

Guía Didáctica de la película “El gigante de hierro”

Realización: Fernando Bayón Guareño, Agustín Compadre Díez y Luis Salariñ Fernández
 en colaboración con el equipo técnico-pedagógico
 del Centro de Comunicación y Pedagogía.



Sinopsis argumental

El gigante de hierro es una película de dibujos animados, producida por la compañía norteamericana Warner Bros en el año 1999. Su guión está basado en un relato del mismo título, escrito por el poeta inglés Ted Hughes en el año 1968, el cual no pudo verla terminada porque falleció en 1998. El director Brad Bird, ha contado con un equipo excelente de profesionales de la adaptación cinematográfica, la animación y el doblaje, gracias a los cuales su película ha obtenido 9 premios Annie (el equivalente a los premios Oscar, pero para las obras de animación) en su edición de 1999.

La película trata de Hogarth, un niño que vive solo con su madre, y que se pasa los días pegado a la televisión en blanco y negro (la acción transcurre en una población cerca de Maine, en los Estados Unidos de América, en el año 1957), o esperando la llegada de los extraterrestres. Un día tiene problemas con su antena de TV y, cuando sale al tejado, comprueba que hay restos de ella que dejan un rastro que decide seguir, hasta encontrarse con un gigante de hierro venido del espacio exterior y que se encuentra atrapado entre unos cables de alta tensión. Le ayuda a liberarse y éste, a cambio, le ofrece su amistad. Como no es fácil esconder a alguien tan grande, y que además come chatarra, se sucede una serie de aventuras en las que el niño protagonista va a descubrir el valor de la amistad, la generosidad, etc. Contará con la ayuda de un escultor que utiliza la chatarra, y con el antagonismo de un agente del gobierno que quiere cazar al

gigante y acabar con él a toda costa, utilizando las más sucias artimañas.

Es una película realizada en clave de fantasía nostálgica, un homenaje a la amistad entre dos seres muy distintos, con evidentes resonancias a lo que ocurría, de forma más breve y también dramática, en la película *Frankenstein* (1931). La contemplación de la historia despierta una constante sensación de originalidad y emoción. No hay números musicales, pero sí canciones de fondo (*The Coasters*, *The Magnificents*, etc) que, junto con las referencias documentales de los seriales de ciencia ficción de la TV de la época, el aleccionamiento escolar frente a la posible guerra nuclear, los tebeos de Superman o la actividad artística de la generación *beat*, transmiten un refrescante aire de verosimilitud a esta historia fantástica.

Los colores son brillantes, pero no chirrían, y la atención no decae en ningún momento, gracias a una historia que combina de modo magnífico la fantasía futurista, la comedia, la aventura y algunas pinceladas de drama. La progresión de la intriga cautiva por igual a los más jóvenes y a los adultos. Hay sorpresas hilarantes, alardes en la animación, golpes de efecto nada desdeñables y un *climax* final planteado de un modo tan extraordinario, que nos indica que nos hallamos ante una película sentida y madura, dispuesta a enseñarnos a disfrutar y aprender cosas importantes sobre la convivencia y la vida.

Cuadro de variables que se pretenden trabajar

- Utilización de la lengua oral para intercambiar ideas, experiencias y sentimientos.
- Investigación sobre lecturas infantiles y juveniles, para compartir vivencias y fantasías.
- Realización de producciones artísticas de forma cooperativa.
- Participación en juegos que precisan confianza y cohesión.
- Comprensión de la diferencia entre alimentos saludables y no saludables.
- Aclaración sobre valores.
- Fomento de los valores de la amistad y de la paz.
- Indicar la significación de la autoestima y la empatía para una interacción satisfactoria con los demás.



