida y, en cierta medida, se parece a un explorador en medio de la selva: los que no hacen más que esfuerzos pequeñitos sólo ven un trozo muy pequeño de la realidad, pero quienes tratan de ir más allá, obtienen como recompensa el placer de la aventura y el premio de lo que descubren. Esos descubrimientos pueden referirse a aprendizajes nuevos, experiencias enriquecedoras o soluciones inteligentes para problemas propios o de los demás.

• Tras esta introducción el profesor agrupa a los alumnos de cuatro en cuatro y les explica en qué consiste su trabajo, que deberán plasmar por escrito en una hoja:

- Lo primero que deben hacer es ponerse de acuerdo en cada grupo para idear un invento que solucione la escasez de agua que hay en algunos países del mundo y que provoca sequías que traen el hambre y la desolación.

- En segundo lugar hay que dividir la construcción o realización de ese invento en dos apartados, ocupándose una pareja del grupo de cada uno de ellos: por ejemplo, la primera pareja escribe cómo construir o realizar el invento y la otra se ocupa de cómo financiarlo, instalarlo, etc.

El profesor da la orden de comienzo, y va pasando por los distintos equipos para resolver dudas, dar pistas, etc.

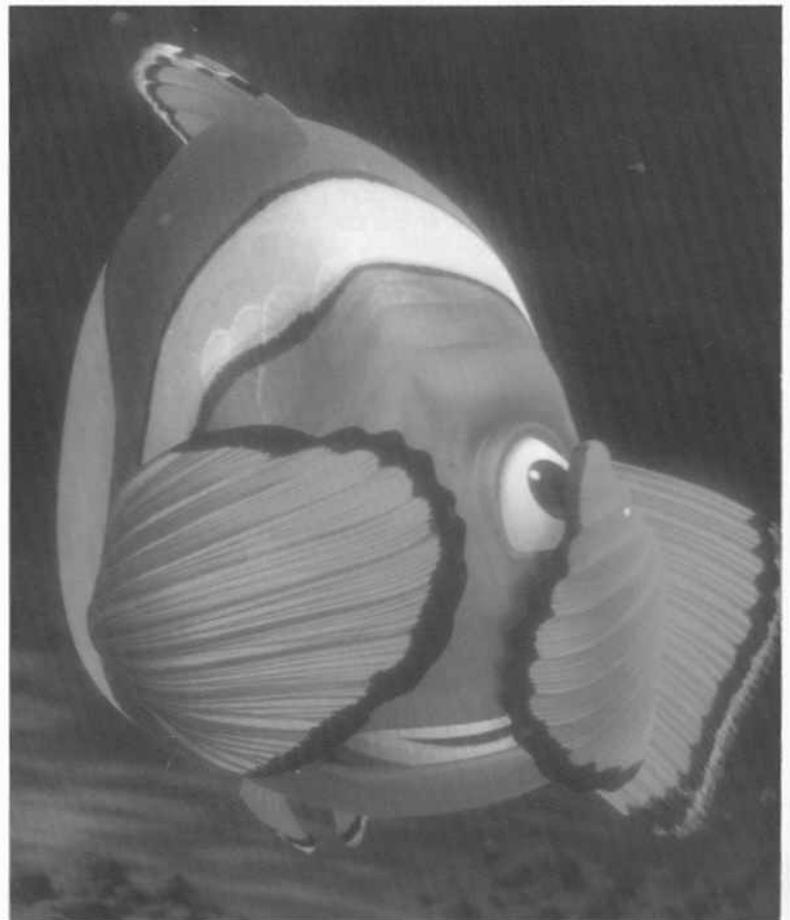
Puesta en común: El profesor va haciendo salir a la pizarra a cada equipo para que vayan exponiendo su trabajo, y les invita a que utilicen la pizarra para explicar con más detalle sus respectivos inventos, tratando de que todos les entiendan, por sorprendentes que resulten sus soluciones. Los compañeros hacen preguntas al respecto, y el profesor puede animar las intervenciones planteando algunas del siguiente cariz, con la intención de que todos se den cuenta de que en todas las pequeñas y grandes soluciones siempre hay una fase de partida:

- *¿En cuánto tiempo se podría llevar a cabo su invento?*

- *¿Qué personas podrían colaborar además para que fuera posible su realización, etc?*

El profesor realiza las distintas aportaciones, y aunque algunas parezcan algo inviables, puede subrayar el esfuerzo demostrado por ser originales y encontrar salidas que nunca antes han sido ensayadas. Tras cada intervención pide al resto de los compañeros que hagan comentarios sobre la originalidad y el efecto que cada solución podría aportar al problema de la sequía en el mundo, y también a que muestren su grado de aprobación con un aplauso más o menos prolongado.

