



**Guía del Profesor**

IN MUNICIPAL DE  
CODEPENDENCIAS

CINE  
169

CENTRO DE  
DOCUMENTACION

RIO DE TRABAJO  
TOS SOCIALES

*Por solidaridad*  
OTROS FINES DE INTERÉS SOCIAL



FUNDACIÓN DE AYUDA  
CONTRA LA DROGADICCIÓN

**A**CTUAR de modo preventivo respecto al consumo de drogas es una tarea compleja, puesto que supone desarrollar acciones encaminadas a que haya información, actitudes, valores, decisiones y conductas que potencien un estilo de vida saludable y que supongan un manejo adecuado de los riesgos inherentes a la convivencia con las drogas existentes en nuestra sociedad. Se trata, en definitiva, de poner en marcha intervenciones que impregnen a las personas de un modo efectivo y satisfactorio, para que avancen en esta dirección de control de su propia vida en relación con las drogas.

A partir de esta idea, la Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD) y el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales (MTAS), apuestan 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. Sin duda, en nuestra sociedad coexisten valores y "contravalores", así como modelos de comportamiento prosocial y antisocial. Los más jóvenes son, probablemente, los más vulnerables a los denominados factores de riesgo.

Por este motivo, la FAD orienta sus esfuerzos en una línea de fortalecimiento de los distintos ámbitos del desarrollo personal (valores, actitudes, competencia social, expresión de sentimientos, auto-estima, 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.

Cuanto antes se inicie la adquisición de esos recursos protectores, con mayor probabilidad se edificará una personalidad equilibrada y armónica que incorpore estilos de vida saludables. Por ello, las actuaciones preventivas deben introducirse incluso antes de las etapas más críticas del desarrollo (adolescencia y juventud), extendiéndose a la infancia, transmitiendo valores positivos y ofreciendo modelos de comportamiento socialmente adaptados.

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 mera presentación de valores y modelos positivos puede producir un impacto intenso pero breve, que se atenúa con el paso del tiempo y es contrarrestado por la aparición de modelos sociales negativos que actúan en sentido contrario al de la prevención.

La FAD estima que sólo la acción decidida y consciente de un mediador social (padres, profesores u otros adultos significativos) puede guiar la experiencia de los jóvenes espectadores 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 didáctico a los distintos educadores. 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. Con una secuencia de intervención planificada y adaptada a cada momento evolutivo, los menores podrán participar en actividades que incorporan todo tipo de metodologías y técnicas, para invitarles a profundizar cognitivamente, y a través de la propia experiencia, en la adquisición de los factores de protección adecuados. ■



## LA ASISTENCIA AL CINE PARA VER LA PELÍCULA

Cabría decir que llevar a los alumnos al cine es una actividad en sí misma, alrededor de la cual cada profesor ha de hacer una preparación especial. En ella pueden tenerse en cuenta los siguientes aspectos:

- Las **actividades previas** a su visionado han animado a los alumnos a ver la película en la pantalla de un cine, y eso convierte la asistencia a la sala en una fuente de expectativas de muy diverso signo (ruptura de la rutina, emociones, diversión en grupo, etc.)
- **Enseñar a ver cine en una sala de cine** implica que hay que resaltar con precisión, y antelación, ante los alumnos lo que se puede hacer y lo que no se ha de hacer al entrar en el local, sentarse, esperar el inicio de la proyección, el silencio para oír los diálogos, el cuidado de las butacas, el uso de alimentos y bebidas y la recogida de sus restos en las papeleras, la utilización de los servicios, recoger las cosas personales para dirigirse adecuadamente hacia la salida al terminar la proyección, etc., de modo que puedan disfrutar mejor de la película que van a ver.
- **Ir al cine**, en este caso, es el equivalente a una actividad extra-escolar, por lo que debe prepararse con mimo y dedicación, de tal modo que los alumnos, ante las aclaraciones de las pautas de comportamiento dadas por el profesor, expresen un compromiso de comportamiento que sea, en sí mismo, una muestra del sentido y valor que hay que otorgar a la actividad.

## “Descubriendo a los Robinsons”

### SINÓPSIS ARGUMENTAL

Lewis es un niño de doce años al que abandonaron siendo muy pequeñito en un orfanato. Comparte habitación con Michael, otro niño huérfano que sueña con ganar un partido de béisbol con su equipo, a pesar de que en el deporte casi nunca da una en el clavo. Lewis tiene una enorme afición por los inventos, y siempre que acude un matrimonio al orfanato con intención de adoptarlo, él le presenta alguno de sus descacharrantes invenciones para sorprenderle favorablemente y así conseguir tener una familia, pero el efecto que produce con su pasión es el contrario y eso le lleva a la convicción de que todos le rechazan.

Cuando le dicen que su madre le dejó en el orfanato no porque no le quisiera, sino porque posiblemente no le quedaba otra opción y por creer que era lo mejor para él, se pone a crear un invento que le devuelva la imagen del rostro de su madre que una vez vio. Así que ni corto ni perezoso pasa noches y días investigando y trabajando en ese “Escáner de Memoria” que le hará recordar por fin -recuperando la memoria de cuando era muy pequeñito- el rostro de la única persona que le quiso de verdad. Lewis lleva este invento a una Feria de pequeños inventores, pero en esto que aparece un extraño hombre de aspecto siniestro, que se llama Bowler Hat Guy, con un bombín de patas articuladas que le roba el escáner. También se presenta en esa Feria, como por arte de magia, un misterioso chaval llamado Wilbur Robinson que dice venir “del futuro”, y se lo lleva de visita en una nave del tiempo

po a ese futuro del que procede, tras explicarle que ha ocurrido algo desastroso en su época y que por eso necesita que él recupere ese invento, porque de lo contrario algo podría alterar de un modo terrorífico la línea del espacio-tiempo, provocando unos cambios catastróficos en el curso de la historia.

Lewis viaja en la nave de Wilbur y entra en contacto con un futuro lleno de colorido y vida, en el que las cosas funcionan de modo fantástico, pero lo que más le sorprende y le atrae es la excéntrica familia de Wilbur (una tribu estrafalaria donde cada uno de sus miembros hace un poco lo que le da la gana pero estando a la vez muy unidos), que le acoge con mucho cariño. El hombre malvado del bombín aparece de nuevo y trata de raptar a Lewis para que le repare el Escáner de Memoria, porque así podrá presentarlo a una empresa, hacerse rico con él y de paso dominar el mundo con la producción de más sombreros bombines capaces de apoderarse de la voluntad de las personas. Finalmente Lewis, con la ayuda de Wilbur Robinson y su eficaz robot del futuro, consigue desbaratar los planes del malvado Bowler Hat Guy y, mediante una serie de viajes hacia delante y hacia atrás en el tiempo, se percata de que tras ese malo un poco desquiciado, está su antiguo compañero de cuarto que ha vivido todos estos años solitario y amargado porque le echaba la culpa a Lewis de su fracaso en un trascendental partido de béisbol de su infancia.