MAPA CONCEPTUAL



Los personajes

El gigante

Es el personaje más entecernecedor de toda la película. En un principio parece un ser diabólico que procede de otra galaxia, capaz de comerse el hierro de una estación eléctrica y, por lo tanto, de sembrar la destrucción a su paso. Pero al poco nuestra opinión va a cambiar radicalmente cuando el niño, Hogarth, le salve la vida desconectando la corriente eléctrica que parece que va a terminar con él. Desde ese momento el Gigante pasa a ser como un niño grande y desvalido, en un planeta en el que ha de contar con la ayuda de otro niño si quiere aprender a sobrevivir. Su generosidad se muestra en todo su esplendor cuando tiene que afrontar su identidad más profunda, y decide si es un arma terrorífica o un ser para la vida. En un momento cumbre de la historia, se inmola como señal de suprema amistad y sacrificio... aunque dejando la puerta abierta a la esperanza.



Hogarth, el niño

Su perfil resulta muy atractivo porque es capaz de conjugar, con la mayor naturalidad, una vida cotidiana algo monótona, con sus fantasías de ciencia-ficción. La llegada de lo extraordinario, bajo la apariencia de un Gigante descomunal, cambiará esa vida y le hará madurar de una manera insólita. Será el protector del Gigante, al que tratará casi como a un hermano pequeño, y se dará cuenta de lo que significa el valor de la amistad; aprenderá a tomar decisiones importantes y a trabajar por los demás. En muy poco tiempo conocerá a quien pasará a ser su futuro padre, la poesía artística que puede elaborarse con el hierro, la ruindad de quienes sólo buscan el medro personal y el poder destructor de las armas atómicas. Su intensa aventura con el Gigante le deparará un empujón decisivo hacia el conocimiento de la complejidad de los sentimientos y de la vida.

El escultor beat

El retrato de los años cincuenta en los Estados Unidos tenía que incluir lo que artísticamente era la generación *beat*, posterior a la segunda guerra mundial, con unas características que recuperaban algunas señas de identidad de la antigua bohemia (inconformismo, rechazo de la sociedad de consumo, la experimentación formal en el arte, etc.). Al principio se resiste a esconder al Gigante, pero luego coopera con Hogarth, le escucha y le da sabios consejos. Conoce a su madre, que parece ser la primera que admite el valor artístico de sus esculturas de hierro. Es un personaje cargado de humor, con apariencia alocada pero que, a pesar de todo, aporta racionalidad y cordura a la inexperiencia del niño. Al final de la película realiza una escultura en homenaje al Gigante que les salvó, arropado por el afecto de la madre.

El agente del gobierno

Ejerce la función de antagonista en la historia. Es un mequetrefe de mucho cuidado, pagado de sí mismo, que no duda en meterse en la casa del niño para extraer información con trampas y amenazas de toda índole. Sus ansias de ascender y ser reconocido le convierten en un tipo maligno y destructivo, incapaz de contemplar la verdad que le presenta nuestro pequeño héroe, hasta el punto de ordenar el lanzamiento de una bomba atómica para acabar con el Gigante, poniendo en grave peligro la vida de la población. Es un ser fatuo, cobarde, que personifica lo más ruin del ser humano y que sirve de perfecto contrapunto al resto de los personajes positivos.

Propuesta de trabajo con valores

Propuesta de trabajo con valores

- Respeto al entorno físico en el que se mueven.
- El cuidado de su salud mediante la alimentación adecuada.
- La necesidad de la confianza para que haya un clima de cooperación y satisfacción en las relaciones interpersonales.
- La paz como resultado del entendimiento entre personas y la integración de intereses particulares.
- La amistad y la ayuda generosa para crear vínculos de convivencia saludable.
- Reconocimiento de los valores propios (autoestima, capacidad empática, participación, etc.) ordenados según su importancia.

Metodología de la Educación en Valores

Los valores son las creencias que llevan a las personas a actuar de una manera determinada, ya que con 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.

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 cierto comportamiento. 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". Hay que recordar que en el seno de una sociedad que es bastante amoral en algunos aspectos, y a la vista de la susceptibilidad personal a los comentarios emocionales negativos provenientes del entorno (presión de grupo), los valores pueden ser poco perdurables. Asimismo, un grupo maduro y reflexivo puede ser una fuente de valores positivos para sus componentes, ejerciendo lo que podría llamarse una "presión positiva" hacia sus miembros más inmaduros o desorientados, con la referencia de un mediador social que les acompañe de forma activa en esta labor de aclaración de lo que tiene validez y otorga sentido a su existencia.

