

Guía Didáctica de la película “Chicken Run”

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

Chicken Run, *evasión en la granja* es una atrevida película del año 2000, producida por la compañía americana Dreamworks, pero realizada por la inglesa Aardman, que combina la animación de los personajes de plastilina con un guión repleto de hallazgos, referencias y aciertos para chicos y mayores. Los directores Nick Park y Peter Lord, con un equipo de pacientes colaboradores, han construido a mano una maravilla que se disfruta plano a plano sin dejar de sonreír y, en ocasiones, de reír a carcajadas. Consiguen ofrecernos un alarde de imaginación, atrevimiento y locura, mezclando géneros y películas con un ritmo trepidante propio de las comedias de *slapstick* y de *screwball*, al tiempo que, bajo la capa de unas aves de granja algo desmelenadas, hacen con soltura una reflexión acerca de la condición humana cuando decide enfrentarse a la superación de su pobre destino.

El argumento es muy sencillo: unas gallinas ponedoras viven en condiciones de explotación y terror en una granja inglesa de los años cincuenta. Más que una granja parece un campo de concentración de la segunda guerra mundial, y está regentada y vigilada de forma despiadada por el matrimonio compuesto por el lelo Mr. Tweedy y la feroz y sanguinaria Mrs. Tweedy. Las penosas condiciones de vida y el negro horizonte de servir en esta vida sólo para poner huevos o que les corten el cuello, empuja una y otra vez a la arrojada gallina Ginger a intentar fugarse, aunque siempre sin éxito. Sus compañeras son todavía más atolondradas que ella y cuando, por azar, cae desde el cielo un gallo americano en su corral, imaginan que ésa puede ser la solución: el gallo Rocky las enseñará a volar para poder escapar de su suerte desgraciada.

Los acontecimientos se precipitan cuando la señora Tweedy instala una complicada máquina para meter por un extremo gallinas y sacar por el otro pasteles de pollo, con los que pretende hacerse rica. El gallo Rocky va retrasando el imposible aprendizaje del vuelo, mientras se da unas vacaciones a costa de las esperanzadas gallinas. Consigue salvar a Ginger de la prueba primera de la máquina infernal y después huye de la granja-campo de concentración. Pero la determinación de las gallinas es tan fuerte que construyen una especie de arca de Noé, un gigantesco avión-pájaro-volador propulsado a pedales por todo el gallinero y lo hacen despegar con la ayuda, en el último momento, de un Rocky decididamente enamorado de Ginger, la heroína definitiva de esta comedia de fugas.

Estamos ante una película vigorosa y sabia, en la que se aprecia el refinamiento formal y el arte de filigrana de sus guionistas y animadores. Para los versados en la historia del cine, los homenajes constituyen un regusto nostálgico puesto al día. De *La gran evasión* (1963) toma el proyecto de que la fuga sea multitudinaria, los trucos para esconder las herramientas y construir los artilugios para la fuga, los fracasos de Ginger que, en su celda de aislamiento, incluso lanza la pelota de béisbol como lo hiciera el inolvidable Steve Mc Queen, o las relaciones controvertidas entre los personajes. De *Traidor en el infierno* (1953) nos queda el barracón número 17 y la personalidad individualista y aprovechada del gallo Rocky. Por último, se podría decir que esta película tiene un título que parece la onomatopeya de *Animal Farm* (1955), basada en la novela de Orwell *Rebelión en la granja*. Como puede verse, esta encantadora fábula está trufada de referencias sólidas y entrañables.

Los personajes son casi humanos en sus acciones y reacciones. Luchan de forma denodada y heroica por la libertad, sienten pánico, desánimo y conformismo. Por fin, ascenderán a una dimensión superior cuando buscan alianzas (las dos ratas guasonas con las que hacen tratos y cambalaches sorprendentes), vencen el miedo y pedalean como posesos para volar, literalmente, hacia su propia isla de la abundancia, la tierra de promisión que anida en la cabeza de todo ser humano que se precie de tener aspiraciones y afán de superación.

Una de las sensaciones más portentosas que provoca la película es la de que, a partir de un cierto momento, nos olvidamos de que estamos ante una obra de ficción con animales que hacen como si fuesen personas. El inicio de la película, con la panorámica de la verja de la granja y la presentación de la casa de los dueños, nos anuncian que en la película hay elementos de terror (la iluminación cada vez que aparece en escena la señora Tweedy y su forma de "interpretar" su personaje, corroboran este extremo). Los comentarios ingenuos de las diversas aves entre sí, la convicción con que cada una asume su circunstancia, el despiste vital al que deben hacer frente, la mezcla de humor y patetismo y el avance implacable de la premisa de partida, hacen que la película ofrezca una sonoridad elocuente, un aire de cotidianidad y ritmo que va más allá del mero entretenimiento.

Sólo cuando la aventura de este *Vuelo del Fénix* (1966) concluye, nos damos cuenta de que estos pollos nos han estado dando alas para animarnos a despegar del suelo y volar hacia nuestras aspiraciones más importantes.

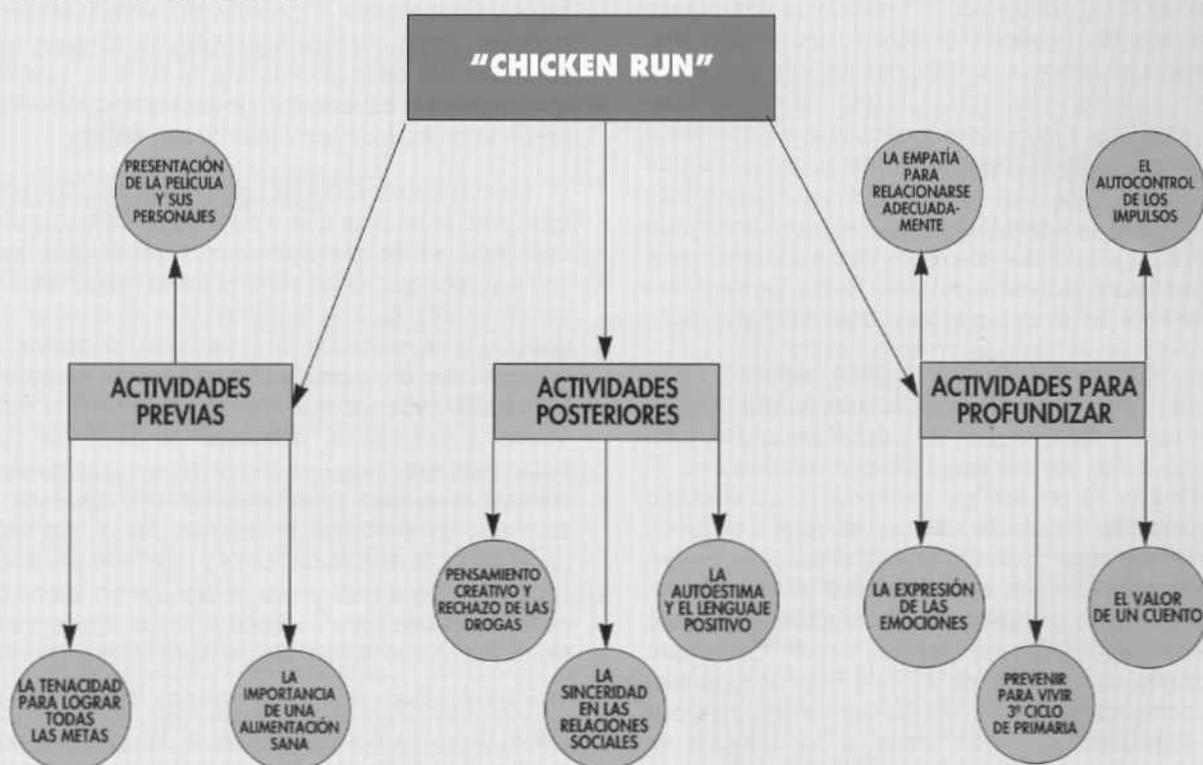
Cuadro de variables que se pretenden trabajar