Cierre: El profesor agradece las intervenciones de todos y les anima a que no se contenten nunca con quedarse en las apariencias de las cosas, porque gracias al esfuerzo y a la cooperación se pueden hallar nuevas respuestas a muchas de las preguntas y de las incógnitas que hay en la vida.



Animales en peligro... y animales peligrosos

Objetivos

- Que los alumnos adquieran conciencia del peligro que corren determinadas especies animales, así como la necesidad de comprometerse en la preservación de la fauna.
- Que los alumnos aprendan a identificar situaciones en las que la proximidad a determinados animales supone un riesgo para la salud de las personas.

Material

- Papel y material de escritura; pizarra y tizas.

Duración

- Una sesión de 50 minutos.

Desarrollo

• El profesor explica a los alumnos que van a asistir como espectadores a una película en la que aparecerá una gran cantidad de animales, en su mayoría peces, que tienen diferentes características. Una de ellas es el peligro, tanto desde un enfoque de riesgo para su supervivencia, como desde el punto de vista del riesgo que pueden ocasionar a los seres humanos en determinadas circunstancias.

• Para animar a los alumnos a realizar la actividad, el maestro pone algunos ejemplos, ayudando a los niños a responder a las cuestiones que se plantean a partir de los ejemplos:

– “Si digo que las focas están en peligro de extinción, la razón es porque...”

– “Si digo que una víbora es muy peligrosa si la tocas es porque...”

• A continuación, el profesor agrupa a los alumnos en equipos de trabajo de tres niños, indicándoles que disponen de cinco minutos para rellenar los dos primeros apartados de una ficha que se entregará a cada subgrupo. Se les pedirá que piensen en al menos cuatro especies animales en situación de riesgo de extinción. La tercera columna quedará, en esta primera fase, en blanco:

Animales en peligro	Motivo	Ayuda que podemos prestar

Para reproducir en un folio aparte.

El profesor puede ayudar puntualmente a los alumnos sugiriendo algunas ideas. Así, por ejemplo:

- Ballenas.
Pesca indiscriminada para aprovechar su carne y su piel.
- Delfines.
Apresamiento para acuarios, o pesca para servir como alimento.
- Elefantes.
Caza para obtener marfil.
- Águilas.
Apresamiento para zoológicos o caza para ser disecadas.
(Y otras muchas, como lobos, buitres, gorilas, pingüinos, tigres, crustáceos, etc.)

• Tras la puesta en común, en la que el profesor empleará la pizarra para reproducir las aportaciones de los niños, se les reúne nuevamente en equipos de tres alumnos (compuestos por los mismos o diferentes miembros de los subgrupos anteriores), con la instrucción de poner título a la siguiente columna: *Ayuda que podemos prestar*. En esta columna deben anotar cualquier idea que contribuya a salvar a las especies animales en peligro. Por ejemplo:

- Elaborar leyes que restrinjan o prohíban la caza o pesca de especies en peligro.
- Sancionar severamente a personas que no respeten los tiempos de veda.
- Educar a las personas en hábitos de alimentación en los que la moderación en el consumo de determinadas carnes o pescados sea un valor.
- Crear espacios protegidos para ciertas especies amenazadas, o ampliar los existentes.
- Educar a las personas para que no tengan comportamientos crueles con ningún ser vivo.

Quizá les resulte complicado a los alumnos idear soluciones como las propuestas, razón por la cual el profesor puede sugerirlas directamente, pidiendo a los niños que imaginen los cómo (cómo serían esos espacios protegidos, qué mensaje transmitirían los padres a los hijos en lo relativo a la alimentación, cómo estarían redactadas las leyes, etc.).

• La segunda parte de la actividad seguiría el mismo formato que la primera, pero aludiendo a los animales que pueden, en determinadas circunstancias, dañar a los seres humanos. La ficha a rellenar sería la siguiente:

Animal	Daños que causa y situación de peligro	Precauciones

Para reproducir en un folio aparte.

Para el trabajo de los equipos, el docente puede sugerir algunas de las siguientes propuestas:

- Serpientes. Picaduras graves e incluso mortales. En cualquier situación (si no se sabe distinguir las venenosas de las inofensivas.)
- Perros y gatos. Mordiscos o arañazos. Mientras comen o duermen.
- Medusas y rayas. Picaduras graves. En cualquier situación.
- Caballos. Coces, si se le molesta o se aproxima uno a sus patas. (Otros animales que pueden causar daño al ser humano en ciertas situaciones: leones, tigres, monos o gorilas, ratas, arañas, etc.)