Poco a poco los misterios se van desvelando y Lewis descubre que esa familia tan especial del futuro es su familia y que Wilbur Robinson es su propio hijo, así que decide regresar a su tiempo y persistir en sus inventos, una vez que ha tomado por fin la decisión de tratar de olvidar el pasado de tristeza en el que ha vivido mientras estaba en el orfanato, para así seguir siempre adelante hasta formar su familia, la familia de los Robinsons.

## DATOS DE INTERÉS

Descubriendo a los Robinsons (Meet the Robinsons, 2007) es una película de animación en tres dimensiones de la factoría Disney, dirigida por Stephen J. Anderson, y basada en un cuento ilustrado del escritor y dibujante William Joyce titulado *A day with Wilbur Robinson* (1993). Relata las aventuras a través del tiempo del huérfano Lewis, y constituye una vuelta de tuerca brillante, deliciosa y llena de inteligencia de films similares que le precedieron y de los que se nutre, para dar a luz un producto rebosante de originalidad y particular fuerza dramática.

Los aficionados al cine reconocerán en primer lugar el influjo inmediato del inolvidable McFly, viajero en el tiempo y protagonista de la trilogía de *Regreso al futuro* (R. Zemeckis). Asimismo el niño protagonista Lewis es un inventor como Jimmy Neutrón, el niño inventor (2002); el robot-para-todo de Wilbur Robinson es un trasunto de los que aparecen en *El mago de Oz* (1939) y en *La guerra de las galaxias* (1977); la ciudad y los colores chillones del futuro son como los de *Charlie* y la fábrica de chocolate (2005); los espectaculares setos del jardín de la casa de los Robinsons parecen cortados por el mismísimo Eduardo Manostijeras (1990); la familia de Wilbur está igual de alegremente chiflada que la capriana de *Vive como quieras* (1938); el personaje del villano es clavado al que interpreta Jack Lemmon en *La carrera del siglo* (1965) y el futuro alternativo, contaminado y terrorífico que sucedería al triunfo de ese malvado, es una mezcla del que aparece en *¡Qué bello es vivir!* (1946) y en *Metrópolis* (1926). Pues bien, a pesar de esa suma abigarrada de influencias y homenajes, la película sale adelante sin verse lastrada por las resonancias cinéfilas que saltan por doquier, y el mérito reside en dos factores esenciales: por un lado, la presencia dramática de las asperezas de la vida que sufre un niño expósito, que reciben un tratamiento suficientemente serio pero no pretencioso y, por el otro, una factura ágil llena de ritmo y fluidez narrativa.

El ritmo perfecto de esta película hace que vayamos de aventura en aventura sin sentir que las transiciones resulten forzadas o parezcan unidas con cemento, y hay que aplaudir también que el aire retro con que están diseñados el presente y el futuro, junto con el aspecto deliberado de muñecos de plastili-

na que tienen los personajes, acentúen la sensación de que estamos ante una fábula y que, por consiguiente, lo realmente importante es lo que hay dentro de ella. Como ocurre con toda película de animación, lo que el espectador espera encontrarse al verla suele ser distracción acompañada, a lo sumo, por algunas gotas de educación para los espectadores infantiles; pues bien, en esta ocasión ambos elementos se dan en grandes dosis y perfectamente equilibrados, porque el film tiene una gran calidad formal y sobre todo porque ofrece un punto de vista, un modo de enfocar la historia, realmente poderoso. Descubriendo a los Robinsons se acerca de modo directo, sin tapujos ni ñoñerías, a cuestiones esenciales del ser humano y de la sociedad: la soledad del niño abandonado por su madre, las dificultades alrededor de la adopción, el dolor y la incompreensión en la que viven los llamados niños-prodigio, los sentimientos de angustia, indefensión y rencor que generan los malos tratos por parte de los iguales, el hambre por tener una familia unida y cariñosa que proporcione la imprescindible seguridad para poder crecer armónicamente, la determinación para construir el propio futuro de forma autónoma y, por último, la actitud firme de seguir hacia delante sin quedarse estancado por causa de los sucesivos fracasos o por un pasado triste y desgraciado.

Por todo esto es un film optimista pero no ingenuo, en el que los alardes visuales propios de la animación no ocultan nunca esas vetas dramáticas profundas antes reseñadas, capaces de impresionar y atrapar tanto a pequeños como a mayores por su carga de autenticidad y verdad. Es una película tremendamente hábil en su objetivo de abrir los ojos infantiles a unas realidades cercanas valiéndose de la ciencia-ficción y del absurdo como vías que las hacen más accesibles, y por este motivo su eficacia educativa es mucho mayor. El bloque dramático es



el núcleo, pero está bien aderezado de momentos cómicos y emotivos en medio de una acción trepidante, y hay una portentosa imaginación en la recreación de la ciudad del futuro, con unos sistemas de construcción instantáneos, esas burbujas en las que se desplazan las personas por el aire, los edificios que recuerdan a tostadoras de los años cincuenta del siglo pasado y, sobre todo, unos personajes vitalistas y encantadores.

Esta pequeña historia acerca del pobre niño Lewis que busca una familia en el futuro, siendo una propuesta compleja, sin embargo está al alcance de quienes quieran detenerse en algo más que la pura diversión insustancial y estrambótica de gran parte de los dibujos animados actuales. Aquí

la magia de la animación se ha puesto al servicio de una idea que acierta a la hora de conmover a chicos y grandes, demostrando así que los papeles de envolver de colores maravillosos o los mundos encantados que permite la tecnología digital, también pueden contener propuestas inteligentes y emocionantes a partes iguales. Merece la pena diseccionar todas y cada una de las situaciones por las que pasan los personajes y disfrutar de la forma sencilla y directa con la que la película aborda sus sinsabores, sus dilemas y sus esfuerzos. Al fin y al cabo, como ocurre con la buena literatura, estamos ante unos pequeños arquetipos infantiles en los que cabe mirarse para ver en ellos el reflejo de algún que otro momento significativo y decisivo de nuestras vidas.

