

Guía Didáctica de la película “El planeta del tesoro”

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

Sinopsis argumental

El *Planeta del Tesoro* es una película de dibujos animados del año 2002 realizada en los estudios Disney, bajo la dirección de John Musters y Ron Clements (los mismos que dirigieron al alimón los clásicos *La sirenita*, *Aladino* y *Hércules*). En ella se adapta la novela original de Robert Louis Stevenson *La Isla del Tesoro*. Dejando de lado que este film de aventuras animadas ocurre en un tiempo anacrónico y futurista, lleno de avances científicos fantásticos, el espíritu del original se conserva casi a la perfección y se le han añadido algunas licencias que conceden una mayor solidez al conjunto.

El protagonista es Jim Hawkins, un joven aburrido de la vida que lleva en compañía de su madre, la cual regenta una taberna-hotel en una ciudad aero-portuaria. De pequeño Jim solía embelesarse leyendo cuentos de piratas que escondían sus tesoros de forma misteriosa. Un día muere en sus brazos Billy Bones, un “marinero espacial”, cuyo último acto es entregarle una bola que esconde el mapa de un fabuloso tesoro escondido en algún planeta lejano, no sin advertirle que desconfíe del “cyborg” (un ser mitad hombre mitad máquina). Todo parece tener mayor verosimilitud cuando unos piratas aparecen y queman la taberna de su madre. Jim logra convencerla para que le deje ir a la búsqueda de ese

tesoro, en una expedición que financia un viejo amigo de la casa, el doctor Doppler, un científico con evidentes rasgos perrunos. La tripulación del galeón espacial *Legacy* es un tanto peculiar: al frente de la misma está la capitana Amelia, una sagaz oficial cuyo aspecto felino se ratifica mediante su elegante reserva. Entre la marinería hay morsas, crustáceos y, sobresaliendo de una manera única, un cyborg gordo y enérgico que ejerce de cocinero, y que responde al nombre de Long John Silver.

Silver acoge al joven Jim bajo sus alas, pero en realidad es un ambiguo pirata que está compinchado con la tripulación, con la aviesa intención de robar el mapa y quedarse con el tesoro cuando lo encuentren. Encerrado por azar en un barril, Jim oye los maléficos planes de Silver y de la tripulación y logra escapar de sus garras con la capitana Amelia y con el doctor Doppler. Tras una serie de peripecias, consiguen descubrir dónde está el fabuloso tesoro, cuya inmensidad y riqueza sobrepasa todo lo imaginable, y tiene lugar una lucha entre Jim y Silver, en la que se decidirá qué queda de la antigua amistad y hasta qué punto es más importante la riqueza que la vida. Jim y sus amigos logran sobrevivir y su aventura concluye tomando una última decisión acerca de Silver.



La historia original en la que se basa *El Planeta del Tesoro* está considerada como un ejemplo perfecto de narración en estado puro, porque reúne en sí aspectos tales como la iniciación a la vida por parte del personaje de Jim Hawkins, la épica de la aventura hacia lo desconocido en busca de un tesoro que representa la ilusión hacia algo mejor, las sombras que destilan la violencia y la avaricia, algunos aspectos macabros que sacan a la superficie las simas más negras de las personas, el fulgor que destila el placer de la audacia y del riesgo por un ideal, la complejidad y la tensión vital que hay cuando es necesario tomar la primera decisión de la vida que tiene hondura moral y la ambigüedad que rodea muchos de los comportamientos que hacen las personas. Todos estos temas aparecen también en autores como Joseph Conrad o Herman Melville, cuyos personajes transitan por esta vida a la búsqueda, esencialmente, de su propia redención. La película no sólo no escamotea ninguno de estos aspectos, sino que los plasma con original acierto, añadiendo al conjunto un sentido vertiginoso de la aventura y de la diversión mediante una imaginería portentosa, gracias de nuevo a la feliz combinación del dibujo y de la animación por ordenador.

Los asuntos más esenciales de la novela están presentados en primer plano, sin eludir la virulencia de algunos de ellos. La ausencia paterna que sufre Jim es el desencadenante de su vida gamberra y desajustada. Siente que es diferente y que por ello debe hacer cosas diferentes que le otorguen un nuevo sentido a su existencia, y el deseo de aventura que alienta en él será quien le saque del ostracismo vital en el que se encuentra. Los escenarios nos trasladan a una especie de tierra de nadie, con un aire que recuerda a los de las clásicas películas de piratas, con barcos llenos de mástiles y velas desplegadas, tabernas donde los marineros beben ron, etc., pero haciendo una original transposición a la ciencia ficción: los barcos llevan un sistema anti-gravitatorio y un mecanismo de propulsión por el que pueden surcar el espacio, por lo que el velamen pasa a ser, más que otra cosa, un adorno estético que sirve para remitirnos al tiempo y circunstancias de la novela original. El tesoro ya no está en una isla del Pacífico, sino en algún planeta perdido de la Vía Láctea. En lugar de tormentas vemos cómo una estrella se desintegra y pasa a ser una super-nova, hay agujeros negros y otros fenómenos que reflejan con fidelidad las imágenes que el telescopio espacial Hubble nos remite cada día, y en este sentido el aspecto visual de la película es una fiesta constante para los ojos.

El conjunto es denso y válido para todo tipo de públicos. Hay grandes dosis de aventura, fantasía, algo de romance y mucha acción, en la mejor tradición de la casa Disney. Algunas secuencias, como la del barco surcando por primera vez el espacio, son de una belleza sobrecogedora, así como cuando se descubre el inmensísimo tesoro, en un claro homenaje al depósito de billetes y monedas de oro del tacaño tío Gilito. Pero lo más importante es que tras la desbordante catarata de efectos especiales, agilidad en el dibujo, color lujurioso, fondos vívidos y llenos de detalles y el ritmo incesante, late ese tono espiritualista que posee la ciencia ficción de calidad, en la línea de autores como Lem y Asimov, o en la serie de TV *Star Trek*, que también ha sido llevada al cine. La ventaja de convertir esta búsqueda del tesoro en una odisea espacial reside en que, a la vez que podemos seguir disfrutando de toda la



aventura que aparece en la novela original, la salida al espacio exterior vendría a ser, en estos tiempos, como una gran oportunidad para contemplar con perspectiva tan majestuosa de qué estamos hechos y la manera en que hemos de comportarnos para afrontar los peligros y los retos de la vida, aceptando de manera madura las consecuencias de nuestras acciones.



Los personajes

Jim Hawkins

Una vez que deja de ser el niño siempre fascinado por los cuentos de piratas y tesoros, Jim no para de darle a su madre constantes quebraderos de cabeza. Está ávido de vivir las aventuras que ha leído en los libros, hierve de ganas de hacer algo distinto y está falto de un padre en quien verse reflejado y de quien aprender tantas cosas de la vida. La policía del "retro-futuro" le detiene a veces, por las locuras peligrosas que hace por las calles en su patinete aero-propulsado, y parece que va camino de convertirse en un joven muy conflictivo. Cuando se le presenta la ocasión de embarcarse, literalmente, en la búsqueda del tesoro espacial, su vida da un giro completo y siente que ha encontrado una salida a sus ansias de conocer mundo y de salir fuera del hogar, redimiéndose así además de su pasado algo turbio.