- 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.
- Establecimiento de una estructura de organización e interacción en el seno del grupo, para la consecución de un objetivo común.
- Toma de decisiones acerca de la preferencia de un valor sobre otro.
- Defensa de un valor y oposición a los valores que traten de desvirtuarlo.
- Reconocimiento de los factores que construyen la propia autoestima.
- Expresiones de afecto y de amistad en las relaciones interpersonales.

- Elaboración de una normativa precursora de valores que faciliten una convivencia sana.
- Apoyo de los consumos sanos y rechazo de los consumos de riesgo.
- Distinción entre aventura y riesgos, con las prevenciones que hay que tomar.
- Reconocimiento de los valores que hay detrás de las relaciones del hombre con los animales.



MAPA CONCEPTUAL



Los personajes

Ginger

Es el personaje por antonomasia, una gallina concienciada y madura que no se resigna a pasar toda la vida poniendo huevos a troche y moche, y cuyo empeño y determinación calan de manera profunda en sus compañeras de granja. Inicialmente sus intentos de fuga suelen ser casi en solitario, pero la máquina terrorífica que las puede convertir en pasteles de pollo, junto con la llegada aérea del vanidoso gallo Rocky, hacen que traslade a sus compañeras el gusanillo por la fuga en grupo, haciendo que comprendan que sólo se salvarán si lo hacen todas. Lo que la convierte en alguien tan real y accesible es su complejo perfil; por ejemplo, no duda en chantajear a Rocky para que éste acceda a ayudarlas, en hacer que el veterano Fowler se desemmascare para presionarle a que pilote el ave voladora que han construido con sus planos o en caer enamorada del escurridizo gallo americano cuando el esfuerzo conjunto, pese a sus claras diferencias de criterios, la convierten alguien necesitada de afecto y apoyo ("mi vida está llena de decepciones"). La manera como consigue ilusionar y añadir a sus compañeras de granja a su proyecto de fuga en común, es deliciosa y de una contundencia aplastante ("buscaremos nuestra propia comida, no habrá alambradas, ni granjeros...las alambradas las tenéis en la cabeza..."), una vez convertida en la portavoz de la conciencia de rebelión frente a la injusticia. Se puede decir que su coraje radical la equipara a una especie de Espartaco, por su clara convicción de que hay que oponerse a la explotación autoritaria a la que están sometidas. Por todo eso, su antagonista, la antipática y cruel Mrs Tweedy, en el magnífico duelo final por los aires, nada podrá hacer contra esta fémica valiente, decidida y tan fieramente humana.

Rocky

Su característica principal durante casi toda la película es la de la impostura y el aprovechamiento de unas pobres gallinas que se sienten fascinadas por su arrogancia y sus supuestas cualidades secretas. Utilizado en un circo como "bala gallinácea", se hace pasar por un gallo volador, aventurero y trotamundos, dejando rendidas a las ingenuas gallinitas. Sabe construirse una biografía falsa ("en casa me llamaban el Llanero Libertario") y practica la esgrima dialéctica con una Ginger que le va calando a medida que se suceden los intentos baldíos por hacerles volar. Con su desfachatez en cabestrillo, no duda en llamarla "señorita huevo duro", se ríe de las batallitas del pobre gallo viejo Fowler y actúa como el dueño de un harén, sin considerar la ilusión que han depositado en él las desesperadas compañeras de encierro. Menos mal que, al final, su cinismo se cae por los suelos y, en un arranque de solidaridad, acude a la llamada de su especie y se reconcilia con los sueños de más altos vuelos.

Fowler

Es un viejo gallo que trata de poner un poco de orden en el gallinero. También se ha elaborado una biografía de héroe de la RAF, durante la Segunda Guerra mundial, que no le corresponde. Perteneció, tan sólo, al cuerpo de mascotas, pero su medalla, los planos que guarda en su arcón y el valor que le echa pilotando

como puede el arca voladora, aportan al conjunto el encanto de una experiencia suficientemente válida como para servir de contrapeso a lo que sucede en esa granja desquiciada. Cada vez que se dirige a las gallinas, las adoctrina diciéndoles lo fácil que es su vida en comparación con sus anécdotas de esfuerzo y valor. Al principio siente envidia del mozalbete Rocky ("estos americanos siempre llegan tarde a todas las guerras..."), a la mitad cree hallarse ante un aliado a quien no ha considerado lo que se merecía y, cuando pilota la nave por encima de las alambradas, por fin se ve a sí mismo, ya sin trampa ni cartón, como el héroe verdadero que en realidad nunca había sido antes (algo parecido a lo que le ocurría al inolvidable personaje del viejo gángster interpretado por Burt Lancaster en *Atlantic City*, 1980).

Mrs Tweedy

La caracterización de este personaje es perfecta, una mezcla de la madre momificada del Bates de *Psicosis* (1961), el ama de llaves de *Rebeca* (1940) y la Cruella de Ville original de *101 Dálmatas* (1961). Tiene un marido atontolinado al que maltrata casi tanto como a las gallinas de su granja, y está reconcomida por una ambición sin límites que la llevará a lo que sea necesario para conseguir hacerse de oro matando a sus propias gallinas. Es la mala más apropiada para dar fuerza a esta historia tragicómica, la que nos hace sentir que los esfuerzos de las gallinitas no son en absoluto una broma simpática porque, merced a este trueno de mujer, se están jugando el pescuezo. Cuando muere a sus presas como lo harían sus perros, no suelta el bocado, y eso nos depara esa secuencia increíble a lo James Bond, en la que asciende hacha en ristre, como un tenaz *Alien* (1979), por el cable de luces hacia la pobre Ginger con la intención de cortar la cabeza de un hachazo. Representa el terror, el autoritarismo, la violencia y la avaricia. Su caída por lo suelos es recibida por grandes y pequeños con un aplauso, porque es el desplome de las pesadillas del miedo a la libertad.