En la columna tercera, los alumnos, en equipos, deben escribir el título *Precauciones*. Para auxiliarles en su reflexión, el maestro sugerirá, de forma incompleta, algunas de las siguientes:

- 1.- Informarse de los riesgos posibles preguntando a un adulto antes de aproximarse a determinados animales.
- 2.- Extremar la prudencia en presencia de animales a los que no se conoce.
- 3.- Seguir las indicaciones en los recintos en los que se exhiban animales (no darles de comer, no gritar, no tocar, no asustar, o abstenerse de sacar fotografías).

• A modo de **cierre**, el profesor invita a los alumnos a guardar las fichas, y continuar rellenándolas a medida que adquieran más conocimientos sobre la naturaleza animal.

Actividades posteriores al visionado de la película

Solidaridad y cooperación entre humanos y animales

Objetivos

- Que los alumnos incorporen el valor de la solidaridad en sus esquemas cognitivo y emocional.
- Que los alumnos reflexionen sobre la importancia de la cooperación universal.
- Que los alumnos entiendan que los animales son útiles a las personas, así como que los seres humanos podemos ser útiles para ellos.

Duración

- Dos sesiones de 50 minutos.

Material

- Pizarra y tizas. Material de escritura.

Desarrollo

• El profesor recuerda a los alumnos cómo en la película *Buscando a Nemo* se reflejan en múltiples ocasiones acciones de cooperación y solidaridad entre los muy distintos animales de la fauna marina. Así, por ejemplo, se cita la ayuda que se presta a Marlin para encontrar a su hijo por la mayor parte de las criaturas acuáticas (tiburones, peces plateados, etc.) o el club de ayuda que se crea en la pecera para facilitar la huida de Nemo.

• Se conduce la reflexión hacia la evidencia de que solos, tanto animales como personas, tenemos escasas posibilidades de sobrevivir en un mundo donde *el más grande se come al chico*. El profesor cuestiona a los alumnos:

- Si un bebé puede sobrevivir sin la acogida de su madre desde el instante mismo en que nace.
- Si los animales herbívoros existirían sin la ayuda de sus manadas frente a los depredadores.
- Si las bandadas de pájaros (golondrinas y otras aves migratorias) tienen más posibilidades de llegar a su destino que un volador viajando solo.

Los alumnos podrán aportar otros ejemplos de ayuda mutua entre animales.

En un segundo momento, el profesor profundiza en el concepto de ayuda mutua, señalando que así como distintas especies de animales se ayudan entre sí, también los humanos recibimos la inestimable ayuda del reino animal. Para trabajar esta cuestión, el profesor agrupa a los alumnos en equipos de cuatro niños, entregándoles un folio a cada uno. En los siguientes cinco minutos deben escribir (tras dialogar entre ellos):

- **Aves que ayudan al ser humano** (al menos una).
- **Animales terrestres que colaboran con el ser humano** (al menos una).
- **Animales marinos que colaboran con el ser humano** (al menos una).

Se advierte a los niños que no deben fijarse únicamente en la utilidad de los animales como alimento para el hombre. Si el docente advirtiera que no surgen ideas en el marco de los equipos, escribirá en la pizarra algunos nombres de ani-

males, dando pistas parciales sobre su grado de cooperación con el humano. Por ejemplo:

- Gaviotas: indican a los marinos la presencia de tierra firme.
- Caballos, burros, mulas: sirven como medio de transporte a los humanos.
- Perros: como animales de compañía o, adiestrados, para guiar a los ciegos, tareas de rescate o de defensa.
- Delfines: guían a los marinos hacia tierra, o como espectáculo con sus graciosas piruetas.
- Perros-lobo: para el transporte de equipaje en las zonas heladas de ambos hemisferios.
- Gallinas: Nos proporcionan huevos.
- Vacas: nos dan leche.

Otros animales que prestan servicios inestimables al ser humano: gatos, cerdos, elefantes, patos, ocas, cetáceos, etc.



• Se procede a una **puesta en común** comentando lo que han trabajado, procurando que participe el mayor número de alumnos.

• El profesor plantea a los niños cómo puede el ser humano ayudar –de cualquier forma– a los animales. Para ello, divide el gran grupo en parejas, con la tarea de escribir el mayor número posible de acciones humanas que beneficien a los animales. Se pueden sugerir algunas de las siguientes:

- 1.- Curar animales heridos (con las debidas precauciones).
- 2.- Alimentar animales en cautividad cuando sea permitido.
- 3.- Depositar en su nido a una cría de pájaro que cayó del mismo.
- 4.- Evitar que otros niños maten o torturen a cualquier animal.
- 5.- Mostrar cariño a los animales de compañía.

• En una tercera fase, el profesor plantea la solidaridad y la ayuda entre los propios seres humanos con la siguiente pregunta, que será respondida por cualquier alumno que lo desee: *¿en qué aspectos mejoraría el mundo si todos los humanos nos pusiéramos de acuerdo?*

Se procurará que aparezcan aspectos conflictivos a nivel mundial como: el hambre, las guerras, la contaminación, el deterioro del medio ambiente, los problemas de salud pública (enfermedades y epidemias), la mejora del bienestar colectivo, la ayuda a los desfavorecidos, el respeto a las culturas diferentes, etc.