Por consiguiente, 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 son:

- Lista de valores (escribir los valores propios, los observados en la película, etc.)
- Juegos cooperativos (en pequeños y grandes grupos, con movimiento físico que sumerge a los alumnos en la experiencia.)
- Mural (uso del collage de fotografías y materiales, que reflejan una investigación individual o de grupo acerca de algún objetivo.)
- Búsqueda de soluciones (investigar características discriminativas entre familias de cosas, conductas, alimentos, etc.)

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 sencilla de llevar a cabo.



Actividades previas al visionado de la película

Los tebeos de superhéroes

Objetivos

- Que los alumnos localicen los valores de defensa, ayuda, sacrificio, etc. que hay detrás de algunas de las misiones de los super-héroes.
- Que los alumnos conozcan los códigos de valores que hay tras los personajes de acción de los video-juegos.

Desarrollo

- El profesor invita a los alumnos a que traigan al aula recortes o páginas de tebeos cuyos personajes sean superhéroes, o bien las carátulas de videojuegos que contengan héroes de acción: cada alumno ha de escoger alguna viñeta o parte del dibujo en que se vean con claridad algunos de esos superpoderes o características especiales, pegados en un folio, con un muy breve resumen de lo que sucede en las aventuras en que interviene.

- La sesión comienza con la *exposición* ante los compañeros de los trabajos realizados, respondiendo brevemente a las preguntas que les hagan; en el caso de que dos alumnos hayan elegido el mismo personaje de tebeo o videojuego, exponen conjunta y complementariamente.

- El profesor indica a los alumnos que escriban, por detrás de ese folio que han aportado, qué cosas buenas hace su personaje (en qué ayudan, como resuelven los conflictos y las diferencias con otros personajes amigos, por qué les aprecian sus amigos, etc.)

- Por último, un alumno va poniendo en la pizarra, de forma muy resumida, lo que todos han escrito, al tiempo que se va comentando de modo informal los aspectos que les parecen más atractivos; el profesor les anuncia que en la película *El gigante de hierro* que van a ver, el personaje principal también tiene unos poderes muy especiales, que le hacen ser un superhéroe de gran categoría y originalidad.





- Se agrupa a los alumnos en pequeños grupos de tres componentes, para que piensen y escriban como mínimo diez objetos metálicos de todo tipo que ellos conozcan, encargando a cada equipo que se centre en un entorno concreto (en el hogar, calle, escuela, metales que se mueven y los que son estáticos, etc.)
- Se hace una puesta en común, leyendo en voz alta las aportaciones de todos.
- El profesor les pregunta si saben qué sucede con los metales cuando dejan de ser útiles (juguetes que se rompen, vehículos viejos, latas de conserva ...): dónde van a parar, en qué lugares se almacenan, etc., y les plantea si creen que la chatarra tiene alguna utilidad para la sociedad. Se trata de llevarles hacia las líneas de "tratamiento del metal inservible" (como la fundición y reciclado), explicándoles ambos conceptos
- La sesión concluye proponiéndoles una tarea para la siguiente sesión, antes de ver la película: han de buscar en su hogar fotos de periódicos y revistas en las que aparezcan objetos metálicos de todo tipo (reparar los descritos anteriormente). Con el permiso y la colaboración de los padres, han de traer algunas tuercas, tornillos, escuadras metálicas, latas vacías y limpias, para poder... ¡reciclarlas en clase!

Los inventos de la chatarra

Objetivos

- Que los alumnos aprendan a valorar y respetar el entorno físico en el que se mueven, jugando a reciclar metales.
- Que los alumnos entiendan el propio cuerpo como una realidad susceptible de ser respetada y cuidada.