Otros personajes

La gallina **Babs**, tricotando sin cesar para amortiguar su pavor irrefrenable, es uno de los contrapuntos cómicos de la historia. Está siempre fuera de juego, tiembla como una hoja ante el menor contratiempo y no sabe tomar una decisión firme si no es empujada y guiada por los demás. A su vez, las dos desternillantes ratas, **Nick y Fetcher**, aportan un toque de humor salvaje al conjunto, al estilo de los dos viejecitos inmisericordes de la serie de TV *Los teleñecos*, que hacían lo propio sentados en un palco. Son unos parásitos que se encargan de hacer tratos más bien inmundos con sus pobres gallinas, a las que traen objetos, herramientas para construir la nave voladora o, incluso, una radio (la secuencia en que se organiza un baile para animar a las asustadas gallinas es digna de pasar a las antologías). Les piden, a cambio, los huevos que ponen, con el consiguiente riesgo de que esa merma les atraiga las iras de la señora Tweedy, que acostumbra a rebanar gargantas cuando la producción decrece. Son sarcásticas, hacen gala ante sus clientes de un humor negro, satirizan sus intentos de vuelo, y se ríen de todo lo divino y lo humano. Menos mal que al final también se redimen marchándose con sus gallinas del alma, a quienes entregan toda su carga de huevos para que los usen como proyectiles contra la colgada Mrs Tweedy y su hacha vengadora.

Propuesta de trabajo con valores

Propuesta de trabajo con valores

- La libertad como valor básico para el crecimiento personal y las relaciones sociales.
- La cooperación para lograr metas más amplias en la consecución de logros relevantes.
- La sinceridad y la lealtad en el establecimiento de unas relaciones de confianza y las razones y fracaso de quienes usan la mentira.
- La necesidad de crear una historia personal llena de acontecimientos verdaderos.
- La transcendencia de nuestra conducta en lo que nos sucede a nosotros y a quienes nos rodean.
- El ejercicio físico para mantener un adecuado grado de salud.
- La consideración de los fracasos como experiencias para alcanzar un conocimiento más atinado de uno mismo y de la realidad.
- La contemplación de los aspectos positivos de quienes nos rodean, para avivar una convivencia más rica y armónica, aceptando las diferencias individuales.
- El conocimiento y aprecio de las cualidades y valores personales.
- La importancia de las dietas con alimentos sanos frente a las que incluyen sustancias no adecuadas para el organismo.
- La salud como elección de opciones vitales sanas que excluye las drogas.
- La convivencia basada en relaciones personales respetuosas.
- La valoración personal por lo que hacemos más que por lo que decimos.
- La ayuda como una práctica satisfactoria y natural.

Metodología de la Educación en Valores

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

Los valores tienen una naturaleza social y se configuran en el seno de la sociedad, y a partir de ellos se conforman los estilos de comportamiento de las personas. Sin embargo, en la sociedad conviven valores contradictorios (por 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, dentro de su propio nivel y de un modo individual, el porqué de ciertos comportamientos. En concreto, han de conocer qué valores son los que sustentan y acompañan las conductas saludables. La metodología para que los alumnos aclaren sus valores debe ser variada, puesto que no cabe olvidar que los valores, tal como se aprenden, se "des-aprenden". Por este motivo, es necesaria la referencia de un mediador social (el profesor) para que les acompañe de forma activa en esta labor de aclaración de lo que tiene validez y otorga sentido a su existencia.

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

- Reflexión silenciosa.
- Cuchicheo.
- 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.
- Representación dramática.
- Elaboración de producciones a partir de materiales que deben ser manipulados.

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

Quien la sigue...la consigue

Objetivos

- Que los alumnos comprueben su tenacidad como condición indispensable para el éxito en el logro de metas complejas.
- Que los alumnos busquen formas de alentar a los compañeros para cooperar en el esfuerzo.

Material

- Diez huevos, cinco cintas de celofán y una bolsa de pajitas para beber refrescos y varias bolsas pequeñas de plástico para utilizar como bolsas de basura.

Desarrollo

- El profesor explica a los alumnos que en algunas empresas las mejores ideas y realizaciones surgen del trabajo en equipo, cuyo resultado sólo se alcanza tras múltiples intentos y ensayos; en el camino hacia el resultado final perseguido, van quedando muchas ideas, prototipos e intentos que no han sido satisfactorios, pero que han ido ayudando a que, al final, se viese la luz o la solución.
- A continuación distribuye a los alumnos en subgrupos de cinco, y les entrega un huevo a cada equipo, la cinta de celofán y alrededor de una veintena de pajitas, al tiempo que les explica en qué consistirá su tarea:

*“tenéis que construir
un envoltorio para el huevo que impida que,
aunque lo tiréis desde una altura
de varios metros,
al caer no se rompa el huevo;
para ello contáis sólo con los materiales
que os he dado,
y todos los del equipo pueden dar ideas,
hacer bocetos,
manipular el material, etc.”*

- Se concede entre diez y quince minutos como máximo para que cada equipo elabore su envoltorio, advirtiéndoles que sólo cuando lo diga el profesor, al terminar su trabajo, podrán ser lanzados los envoltorios para comprobar la calidad de los mismos (no se puede hacer esa prueba mientras están todavía construyéndolo.)
- Al terminar el plazo de tiempo, cada equipo expone ante los demás cómo fueron creando el prototipo de envoltorio que ahora presentan, las ideas rechazadas, las fases que siguieron en su construcción, etc.
- Al terminar esa exposición, el profesor procede a hacer la prueba final y lanza el prototipo contra una pared, que previamente se ha tapado con un plástico grande para que no se pueda manchar; si se rompe el huevo, el equipo recoge su prototipo y lo guarda en una bolsa de plástico, para echarlo a la basura y si no se rompe, ese equipo se queda como asesor de algún equipo cuyo envoltorio no impidió la rotura del huevo.
- Se concede una segunda oportunidad a los equipos que no lograron un envoltorio seguro, para que, asesorados por los que sí lo consiguieron, construyan un nuevo prototipo adecuado; si hay más equipos asesores que asesorados, los sobrantes pueden construir otro nuevo prototipo distinto del anterior y que también sea seguro, procediendo de nuevo todos a exponer su nuevo trabajo y el profesor a lanzarlo contra la pared.
- En la puesta en común final, el profesor les hace las siguientes preguntas para que todos los alumnos reflexionen en voz alta:
 - “¿Qué habéis sentido cuando debíais pensar en un envoltorio con unos materiales tan extraños?”
 - “¿Algunas de las ideas más valiosas fueron al principio rechazadas? ¿por qué?”
 - “¿Estábais todos en todo momento de acuerdo en lo que había que hacer y en cómo lo hacían quienes construían materialmente el prototipo del envoltorio?”
 - “Ahora que todo ha terminado, ¿de qué cosas os habéis dado cuenta en lo que respecta al trabajo en equipo para hacer algo nuevo y complicado?”
- La sesión termina con una votación sobre qué prototipo es el más original, bonito y práctico de todos los que consiguieron pasar la prueba de la pared, sin que ningún equipo pueda votar a su prototipo.

Comida de engorde

Objetivos

- Que los alumnos reflexionen entre lo que son necesidades y meras apetencias en su dieta alimenticia.
- Que los alumnos discriminen los alimentos sanos de los que tienen sustancias no adecuadas para la salud.