Pero su aventura va a consistir tanto en ese viaje exterior, como en el descenso a las profundidades de sí mismo: se arroja con fervor al cobijo de Long John Silver, el cyborg simpático y acogedor que cocina en el barco, y le sigue como si fuese un suplente de la figura paterna que no ha tenido, pero pasa de la veneración que siente por él a la decepción cuando descubre sus inquietantes intenciones de pirata sanguinario. Su interior está removido y confuso, pero saca fuerzas de flaqueza para tomar decisiones importantes, que tienen que ver con la lealtad, el sacrificio, la generosidad para ayudar a su madre a reconstruir la taberna incendiada y, finalmente, la complicidad algo ambigua cuando deja que Silver eluda la cárcel por sus actos contra las leyes de las embarcaciones. Las disyuntivas morales se van sucediendo y Jim logra salir de ellas bastante purificado y maduro. Ha conocido las diversas caras que tiene la realidad, y de esa manera sabe apreciar mucho más las cosas que de verdad importan en la vida.

Long John Silver

Es un malvado inolvidable, a la altura de otros malvados del cine como el malísimo forajido Liberty Valance o el enrevesado comisario Quinlan. Ejerce de cocinero en el barco espacial y mantiene una especial y algo extraña relación paterno-filial con Jim. A la vez es un prodigio de energía y de humor, a pesar de que tiene un ojo, un brazo y una pierna mecánicos, pero con ellos se maneja a las mil maravillas. Gracias a él la película alza el vuelo con insólita fuerza y su papel de antagonista le permite a Jim descubrir algunos de los contrastes y paradojas que ofrece la vida. Es avaricioso y con unos valores morales negativos y discutibles, pero siente un genuino afecto por el protagonista, al que ve casi como si fuese un ahijado: le trata con camaradería y complicidad, y eso es mucho más de lo que Jim podría soñar. A pesar de que no tiene precisamente un corazón de oro, tampoco lo tiene completamente negro, y al final sacrificará su ambición de riqueza por salvar a Jim, dándole incluso lo que ha podido coger a toda prisa para que se lo pueda entregar a la madre y que reconstruya con ello la taberna quemada. Hay una secuencia, cargada de gran dramatismo (que remeda la que se da

entre Falstaff y el nuevo rey Enrique V en la insuperable *Campanadas a medianoche*, 1965, de Orson Welles) en la que Jim, cuando le oye decir que no será capaz de soportar estar tantos años encerrado en la cárcel, le deja marchar en una chalupa espacial, en agradecimiento y homenaje al espíritu aventurero que encarna el viejo Silver.

El doctor Doppler y la capitana Amelia

A excepción de Jim y de su madre, el resto de los personajes de la película no son humanos del todo, o son algo entre animal y robot, pero aun así son capaces de pensar y de actuar a la perfección. Doppler, con un innegable rostro de corte perruno, es un amigo científico y un visionario que se entusiasma con la idea del tesoro cuando despliega el mapa que hay dentro de la bola del pirata Bones. Durante toda la película aportará la visión científica y serena que hace falta para llevar a buen puerto la empresa, y su capacidad de observación y análisis serán fundamentales. Los espectadores pueden acceder a sencillas explicaciones sobre astronomía y ciencia, porque el doctor se ciñe estrictamente a los conocimientos actuales de la ciencia a ese respecto. En este sentido los autores del film, en lo que a este apartado se refiere, imitan el rigor de veracidad que el dibujante Hergé exigía a las localizaciones y el estado de la ciencia que podían verse en sus tebeos de *Tintín*. La capitana Amelia es una mujer fuerte, estilizada y de aspecto felino, cuya inteligencia y sutilidad atraen poderosamente a Doppler. Comanda el barco espacial con buen criterio, pero no puede hacer nada contra el motín que le prepara el retorcido Long John Silver y la estrafalaria tripulación que han logrado reclutar. Es un elemento de distinción y de estilo. Protagoniza con Doppler, aunque sea un poco en segundo plano, la única historia de amor de toda la película. La secuencia final en la fiesta de inauguración de la nueva taberna de la madre de Jim, nos muestra a los cuatro vástagos, fruto de su matrimonio venturoso y plenamente "inter-racial".

El robot B.E.N. y la mascota Morph

Son dos elementos cómicos, inevitables en las películas de Disney. El primero es un desmemoriado que no sabe exactamente qué hace en el planeta del tesoro. Se mueve y actúa un poco a la manera del mayordomo robótico R2D2 de *La Guerra de las Galaxias* (G. Lucas, 1976). En cuanto se le aplica a la cabeza la placa de la memoria, se hace posible la apertura de la "cámara del tesoro". Es parlanchín, impertinente pero deseoso de colaborar en todo momento. Por otro lado, la mascota Morph es algo así como una babosa camaleónica que se metamorfosea a la velocidad del rayo en cualquier cosa que esté cerca. Es bondadosa y fiel, sensible y coqueta. Pertenece a Long John Silver, pero se la regala a Jim antes de partir jubiloso en su barca aérea en busca de nuevas aventuras hacia algún lugar de la Galaxia. Ambos personajes son vitales, graciosos y aportan una nota de humor y de variedad a la historia, sobre todo en los momentos en que el drama debe hacer su aparición necesariamente.