Desarrollo

- Dos sesiones de menos de una hora.

1ª Sesión

- El profesor explica a los alumnos que la película que van a ver tiene como protagonista a un robot dotado de vida y que se alimenta de chatarra, preguntando al grupo si conocen lo que significa la palabra "chatarra".
- A partir de sus respuestas les aclara que esa palabra denomina todo tipo de metales viejos, y les hace que la busquen en su diccionario ("hierros u otros metales que ya no sirven"). Con ejemplos se les enseña la diferencia entre metales viejos y chatarra, y se les aclara que en nuestra sociedad se usan multitud de metales para diferentes fines.





2ª Sesión

- Los alumnos, en equipos de cuatro personas, pegan en cartulinas, agrupadas por "familias", las fotos de los objetos metálicos, para acabar pegándolas en las paredes o colgadas con pinzas en cuerdas puestas en la pared.
- El profesor hace que los niños de cada equipo depositen sus piezas metálicas, para que inventen nuevos objetos a partir de ellas (las pueden atornillar, pegar, juntar, etc.) han de crear robots y máquinas útiles. Al terminar la tarea el equipo explica ante los demás qué han creado, sus posibles funciones y utilidades.
- La actividad se cierra con una explicación del profesor detallando las utilidades del reciclado, resaltando la importancia del cuidado y la conservación del medio ambiente y la necesidad de administrar los recursos escasos.
- El profesor añade que nuestros cuerpos son nuestros más preciados "objetos del entorno", y que por eso es imprescindible respetarlos con nuestro cuidado. La salud es un valor que depende del uso que cada persona dé a su cuerpo y a sus actividades, por lo que si lo estropeamos consumiendo cosas dañinas o comiendo alimentos en exceso (azúcares, grasas...) estamos deteriorando una realidad física que es imprescindible para llevar una vida feliz.



Actividades posteriores al visionado de la película

El oscuro laberinto del tesoro

Objetivos

- Que los alumnos experimenten de forma física el valor de la confianza para convivir y relacionarse con los demás.
- Que los alumnos localicen las conductas mediante las que pueden demostrar ser dignos de confianza para los demás.

*“La contemplación
de la historia
despierta una constante
sensación de originalidad
y emoción”*



Desarrollo

- El profesor distribuye a los alumnos por parejas y les explica que para conseguir un importante tesoro, imprescindible para viajar a la galaxia en la que vive el Gigante de Hierro, han de vivir la aventura de viajar por unos vórtices laberínticos que están completamente a oscuras. Pero van a contar con la ayuda de un "guía galáctico" que les llevará hasta el "comandante interestelar", en cuya nave podrán viajar adonde vive el gigante.
- De cada pareja, un alumno (el "viajero") se tapa con una venda los ojos, mientras que el otro ("el guía galáctico") le llevará por el laberinto, pudiendo hablar entre sí, de acuerdo con estas indicaciones para todos:
 - Coger al "guía" por la cintura, y seguirle en desplazamientos lentos por la sala, sin chocarse las parejas.
 - El "viajero" suelta la cintura de su compañero y le sigue tocándole tan sólo con la punta del dedo en la espalda.
 - El "guía" toca con su dedo el pecho del acompañante y camina de espaldas, sin que se separen ambos
 - Se repiten los tres pasos anteriores, pero intercambiando los papeles en cada pareja.
- Por último, el profesor indica que todos han cubierto la primera etapa, y que ya están ante el "comandante interestelar", que es él mismo. Para llevarles hasta el tesoro, todos deberán taparse los ojos, cogerse de la cintura en una única fila y seguirle sin que nadie se suelte. Hace unos breves recorridos por la sala y dice "¡Ya hemos llegado!", invitando a todos a que aplaudan todavía con los ojos vendados.
- Sentados en círculo, ya sin vendas, les pregunta cuál puede ser el tesoro para poder ir hasta la galaxia del Gigante, o para poder hacer cualquier cosa en la que se depende de otras personas... (la confianza). Puede añadirse una nueva batería de preguntas:
 - ¿Qué hace el Gigante/el niño para demostrar claramente que se puede confiar en ellos?
 - ¿Cómo se dieron cuenta en la actividad de que podían confiar en su "guía"?
 - ¿Qué hacen para demostrar a los demás que les pueden tener confianza?
 - ¿Qué conductas hacen que pierdan la confianza en algunas personas?
- La actividad termina anotando cada uno, en una Hoja de Valores, las conductas que considera más importantes para despertar, y mantener, en los demás la confianza hacia él.