• Se procederá al **cierre** de la actividad recordando a los alumnos las distintas fases de la misma, y orientando su atención a lo importante que resulta poner en práctica la solidaridad, el respeto, la ayuda mutua y la cooperación. Se agradece la participación de todos y se despide al grupo.

La gran pecera

Objetivos

- Que los alumnos construyan el valor ecológico de la salud desde un modelo accesible que presenta el film.
- Que los alumnos identifiquen funcionalmente la contaminación como acción que comporta directamente pérdida de salud.
- Que los alumnos identifiquen el consumo de drogas con una forma más de contaminación y pérdida de salud.

Material

- Lápices y folios, pizarra y tizas.

Desarrollo

El profesor recuerda a los alumnos que una parte de la aventura en esta película tiene lugar en el interior de una pecera, en la consulta de un dentista.

Para centrar la atención de los alumnos el profesor formula al grupo preguntas abiertas: *¿cuál fue el plan de fuga ideado por Gill?, ¿qué querían conseguir?, ¿cómo lo desarrollarían?, ¿por qué se ensucia la pecera?*

- El profesor utiliza las respuestas de los alumnos para explicar el proceso de contaminación que se produce cuando el sistema de oxigenación del agua deja de funcionar. Para aclarar definitivamente lo que les habría pasado a los peces si no se hubiera arreglado, les formula la pregunta: *si Nemo hubiera bloqueado el depurador un miércoles en que el dentista saliera de vacaciones de Semana Santa y no regresara hasta el lunes siguiente, ¿qué les habría ocurrido?, ¿por qué?*

- El profesor les propone, a continuación, que se sienten en grupos de tres y escriban en un folio cuáles son las condiciones que tendría que tener una pecera para que los peces vivan saludablemente en ella. Se trata de que aporten los factores que se deben tener en cuenta para mantener el microecosistema que constituye una pecera.

- En la **puesta en común** el profesor anota en el lado izquierdo de la pizarra las aportaciones de los alumnos, procurando que cada equipo proponga un solo factor para no limitar la participación de los demás equipos. También se asegurará que aparezcan factores esenciales como: volumen de agua, temperatura, oxígeno, comida, limpieza y especies compatibles...

En el lado derecho de la pizarra el profesor anota las características funcionales de cada factor, por ejemplo:

Número de habitantes	Según el tamaño de la pecera y de los peces. Los desechos que generan también tienen que ser depurados
Volumen de agua	Espacio para moverse
Oxígeno	Necesidades respiratorias
Comida	Los peces no se sacian, por lo que si se les pone mucha comida comerán hasta enfermarse y si se les pone poca pasan hambre
Temperatura	Según la especie pueden vivir, o no, en agua fría

A continuación el profesor borra lo que ha escrito en el lado izquierdo de la pizarra y dibuja nuestro planeta como si estuviera dentro de una enorme pecera en la que el agua sería la atmósfera. A partir del dibujo explica a los alumnos cómo la fuerza de la gravedad sujeta el aire como las paredes de cristal transparente sujetan el agua. Si la fuerza de la gravedad desapareciera el oxígeno se esparciría por el espacio y nos asfixiaríamos rápidamente.

Ahora el profesor les vuelve a distribuir en equipos de tres y les da como instrucción que, pensando en *la gran pecera* que es la Tierra, anoten todas las formas de contaminación con las que las personas, sin darse cuenta de lo que provocan, destruyen su ambiente y dañan su propia salud.

El profesor borra el lado derecho de la pizarra y anota las aportaciones que los alumnos hagan en la puesta en común. El profesor comenta y agrupa las ideas en, al menos, las siguientes categorías: 1.- Contaminantes de la atmósfera. 2.- Contaminantes del agua. 3.- Contaminantes de los alimentos. 4.- Sustancias tóxicas que consumen algunas personas. 5.- Estilos de vida insanos.

Se trata de que en cada categoría el profesor pregunte a los alumnos por el modo en que se producen los vertidos y los efectos que causan. Al hablar de las sustancias tóxicas que las personas consumen, el profesor pedirá a los alumnos que hablen de las drogas que conocen y aprovechará sus comentarios para aclarar sus ideas. Especial hincapié conviene hacer para que les quede claro que alcohol y tabaco también son drogas muy perjudiciales.

Opcionalmente el profesor puede citar datos proporcionados por las publicaciones del Plan Nacional sobre Drogas (*cada año mueren en España 12.000 personas por enfermedades o accidentes ocasionados o favorecidos por el consumo de bebidas alcohólicas... y por esa razón mueren en Europa 57.000 jóvenes... Cada año mueren en España 46.000 personas a causa del tabaco*).