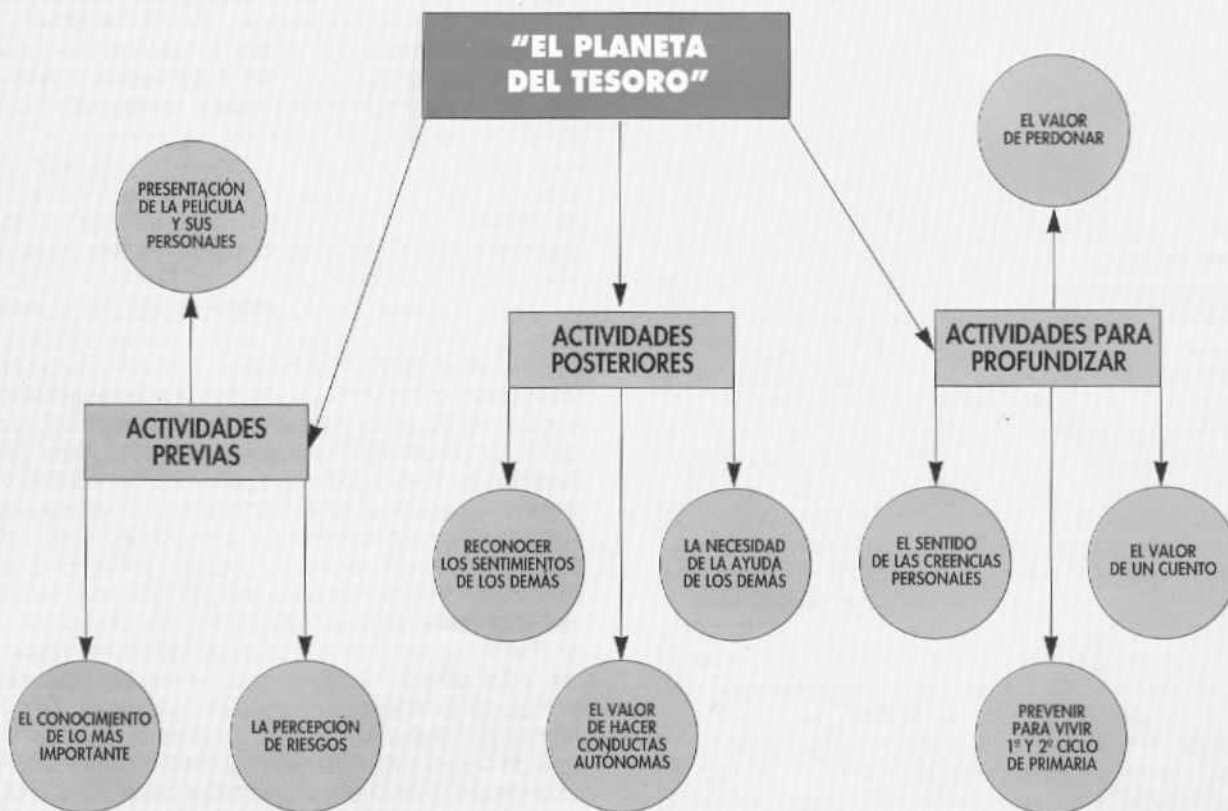
Cuadro de variables que se pretenden trabajar

- Utilización del lenguaje oral para intercambiar ideas, experiencias y sentimientos.
- Establecimiento de una estructura de entendimiento y relaciones en el seno del grupo, con el fin de resolver problemas y alcanzar metas comunes.
- La superación de lo adverso contando con el esfuerzo propio y la ayuda de los demás.
- La lealtad como elemento esencial de la confianza y seguridad en las relaciones.
- 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 valor del lenguaje positivo y el afecto para ayudar a las personas a conseguir sus metas.
- La sinceridad como marco básico de relación entre las personas.
- El ingenio y la planificación en el abordaje de las tareas de la vida.
- El reconocimiento de la propia responsabilidad para con las personas con quienes se convive.



- La importancia de los demás en nuestra vida en sus manifestaciones de ayuda y de afecto.
- La actitud de precaución ante lo que no se conoce.
- El concepto de riesgo y los peligros que entraña.

MAPA CONCEPTUAL



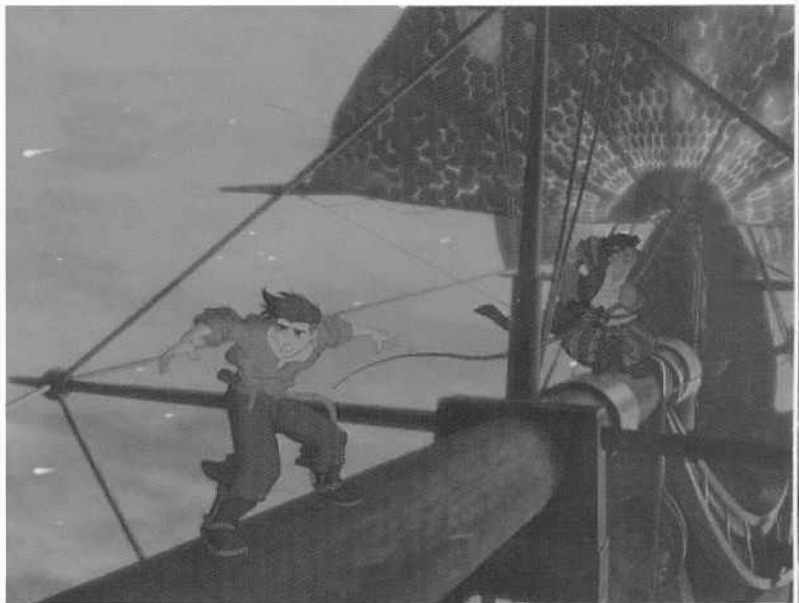
Propuesta de Trabajo con valores

- El respeto por la vida como valor básico del que parten todos los demás valores.
- El esfuerzo y la cooperación para lograr los objetivos difíciles.
- La apertura hacia la verdad a través del conocimiento y de la experimentación.
- La necesidad de crecer, amar y cooperar para sentirse plenamente persona.
- La integridad como valor esencial que garantiza la existencia de los restantes valores personales.
- La consideración de los fracasos como experiencias para alcanzar un conocimiento más atinado de uno mismo y de la realidad.
- El conocimiento, aprecio y cultivo de las cualidades y valores personales.
- La convivencia basada en la atención a las necesidades de los demás.
- La auto-estima como el resultado de la determinación y las acciones propias.
- La ayuda y la entrega a los demás como una forma de realización personal.
- La solidaridad, la cooperación y la ayuda para solventar los problemas de la vida.
- La valentía y la auto-confianza para afrontar retos difíciles.
- El interés por conocer el mundo que nos rodea.
- La valoración y el respeto hacia otras formas de vida.
- La importancia de la aceptación social: aceptar y sentirse aceptado.
- La ayuda desinteresada a personas en situación de necesidad.
- La empatía como vía para entender mejor los sentimientos de los demás.
- La creatividad en la elaboración de aventuras fantásticas.
- El sentido de trabajo y del esfuerzo personal.
- El respeto hacia y la valoración objetiva del comportamiento de los demás.

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 embar-



go, en la sociedad conviven valores contradictorios (por ej., la solidaridad y la competitividad) 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, de acuerdo con su 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 desaprenden. 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:

- Reflexión silenciosa.
- Trabajo en grupos pequeños.
- Búsqueda de soluciones (investigar características discriminadoras entre familias de conductas, actitudes, etc.) y análisis comparativo de variables (ventajas, preferencias, soluciones, etc.)
- Discusión en grupo.

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

Los tesoros de la vida

Objetivos

- Que los alumnos analicen los aspectos valiosos cercanos a ellos.
- Que los alumnos compartan sus percepciones sobre lo que les rodea.
- Que los alumnos elaboren un "mapa personal de su mejor tesoro".

Material

- Pizarra, papel y bolígrafo.

Duración

- Una sesión de 50 minutos.

Desarrollo / Secuencia 1

- El profesor presenta la actividad diciendo que a menudo se piensa que un tesoro es solamente algo de oro, plata o piedras preciosas, guardado en un cofre y oculto en alguna parte secreta. Incluso hay quienes piensan que si un tesoro no se puede cambiar por dinero, nunca será un verdadero tesoro... Sin embargo hay muchos más tesoros escondidos (y no tan escondidos) de los que la gente se piensa: por ejemplo,

cuando uno cae enfermo y se pone malo, y los médicos le dicen que tardará mucho en curarse, se suele decir que el mejor tesoro de la vida es tener una buena salud. De la misma manera, cuando un familiar muy querido se va de viaje muy lejos o se muere, siempre nos damos cuenta de que esa persona vale más que cualquier tesoro.