Alimentos para personas, alimentos para gigantes

Objetivos

- Que los alumnos distingan entre hábitos de alimentación saludable y no saludable.
- Que los alumnos comprendan la toxicidad de algunos consumos (café, chucherías, etc.).

Desarrollo

- La actividad da comienzo con una explicación del profesor sobre "la alimentación y su importancia para la salud". Se comentará cómo las personas que no tienen en cuenta esta idea tendrán una alta probabilidad de padecer problemas de salud.
- Se pregunta a los alumnos si recuerdan cuál era el alimento preferido del Gigante, escribiéndose en la pizarra las respuestas (hierro viejo, trozos de coche, vías de tren, torretas de electricidad, etc.)
- El profesor divide al grupo en equipos de cuatro alumnos, con la instrucción de pintar, en dos cartulinas u hojas de papel separadas, los alimentos propios de una persona y los preferidos del Gigante. Puede introducirse un mayor nivel de dificultad: los niños deben incluir entre los alimentos del ser humano los colores (alimentos verdes, amarillos, blancos y rojos) y en los del Gigante "alimentos" (metales) útiles (herramientas, chimeneas de fábrica, etc.) e inservibles (chatarra).



- Se ponen en común las aportaciones, invitando a los niños a mostrar sus trabajos.
- A continuación, el profesor propone un juego a los alumnos: por turnos los niños salen a la pizarra, y dibujan un "alimento" (de persona o de Gigante). El alumno que adivine antes de qué alimento se trata, saldrá el siguiente a la pizarra. Se procurará que un buen número de niños tengan oportunidad de pintar ante sus compañeros.
- El profesor concluye la actividad explicando a los alumnos la importancia de distinguir alimentos saludables de los no saludables, y que la diferencia reside no tanto en su sabor, sino en su valor nutritivo, la forma en que se consuman, la cantidad, la variedad y los efectos que producen.



En esta fase de la actividad, el profesor trabaja con los alumnos las sustancias tóxicas, centrándose en el café. Recuerda a los alumnos cómo el niño protagonista consume café, y preguntará qué efectos le produjo – nervios, hiperactividad, aceleración–, e indagará con los pequeños los efectos de sustancias tóxicas que no son popularmente etiquetadas como "drogas" pero que, consumidas en altas dosis por los adultos, o en pequeñas por menores, producen efectos negativos; asimismo, la escena en la que el niño ingiere una excesiva cantidad de palomitas puede servir al profesor para profundizar en estilos de alimentación saludable o perjudicial.

Los valores de la película *El gigante de hierro*

Objetivos

- Que los alumnos entiendan qué son los valores
- Que los alumnos localicen los valores de la película *El gigante de hierro*.
- Que los alumnos coloquen por orden de importancia los valores que ellos tienen.