## PERSONAJES

### Lewis

Es de agradecer que por fin podamos ver en el cine a un huérfano que no es el clásico personaje con tendencias emocionales destructivas. Este niño es un luchador nato, aunque a punto de desanimarse, y que ha resistido durante doce años el abandono de su madre gracias al afecto de su cuidadora y a su desmedida pasión por la creación de inventos, más o menos estrafalarios (pero que apuntan maneras de gran investigador). Pero llega un momento en que siente que nadie le quiere ("¡nadie me quiere, no me quiso ni mi propia madre!"), y se pone a fabricar el Escáner de Memoria a ver si puede recordar cómo era el rostro de su madre, obsesionado con recuperarla y así tener por fin una familia ("¡no me volverán a rechazar!"). Como le sucede a los niños que tienen una inteligencia por encima de la media, su ritmo y sus intereses son difíciles de seguir por los demás y a veces se encuentra

un tanto incomprendido; por eso necesita encontrar a alguien que le acepte como es y que sepa ponerse en su lugar, cosa bastante complicada incluso para el Wilbur Robinson que viene del futuro ("¡lo siento, Wilbur, pero tú no sabes por lo que yo he pasado!").

Su viaje al futuro, es decir, a su futuro y al domicilio de su propia familia aunque él no lo sabe inicialmente, no será sólo un divertido juego del destino propiciado por Wilbur y su nave viajera del espacio-tiempo, sino el campo de operaciones que le mostrará para qué sirven el fracaso, los errores y los escollos de la vida. En la secuencia en la que no es capaz de arreglar la máquina de la mantequilla de cacahuete, se queda patidifuso cuando todos los Robinsons le aplauden a rabiar, le dicen que "de las caídas se aprende y del éxito no demasiado", ¡e incluso brindan por su "extraordinario y fabuloso fracaso, para que éste le conduzca al éxito en el futuro"! Lewis no sale de su sorpresa, le da un vuelco el corazón, se rinde ante esa forma de reaccionar y, emocionado, les dice: "caray, sois todos encantadores; si tuviera una familia, me gustaría que fuera como la vuestra". El afecto es recíproco y le ofrecen a su vez ser uno de ellos, un Robinson.

Lewis hace su viaje iniciático vital mediante una prospección hacia el futuro, y de paso ayuda a su compañero de habitación para que no destruya su futuro, como una forma de recomponer el ensimismamiento en el que Lewis vivía cuando compartían habitación. Es un personaje del que vemos sus dudas y vacilaciones, su entusiasmo y su desolación, sus prontos de impulsividad y su actitud de responsabilidad, pero sobre todo es alguien que siempre trata de no dejarse vencer del todo por las adversidades. Y claro está, en esta lucha por ser alguien y



pertenecer a una familia radica su fuerza dramática y su especial encanto.

### **Bowler Hat Guy**

La Némesis de Lewis es un pobre diablo, un malvado andrajoso y torpe con cara de capitán Garfio que anda a la caza y captura del Escáner de Memoria, y del propio Lewis porque ni siquiera sabe darle al botón de la puesta en marcha del artefacto. Está compinchado y guiado al tiempo por el bombin Doris, un invento del futuro con patas metálicas como las de una araña, que le utiliza para vengarse de su inventor. La suma de sus respectivos deseos de revancha les mantiene unidos, pero la torpeza del primero y el virtuosismo técnico del segundo hacen que estén a la greña con bastante frecuencia.

Su aparición en escena nos saca un poco de un universo que inicialmente tiene trazas de querer ser sólo infantil: es un antagonista en toda regla, alguien cuyo profundo resentimiento le hace bramar sin cesar contra Lewis y la existencia de ese mundo futuro lleno de inventos maravillosos. Antes de que conozcamos su pasado, hay una secuencia escalofriante en la que Bowler Hat Fat se sienta al lado de Michael, el derrotado compañero de habitación de Lewis, para aconsejarle en unos términos que explican a la perfección cómo se cimentan el odio y el fanatismo: "deja que esos sentimientos se alimenten y enconen, cógelos y guárdalos bien, que gobiernen tus actos, que el odio vaya contigo y así serás capaz de hacer cosas increíblemente horrosas... ¡nunca olvides!".

No obstante, Bowler se hace querer de lo malo y tonto que es (los mejores golpes de humor de la película son suyos), porque adivinamos que tras

ese empeño hay algo en su vida de lo que no puede desprenderse y que le ha marcado a sangre y fuego. Es el lastimero ejemplo de una persona hundida en la maldad pero sin haber abandonado del todo la inocencia, como si estuviera pidiendo a gritos que alguien le venga a redimir y le dé un abrazo de comprensión, y esto es lo que hace Lewis cuando le despierta en el partido de béisbol haciendo que coja la pelota que dará la victoria a su equipo y le otorgará el deseado reconocimiento de sus compañeros de juego. Porque en realidad Bowler Hat Guy es Michael, el compañero de cuarto de Lewis, abatido por haber sufrido el desprecio y los insultos de sus compañeros ("me han llamado cara vómito, engendro patoso y aliento fétido").

### **Wilbur**

Es un personaje interesante y misterioso, un compañero de viaje interesado en que a Lewis no le roben su invento del Escáner de Memoria, mientras deja entrever un deseo bastante febril de que solucione algo que tiene que ver con las alteraciones del espacio-tiempo. Es un componedor de situaciones algo torpe, un personaje que recuerda de modo inmediato al McFly de las películas de Regreso al futuro. Mantiene con su padre-niño, es decir, con Lewis, una relación llena de gracia y desparpajo, pero está más interesado en los aspectos técnicos de la situación (las máquinas, el arreglo de la nave averiada, etc.) que en lo que a Lewis le interesa de verdad, que es tener una familia. Gracias a Dios la torpeza de Wilbur es la que hace posible que la llegue a conocer y que Lewis recobre el aliento que estaba a punto de perder. A partir de ese momento el jovencito Lewis es el que llevará ya la iniciativa, demostrándole a su hijo futuro cuánta resolución y energía hay en quien va a ser su padre.



## PROPUESTA DE TRABAJO EN VALORES

- La familia como el lugar esencial para ayudarse, comprender y querer a los demás.
- El efecto del estudio y la investigación en la vida de las personas.
- La importancia de la aceptación social: aceptar y sentirse aceptado.
- La necesidad de crear un estilo personal para convivir con los demás.
- La amistad y la cooperación como valores necesarios en la consecución de los objetivos de grupo y sociales.
- El interés por conocer el mundo que nos rodea.
- El desarrollo del trabajo cooperativo para solucionar problemas de interés común.
- La apertura hacia el conocimiento a través de la experimentación.
- La valentía y la auto-confianza para afrontar los retos difíciles.
- La consideración de los fracasos como experiencias para alcanzar un conocimiento más atinado de uno mismo y de la realidad.
- El esfuerzo y la persistencia como medios ineludibles en el logro de los objetivos difíciles.
- La auto-estima como el resultado de la determinación y las propias actuaciones.
- El trabajo en equipo gracias a los conocimientos y actitudes individuales.
- La observación de los aspectos positivos de uno mismo y de los demás.
- El sacrificio para mejorar las condiciones de vida de las personas.