- A continuación el profesor indica a los alumnos que rellenen el apartado primero de la Ficha nº 1, explicándoles que se trata de que cada uno escriba en silencio, sin enseñárselo a los demás, las cosas que le parecen más importantes del primer apartado: *"Cosas importantes que tengo y hago: en mi casa, en mi familia, en el colegio"*

Secuencia 2

- El profesor junta a los alumnos en grupos de 4 y les indica que deben hacer una rueda de intervenciones en la que, en primer lugar, van leyendo las cosas importantes que han escrito en el apartado de casa; cuando terminen, si alguno se ha dado cuenta al oír a sus compañeros de que habían olvidado alguna cosa, la pueden escribir en su ficha. Se procederá de la misma manera con los demás apartados (*familia y colegio*) del punto primero de la Ficha.
- Puesta en común: el profesor pide a los alumnos que vaya exponiendo, por orden, lo que han escrito, y les hace comentarios y preguntas: *¿Qué tiene de importante eso que has elegido? ¿Os habéis dado cuenta de que coincidís en algunas cosas y también os diferenciáis en otras? etc.*

Secuencia 3

- Para rellenar el apartado segundo de la Ficha nº 1 se mantienen los grupos de cuatro alumnos, con la siguiente instrucción: en primer lugar hablan entre ellos acerca de las cosas nuevas que podrían hacer y que les parecen importantes, sin que haga falta que estén de acuerdo, porque de esa manera pueden inspirarse para seleccionar mejor las que cada uno debe escribir, ya en solitario, en su propia Ficha.
- En la puesta en común el profesor les preguntará qué haría falta para llevar a cabo esa nueva cosa que les gustaría hacer, si sería preciso la ayuda de más gente para conseguirla, si consideran que es fácil o difícil, etc. Asimismo, tras cada intervención, les pedirá que den su opinión destacando lo que les ha gustado, o que aplaudan.

Secuencia 4

- El profesor prepara a los alumnos antes de que rellenen individualmente el tercer apartado de la Ficha nº 1:

“es muy importante que cada uno de nosotros sepa siempre qué es lo más importante que tiene, aquello sin lo cual uno estaría sin ganas de nada, lleno de pena y de tristeza. Vais a elegir las tres cosas más importantes, que pueden ser personas, posesiones, cualidades que tenéis...La primera que escribáis es la más importante, la segunda es la que le sigue en importancia y la tercera es la que viene a continuación, y aunque haya muchas más cosas sin las que no podríais vivir, de momento sólo vamos a poner las tres primeras, ¿de acuerdo? Pues adelante”

- Una vez que hayan terminado de escribir, el profesor les dice que no hace falta que nadie exponga ante sus compañeros lo que ha escrito, porque esas tres cosas son SU MAYOR TESORO SECRETO. Pero eso no quiere decir que no se le puedan contar a alguien que sea muy amigo, porque sólo los amigos de verdad y la gente a la que se quiere, y que nos quiere, son capaces de cuidar de los tesoros más preciosos.

Conclusión

- Tras resaltar que cada uno puede ir construyendo poco a poco su propio tesoro en la vida, el profesor se despide diciéndoles que guarden esa hoja en un lugar muy escondido, porque es “EL MAPA DE SU MEJOR TESORO”.



Ficha 1: “Mis tesoros”

1.- Cosas importantes que tengo y hago	
En mi casa	
En mi familia	
En el cole	

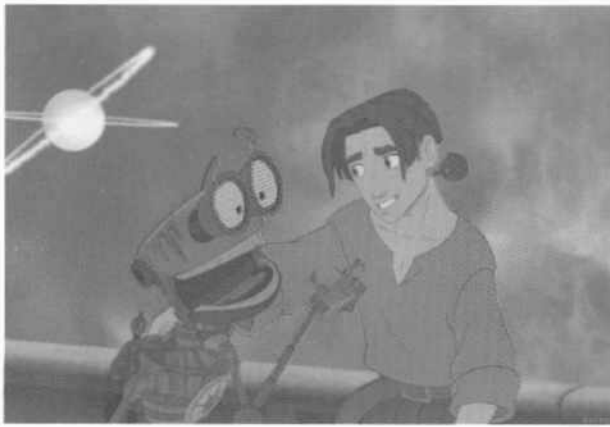
2.- Cosas nuevas importantes que me gustaría hacer	
Con mi familia	
Con mis compañeros	

3.- Tres cosas esenciales sin las que no podría estar (y por qué razón)

1.- _____

2.- _____

3.- _____



Aventuras, trastadas y bromas

Objetivos

- Que los alumnos distingan acciones que pueden causar molestias o trastornos a los demás de aquellas que pueden entrañar riesgos para la salud o la integridad de sí mismos o de otros.
- Que los alumnos estimulen su creatividad en la ideación de situaciones bajo el criterio de mayor o menor riesgo o peligro.
- Que los alumnos tomen conciencia de que es mejor ser cuidadosos y precavidos antes de emprender ciertos juegos.

Material

- Pizarra, tizas y ejemplares de la Ficha nº 1.

Duración

- Una sesión de 50 minutos.

Desarrollo / Secuencia 1

- El profesor comenta a los alumnos que en ocasiones los niños hacen "cosas" sin darse cuenta de lo que sucederá a continuación, y casi *sin querer* perjudican a otros o a sí mismos. La consecuencia suele ser una *regañina* por parte de los adultos (por ejemplo, padres o profesores).
- Se pide al grupo que diga espontáneamente cosas que hacen en casa o en el colegio y que suelen provocar el enfado de los adultos, por ejemplo ensuciarse la ropa jugando, *jugar a pelearse* y producir una pequeña herida a un compañero, etc.
- Tras las aportaciones de los alumnos, el profesor les solicita que expresen qué piensan o cómo se sienten cuando están siendo regañados. Si no atinan a contestar, sugerirá posibilidades:

¿Piensas que no te entienden?

¿Has llegado a sentir que no te quieren?

¿Crees que son injustos?

- Se razona a los alumnos que en esos momentos lo normal es no entender bien por qué se les recrimina, pero en la mayoría de las situaciones, tras pasar el disgusto, acaban dando la razón a sus mayores. A propósito de esta explicación, se invita a los alumnos a que respondan a la siguiente pregunta:

¿En qué situaciones concretas reconocéis que los mayores han hecho bien al regañaros?

Se reconducen las respuestas de los alumnos hacia acciones como peleas, juegos peligrosos, bromas pesadas, etc.