- **Cierre:** no somos tan diferentes de los peces de una gran pecera. Todo lo que ensuciamos se queda *aquí dentro*, en el planeta, y si los sistemas de depuración de la naturaleza se agotan sin poder eliminar los desechos o reemplazar los gases tóxicos por suficiente oxígeno respirable, podemos estar seguros de que los únicos perjudicados seremos todos. Especialmente los que nazcan dentro de varias décadas (nuestros hijos y nietos). Y por si alguien aún no lo sabe, aquí no hay un gran dentista que vaya a instalar un filtro para limpiar nuestra basura o regenerar nuestro aire...





¿Quién es amigo de quién?

Objetivos

- Que los alumnos consideren y valoren las diferentes tareas que comprende el cuidar de un animal de compañía.
- Que los alumnos investiguen y clarifiquen el valor de la responsabilidad concretado en la atención a los animales.

Material

- Cuestionario *De todo esto yo opino...*, lápices y folios, pizarra y tizas.

Desarrollo

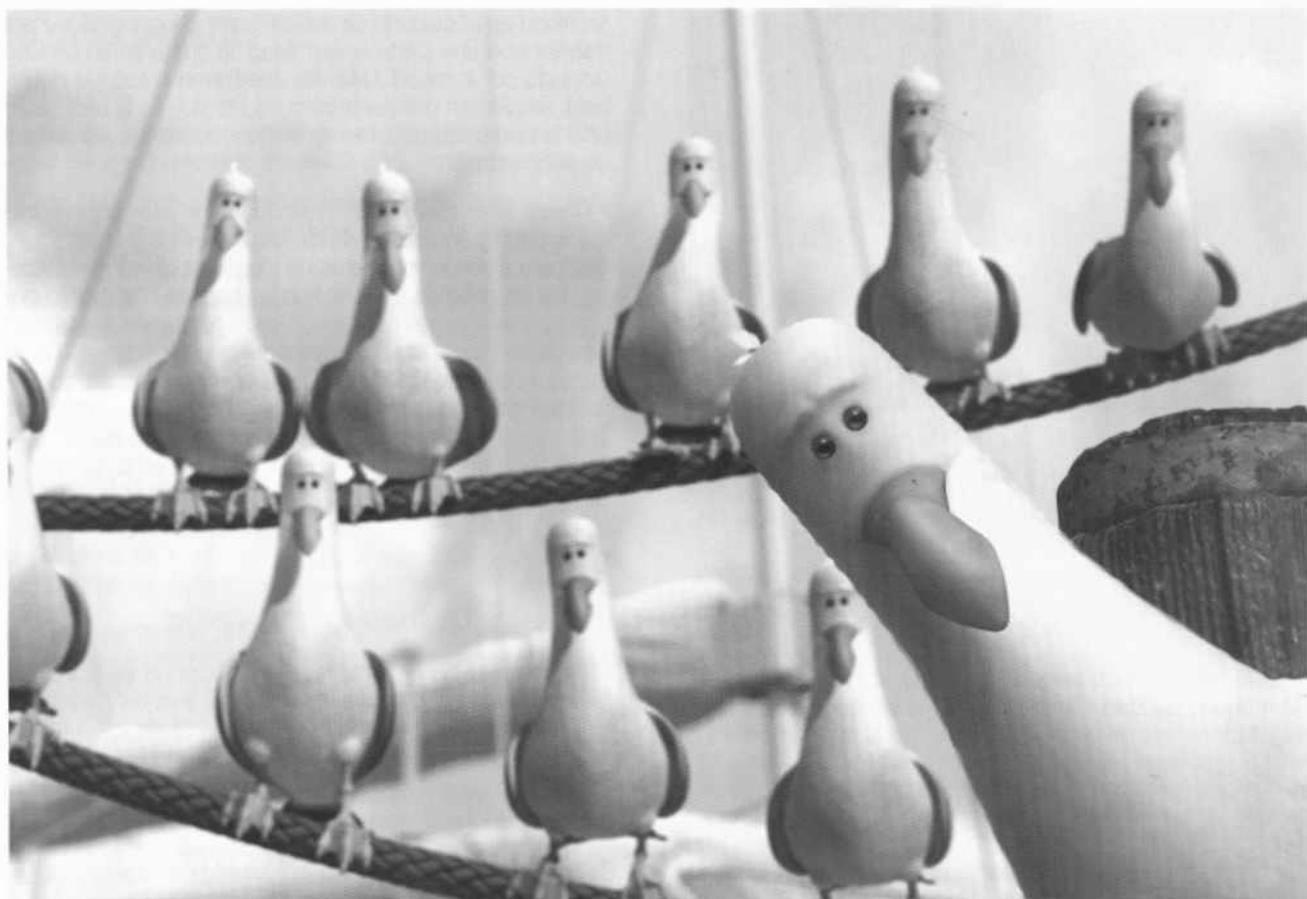
- El profesor les recuerda que en la película aparecen personas con actitudes opuestas en su forma de tratar a los peces: el dentista, que los cuida, limpia y alimenta con atención procurando que no les falte nada... y su sobrina, que aparece en un retrato con cara de niña terrible, de la que dicen que molesta y maltrata a los peces incluso hasta matarlos. Son actitudes opuestas que revelan un distinto grado de cariño y admiración por la naturaleza y los seres vivos.
- El profesor distribuye a los alumnos en equipos de dos y les pide que confeccionen una lista de los animales que con más frecuencia suele tener la gente en casa, como mascotas o animales de compañía.
- En la **puesta en común** el profesor anota las aportaciones de los alumnos. Sobre la marcha el profesor pregunta, si no aparecieran, por esos animales curiosos o exóticos que no son tradicionalmente cuidados por las personas en los hogares (por ejemplo: iguanas). Con la relación a la vista de todos, el profesor pide que algún alumno que tenga animales de compañía relate su experiencia, explicando qué animal tiene, con algunos detalles: 1.- Cómo llegó hasta él (comprado, regalado, encontrado en la calle, etc.) 2.- Qué características tiene y cuáles son sus costumbres. 3.- Qué cuidados necesita.
- A partir de aquí el siguiente trabajo será individual. El profesor les entrega una copia del cuestionario *De todo esto yo opino...*, y les explica que tienen que rellenarlo individualmente ya que las opiniones son algo personal y no siempre vamos a coincidir con los demás. La puesta en común la harán en grupos de tres. El profesor les sugiere que comparen lo que cada cual ha expresado ante cada situación.
- El paso siguiente consiste, ahora sí, en ponerse de acuerdo para crear una definición sobre un concepto: *la respon-*