### Actividad previa al visionado de la película

#### Edison del siglo XXI

##### Objetivos:

- Que los alumnos distingan entre necesidades personales y sociales.
- Que los alumnos pongan en común inquietudes y soluciones acerca de las necesidades de su alrededor.

##### Material:

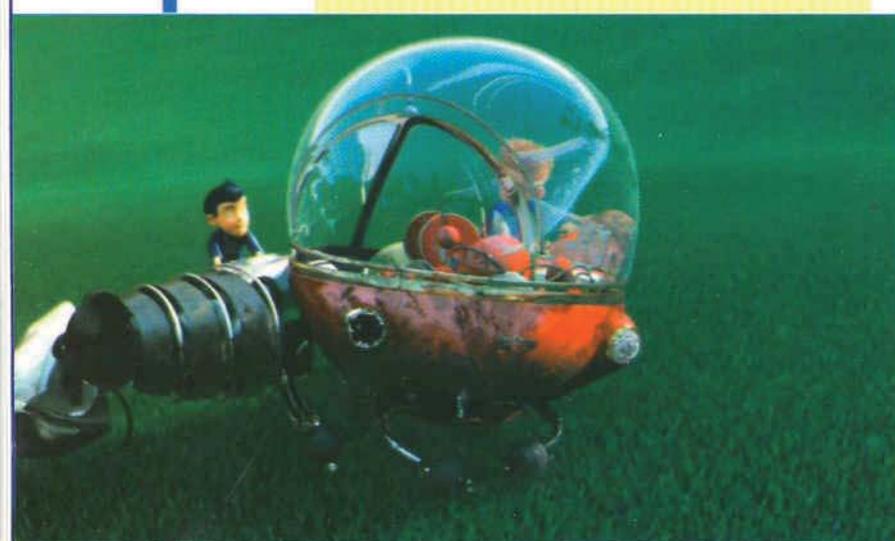
- Pizarra y tizas, folios y bolígrafos.
- **Cuaderno del alumno:** actividades Yo soy inventor y Mis inventos favoritos (Actividades 1 y 2).

**Duración:** una sesión de 50 minutos.

#### Desarrollo:

- El profesor presenta la actividad a sus alumnos diciéndoles que dentro de poco van a ver una película llamada Descubriendo a los Robinsons cuyo protagonista es un niño que está obsesionado con crear una máquina muy especial que le servirá para resolver una necesidad personal que le obsesiona:

*A todos nos ha pasado que, cuando a nuestro alrededor algo no funciona o nos cuesta mucho, o al echar en falta alguna cosa, nos gustaría podía inventar un aparato que lo arreglara o lo solucionara en un santiamén: por ejemplo, una máquina que se encargara de hacernos la cama y de ordenar nuestro cuarto, un aparato que nos transportara en un instante de un sitio a otro, o incluso un dispositivo que con sólo apretar un botón nos quitara el cansancio de repente... Nos apetecería mucho construir inventos para cosas difíciles y para cosas sencillas, para resolver problemas nuestros o problemas del resto de la gente (por ejemplo, una máquina que produjera lluvia en los sitios que padecen hambre a causa de la sequía). Edison fue un famoso inventor norteamericano que, entre otras cosas, inventó la bombilla eléctrica. Ser inventor es algo bonito, pero elaborar un invento que realmente funcione no es una cosa que se consiga así como así: hay que hacer los planos, construir el prototipo, probar a ver si funciona y, por último, convencer a la gente de que es un invento útil de verdad y no un mero cacharro.*





- Cuaderno del alumno:** el profesor indica a los alumnos que abran el Cuaderno y lean la propuesta de la actividad titulada Yo soy inventor, para que rellenen las dos primeras columnas de modo individual. Les explica que en la primera tienen que escribir necesidades o problemas de todo tipo que ellos tienen y a los que, a lo mejor, les vendría bien un invento que los solucionase (por ejemplo, “ser más simpático”, “aprender a bucear”, “llevarme mejor con mis primos”, “dibujar y pintar como un genio”, etc.). En la segunda columna, en cambio, han de poner problemas o necesidades que tiene la gente y a los que les vendría muy bien un buen invento que los solucionase de alguna manera (por ejemplo, “evitar las peleas y los insultos”, “solucionar la enfermedad del cáncer”, “construir coches que funcionen con agua”, etc.).
- Puesta en común:** una vez que han terminado, pide voluntarios que quieran decir ante sus compañeros necesidades o problemas propios para los que les gustaría que hubiera un invento. De lo que se trata es de que salgan a la luz aspectos, algunos tal vez ingenuos o jocosos, que tienen que ver con lo que a ellos les preocupa o interesa respecto a sus necesidades personales.
- A continuación, les pide que se agrupen en equipos de cuatro y que pongan en común en cada grupo lo que han escrito en la segunda columna, explicando por qué han elegido cada cosa. A su término les pide que de nuevo, de modo individual, rellenen la parte final de la actividad, que consiste en que detallen, hasta donde les sea posible, qué les haría falta para construir el invento de una sola de las necesidades de los demás (por lo tanto, cada alumno ha de escoger una de las necesidades comunes que ha escrito y anotar qué cosas y pasos habría que dar para poder construir el invento). El profesor les da antes algunas pequeñas pistas que pueden usar, si así lo quieren, en el Cuaderno del alumno, animándoles a que añadan otras de su cosecha: “leer libros que hablen de ese asunto”, “consultar con expertos en esa materia”, “trabajar en un taller o en un laboratorio”, “rodéarme de algunos ayudantes que sepan mucho de física y química”, etc.
- La puesta en común de ese trabajo individual se hace de forma aleatoria, y según van interviniendo el profesor escribe en la pizarra el nombre del invento, al tiempo que procura que cada alumno explique todo lo que piensa alrededor de él (importancia y utilidad que tendría, dificultad que piensa que tiene el construirlo, etc.), sin que en realidad importe tanto el conjunto de cosas que considere necesarias para elaborarlo. Lo relevante es que los alumnos comenten en voz alta y se hagan conscientes, con la ayuda del profesor, de las necesidades de las personas y del entorno en algunos asuntos importantes para todos (alimentación, convivencia, educación, salud, etc.), y aprovechará sus intervenciones para incidir en cómo en la historia de la humanidad los grandes inventores e investigadores, gracias a que se daban cuenta de esos problemas, pusieron todo su esfuerzo al servicio de los demás para producir avances y soluciones de todo tipo.
- Cuaderno del alumno:** una vez terminada la exposición en la puesta en común, el profesor

les dice que rellenen de forma individual la actividad titulada Mis inventos favoritos, en la que han de anotar los inventos ya existentes que ellos prefieren, pero con la salvedad de que han de elegir inventos que les sirvan de ayuda a ellos o a otras personas, para que se fijen de modo especial en los avances que de verdad proporcionan un servicio útil en cualquier sentido.