- El profesor explica el concepto de riesgo con palabras sencillas: "En algunas ocasiones, un niño de vuestra edad puede hacer algo que, sin ser consciente de ello, podría producir un daño serio a otros o a sí mismo". Es importante que ponga algunos ejemplos: jugar a escalar una pared, entrar en una casa en ruinas o en una obra, jugar a *médicos* con un hermanito pequeño y darle una medicina, etc. Se puede preguntar a los alumnos que señalen sobre la marcha qué riesgo concreto se está sufriendo, así como animarles a que ellos mismos pongan algún ejemplo.

Secuencia 2

- Los niños, agrupados de dos en dos, rellenan la Ficha nº 1 (cada uno la suya), previo diálogo entre ellos.
- El profesor explica las claves:

Broma o juego: cosas que sorprendan pero no asusten, hagan reír pero no molesten. Por ejemplo, disfrazarse, esconderse en casa avisando, hacer mimica, etc.

Trastada: acciones que pueden molestar a otros, pero que no causan daño real. Por ejemplo, disfrazarse usando ropa limpia y recién planchada, esconder un objeto que alguien puede necesitar en ese preciso momento, hacer un *guiso* frío y dejar la cocina muy sucia.

Riesgo: crear situaciones en las que se pueda hacer un daño serio a otras personas o a uno mismo, aún sin darse cuenta de ello. Por ejemplo, jugar con fuego, esconderse en la calle, gastar una broma a un adulto desconocido, jugar con objetos punzantes.

- El profesor recorrerá el aula, dando pistas a las parejas de alumnos para que vayan respondiendo a ese apartado de la Ficha.

Secuencia 3

- Se ponen en común las ideas o ejemplos, anotándose en la pizarra. El profesor pedirá, una vez escritas en tres columnas, que pongan en orden los riesgos, situando en los primeros lugares aquellas situaciones que pudieran entrañar mayor peligro (por ejemplo, que corra riesgo la vida de alguien). Los pequeños deberán razonar, guiados por el profesor, el porqué de cada riesgo. A continuación, ordenarán las bromas o juegos según lo originales o divertidos que resulten. Finalmente, las *trastadas* serán ordenadas según el grado de enfado de los mayores, o del castigo que pudieran sufrir.

Conclusión

- Se anima a los niños a que muestren en casa el cuadro que han elaborado, y escribirán en su Ficha el siguiente comentario final:

Me comprometo a intentar no correr riesgos, a gastar bromas que sean pesadas y a ser prudente con las trastadas.

Se agradece la colaboración de todos, y se cierra la sesión.

Ficha 1: Bromas, trastadas y riesgos

Rellena el cuadro siguiente en un folio a parte con ejemplos concretos que te hayan sucedido a ti o a otros, o inventa algunas posibilidades.

Broma o juego	Trastada	Riesgo

Comentario final:

Actividades posteriores al visionado de la película

Imaginando ser un pirata bueno

Objetivos

- Que los alumnos asuman un papel de ayuda a otras personas.
- Que los alumnos experimenten sentimientos empáticos.
- Que los alumnos estimulen su creatividad en la ideación de actitudes prosociales.

Material

- Pizarra y tizas; bolígrafo; ejemplares de la Ficha nº 1, lápices de colores.

Duración

- Una sesión de 50 minutos.

Desarrollo / Secuencia 1

- El profesor pide a los alumnos que recuerden la película, y rememoren cómo el *Cyborg* Long John Silver, encargado de custodiar a *Jim*, acaba por coger cariño al chico. Aunque sus intenciones sean malas, actúa a menudo como un padre, incluso diciéndole cosas preciosas que animan a *Jim* a sentirse bien ("harás vibrar a las estrellas").
- Se formulan las siguientes preguntas al grupo:

¿Qué cosas buenas tiene el *Cyborg*? ¿Qué cosas malas?
¿Qué hace bien?, ¿Qué hace mal?

Los alumnos responderán tratando de recordar situaciones concretas de la película, siendo ayudados, si es preciso, por el profesor. Las aportaciones se anotan en la pizarra.

- El profesor, a la vista de lo escrito, comenta que todas las personas tienen cosas buenas y cosas malas. Cualquiera puede cometer acciones positivas o dañinas para otros, pero lo más importante es que siempre podemos elegir. Somos libres para hacer felices o desgraciados a los demás.

Secuencia 2

- Se propone al grupo un trabajo divertido, en el que han de imaginar que son ellos mismos Long John Silver, pero únicamente en su parte positiva. Van a ser *piratas buenos*. Sin embargo, en esta ocasión el barco será su propio barrio y el colegio. Se encuentran a dos personas como *Jim* y B.E.N. (el robot estropeado por falta de piezas).

Los niños se juntan en equipos de tres alumnos, y cada cual rellena, tras dialogar con sus compañeros, la primera parte de la Ficha nº 1.



El profesor deberá dar pistas a los equipos para que puedan completar su tarea:

- Advertirles de lugares donde se pueden buscar problemas (zonas del barrio que los propios alumnos tienen prohibido frecuentar)
- No hacer bromas a chicos mayores en la escuela.
- Hacer caso a lo que digan los profesores.
- Hacer frente a los que insulten o se burlen de su amigo B.E.N., procurando que la cosa *no pase a mayores*, incluso alejándose de compañías indeseables.

Secuencia 3

- Se pondrá en común lo escrito en las Fichas. Para ello, el profesor nombrará un portavoz en cada equipo, que leerá lo reflexionado entre los miembros del subgrupo, felicitando a los alumnos cada vez que surja una idea interesante
- El profesor sugerirá que cada alumno dibuje en su Ficha una de las ideas aparecidas en la puesta en común, dedicando a esta tarea unos minutos. A continuación, por mediación del profesor, cada alumno mostrará al grupo su dibujo. Se animará al grupo a que haga comentarios positivos sobre los dibujos, promoviéndose incluso aplausos a los más creativos.

Conclusión

- Se finalizará la actividad con un breve mensaje del profesor en el que se transmitan las siguientes ideas:
 - *Ayudar es importante para hacer que los demás se sientan seguros.*
 - *Dejarse ayudar es necesario en muchas situaciones de la vida, y es importante saber pedir ayuda sin vergüenza y con agradecimiento.*

Ficha 1: Imaginando ser un pirata bueno

Reproduce en un folio aparte y rellena el siguiente cuadro después de dialogar con tus compañeros

¿Cómo ayudarías a Jim a conocer el "barco"? (tu barrio, tu colegio...)	¿De qué riesgos prevendrías a B.E.N.?
¿Sobre qué cosas avisarías a Jim para que no metiera la pata?	¿Qué le dirías cuando se sintiera mal por ser distinto y ser "peor"?
¿Qué consejos darías al chico para evitar personas o situaciones problemáticas?	¿Cómo le defenderías de otros que se pudieran meter con él, sin tener que pelearte tú?

- Dibuja una escena de las que hayan aparecido en el cuadro.



¿Quién lo haría por mí?