Desarrollo

- El profesor hace ante los alumnos la siguiente presentación:

Nuestra sociedad, como la mayoría de las de los países industrialmente desarrollados, se caracteriza por disponer de numerosos medios de sostenimiento económico que se concretan en fábricas, comercios, transportes modernos, sistemas avanzados de comunicaciones, alimentos de todo tipo, medios de diversión, etc.

La escasez de algunos productos crea problemas a muchas personas en muchos países pobres, pero la abundancia crea otros. Por ejemplo, hace que la mayor parte de los ciudadanos disponga de recursos suficientes para poder adquirir una gran variedad de comidas y productos alimenticios, y no solamente alimentos de primera necesidad, sino muchos otros que son completamente innecesarios, sin los que se podría perfectamente vivir. Sin embargo, nos hemos ido acostumbrando a tenerlos, y nos resulta tan familiar su presencia y consumo, que podemos llegar a considerarlos imprescindibles.

Las personas necesitan verduras, arroz, carne, huevos, etc., pero hay otros preparados que, siendo alimenticios, en su elaboración incluyen aditivos no naturales o presentan un desequilibrio en su composición (altas cantidades de glucosa, etc). Éstos son perfectamente prescindibles aunque mucha gente los consume de forma habitual.

- El profesor distribuye a los alumnos en equipos de tres para que confeccionen por escrito dos listas de alimentos:

Alimentos que se adquieren tal y como son obtenidos del medio natural y que no son resultado de transformaciones ni procesos químicos (aunque estén congelados, esterilizados, etc.)

Alimentos que no existen como tales en la naturaleza, sino que son el resultado de diseños artificiales.

- Tras haber expuesto cada equipo sus listados, el profesor les explica que una cosa son los alimentos que pueden comprarse y otra, bien distinta, los hábitos alimenticios; cada persona puede decidir cómo se quiere alimentar y eso lo hará en función de



sus "necesidades" o de sus "apetencias". Quien se alimenta pensando en las necesidades de su cuerpo, equilibra su dieta y evita aquellos productos que llevan sustancias conservantes, colorantes, etc., o que están compuestos de modo desequilibrado (sólo azúcares...). Quien come sólo pensando en lo que le gusta, piensa solamente en función de sus apetencias, sin percatarse de que su cuerpo puede verse afectado.

- Los equipos elaboran, a continuación, una dieta alimenticia:

Dieta que sigue un/a niño/a que se alimenta pensando en su salud.

Dieta que sigue un/a niño/a que se alimenta pensando en comer sólo lo que les apetece.

- Cada grupo lee los dos tipos de dieta y, al terminar, el profesor hará dos preguntas a todo el grupo:

– ¿Decidme todas las consecuencias que se derivan de alimentarse pensando en las necesidades del cuerpo? (las contestaciones se escriben en la pizarra.)

– ¿Decidme todas las consecuencias que se derivan de alimentarse pensando sólo comer lo que nos gusta? (las contestaciones se escriben en la pizarra.)

- Cierre: el profesor les orienta hacia la película que verán y les dice que se fijen en una escena en la cual a las gallinas les sirven una gran cantidad de pienso de engorde y se ven obligadas a tomar una decisión importante para su futuro.

Actividades posteriores al visionado de la película

Imaginad la libertad

Objetivos

- Que los alumnos estimulen el pensamiento creativo para mejorar las relaciones interpersonales en el ámbito escolar, familiar y social.
- Que los alumnos refuercen actitudes de rechazo hacia las drogas.

Desarrollo

- El profesor dialoga con los alumnos, recordándoles que, en los inicios de la película, una gallina expresa a las demás que "las alambradas las tenéis aquí (señalándose la cabeza)", añadiendo que en el mundo exterior pueden encontrar un lugar donde "no haya alambradas ni rejas, llaves ni guardianes". A partir de esta situación, se propone una actividad en la que entre todos imaginarán cómo sería, si pudieran diseñarlo para las personas, ese "mundo libre"
- Se divide el grupo-clase en equipos de cuatro alumnos por un procedimiento aleatorio (proximidad física, orden alfabético, color de la ropa, etc.). A cada equipo se le asigna una tarea de entre las siguientes: (Esta tarea se le asignará a dos equipos de cuatro alumnos)
 - "Imaginad un mundo libre a vuestra medida. Empezad por la familia:
 - ¿Cuáles serían las obligaciones de los padres?
 - ¿Cuáles serían las obligaciones de los hijos?
 - ¿Qué régimen alimenticio sería obligatorio y cuál voluntario?
 - ¿Cuántos momentos se deberían compartir?
 - ¿Qué normas deberían respetarse?"

(Dos equipos trabajarán esta propuesta)

- "En ese nuevo mundo, ¿cómo sería la escuela?:
 - ¿Cómo debería ser el trato profesor - alumno?
 - ¿Cómo debería ser el trato alumno - alumno?
 - Además de las asignaturas del currículo, ¿qué asignaturas nuevas, relacionadas con vuestras inquietudes, propondrías?"



(Para dos o tres equipos, dependiendo del número de alumnos del grupo-clase)

- " La sociedad del mundo libre, ¿cómo debería funcionar?:

- ¿Cómo se haría el reparto de la riqueza?

- ¿Qué haríamos con las drogas?

- ¿Qué prohibiríamos?

- ¿A qué obligaríamos?"

- Los equipos dispondrán de quince minutos para dialogar y reflejar por escrito sus conclusiones: nombrarán un moderador, que se ocupará de controlar el tiempo, y un secretario, que anotará las conclusiones.

- Puesta en común: cada secretario leerá en voz alta las aportaciones de su equipo, que serán anotadas en la pizarra

- El profesor guiará un diálogo colectivo a propósito de las aportaciones, en el que procurará incidir en los siguientes aspectos:

- Entorno familiar: preguntará qué les parece totalmente distinto y novedoso en la "nueva familia", por qué las cosas no funcionan así en la familia actual y qué podría hacerse para que ese modelo de relaciones se convirtiera en una realidad.

- Aula: pedirá que comparen las relaciones actuales profesor - alumno y alumno - alumno y sugieran vías para aproximar ambos modelos.

- Sociedad: profundizará en el tema de las drogas, reforzando los mensajes contrarios a las sustancias tóxicas, completando con información correcta las aportaciones de los alumnos

- Cierre de la actividad con la dinámica de la "palabra final": los alumnos deberán hacer uso de la palabra muy brevemente para responder a la pregunta "¿qué he aprendido en esta actividad?"

Mentiras arriesgadas

Objetivos

- Que los alumnos comprendan que la sinceridad es un valor que se manifiesta en acciones concretas de comunicación.
- Que los alumnos experimenten mediante la acción las consecuencias sociales de mentir.
- Que los alumnos analicen los motivos y razones que algunas personas utilizan para mentir.

Tiempo

- Una sesión de una hora.

Desarrollo

- El profesor hace la presentación de la actividad:

“a las personas les gusta que los demás les halaguen, les digan cosas agradables sobre su aspecto físico, su inteligencia, sobre sus habilidades o sobre su forma de vestir.