- La actividad concluye con el enunciado rápido de los inventos favoritos de algunos de los alumnos ante sus compañeros, y con el resumen final del profesor, que les recuerda que las personas que se interesan por las necesidades de la gente siempre mantienen abierto su afán por aprender y por encontrar soluciones nuevas y mejores para las cosas.



## Actividades posteriores al visionado de la película

### Hijos que buscan padres y padres que buscan hijos

#### Objetivos:

- Que los alumnos describan las características positivas deseables en cualquier hijo en relación a sus padres.
- Que los alumnos identifiquen los factores que generan tensión en las relaciones padres-hijos.
- Que los alumnos comprendan el sentido de ciertos servicios comunitarios que regulan y tutelan los procesos de adopción.

#### Material:

- Folios y bolígrafos
- **Cuaderno del alumno:** actividades Padres buscan hija/o y Los Servicios Sociales examinan a los padres que buscan hijos (Activ. 3 y 4).

**Duración:** dos sesiones de una hora.

### Desarrollo:

#### Fase I. Introducción

- El profesor comienza la actividad retomando ante el grupo la escena en la que Lewis tiene que pasar por una entrevista de adopción. Como los alumnos suelen retener muy bien la información de las escenas llamativas, les pide que, participando libremente, cuenten cómo se desarrolla la entrevista. Esta introducción tiene que servir para que los alumnos hablen de los aspectos de la relación de los tres personajes que intervienen en esa entrevista: de lo que los padres están esperando, de la manera en que el niño les sorprende, de lo que Lewis pretende demostrarles, etc. Igualmente el profesor hará preguntas de tipo informativo sobre lo que le sucede al marido en la entrevista y de la reacción de su esposa. Se trata de que aporten la in-

formación que tengan de lo que es una reacción alérgica, para que el profesor esclarezca y aporte información de lo que son estas reacciones, cómo afectan a las personas y cómo se previenen y tratan.

- A continuación, el profesor introduce al grupo en la idea central de la actividad: mientras que en la reproducción biológica ningún padre o madre puede elegir cómo va a ser su hijo, ni tampoco el recién nacido puede decidir si los padres que tiene coinciden con sus gustos, en esta película sí se explora el fenómeno social de la "compatibilidad de caracteres": a los padres no los elegimos, pero conforme vamos creciendo descubrimos poco a poco qué comportamientos tienen que nos gustan y nos ayudan cada día.

### Fase II. Trabajo en grupo

- El profesor distribuye a los alumnos en grupos de tres y les propone que se imaginen que cuando fueran más mayores quisieran adoptar un hijo o una hija. Del mismo modo que sucede en la película, en el hogar de acogida les van a proponer que tengan una entrevista de adopción y para ello tienen que preparar esa entrevista. A partir de aquí el profesor les indica que abran el Cuaderno del alumno y rellenen en grupo la ficha Padres buscan hija/o.
- Una vez completada la tarea, el profesor dirige la puesta en común pidiendo a cada equipo que lean y expliquen cada una de las características positivas. Para garantizar la atención del aula, cada equipo expone una sola característica cada vez, haciendo varias rondas hasta que todos han completado sus propuestas. Con las respuestas, el profesor formulará preguntas de profundización para que los alumnos identifiquen los comportamientos que les resultan agradables a los padres en una relación familiar. Y cuando todos los grupos hayan intervenido, con mucha delicadeza se aborda la puesta en común de los comportamientos no deseados. En este caso el profesor hará preguntas sobre las consecuencias que tienen esos comportamientos para las relaciones familiares; se trata de que los alumnos hablen de comportamientos que a veces tienen ellos mismos, pero en ningún caso el profesor lo abordará de modo directo, pues se rompería el clima necesario de participación del grupo en este momento de la actividad. Es decir, que lo que se busca es que los alumnos aprendan a hablar de lo que ellos pueden hacer mal, pero en abstracto, ya que resulta un método de enjuiciar hechos sin que haya que implicarse emocionalmente.



### Fase III. Trabajo en grupo II

- En esta segunda parte de trabajo en grupo, el profesor les propone que inviertan los roles: abren de nuevo el Cuaderno del alumno y ahora cada equipo se va a convertir en un Comité de Servicios Sociales que evaluará las características que se deberían exigir a cualquier padre o madre que quisiera adoptar un niño o una niña.
- La puesta en común se desarrollará siguiendo el mismo procedimiento que en el ejercicio anterior. El profesor pedirá ejemplos de lo que los alumnos señalen como características positivas para subrayar el valor que de hecho tienen en las relaciones familiares. E igualmente, con tacto y delicadeza, se hará la puesta en común de la característica negativa. Hay que tener la precaución de evitar la cita de ejemplos o de casuística cuando puedan afectar a algún alumno en particular; téngase presente que algunos alumnos padecen situaciones conflictivas en sus hogares, por lo que se ha de ser cuidadoso en esta puesta en común. Del mismo modo, el profesor nunca debe obviar la responsabilidad moral de comunicar a los órganos y autoridades escolares los casos de problemas que detecten y que puedan estar afectando seriamente a sus alumnos.
- Cierre: el profesor resume los comportamientos que, a lo largo de los dos trabajos en grupo, han señalado sus alumnos como deseables para la armonía en las relaciones familiares en cualquier hogar, y asimismo les hará observar que éstos siempre serán válidos en todos los casos, ya sean los hijos adoptados o naturales.

## Es mentira

### Objetivos:

- Que los alumnos desarrollen actitudes positivas hacia el valor de la sinceridad.
- Que los alumnos señalen comportamientos y actitudes que, en los iguales, son signos de confianza.
- Que los alumnos reflexionen sobre su propio comportamiento en lo que les define como personas fiables para sus compañeros.

### Material:

- Folios y bolígrafos.
- **Cuaderno del alumno:** actividades Bowler Hat Guy no es fiable porque... , Cuando conoces a alguien tendrías que fijarte en..., Yo soy fiable (Activ. ,5, 6 y 7).