Objetivos

- Que los alumnos desarrollen actitudes favorables hacia la realización de sus obligaciones.
- Que los alumnos tomen contacto con el valor de la autonomía a través de las acciones que lo sustentan.
- Que los alumnos establezcan relaciones de equivalencia entre las tareas cuyo fin es el aprendizaje y las de colaboración en el hogar.

Material

- Lápices y fichas de trabajo.

Duración

- Una sesión de 50 minutos.

Desarrollo / Secuencia 1

- El profesor les recuerda que el viaje del galeón espacial *Legacy* es de aventuras, investigación y descubrimientos, pero no de vacaciones. Eso es algo que descubre Jim Hawkins cuando el viaje ya ha comenzado. La escena comienza cuando la capitana Amelia le dice a Long John Silver:

– *Ese chico que veo holgazanear, ¿es su grumete?*

y Long John Silver responde:

– *¿Ése?...Mi capitana, un descuido que voy a rectificar ya. ¡Jimbo!, tengo aquí a dos amigos que quieren conocerte. Anda saluda a la Sra. fregona y al Sr. cubo, ja ja ja*

Jim dice para sí con escaso entusiasmo:

– *¡Bonito viaje me espera!*

- En la vida real nuestras obligaciones:

- Nos las mandan los padres.
- Nos las asignan los profesores.

- Las obligaciones en muchos casos nos gustaría no tener que hacerlas, pues requieren:

- Un esfuerzo.
- Un tiempo de dedicación.
- Atención para que nos salgan bien.
- Corregir aquello que nos sale mal.

Sin embargo todas ellas tienen una utilidad práctica y además nadie puede hacerlas por nosotros: hacer nuestro cuarto, ordenar la mochila, colocar los libros en la estantería, hacer los deberes, etc.

Secuencia 2

El profesor les indica que cojan la Ficha 1 y les lee el caso en voz alta. Distribuye al alumnado en equipos de dos y les propone analizar lo que podría ocurrir con un niño que se acostumbrase a no hacer tareas escolares ni ayudar en las labores de casa. En la puesta en común cada equipo lee una de las consecuencias anotadas explicando qué ocurriría. El profesor dirige varias rondas de intervenciones hasta que todas las consecuencias han sido expuestas. Después cada equipo contará lo que han respondido a la segunda cuestión. El profesor les pedirá entonces que digan *“qué es lo que aprenderá Jim en la película, acostumbrándose a trabajar en el barco”*.

Ficha de trabajo 1: "Una historia imaginaria"

Pedro tiene siete años y está en la clase de 1º. Sus padres son los Marqueses de Buenavida y quieren que su hijo se sienta siempre muy bien porque para eso es el heredero del más noble marquesado.

Han pensado que trabajar resulta muy perjudicial, pues saben a ciencia cierta que la gente que lo hace acaba muy cansada. Cuando lo hacen por primera vez, las tareas no suelen salir bien y eso es un poco fastidioso. Además, dependiendo de los materiales que emplees, te puedes acabar manchando las manos (por ejemplo de tinta de rotulador). Por otra parte, mientras las tareas te mantienen ocupado, no puedes ver la tele ni jugar, con lo cual estás perdiendo un tiempo valiosísimo. Si una persona no ve la TV, ¿cómo va a estar enterada de lo que ocurre en el mundo?

¿Y qué decimos de las películas de dibujos animados? Sería una lástima que se hicieran tan buenas películas para que luego nadie las viera. Por último, hay que pensar en la felicidad de los niños: ¿puede un niño ser feliz sin ver la tele?

Éstas y otras consideraciones les llevaron a pensar que tenían que tomarse en serio el problema que se les venía encima. Si su hijo asistía a clase tendría que dedicar mucho tiempo a estudiar y realizar tareas escolares, y además en casa también tendría que completar fichas y dibujos. ¿Cómo podría ser feliz en esas desesperadas condiciones? La solución se les ocurrió mientras tomaban un pastel de fresas con almibar de manzana: pondrían un anuncio en el periódico para contratar a alguien que hiciera todo ese trabajo. Eso permitiría a Pedro dedicarse a lo que realmente debe ser la vida de un ilustre niño: descansar y ver la TV.

Y PUSIERON EL ANUNCIO:

Se necesita persona joven capaz de resolver con eficacia **SUMAS, RESTAS Y MULTIPLICACIONES**. Que se aprenda bien las lecciones de Sociales y que sea capaz de dibujar animales y figuras geométricas.

Es imprescindible que cuando coloree un dibujo no se salga de los bordes de la figura, pues las "seños" y los "profes" son muy exigentes al respecto.

También tendrá que hacer otras tareas de importancia: recoger la ropa en la habitación, guardar los zapatos en su sitio, dejar bien colocados los cuadernos en la mochila del cole. Y los sábados y domingos por lo menos tendrá que hacer la cama.

Interesados llamar a la mansión de los Señores Marqueses de Buenavida de 11:00 a 12:00. Se requiere incorporación inmediata.

ANÁLISIS DE CONSECUENCIAS

Haz una lista de cosas que no aprenderá Pedro Buenavida si sus padres contratan a alguien que lo haga todo por él. Al final responde a esta pregunta: ¿Cómo sería Pedro cuando fuera mayor?

Secuencia 3

- El profesor les indica que individualmente rellenen los cuadros de la ficha de trabajo 2. Se trata de que hagan *listas de obligaciones* que día a día llevan a cabo en casa y en el colegio. También pueden añadir aquéllas otras de otros escenarios (del grupo de natación, de gimnasia, o de cualquier actividad extraescolar)
- En la puesta en común cada alumno leerá una responsabilidad y el profesor fomentará que explique con detalle lo que cada uno aprende cuando hace unas y otras tareas.



Cierre

- El profesor, resaltando algunas de las ideas expresadas por los alumnos, cierra la actividad recalcando que las tareas que todos hacen tienen valor para:
 - Aprender (ejercicios escolares).
 - Vivir en buenas condiciones (limpieza y orden).
 - Evitar infecciones y contagios (Higiene).
 - Valerse por uno mismo (ser útil y capaz).
 - Ser cada vez menos infantil (colaborar como los más mayores).

Ficha de trabajo 2: "Mis tareas en casa, mis tareas escolares y... otras cosas"

	LO QUE SE APRENDE HACIÉNDOLO
Mis tareas en casa:	
Mis tareas escolares:	
Otras cosas que sé hacer:	

Reproduce este recuadro en un folio aparte.

Ni buenos ni malo: ¡todos geniales!

Objetivos

- Que los alumnos actúen críticamente frente a las tendencias etiquetadoras que a veces utilizan sus modelos adultos, cuando describen a alguna persona.
- Que los alumnos observen y describan a las personas que les rodean en función de sus comportamientos considerando sus aspectos desfavorables desde la posibilidad del cambio.
- Que los alumnos se aproximen desde la actividad grupal a la mejora de su autoconcepto.

Material

- Lápices y fichas de trabajo.

Duración

- Una sesión de 50 minutos.