Sin embargo, a veces ocurre que lo que les dicen son las cosas que hacen mal, resaltan sus defectos o no le dan importancia a lo que hacen bien”

“para algunas personas es tan importante sentirse importantes que les da igual que los demás crean que saben más de lo que saben o que piensen que son capaces de hacer cosas increíbles; eso es lo que pasa con Rocky en el gallinero: todo el grupo de gallinas piensa que Rocky sabe volar y les va a enseñar a volar”

- El profesor hace una pregunta de foro:
¿por qué piensan eso?

Se recogen las distintas respuestas de los alumnos y, a continuación, los dispone en equipos de dos para que contesten por escrito a la siguiente pregunta:

¿Qué razones puede tener Rocky para no aclararles que eso no es así y que no va a poder enseñarles a volar?

(Se trata de que el profesor conduzca al grupo a encontrar todas las razones emocionales que explican el mantenimiento de esta mentira)



- Puesta en común: cada equipo lee cada una de las razones que ha escrito y el profesor las va anotando en la pizarra, hasta que todas han sido leídas.
- Pregunta de foro: ¿Puede una mentira como esa durar mucho tiempo?, ¿por qué?
- El profesor les aclara que una vez que el gallinero se ha creído que Rocky puede enseñarles a volar, a Rocky sólo le quedan tres posibilidades:
 - Puede seguir haciéndoles creer que es verdad y no reconocer nunca que no puede.
 - Puede dejar que sigan pensándolo durante un tiempo y luego decirles la verdad.
 - Puede decirles la verdad desde el primer momento sin que lleguen a creer nada falso.
- Ahora el profesor divide la clase en equipos de tres alumnos, que tendrán que elegir un portavoz; a cada equipo le asigna una de las tres opciones antes expuestas, de manera que se repartan equitativamente. La tarea de los equipos consistirá en que escriban en una hoja el discurso que emplearía Rocky para la opción que les haya tocado.

El estilo de los tres discursos será el siguiente:

– El gallinero no aguanta más. Todos saben que la máquina está a punto de empezar a funcionar así que se dirigen a Rocky para pedirle explicaciones. Rocky sigue empeñado en mentir y dice:

"Os tengo que decir que..."

– Rocky ha dejado pasar unos cuantos días pero no quiere esperar más. Reúne al gallinero y les dice:

"Tengo que aclararos algunas cosas..."

– Rocky desde el primer momento se da cuenta de que ese engaño no va a ser bueno para nadie reúne al gallinero y dice:

"No quiero que haya confusiones..."

- El profesor cierra la sesión preguntando a los alumnos si esas normas son posibles en una sociedad como la nuestra, y qué podrían ellos hacer para que se respetaran no ya en El Dorado, sino en sus propios entornos.
- En la puesta en común, leerán el discurso redactado en primer lugar todos los equipos los que tengan asignada la opción. Al concluir, se hace una votación

entre toda la clase para votar cuál les parece el más adecuado de esa opción. A continuación, se hace lo mismo con los que tengan asignada la opción, y, por último, se hace lo mismo con la opción.

- Con los tres discursos elegidos por la clase (uno por cada opción) se procede a representar la escena de las tres opciones, de modo que el portavoz del equipo será quien haga el papel de Rocky, y el resto de la clase será el gallinero. Las reglas son sencillas: en primer lugar habla Rocky y luego puede preguntarle, criticarle, etc. cualquier alumno, a condición de que argumente todo lo que vaya a decir (no se puede insultar ni interrumpir al que habla)
- Cierre: Como conclusión el profesor les comentará, tomando las ideas que hayan salido en las representaciones, de qué manera empleando la "verdad" las personas pueden conseguir lo que realmente quieren (lo que está escrito en la pizarra). Cuando las personas dejan que los demás crean en algo falso y luego tratan de rectificar, tienen que hacer algo más: pedir disculpas. Y cuando las personas se empeñan en continuar con la primera mentira, para poder mantener sus posturas, tienen que seguir añadiendo más y más mentiras, consiguiendo crear en los demás cada vez más desconfianza y malestar.



La gran evasión

Objetivos

- Que los alumnos reflexionen sobre el valor de los objetos y los valores de las personas.
- Que los alumnos profundicen en el valor de la libertad.
- Que los alumnos mejoren su autoestima.
- Que los alumnos potencien el lenguaje positivo.
- Que los alumnos se vean estimulados al trabajo en equipo y a la toma de decisiones por consenso y por mayoría.

Desarrollo

1ª Sesión

- El profesor introduce la actividad aludiendo a la película *Chicken Run*, cuya temática central es la historia de una fuga. A continuación plantea el supuesto de una posible fuga no de gallinas, sino de seres humanos y propone una actividad con este contenido.
- Se divide el grupo-clase en equipos de tres alumnos y se les pide que imaginen que unos seres extraterrestres invaden la Tierra y someten a la Humanidad a la esclavitud más humillante; algunos seres humanos acaban encerrados en oscuras mazmorras, condenados a largos años de prisión. Los equipos de tres alumnos partirán del supuesto de ser ellos los cautivos. Se les propone como tarea que dialoguen entre sí y posteriormente escriban sus conclusiones en la plantilla, que se entregará a cada equipo, con las siguientes cuestiones:



La celda de aislamiento

- Imaginad que se os permite tener en la celda tres objetos del exterior. Con ello sería más grata la estancia en prisión. Debéis acordar por consenso qué tres objetos elegiríais:

1

2

3

- Tenéis derecho a escribir, entre los tres, una carta de diez líneas dirigida a una sola persona. Esa persona podría ayudaros a pasar mejor el tiempo de prisión. Redactadla.
- Os anuncian vuestros carceleros que una persona más vendrá a compartir vuestra celda de castigo, y podéis elegir sus características (hablador, callado, trabajador, tranquilo, activo, sincero...). Escribid cómo debería ser ese nuevo compañero:

Los equipos dispondrán de quince minutos para dialogar y escribir sobre las cuestiones planteadas. Un alumno hará de secretario, rellenando la plantilla.

- Puesta en común: se empezará por comentar la primera cuestión (los objetos que pueden llevarse a la celda). El profesor pide un voluntario para escribir en la pizarra las propuestas. Cada equipo deberá razonar por qué esos objetos les han parecido los más importantes y han de explicar si el proceso para llegar a su consenso fue sencillo o polémico.
- El profesor plantea una votación a mano alzada en el contexto del grupo/clase para acordar entre todos, los tres objetos más importantes que deberían tener.

– A continuación, se abordará la segunda tarea. Los secretarios explicarán qué persona será quien reciba la carta, por qué esa persona, y leerá las diez líneas.

– La tercera tarea se pondrá en común utilizando la pizarra, en la que se expondrán las características del futuro compañero de celda que vayan exponiendo los secretarios.

Finalizada la lectura de los secretarios, el profesor iniciará un diálogo con el grupo, al que pedirá que elijan las cinco características esenciales del compañero. Se pondrá énfasis en "los porqués" de las características seleccionadas. Si no hubiera acuerdo, se invitará al grupo a votarlas a mano alzada.