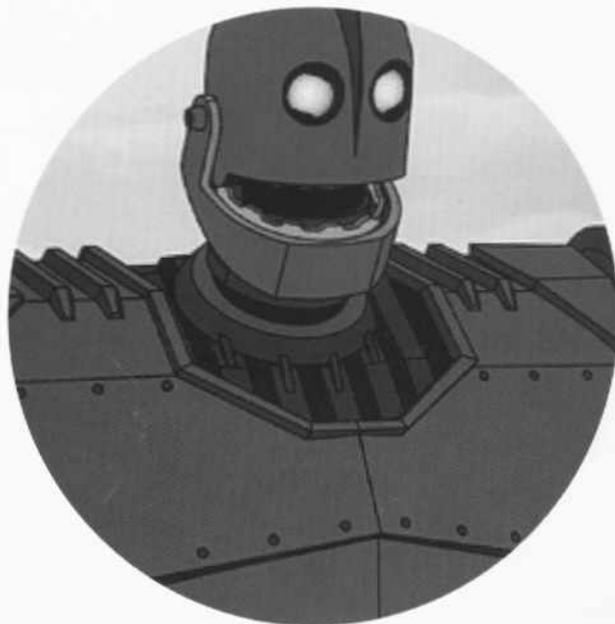
Desarrollo

- El profesor explica, de forma abreviada, qué son los valores, poniendo ejemplos sencillos referidos a circunstancias cotidianas y al alcance de sus alumnos (la amistad, la alimentación sana, el respeto a los demás, la ayuda, el sacrificio por los demás, el esfuerzo, la amabilidad, etc.)
- Cada alumno debe escribir, en silencio, en una hoja los diez valores que él considera más importantes, colocándolos por orden de mayor a menor importancia.
- Colocados por parejas, utilizando la parte posterior de su hoja, buscan juntos los valores que creen que aparecen en la película (el profesor da algunas pistas iniciales: el respeto a la diferencia, etc.)
- Se juntan dos parejas, formando cuartetos; comparan sus respectivos listados de los valores de la película, y los van completando con nuevas aportaciones. Entre los cuatro, mediante consenso, escogen los tres valores de la película que más coinciden con los suyos particulares, para lo cual han de dar la vuelta a la hoja y ver las coincidencias que existen, discutir la trascendencia de unos y otros, etc. El profesor camina entre los grupos, ayudando a resolver dudas y aclarando ideas a los alumnos para que realicen debidamente el trabajo.
- Puesta en común: un alumno va escribiendo en la mitad de la pizarra los valores particulares que cada uno escribió inicialmente (añadiendo rayas a su derecha cada vez que se vayan repitiendo, hasta ver por fin cuáles son los más puntuados). Se hace lo mismo en la otra mitad de la pizarra, pero con los valores de la película que cada cuarteto ha escogido como preferentes. Se comparan los dos listados y se establece un debate para que los alumnos puedan explicar las ventajas, dificultades, etc. de unos valores respecto a otros (qué sentido tienen, cómo se aplican en la vida, qué ocurre cuando se tienen valores contrapuestos, etc.)
- La actividad concluye anotando cada alumno en una "Hoja de los valores" los que, finalmente, más le han gustado, tras los distintos encuentros y el debate final.



Otras indicaciones

- Dada la extensión de esta actividad, y su complejidad, se sugiere la opción de hacerla en dos o más sesiones, para que haya tiempo suficiente de que el trabajo en solitario, parejas y cuartetos, más las fases finales, se desarrollen con la calma y reflexión requeridas.
- El profesor puede añadir variantes a las distintas fases (que los alumnos investiguen los valores que hay detrás de algunas conductas que se les muestren, recortar de noticias de prensa o revistas aspectos que muestren valores concretos, dividir el aula en dos grupos a favor y en contra de un determinado valor, etc.)



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

- 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.)





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 los que 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 propalan 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 aspectos 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.

Para profundizar

Otros valores que pueden ser trabajados:

- El amor a la naturaleza y sus criaturas.
- El autoconcepto y la autoestima.
- Los derechos del grupo y los de cada persona.
- El respeto a las emociones de las personas.
- El sacrificio por los demás.

Libros de consulta:

- Manual de Técnicas para la Prevención Escolar del consumo de drogas FAD, Madrid.
- Programa "El valor de un cuento", Serie Morada, FAD, Madrid.

En los cuatro cuentos de esta serie y en sus guías didácticas respectivas, se presentan actividades que tienen objetivos referidos al fomento de valores y actitudes positivas hacia la salud (la amistad, hábitos de higiene, el amor al conocimiento, el cuidado de la naturaleza, etc.)