Desarrollo / Secuencia 1

- A modo de introducción, y adaptando el lenguaje al de sus alumnos, el profesor les hará los siguientes comentarios:

En esta película se trata una vez más el tema de las diferentes formas de ser y comportarse que reviste la naturaleza humana. En el cine muchas veces se utilizan historias en las que los personajes, por sus palabras y acciones, acaban siendo clasificados como buenos o malos sin más. Y las películas suelen reducirse a los conflictos y problemas que se crean entre ellos, de manera que el final suele resultar previsible: los buenos ganan gracias al ingenio y valentía del protagonista y los malos pierden y reciben inevitablemente su castigo.

- Uno de los ingredientes que dan belleza e interés a películas como **El planeta del tesoro** reside en que algunos de sus personajes tienen una naturaleza algo más compleja. Dos ejemplos.

– La capitana Amelia, que evidentemente pertenece al bando de los buenos, se nos presenta con un carácter especialmente duro y emplea un lenguaje en el que vemos que trata los demás con exigencia y que rara vez les dedica comentarios de aprecio. A nadie nos gustaría que nos hablaran como lo hace Amelia cuando da órdenes.

– El cyborg Long John Silver, cuyas intenciones son oscuras y muy bien definidas (conseguir el tesoro), capaz de engañar y de valerse de la astucia para aparentar ser un simple cocinero cuando lo cierto es que está al mando del grupo de piratas infiltrados como tripulación. Sin embargo... se deja afectar por sentimientos de cariño hacia Jim y se comporta hacia él como un padre protector.

Si nos situamos en la vida que estamos viviendo en este siglo XXI, todos encontramos personas (niños o adultos) que, al igual que en la película, ni son buenos ni son malos, pero sí hacen algunas cosas que nos gustan y otras que no.

Secuencia 2

El profesor les hace ver a los alumnos que todos hacemos muchas cosas que están muy bien y nuestros amigos saben cuáles son esas cosas. También es cierto que algunas de las cosas que hacemos no están del todo bien: o porque nos dejamos algo sin hacer (recoger la nuestra habitación, dejar sin completar un dibujo o una ficha, etc.), o bien porque hacemos algo que causa problemas (pelearnos con hermanos o con amigos, quedarnos viendo la tele sin haber hecho los deberes del colegio).

- El profesor distribuye a los alumnos en grupos de 4 y les pondrá como tarea rellenar la primera parte de la Ficha 1: se trata de un trabajo individual, que consiste en que cada uno pone en la casilla de nombres los de sus tres

compañeros de equipo, y en la casilla comportamientos deben poner, de cada uno, algo que hacen bien (cosas que cuentan, forma de reírse o de jugar) o se les da bien (el inglés, las matemáticas, el baloncesto, etc.)

Se trata de que trabajen en silencio para que nadie sepa lo que los demás han escrito de él hasta que lo pongan en común.

Secuencia 3

Cuando todos lo hayan rellenado el profesor les dará como instrucción que cada uno les lea a los demás miembros de su equipo de cuatro lo que han escrito, y cuando cada uno escuche lo que los otros tres compañeros les digan, lo copiarán en el círculo. De manera que en los espacios 1, 2 y 3 rellenarán lo que sucesivamente hayan dicho de ellos sus tres compañeros. Después cada uno, sin comentar nada a los demás, pondrá en el espacio 4 algo que cree que no hace bien o que suele dejarse sin hacer. Es decir, algún aspecto de sí mismo que merecería la pena que cambiara.

- Acabada esta tarea, el profesor les pedirá que ya para todo el grupo-clase cada alumno lea alguna de las características positivas de las que ha anotado en sus espacios 1, 2 ó 3.

- Para terminar el profesor dará opción (nunca lo exigirá) para que quien quiera lea aquello que ha anotado en el espacio 4, y que cree que le vendría bien cambiar.

Cierre

El profesor explica al grupo que algunos adultos cometen a menudo el error de considerar a las personas como buenas o malas, tontas o listas, divertidas o aburridas, etc.

Todos tenemos muchas características interesantes, divertidas, curiosas, etc., que son muy positivas, y todos tenemos algunos comportamientos que no son del agrado de los demás y que nos convendría cambiar. Por ej., muchos hijos creen que sus padres son agradables, inteligentes, exigentes, etc, pero les parece inadecuado que fumen. Es decir, que hay características positivas y tienen comportamientos que deberían cambiar: en nuestra película de la vida real no existen malos tan malos ni buenos tan buenos.

Nombres de mis compañeros	Algo que hace que me parece BUENO, DIVERTIDO O INTERESANTE
1	
2	
3	

Algo de mí:

1	2
3	4

Reproduce este ficha de trabajo en un folio aparte.

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 Educación Física

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

Área de Lengua y Literatura

- Comprender discursos orales y escritos, interpretándolos con una actitud crítica y aplicar la comprensión de los mismos a nuevas situaciones de aprendizaje.
- 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 Artística

- Realizar producciones artísticas de forma cooperativa que supongan papeles diferenciados y complementarios en la elaboración del producto final.
- Tener confianza en las elaboraciones artísticas propias, disfrutar con su realización y apreciar su contribución al goce y bienestar personal.

Área de Conocimiento del medio

- 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:

- *Los tesoros de la vida*: 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 de ideas y experiencias, participar en actividad grupal con una conducta constructiva.

- *Aventuras, trastadas y bromas*: Intercambio de ideas y experiencias, participar en juegos y actividades mediante relaciones equilibradas y constructivas, 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.

- *Imaginando ser un pirata bueno*: Participar en actividades grupales, valorar las aportaciones propias y ajenas.

- *¿Quién lo haría por mí?*: Utilizar la lengua oral para intercambiar ideas, experiencias y sentimientos, adoptando una actitud respetuosa ante las aportaciones de los otros.

- *Ni buenos ni malos: ¡todos geniales!*: Participar en juegos y actividades estableciendo relaciones equilibradas y constructivas con los demás.



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 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 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 auto-estima, 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.

Este cuaderno del programa "Cine y Educación en Valores" te invita a profundizar sobre los personajes, las historias, las imágenes. etc., de la película que tu profesor/a os ha propuesto ver a tus compañeros de aula y a ti. Contiene dos bloques de actividades. En el primero, te ofrecemos ejercicios para hacer antes de ver la película con objeto de que te prepares bien para la proyección. En el segundo, encontrarás actividades para realizar después de la visualización y tiene como finalidad ayudarte a analizar la película para que saques el máximo provecho a todo aquello que la magia del cine te cuenta.

Mar y playas

El mar y las playas son siempre un motivo de diversión. Es muy agradable recorrer las playas andando, jugar a la pelota en los lugares indicados, bañarse entre las olas, buscar cangrejos y otros animales marinos cerca de la costa, montar en barca, recoger conchas de formas diversas, etc.

- Escribe todas las actividades interesantes que se pueden hacer en solitario, y con tus amigos o familia-

ACTIVIDADES INTERESANTES

Un cuento de piratas

En la película *El planeta del tesoro* los piratas son quienes han ido acumulando tesoros de sus correrías y los que lo han escondido en ese planeta lejano. Sus aventuras son siempre intensas y en ellas hay misterio, acción, combates y personajes valientes, capaces de enfrentarse a las situaciones más difíciles.