sabilidad en el cuidado de los animales de compañía. Para trabajar con una cierta uniformidad, lo anotarán en un folio doblado por la mitad. Una vez que hayan creado la definición, emplearán una parte para escribirla y en la otra harán una lista de obligaciones que todo dueño de un animal debería cumplir.

• **Cierre:** un ser vivo a nuestro cuidado es una carga de trabajos y también una fuente de alegría, juego y admiración. Los perros son compañeros de juego y a la vez nos protegen de los peligros, los peces o los pájaros nos gustan por sus colores y movimientos. Pero todos son seres que necesitan comer equilibradamente y estar limpios. De lo contrario se enferman y acaban por morir, cosa que en libertad no les ocurre pues saben cuidar de sí mismos. Tener un animal en casa supone hacer por él lo que él haría por sí mismo si estuviera en el campo: comer lo que necesita, asearse y cuidar su higiene, y protegerse para dormir.

De todo esto yo opino...

- 1.- Sé que hay familias que compran un cachorro porque, de pequeños, los animales son muy bonitos, pero cuando crece se deshacen de él. A mí eso me parece...
- 2.- Hay niños que cuando ven un animalito en una pajarería les insisten a sus padres para que se lo compren, pero luego en casa no se preocupan de limpiarlo o ponerle a diario la comida. Eso es...
- 3.- Cuando veo que el dueño de un perro no recoge sus excrementos en la calle pienso que...
- 4.- Hay personas que bañan a sus animales y les vacunan. Yo pienso que esas costumbres...
- 5.- Si veo que una señora pega a su gato...
- 6.- Hay quien tiene un hámster y nunca se acuerda de limpiarle la jaula. A mí eso me hace pensar que...
- 7.- Hay gente que, cuando llega el invierno, no sacan a pasear a su perro por las mañanas porque hace frío y hay que madrugar les da pereza. Eso es...
- 8.- Cuando veo que en una casa el perro se sube a la mesa y a los sillones y no lo educan para que evite hacer eso creo que ...
- 9.- Hay quienes tienen peces y no les cambian el agua hasta que está muy sucia. Mi opinión es ...
- 10.- A veces paso por delante de una casa y el perro empieza a ladrar y a gruñir. Cuando los dueños no le hacen callar para que no moleste me parece que...
- 11.- Hay personas que dejan al perro suelto y sin bozal por la calle. Yo lo que pienso es...
- 12.- Hay gente que tienen pájaros en casa y les dejan la jaula abierta para que vuelen por el salón. Eso es...
- 13.- Creo que la gente que se compra tarántulas o serpientes para tenerlas en casa deberían...
- 14.- Hay quien compra animales exóticos (p. ejemplo: pájaros tropicales) y luego no tienen en casa las condiciones de temperatura y humedad que éstos necesitan. A mí me parece...