**Material:** dos sesiones de una hora.

### Desarrollo:

#### Fase I. Introducción

- El profesor comienza la actividad diciendo lo siguiente a sus alumnos:
- En esta película hay dos personajes que en un momento determinado quieren algo de Lewis. Necesitan que él confíe en ellos y, en vez de explicar claramente lo que les pasa, lo que les preocupa o aflige, le mienten para que haga lo que ellos desean. En primer lugar, cuando la madre de Wilbur se entera de que Lewis viene del pasado le dice que no puede quedarse en el futuro y que tiene que regresar. Entonces Lewis, resignado, dice: "Esperad. Si tengo que ir-

me, no puedo por lo menos, ir a buscar a mi madre. Wilbur me lo prometió". Y cuando la madre pregunta a Wilbur, éste se excusa: "pero no iba a hacerlo. Te lo aseguro". En ese momento Lewis le dice a Wilbur: "¿me engañaste?". La reacción siguiente de Lewis fue inevitable: "no entiendo cómo pude ser tan tonto de creer que eras mi amigo". El otro personaje que miente a Lewis es Bowler Hat Guy, el "tipo del bombín". Instantes después de que Lewis se haya marchado corriendo, tras saber que Wilbur le había engañado, se encuentra con Bowler y éste le promete llevarle al pasado a conocer a su madre, diciéndole: "quiero que cumplas tu sueño. Lo único que te pido es que arregles este artilugio y te ayudaremos a encontrar a tu mami". Cuando las personas queremos que alguien nos ayude, podemos tratar de conseguirlo de muchas maneras, y la mentira es una de ellas, pero es la menos deseable.

- Tras esta introducción, el profesor puede preguntar al grupo sobre las reacciones de las personas cuando saben que alguien les ha mentado. Después de escuchar las aportaciones del grupo al respecto, les recuerda que todos sabemos que mentir causa problemas tanto a la persona a quien se ha engañado como al mentiroso. De hecho, el robot de Wilbur le advirtió a éste de lo que iba a ocurrir cuando le dijo: "oh sí, me imagino la cara que pondrá cuando se entere". Lo cierto es que todos podemos resultar engañados por alguien en alguna ocasión, y por eso nuestros padres nos enseñan a analizar a los demás, sean grandes o pequeños, para asegurarnos de que no nos engañen. Consejos como "no te acerques a...", "nunca hagas caso de...", etc., pueden ser útiles para evitar a los desconocidos adultos o a los compañeros que pretenden darnos gato por liebre.



## Fase II. Trabajo en grupo I

- El profesor distribuye a los alumnos en equipos de cuatro y les propone recordar todos los comportamientos que en la película permiten concluir que Bowler Hat Guy no es un tipo fiable. Para desarrollar esta tarea les indica que se dirijan al Cuaderno del alumno y rellenen la ficha de la actividad: Bowler Hat Guy no es fiable porque...
- Puesta en común: el profesor debe insistir en que los alumnos señalen hechos aparecidos en la película y a partir de ahí que expliquen y razonen por qué esas conductas son un indicio de que no es un sujeto fiable.

## Fase III. Trabajo en grupo II

- El profesor centra el trabajo de los grupos fijando ahora su atención en el contexto de los iguales, de sus compañeros, explicándoles lo siguiente:

*A los niños o niñas de vuestra edad no se les conoce a primera vista ni se puede desconfiar, de entrada, de ellos. Se necesita hablar y observar durante algún tiempo lo que hacen y dicen, y eso es precisamente lo que todos tendríamos que hacer: observar y conocer a los que nos rodean para saber si podemos confiar en ellos.*

- Se trata de que ahora dirijan su atención hacia los aspectos positivos de las personas dignas de confianza para que, usando adecuados criterios de observación de los iguales, eviten alimentar a priori actitudes de recelo o desconfianza, ya

que puede suceder que, en ocasiones, algunos adultos inculquen ideas de rechazo o de suspicacia frente a los demás por razón de su raza o su cultura, lo cual podría constituir más adelante la base de los comportamientos xenófobos y excluyentes.

- Para desarrollar este objetivo les propone abrir el **Cuaderno del alumno** por la actividad *Cuando conoces a alguien tendrías que fijarte en...*, para que la rellenen en silencio, de modo individual
- Puesta en común: el profesor va anotando en la pizarra las aportaciones que no se repitan, y mientras los alumnos exponen, el profesor puede pedirles que pongan ejemplos de lo que proponen. Una vez concluida la lista, se procede a una votación de las más apreciadas de las que están anotadas en la pizarra. Cada alumno debe anotar en un papel las dos que él considera más importantes, lo dobla y lo deposita en una caja. Una vez recogidos todos los votos, se hace el recuento y el profesor anota la clasificación mediante números ordinales al margen izquierdo de cada anotación en la pizarra.
- Cierre: el profesor propone ahora a los alumnos que trabajen individualmente sobre lo que se acaba de tratar en el aula mediante la realización de la actividad del Cuaderno del alumno titulada Yo soy fiable. Una vez que la hayan rellenado, no se hará una puesta en común al respecto. La actividad general concluye con este trabajo reflexivo de carácter íntimo, agradeciendo por último el profesor la colaboración que todos han prestado.



## Quizá no sea para tanto

### Objetivos:

- Que los alumnos identifiquen sus comportamientos descontrolados o destructivos.
- Que los alumnos analicen las consecuencias de esos comportamientos descontrolados o destructivos.
- Que los alumnos propongan frases para expresar sus sentimientos en situaciones de frustración.

### Material:

- Folios y bolígrafos.
- **Cuaderno del alumno:** actividad Lo que me pasó aquella vez (Actividad 8).

**Duración:** una sesión de una hora, que puede ampliarse en función de las exposiciones de los alumnos.

### Desarrollo:

#### Fase I. Introducción

- El profesor usa la técnica de foro, y pregunta a los alumnos si son capaces de calcular cuántas veces se enfadan las personas cada día. Para facilitar su concentración en la pregunta les propone que piensen en alguien a quien conocen (familia o amigos) que se enfada con mucha frecuencia y hagan el cálculo de las veces que se enfada. El profesor modera el turno de palabra y todos van escuchando las aportaciones individuales. Puede permitirles que expliquen las cifras que cada uno vaya dando y, si parecen exageradas, les pide que cuenten los enfados uno por uno para que no fantaseen, es decir, para

que sus recuentos se aproximen a recuerdos reales. Una vez que acaben las intervenciones les recuerda la escena de la película en la que Lewis se enfurece cuando se estropea su artefacto del Escáner de Memoria y rompe un montón de páginas de su libro de anotaciones. Les hace observar, igualmente, que pese a que Lewis es un muchacho inteligente, hay momentos en los que se enfada y actúa de forma descontrolada.