- Imagínate que una gran empresa de libros te pide que le digas cuál sería la historia central de un cuento de piratas que quieren que escribas, para ver si les interesa, porque lo quieren publicar... ¡en todo el mundo! Lo que tienes que hacer a continuación es escribir un pequeño resumen o sinopsis, contando los puntos más importantes de tu cuento de piratas:

"Érase una vez un pirata que se llamaba Patapalo..."

Tomar decisiones

Jim Hawkins, el protagonista de la película *El planeta del tesoro*, tiene que elegir al final entre salvar al cocinero Long John Silver o hacerse con el tesoro que tanto deseaba. A veces tomar decisiones entre dos cosas nos resulta difícil, porque aunque prefiramos una de las dos porque es más sencilla o cómoda, sabemos en el fondo que la otra también nos puede convenir...

- Escribe debajo de cada frase (A y B) qué razones tendrías para elegir una en vez de la otra:

1-A) Ver toda la tarde la TV

1-B) Ver un poco la TV y hacer las tareas

2-A) Gastarme toda la paga

2-B) Dejar algo de paga sin gastar

3-A) Usar yo solo mis juguetes

3-B) Jugar con mis juguetes con otros niños



Alimentación del futuro

En la película aparecen comidas raras, como *guiso de bonzabuey*, *limonzanas* o *estofado de friskies con salsa de semilla a la luz*. Piensa en al menos tres alimentos de tu propia invención, y pon a los mismos nombres raros.

- Escribe los ingredientes a tu gusto en un folio aparte (mezclas de fruta con pescado, guisos con piezas de metal, cáscaras en lugar de frutos, etc.).

Alimento del futuro nº 1: _____

Alimento del futuro nº 2: _____

Alimento del futuro nº 3: _____



Recibir ayuda

• Imagina que es a ti a quien alguien ha regalado a Morph (la mascota de Log John), y que éste *bichejo* se ocupará de ayudarte. Escribe a continuación:

¿Qué dos cosas le pedirías que hiciese por ti?

¿Qué dos cosas le pedirías que hiciese por tu mejor amigo?

Creatividad

• Dibuja en un folio a parte un medio de transporte galáctico cuanto más raro mejor (una moto submarina, una bicicleta con remos, un avión que tenga velas, etc.). Explica a continuación qué aventura estarías dispuesto a emprender y con quién.

¿Cómo funciona?

¿Qué aventura voy a emprender?

¿Qué personas me acompañarían?

El lenguaje de los amigos

Al ver esta película todos nos sorprendemos del tono tan exigente de la capitana Amelia. Desde luego, si tratáramos así a la gente es probable que siempre estuviéramos discutiendo o peleando. El lenguaje con el que tratamos a los amigos debe ser muy diferente.

• Escribe 6 frases agradables que se le pueden decir a un amigo:



• Escribe ahora tres cosas agradables que alguna vez te hayan dicho a ti un /a amigo /a:

Maquinas beneficiosas

Con un poco de imaginación, y sobre todo de sentido común, trata de adelantarte al futuro 65 años. Imagina un planeta Tierra en el que ya se han diseñado los primeros cyborgs. Pero en lugar de ser piratas o guerreros, sirven para algo positivo.

• Diseña las funciones de dos de ellos, explicando qué podrían hacer para el bienestar de las personas:

El cyborg del hogar:

El cyborg del hospital:

Conocimientos e imaginación

Cualquier película nos enseña lo que se puede ver y escuchar en aproximadamente hora y media. En los libros que lees siempre hay muchas más cosas de las que se pueden aprender en una película. En esta película precisamente Jim aparece como un amante de la lectura, y eso es lo que ha hecho que tenga muchas ideas y soluciones para los problemas.

• A Jim le gustaban los libros de piratas y tesoros, pero a cada cual le gusta un tipo de historias diferentes. A continuación escribe el título de un libro que hayas leído o de un cuento que hayas escuchado, y resume de qué trata:

Título: _____

Trata de: _____

Test

Con este breve test puedes hacer una comprobación de como es tu capacidad de observación y de reflexión, una vez que has visto la película y has realizado las distintas actividades que el profesor ha preparado alrededor de la misma. Adelante con las respuestas:

1.- ¿Cómo se llama la novela en que está basada la película El planeta del tesoro?

- a) La isla del tesoro
b) El misterio del tesoro
c) El barco del tesoro

2.- ¿Por qué Jim se encariña tanto con Long John Silver?

- a) Porque es simpático.
b) Porque se porta con él como si fuese su padre.
c) Porque le prepara la comida que a él más le gusta.

3.- ¿Qué es exactamente un cyborg?

- a) Una mezcla de perro y persona
b) Una mezcla de gato y perro
c) Una mezcla de personas y máquina

4.- ¿Qué le da Long John Silver a Jim antes de marcharse definitivamente?

- a) Unas monedas de oro que ha cogido del tesoro
b) Monedas de oro, piedras preciosas y su mascota Morph
c) Monedas de oro y su mascota Morph

5.- ¿Por qué los barcos de la película pueden volar por el aire?

- a) Porque las velas son especiales y levantan el barco en el aire
b) Porque tienen un sistema anti-gravedad que los mantiene en el aire
c) Porque los barcos son de un material que no pesa casi nada

6.- ¿Dónde sucede la primera batalla entre piratas de la película?

- a) En el planeta en el que vive Jim
b) En el planeta en que está el tesoro
c) En el libro que lee Jim en la cama

7.- ¿Qué hace avanzar tan rápidamente el skate-board de Jim?

- a) La vela especial que lleva desplegada
b) El sistema de propulsión que lleva incorporado
c) El mecanismo positrónico del mástil de la vela

8.- ¿Cómo se llama el pirata que le entrega a Jim el mapa del tesoro?

- a) Billy Bones
b) Long Hawkins
c) Doppler Strings

9.- ¿En qué galaxia buscan el planeta del tesoro?

- a) En la galaxia Gutenberg
b) En la galaxia de Orión
c) En la galaxia de la Vía Láctea

10.- ¿Qué famoso personaje de tebeo es, como la babosa Morph, un as de los disfraces?

- a) Rompetechos
b) El botones sacarino
c) Mortadelo

Soluciones: 1.- La isla del tesoro. 2.- Porque se porta con él como si fuese su padre. 3.- Una mezcla de persona y máquina. 4.- Monedas de oro, piedras preciosas y su mascota Morph. 5.- Porque tienen un sistema anti-gravedad que los mantiene en el aire. 6.- En el libro que lee Jim en la cama. 7.- El sistema de propulsión que lleva incorporado. 8.- Billy Bones. 9.- En la galaxia de la Vía Láctea. 10.- Mortadelo.

Nombre: _____
Apellidos: _____ Curso: _____
Centro: _____
Población: _____