– Se cierra la sesión reforzando la participación y el interés mostrado y se emplaza a los alumnos a una segunda sesión sobre el mismo asunto.

2ª Sesión

- Se inicia la sesión recordando el contenido de la anterior y, seguidamente, se pide a los alumnos que imaginen que, tras largos años de encierro, los guardianes les obligan a salir al exterior a diario para realizar trabajos forzados junto a muchos otros prisioneros. Al igual que en la película *Chicken Run*, juntos prepararán una fuga construyendo un avión que les llevará a la libertad.
- Se divide el grupo de clase en equipos de cinco alumnos; el profesor explica que cada alumno deberá reflexionar individualmente sobre su propio papel en la construcción del avión y la preparación de la fuga, para luego ponerlo en común con sus compañeros de equipo. Para facilitar la reflexión de los alumnos, se les entregará una plantilla en la que aparezcan los siguientes papeles o funciones:



Preparando la fuga

- Escoge de entre los siguientes el papel que piensas que se ajusta más a tu forma de ser, para luego comentarlo y negociarlo con tus compañeros:
 - Organizador de la fuga: persona inteligente, capaz de hacerse respetar en el grupo, con dotes de mando y una gran honradez.
 - Animador: persona muy simpática, capaz de levantar el ánimo de los demás, optimista, agradable, que sabe llevarse bien con todo el mundo.
 - Ingeniero: es la persona que se ocupará de que el avión pueda volar; trabajador y responsable, sabe hacer muy bien las tareas que se le encomiendan y se muestra dispuesto a ayudar a los demás a hacer las suyas.
 - Representante: es la persona que hablará con los guardianes, les pedirá que les presten los materiales para construir el avión y les tranquilizará para que no sospechen de la fuga (debe ser una persona que hable muy bien, capaz de convencer a los demás y muy lista...)
 - Piloto-mecánico: es quien conoce tanto la parte técnica del ensamblaje y reparación del avión cómo la forma de pilotarlo adecuadamente; posee ideas útiles y vigila la corrección de la construcción.



Mi papel es

El profesor explicará detalladamente a los alumnos el significado de cada papel, pondrá muchos ejemplos para que se entiendan bien los roles y cada niño tenga oportunidad de identificarse con ellos. Se conceden cinco minutos para que cada alumno piense y escriba en su plantilla el rol que cree que más se ajusta a su forma de ser.

- Finalizada la reflexión silenciosa, cada alumno leerá a sus compañeros de equipo el papel que se atribuyó, explicándoles por qué piensa que lo desempeñaría bien (el profesor debe precisar que está prohibido hacer comentarios negativos cuando un compañero esté hablando.)
- Una vez hayan terminado las intervenciones, se pide a los equipos que comenten entre ellos si están de acuerdo en el papel que cada cual se asignó, o si piensan que podrían desempeñar otro rol, explicando por qué (nuevamente el profesor debe dejar claro que no pueden hacerse comentarios negativos entre sí.)
- A continuación, el profesor pide que se deshagan los equipos, formando de nuevo un único grupo, e iniciará un diálogo colectivo, en el que formulará alguna de las siguientes preguntas:
 - *“¿Os ha costado trabajo decidir por un papel concreto?”*
 - *“¿Cómo os habéis sentido al comentar vuestro papel a los compañeros de equipo?”*
 - *“¿Qué comentarios habéis hecho a vuestros compañeros? ¿pensábais que estaban bien elegidos?”*
 - *“¿Ha sido agradable la dinámica?”*
- La sesión se cierra destacando los aspectos más positivos que se hayan detectado.

2ª Sesión

- Se inicia la sesión recordando el contenido de la anterior y, seguidamente, se pide a los alumnos que imaginen que, tras largos años de encierro, los guardianes les obligan a salir al exterior a diario para realizar trabajos forzados junto a muchos otros prisioneros. Al igual que en la película *Chicken Run*, juntos prepararán una fuga construyendo un avión que les llevará a la libertad.
- Se divide el grupo de clase en equipos de cinco alumnos; el profesor explica que cada alumno deberá reflexionar individualmente sobre su propio papel en la construcción del avión y la preparación de la fuga, para luego ponerlo en común con sus compañeros de equipo. Para facilitar la reflexión de los alumnos, se les entregará una plantilla en la que aparezcan los siguientes papeles o funciones:



Preparando la fuga

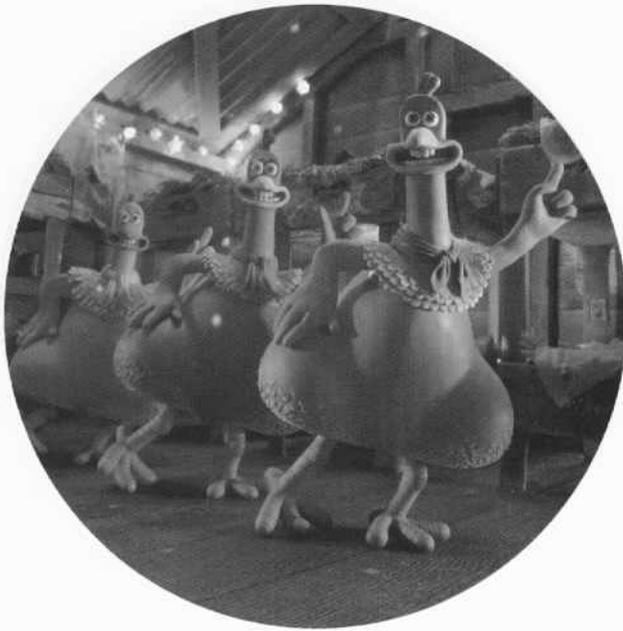
- Escoge de entre los siguientes el papel que piensas que se ajusta más a tu forma de ser, para luego comentarlo y negociarlo con tus compañeros:
 - Organizador de la fuga: persona inteligente, capaz de hacerse respetar en el grupo, con dotes de mando y una gran honradez.
 - Animador: persona muy simpática, capaz de levantar el ánimo de los demás, optimista, agradable, que sabe llevarse bien con todo el mundo.
 - Ingeniero: es la persona que se ocupará de que el avión pueda volar; trabajador y responsable, sabe hacer muy bien las tareas que se le encomiendan y se muestra dispuesto a ayudar a los demás a hacer las suyas.
 - Representante: es la persona que hablará con los guardianes, les pedirá que les presten los materiales para construir el avión y les tranquilizará para que no sospechen de la fuga (debe ser una persona que hable muy bien, capaz de convencer a los demás y muy lista...)
 - Piloto-mecánico: es quien conoce tanto la parte técnica del ensamblaje y reparación del avión como la forma de pilotarlo adecuadamente; posee ideas útiles y vigila la corrección de la construcción.



Mi papel es

El profesor explicará detalladamente a los alumnos el significado de cada papel, pondrá muchos ejemplos para que se entiendan bien los roles y cada niño tenga oportunidad de identificarse con ellos. Se conceden cinco minutos para que cada alumno piense y escriba en su plantilla el rol que cree que más se ajusta a su forma de ser.