Sugerencias para una actuación transversal

La propuesta de trabajo de las distintas actividades puede completarse con una actuación transversal que tenga en cuenta una serie de objetivos de las áreas de conocimiento, de tal modo que los profesores puedan incrementar el logro a través de todas las vías que se hallen a su alcance en el despliegue docente de dichas metas:

Área de Lengua y Literatura

- Utilizar la lengua oral para intercambiar ideas, experiencias y sentimientos, adoptando una actitud respetuosa ante las aportaciones de los otros y atendiendo a las reglas propias del intercambio comunicativo.

Área de Educación Física

- Participar en juegos y actividades estableciendo relaciones equilibradas y constructivas con los demás.

Área de Educación Artística

- Realizar producciones artísticas de forma cooperativa que supongan papeles diferenciados y complementarios en la elaboración de un producto final.
- Utilizar la voz y el propio cuerpo como instrumentos de representación y comunicación plástica, musical y dramática y contribuir con ello al equilibrio afectivo y la relación con los otros.

Área de Conocimiento del medio

- Comportarse de acuerdo con los hábitos de salud y cuidado corporal que se derivan del conocimiento del cuerpo humano y de sus posibilidades y limitaciones,

mostrando una actitud de aceptación y respeto por las diferencias individuales (edad, sexo, características físicas, personalidad, etc).

- Participar en actividades grupales adoptando un comportamiento constructivo, responsable y solidario, valorando las aportaciones propias y ajenas en función de objetivos comunes y respetando los principios básicos del funcionamiento democrático.

Tales objetivos pueden ser trabajados a partir de las distintas actividades:

- *Misión... casi Imposible*: intercambio de experiencias e ideas, participar de forma equilibrada en juegos y actividades grupales.
- *Animales en peligro... y animales peligrosos*: intercambio de experiencias e ideas, trabajo en grupo adoptando un comportamiento constructivo, responsable y solidario, valorando las aportaciones propias y ajenas en función de objetivos comunes.
- *Solidaridad y cooperación entre humanos y animales*: intercambiar ideas, participar en actividades grupales adoptando un comportamiento constructivo, responsable y solidario.
- *La gran pecera*: intercambio de ideas, trabajo en grupo, valorando las aportaciones propias y ajenas en función de objetivos comunes.
- *¿Quién es el amigo de quién?*: trabajo en grupo, utilizar la lengua oral para intercambiar ideas, experiencias y sentimientos, adoptando una actitud respetuosa ante las aportaciones de los otros.

Escuela de Padres

Los padres son agentes de transmisión y aclaración de valores de primer orden. Junto con la acción de los profesores, pueden fortalecer en sus hijos las creencias que les llevarán a entender mejor por qué algunas formas de pensar y actuar son preferibles a otras. Al hallarse tan cercanos a los distintos escenarios y situaciones en que se desarrollan cotidianamente sus hijos, son quienes pueden dar una aportación mayor de valores saludables, y fomentar su interiorización a través del ejemplo, el diálogo y la resolución de los conflictos.

Los valores de la familia perviven en los hijos en la medida en que los padres se hallen atentos a lo que sucede alrededor suyo, desde lo que propagan y sugieren los medios de comunicación hasta las actividades de entretenimiento dentro y fuera del hogar.

La colaboración de los padres en el fomento de los valores precursores de salud integral de los hijos puede hacerse, a instancias de los profesores. Para ello hay que aprovechar las entrevistas y reuniones con ellos, en las que es posible aleccionarles de forma clara y accesible respecto a asuntos como los siguientes:

- Modos de utilizar el lenguaje positivo para reforzar los esfuerzos y los logros de sus hijos en conductas que respondan a valores positivos (aprendizaje, responsabilidad, respeto, trabajo, cooperación en las tareas de casa, ayuda a los hermanos y demás familiares, etc.)
- Formas de entablar diálogos con los hijos, para que expongan sus inquietudes, dudas morales, sentimientos, etc. (preguntas abiertas, escucha emocional, ofrecimiento de alternativas, ...)



- Maneras de alentar las iniciativas de los hijos que busquen una mejora de la autoestima, cuidado corporal (alimentación, higiene, deporte...), actitudes de convivencia y ayuda a personas ajenas al medio familiar, solidaridad y conductas coherentes respecto a limpieza y trato de la naturaleza, etc.



PROGRAMA DE CINE Y EDUCACIÓN EN VALORES

Nemo es un pecesito payaso que ha sobrevivido a la eliminación de sus hermanos.

El primer día que acude a la escuela del pez raya, se arriesga en exceso y es atrapado por un buceador que se lo lleva a su pecera en la ciudad de Sidney.