- Seguidamente, mediante una pregunta y con el formato de foro, el profesor les invita a enumerar las consecuencias y problemas derivados de ese enfado de Lewis. Con las respuestas que den los alumnos, les explica que todas las personas podemos sentirnos enfadados en algún momento y comportarnos de manera muy descontrolada y destructiva.

#### Fase II. Reflexión silenciosa

- A continuación, el profesor propone al grupo que cada uno investigue una situación en su vida en la que se haya enfadado mucho y haya reaccionado de manera furiosa o descontrolada. Para trabajar sobre este ejercicio de autoexploración los alumnos desarrollarán la actividad del **Cuaderno del alumno** titulada *Lo que me pasó aquella vez*. Para llevarla a cabo les explica en qué consisten los tres dibujos que han de hacer e insistirá en que la actividad sólo está completa cuando se hayan escrito las explicaciones de cada una, luego no es suficiente con hacer solamente los dibujos.
- Dado que se trata de que hagan una actividad relativa al análisis de sentimientos negativos,





tanto los niños, como los adultos, suelen tener dificultades para explorarlos. Por eso conviene aproximarse a estos aspectos a partir de un enfoque visual y después se puede pasar ya a la descripción verbal.

- Puesta en común: es especialmente importante el análisis de la tercera viñeta, en la que se abordan las consecuencias de los comportamientos de descontrol. Poder hablar de un enfado personal es útil cuando además se aprecia que también produce efectos en las personas que nos rodean (padres que les castigan, amigos que no quieren después jugar con ellos, etc.).

### Fase III. Expresar un sentimiento

- Por último el profesor explica a los alumnos la diferencia entre reaccionar ante una situación frustrante o desagradable de una manera descontrolada o destructiva o, por el contrario, expresar un sentimiento:

*Expresar el sentimiento que uno tiene resulta siempre mejor que coger un berrinche, insultar, gritar, tirar cosas al suelo, etc.*

*Además, las personas que están contigo saben que te sientes mal porque lo expresas adecuadamente y tienden a respetar ese sentimiento tuyo.*

- Una vez dicho esto, les pide que vuelvan a ver cada uno en su Cuaderno del alumno lo que pintaron y anotaron en la primera viñeta, y que piensen en una forma en la que podían haber explicado el sentimiento que tenían, en lugar de haber reaccionado de una forma impulsiva. La puesta en común debe permitir a todos exponer lo que creen que puede ser una forma verdaderamente aceptable de actuar ante una situación como ésta.
- Cierre: por último el profesor les propone que, durante la semana siguiente, prueben lo que acaban de hacer en esta actividad en alguna situación en la que se sientan enfadados. Si en los días siguientes algún alumno cuenta su caso particular, el profesor centrará la atención del grupo en su relato, valorando las ventajas de la adecuada expresión de sentimientos en esas situaciones difíciles.



# “Descubriendo a los Robinsons”

## Sinopsis argumental

Lewis es un niño inventor de doce años que ha creado el Escáner de Memoria, una máquina que le servirá para recordar y encontrar a su madre biológica, que le abandonó en un orfanato cuando él era todavía muy pequeño, pero antes de probarla el malvado Bowler Hat Guy le arrebató su proyecto. Menos mal que aparece el misterioso Wilbur Robinson, un chaval que le invita a que viaje al futuro en su nave del tiempo para encontrarse con su excéntrica familia. Lewis acepta maravillado, pero al llegar allí comenzará una frenética serie de aventuras que le llevarán a aprender un montón de cosas increíbles acerca de sí mismo.

## Para profundizar

Otros valores y actitudes pro-sociales que pueden ser trabajados:

- La importancia de la familia para transmitir valores, aficiones, etc.
- El significado de la lealtad a una causa justa y el rechazo de la traición para conseguir fines egoístas.
- La aceptación mutua de las diferencias que no dañen la dignidad de las personas.
- El estudio como medio para llegar al conocimiento y comprensión de la realidad.
- La auto-estima surgida de lo que uno es capaz de aportar a los demás.
- La renuncia a la satisfacción de los propios deseos inmediatos en favor de un bien posterior.
- El valor de la fidelidad a las propias convicciones.
- La prudencia y la cautela para abstenerse de incurrir en riesgos innecesarios o peligrosos.
- La autonomía y la responsabilidad a la hora de solucionar los propios problemas.

## Libros de consulta:

Para aumentar el conocimiento del trabajo alrededor de los valores con los alumnos, se recomienda la consulta de los siguientes textos, cuya variedad de perspectivas y de vías de aproximación a este ámbito, proporcionará pistas y orientaciones de gran utilidad a los mediadores sociales:

- \* Dossieres del 2º ciclo de Primaria del programa Prevenir para vivir. FAD, Madrid
- \* Programa El valor de un cuento, FAD, Madrid
- \* Programa Y tú, ¿qué piensas?, FAD, Madrid
- \* Programa Y tú, ¿qué sientes?, FAD, Madrid

## Ficha Técnica

Director:  
Stephen J. Anderson

Guion:  
Michelle Bochner

Título:  
Descubriendo a los Robinsons

Título Original:  
Meet The Robinsons

Género:  
Animación, Aventuras

Nacionalidad:  
USA

Año:  
2006

Distribuidora:  
The Walt Disney Company  
Iberia, S.L.

## Ficha Artística

Reparto: [Voces Originales]  
Angela Bassett, Tom Selleck,  
Harland Williams, Adam West,  
Laurie Metcalf, Tom Kenny, Ethan  
Sandler

Basada en el libro “A Day with  
Wilbur Robinson” de William Joyce



FUNDACIÓN DE AYUDA  
CONTRA LA DROGADICCIÓN



Por solidaridad  
OTROS FINES DE INTERÉS SOCIAL

Esta guía didáctica ha sido elaborada por la Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD).  
La FAD agradece la colaboración de The Walt Disney Company Iberia, S.L. propietaria de los derechos de las fotografías que aparecen en la p  
Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial de textos, fotografías y dibujos sin el permiso por escrito de los propietarios del

Texto, diseño y obra en su conjunto: © Fundación de Ayuda contra la Drogadicción

Fotografías que la ilustran: © The Walt Disney Company Iberia, S.L.