- Finalizada la reflexión silenciosa, cada alumno leerá a sus compañeros de equipo el papel que se atribuyó, explicándoles por qué piensa que lo desempeñaría bien (el profesor debe precisar que está prohibido hacer comentarios negativos cuando un compañero esté hablando.)
- Una vez hayan terminado las intervenciones, se pide a los equipos que comenten entre ellos si están de acuerdo en el papel que cada cual se asignó, o si piensan que podrían desempeñar otro rol, explicando por qué (nuevamente el profesor debe dejar claro que no pueden hacerse comentarios negativos entre sí.)
- A continuación, el profesor pide que se deshagan los equipos, formando de nuevo un único grupo, e iniciará un diálogo colectivo, en el que formulará alguna de las siguientes preguntas:
 - *“¿Os ha costado trabajo decidiros por un papel concreto?”*
 - *“¿Cómo os habéis sentido al comentar vuestro papel a los compañeros de equipo?”*
 - *“¿Qué comentarios habéis hecho a vuestro compañeros? ¿pensábais que estaban bien elegidos?”*
 - *“¿Ha sido agradable la dinámica?”*
- La sesión se cierra destacando los aspectos más positivos que se hayan detectado.

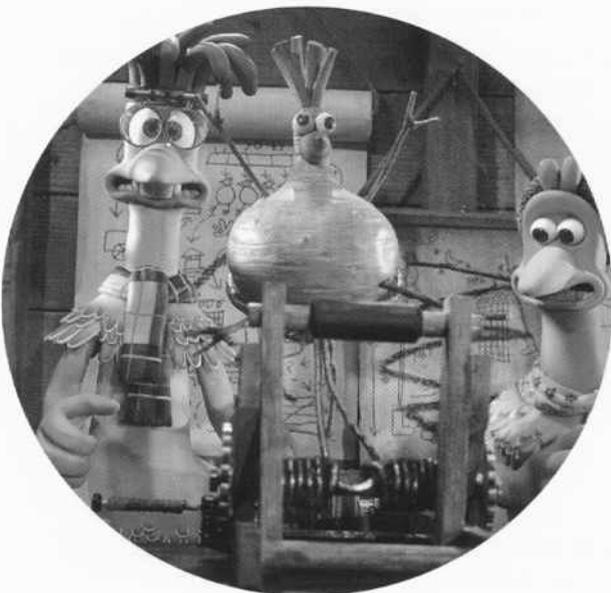


Sugerencias para una actuación transversal

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

- Conocer y valorar su cuerpo y la actividad física como medio de exploración y disfrute de sus posibilidades motrices, de relación con los demás y como recurso para organizar el tiempo libre.
- Adoptar hábitos de higiene, de alimentación, de posturas y de ejercicio físico, manifestando una actitud responsable hacia su propio cuerpo y de respeto hacia los demás, relacionando estos hábitos con los efectos sobre la salud.
- Participar en juegos y actividades estableciendo relaciones equilibradas y constructivas con los demás.

Área de Educación Artística

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

Área del 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:

– *Quien la sigue...la consigue*: intercambio de ideas y experiencias, participar en juegos de grupo, realizar producciones de forma cooperativa disfrutando con ello.

– *Comida de engorde*: intercambio de ideas en actividades grupales, hábitos de higiene y alimentación.

– *Imagina la libertad*: intercambio de ideas de forma respetuosa en el trabajo de grupo, desarrollo de actitudes contrarias a las drogas.

– *Mentiras arriesgadas*: actividades en grupo con intercambio de ideas, realizar producciones artísticas.

– *La gran evasión*: intercambio de ideas y experiencias, participar en actividades grupales valorando las aportaciones propias y ajenas y estableciendo relaciones equilibradas 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 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

- La empatía como un valor que permite comportarse de acuerdo con las necesidades de los demás.
- La toma de decisiones para comprometerse con metas y tareas adecuadas.
- El autocontrol de los impulsos como medio de superación de las dificultades.
- La expresión de emociones para estimular la motivación hacia el logro.
- La consideración de las propias creencias como un bagaje íntimo que hay que defender.

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:

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

En los cuatro cuentos de esta serie, y en sus respectivas guías didácticas, se presentan actividades cuyos objetivos se refieren al fomento de valores y actitudes positivas hacia los problemas medioambientales, educación para el consumo, respeto a la diferencia, el trabajo en grupo, la importancia de la religión en el comportamiento de las personas, etc.

- Dossier del 3º ciclo de Primaria del programa *Prevenir para vivir*. FAD, Madrid
- Documento *Los valores de la sociedad española y su relación con las drogas*, Fundación "la Caixa".



Naturaleza

- Las aves son animales vertebrados que tienen el cuerpo cubierto de plumas, las extremidades anteriores transformadas en alas y las posteriores adaptadas para la marcha por el suelo o la natación. Escribe el nombre de seis tipos de aves que sean:

Migratorias

Rapaces

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Lengua

- En castellano hay multitud de refranes, aforismos y frases hechas que incluyen nombres de aves o alguna de sus actividades, como por ejemplo "Quien no corre vuela" o "Más vale pájaro en mano que ciento volando". Escribe cinco expresiones más que incluyan alguna de estas referencias a las aves:

Relaciones humanas

- En una escena de la película, las gallinas se pelean entre sí, siendo una de ellas quien devuelve la calma apaciguando al grupo. Si fueras testigo de una discusión fuerte o una pelea entre compañeros de clase, ¿qué podrías hacer y decir para solucionar el conflicto?

Mitología

- Los mitos son la representación de los orígenes y las transformaciones del mundo y de la sociedad mediante narraciones de carácter sagrado, y suelen clasificarse en cosmogónicos (para explicar la creación del mundo), teogónicos (cuando versan sobre el origen de los dioses), antropogónicos (relativos a cómo apareció el hombre), escatológicos (la vida de ultratumba), etc. En muchos de ellos las divinidades, fuerzas de la naturaleza y criaturas fabulosas, se representaban mediante animales (por ejemplo, los centauros, Pegaso, la lechuza, etc.). Escribe seis nombres de animales que aparezcan asociados de alguna manera alguno de los mitos de la antigüedad, con una breve aclaración de sus características:

Animales

Relación con la mitología

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Organización empresarial

- Las empresas son sociedades en las que un grupo de personas trabajan, de forma coordinada y jerarquizada, en la producción o transformación de bienes o en el ofrecimiento de servicios. La organización de las personas que trabajan en una empresa es fundamental para conseguir que se sientan implicadas o concernidas en lo que allí ocurre, de tal manera que cuando se tienen en cuenta las opiniones e ideas de los que allí trabajan, es más fácil que todos lo hagan de una manera más adecuada para conseguir los objetivos que se han propuesto.