Marlin, el padre de Nemo, con la compañía de Dory y la ayuda de diferentes animales marinos que se van encontrando en el camino, parte en su busca sorteando todo tipo de dificultades de los fondos del océano. Mientras tanto el intrépido Nemo se las ingenia para tratar de escapar como sea de la pecera.

BUSCANDO A NEMO

PLAN MUNICIPAL DE
ROGODEPENDENCIAS

CINE
88

CENTRO DE
DOCUMENTACION

FUNDACION DE AYUDA
CONTRA LA DROGADICCION

cc&p
CENTRO
DE COMUNICACION
Y PEDAGOGIA

 MINISTERIO
DE TRABAJO
Y ASUNTOS SOCIALES

Nuestros puntos débiles

Cuando vemos la película y nos fijamos en las características de cada pez, siempre nos aparecen sus habilidades y limitaciones. El cine tiene que reflejar de alguna manera la realidad, pues si en una película los héroes son guapos y perfectos y nunca fallan, y los malos son feos e imperdonables, las historias acaban siendo aburridas y poco interesantes. En nuestra vida, tanto los adultos que nos rodean como los amigos de nuestra edad, tienen habilidades y limitaciones. Ambas cosas son parte de cada persona, a pesar que hay gente que sólo es capaz de fijarse en los defectos de los demás.

- Hablemos de nuestras limitaciones:

ESCRIBE DOS CUALIDADES FÍSICAS QUE TE GUSTEN DE TÍ MISMO

ESCRIBE UNA CARACTERÍSTICA FÍSICA TUYA QUE TE GUSTE MENOS

ESCRIBE DOS CUALIDADES INTELECTUALES QUE TE GUSTEN DE TÍ MISMO

ESCRIBE UNA CARACTERÍSTICA INTELLECTUAL TUYA QUE TE GUSTE MENOS

- Comenta con el compañero/a de al lado tus respuestas y hablad de cómo os sentís siendo normales (o sea sin ser perfectos del todo).

Cosas que nos cuesta decirle a los demás

En un momento de la película Marlin pensó que Dory podía ser un estorbo para continuar la búsqueda de Nemo. Cuando le dijo que prefería seguir solo Dory se sintió muy triste. A veces tenemos que decirle a nuestros amigos cosas parecidas y tenemos que encontrar las palabras para hacerlo del modo más suave y respetuoso. Prueba distintas formas de decir las cosas en los siguientes ejemplos:

Una amiga te propone que alquiléis una película de vídeo, pero tú sabes que sólo le gustan las de acción o de ciencia ficción. A ti, en cambio, te horrorizan...

- Escribe dos formas para decirle que prefieres que cada cual alquile la suya y quedar otro día. Una negativa (sin tener en cuenta sus sentimientos) y otra positiva (asegurándote de que no se siente herida):

Test

Hemos elaborado un minitest con el fin de que puedas comprobar tu capacidad de observación, tanto de la película como del contenido de la Guía Didáctica.

1.- ¿Cuántos son los huevos de pez payaso que cuidan Marlin y Coral?

- Unos 400.
 Unos 300.
 Unos 200.

2.- ¿Cómo se llama el buzo que pesca a Nemo y se lo lleva a Sidney?

- S. Pherman.
 P. Sherman.
 P. Sherriman.

3.- ¿Cuántos años dice que tiene la tortuga?

150.
 130.
 140.

4.- ¿De qué color es la redcilla con la que sacan a Nemo de la pecera?

- Azul.
 Naranja.
 Verde.

5.- ¿Qué tipo de pájaros persiguen al pelicano al final de la película?

- Palomas.
 Albatros.
 Gaviotas.

6.- ¿Qué son las medusas entre las que pasan Marlin y Dory?

- Pólipos.
 Anémonas.
 Calentéreos.

7.- ¿Cómo se consideran las tortugas dejándose llevar por la corriente de aguas?

- Excursionistas.
 Surfistas.
 Regatistas.

8.- ¿Cuál es el nombre de la tortuga talludita con la que habla Marlin?

- Crush.
 Bruce.
 Trust.

9.- ¿De cuántos pasos se compone el programa de los tiburones para no comerse a los otros peces?

- De 3.
 De 10.
 De 12.

10.- ¿Por qué tiene tanto miedo Marlin por su hijo Nemo?

- Porque lo considera inteligente.
 Porque cree que no puede nadar bien.
 Porque se ha criado sin su madre.

Soluciones: 1.- Unos 400. 2.- P. Sherman. 3.- 150. 4.- Verde. 5.- Gaviotas. 6.- Calentéreos. 7.- Surfistas. 8.- Crush. 9.- De 12. 10.- Porque cree que no puede nadar bien.

Nombre: _____

Apellidos: _____

Curso: _____

Centro: _____

Población: _____