Edita: Fundación de Ayuda contra la Drogadicción, Avda. de Burgos, 1 y 3 - 28036 Madrid. Tel. 91 383 80 00

Primera edición: Madrid 2007

Depósito Legal: M-46522-2007. ISSN: 1698-7012

La presente edición se ha realizado expresamente para el programa “Programa de Cine y Educación en Valores”  
promovido por el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales y la Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD).

Dirección técnica: Eulalia Alemany Ripoll. FAD

Elaboración de contenidos: Agustín Compadre Díez

Fernando Bayón Guareño



Lewis es un niño inventor de doce años que ha creado el Escáner de Memoria, una máquina que le servirá para recordar y encontrar a su madre biológica, que le abandonó en un orfanato cuando él era todavía muy pequeño, pero antes de probarla el malvado Bowler Hat Guy le arrebató su proyecto. Menos mal que aparece el misterioso Wilbur Robinson, un chaval que le invita a que viaje al futuro en su nave del tiempo para encontrarse con su excéntrica familia. Lewis acepta maravillado, pero al llegar allí comenzará una frenética serie de aventuras que le llevarán a aprender un montón de cosas increíbles acerca de sí mismo...

#### Lewis

Vive en un orfanato y construye inventos para ver si así alguna familia le quiere adoptar. Su optimismo está a punto de venirse abajo cuando cree que nadie le quiere, pero con la ayuda de Wilbur descubrirá que los esfuerzos que está haciendo, en su afán de construir máquinas que luego servirán para ayudar a las personas, son precisamente los que le llevarán a ser feliz, a pesar de los fracasos.

#### Bowler Hat Guy

Es el malo de la película, pero un villano torpe al que se le coge cariño de lo patoso y tonto que parece. Hace sus fechorías en compañía de un sombrero bombín articulado, que es el técnico en los viajes del pasado al futuro, y viceversa, y el que le inspira cómo arrebatárselo a Lewis su Escáner de la Memoria. Al final descubriremos qué le llevó a ser tan malvado.

#### Wilbur Robinson

Es un chaval que viene del futuro para prevenir a Lewis de las desgracias que pueden suceder si Bowler le quita su Escáner. Le ha birlado por un rato a su padre la nave para viajar por el espacio-tiempo y, por alguna misteriosa razón, trata de que Lewis no llegue a conocer a alguien en concreto de su excéntrica familia...

#### PRINCIPALES ASPECTOS DE LA PELÍCULA:

- La importancia en nuestra vida de la familia y de sus manifestaciones de apoyo y afecto.
- La superación de lo adverso contando con el esfuerzo propio y la ayuda de los demás.
- El interés por el conocimiento de la verdad para construir la propia identidad y convivir armónicamente con los demás.
- El uso del pensamiento creativo para buscar soluciones a las dificultades que surgen en la vida.
- El ingenio y la planificación en el abordaje de las tareas cotidianas.
- Las cualidades sobre las que construir la identidad y la auto-estima.
- La superación del sentimiento de extrañamiento social.
- La valoración de los demás como apoyo de la propia auto-aceptación.
- La consideración de los fracasos como experiencias para alcanzar un conocimiento más atinado de uno mismo y de la realidad.
- El afán de superar las experiencias negativas del pasado.
- El optimismo como una vía para animarse a uno mismo y a los demás en la consecución de los objetivos propuestos.





**8. LO QUE ME PASÓ AQUELLA VEZ**

A todos puede ocurrirnos y a todos nos ocurre en alguna ocasión que algo que no esperábamos nos ha molestado. Generalmente esto pasa cuando alguien ha hecho algo que nos ha molestado, cuando nos iban a dar algo y no lo han hecho, cuando esperábamos que algo agradable sucediera y no pasó, cuando nos prometieron algo y luego no ocurrió, etc.

Ahora se trata de que recuerdes algún enfado grande que tuviste, y que lo expliques y dibujes en tres viñetas:

1. lo que ocurrió
2. cómo reaccionaste tú
3. lo que pasó después (te regañaron, rompiste algo y te arrepentiste después, se enfadaron contigo por tu comportamiento, etc.)

Debajo de cada viñeta explica lo que pasa en ese momento, y para contarlo puedes emplear como máximo diez líneas. Y en el dibujo puedes emplear cuatro colores que serán los mismos en las tres viñetas:

**Lo que ocurrió:**



**Explicación de lo que ocurrió:**

---

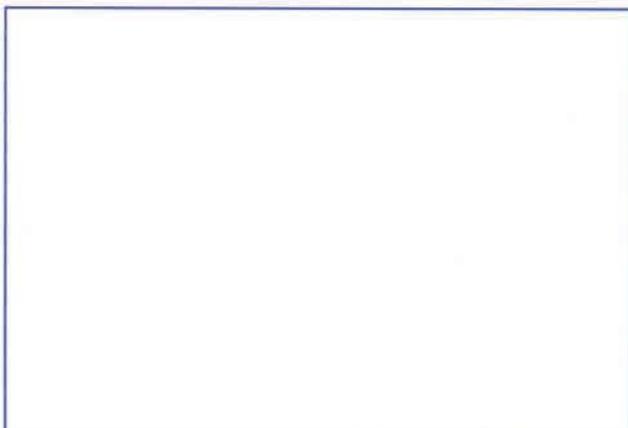
---

---

---

---

**Cómo reaccioné ante lo que ocurrió:**



**Explicación de cómo reaccioné ante lo que ocurrió:**

---

---

---

---

**Lo que pasó después:**



**Explicación de lo que pasó después:**

---

---

---

---

Nombre: ..... Apellidos: .....  
 Curso: ..... Centro: .....  
 Población: .....

Esta guía didáctica ha sido elaborada por la Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD). La FAD agradece la colaboración de The Walt Disney Company Iberia, S.L. propietaria de los derechos de las fotografías que aparecen en la p. Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial de textos, fotografías y dibujos sin el permiso por escrito de los propietarios del

Texto, diseño y obra en su conjunto: © Fundación de Ayuda contra la Drogadicción  
 Fotografías que la ilustran: © The Walt Disney Company Iberia, S.L.  
 Edita: Fundación de Ayuda contra la Drogadicción, Avda. de Burgos, 1 y 3 - 28036 Madrid. Tel. 91 383 80 00  
 Primera edición: Madrid 2007

Depósito Legal: M-46522-2007. ISSN: 1698-7012  
 La presente edición se ha realizado expresamente para el programa "Programa de Cine y Educación en Valores" promovido por el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales y la Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD).

Dirección técnica: Eulalia Alemany Ripoll. FAD  
 Elaboración de contenidos: Agustín Compadre Díez  
 Fernando Bayón Guareño