En la película *Chicken Run* las gallinas se organizan para construir la nave voladora, distribuyéndose funciones distintas en dicho trabajo. Imagina que eres el director de una pequeña empresa que tiene cuatro empleados, y que se dedica a vender a colegios y a alumnos novelas de calidad. Escribe qué funciones te darías a ti mismo y a cada uno de los empleados para poder vender mejor las novelas:

Cargo de la empresa

Funciones

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Esfuerzo para un resultado

• En la película, Rocky organiza a todo el gallinero para que traten de aprender a volar. Para ello empiezan a hacer gimnasia y tratan de fortalecerse. Evidentemente no lo consiguen pues son animales cuyos cuerpos no están adaptados al vuelo. Pero además pretenden en unos pocos días obtener la fuerza y resistencia que no han tenido nunca, y eso también es imposible. En la vida diaria encontramos muchos ejemplos de actividades que no están sino al alcance de quienes llevan preparándose para realizarlas durante mucho tiempo. Un médico debe estudiar al menos 6 años de carrera. Un pianista necesita 10 de preparación para ser un buen concertista. Si un atleta quiere participar en una Olimpiada... En el colegio ocurre lo mismo con las tareas: aprender una lección de sociales, resolver sin fallos problemas de matemáticas, encestar al menos tres veces de cada 10 tiros, etc.

Cuenta una cosa que antes no pudieras y otra que no supieras hacer y que ahora sí lo consigues gracias a tu esfuerzo personal. Explica también cómo lo lograste:

Puedo hacer:

Sé hacer:

Alimentación

• Cada especie animal tiene su propio sistema de alimentación. Escribe qué animales se alimentan con los siguientes productos:

Productos	Animales
Pienso	_____
Platanos	_____
Bellotas	_____
Hierba	_____

Salud y cuerpo

• En la película vimos que a las gallinas les encantaba comer y, sin embargo, decidieron no hacerlo porque engordarían y las convertirían en pastel de gallina. En el mundo en que vivimos muchas personas toman decisiones muy importantes con respecto a su alimentación, algunas acertadas y otras no. A mucha gente le gusta tanto comer, le gustan tanto los pasteles...y, sin embargo, saben que si comieran todo lo que les apeteciera acabarían engordando tanto que la ropa les quedaría pequeña y no les gustaría estar así.

Pero, en ocasiones, también sucede que, con una preocupación excesiva por no engordar o por adelgazar, llegan a dejar de comer imprudentemente y consiguen todo lo contrario: la desnutrición. Aun así, existe una preocupación tal en muchas personas que empieza a haber muchísimos productos que se anuncian para adelgazar, para no engordar o para "mejorar la línea". Normalmente quienes mejor conocen la correcta forma de alimentarse para mantener la salud son los expertos en nutrición y los médicos, no los que hacen la publicidad.

Escribe al menos tres ejemplos de anuncios en los que se hable de productos o cosas para mantener la línea o para adelgazar y detalla qué dicen para convencer a la gente que los va a ver:

Ejemplo 1

Ejemplo 2

Ejemplo 3

Conocimiento del medio

• Los ratones de la película afirman que "al fin y al cabo los ratones siempre hemos estado por encima de las gallinas". Todos los animales tienen cualidades que les distinguen de otros. Anota las cualidades que consideres que corresponden a los siguientes animales:

Animal	Cualidades
Gallina	_____
Ratón	_____
Elefante	_____
León	_____

Test

Vida autosuficiente

• En la película hay una gallina que no pone ningún huevo y la granjera decide eliminarla. La gallina Ginger pregunta a una compañera por qué no le ha prestado algún huevo, a lo cual le responde que porque no se lo dijo ("no se lo dijo a nadie"). La gente a menudo evita pedir favores por no molestar, no hacer trabajar a los demás, por no estar en deuda con el otro o por no dar una imagen de debilidad. Las personas buenas e inteligentes saben que todos podemos necesitar ayuda de los demás y que pedir favores o hacerlos no es una cuestión de deudas ni de debilidades, sino una parte más de la naturaleza humana que, además, produce por sí misma una gran satisfacción.



Anota un favor que hayas hecho a cualquier persona sin buscar nada a cambio y otro que te hayan hecho a ti en las mismas condiciones:

Favor que yo he hecho:

Favor que me han hecho:

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

1.- ¿Qué es lo que le mueve a Ginger a decir por primera vez la frase "tenemos que salir de aquí"?

- Una bandada de pájaros volando en formación por encima de la granja.
- El cartel del circo en que se ve dibujado a Rocky, el gallo americano.
- La llegada de la máquina para convertirlas en pasteles de pollo.

2.- ¿Qué le hace repetir la cruel señora Tweedy a su apocado marido?

- "Que no se escape ni una".
- "Soy un zopenco".
- "Soy un imbécil".

3.- ¿Cuál de estos ejercicios no aparece en el entrenamiento para aprender a volar?

- Estiramientos.
- Salto de pato.
- Salto de alturas.

4.- ¿A qué estilo musical corresponde el baile que organizan con la vieja radio que traen las ratas?

- Charleston.
- Twist.
- Rock and roll.

5.- ¿Cuál de estas frases le dice el gallo Rocky a la gallina Ginger?

- "Conmigo no tendréis ningún problema para escapar de la granja, pequeña".
- "Guapa, tú no has conocido un gallo que merezca la pena como yo".
- "Lámame milagro, princesa, ése soy yo".

6.- ¿Qué significan las siglas RAF, a las que alude el grunón gallo Fowler al contar sus batallitas?

- Royal Air Forces.
- Royal Army Forces.
- Royal American Federation.

7.- ¿Qué consigna lanza la gallina Ginger cuando están a punto de fallar en su intento de fuga en la nave?

- "Vamos chicas, esta vez lo conseguimos".
- "No hay tiempo para lamentaciones, yo no quiero ser un pastel de pollo".
- "O morimos libres, o sólo morimos".

8.- Cuando Fowler, el viejo gallo, confiesa que nunca ha pilotado una nave, ¿qué le anima a hacerlo?

- Ginger le dice: "¡puedes hacerlo, valiente!".
- Alguien le recuerda que no les puede fallar como lo hizo el gallo Rocky.
- Las dos ratas se meten con él y le dicen "ya sabemos que en este gallo había truco, ja, ja".

9.- En toda la película hay una gallina mucho más miedosa que las demás, que nunca para de...

- Comer.
- Tricotar.
- Tartamudear.

10.- En la secuencia final, ¿sobre qué discuten las dos ratas?

- Sobre la nostalgia de los viejos tiempos.
- Sobre los huevos que tiraron a la señora Tweedy al escapar volando.
- Sobre si fue antes el huevo o la gallina.

Soluciones: 1.- Una bandada de pájaros volando en formación por encima de la granja. 2.- "Que no se escape ni una". 3.- Salto de pato. 4.- Rock and roll. 5.- "Guapa, tú no has conocido un gallo que merezca la pena como yo". 6.- Royal Air Forces. 7.- "No hay tiempo para lamentaciones, yo no quiero ser un pastel de pollo". 8.- Cuando Fowler, el viejo gallo, confiesa que nunca ha pilotado una nave, ¿qué le anima a hacerlo? 9.- En toda la película hay una gallina mucho más miedosa que las demás, que nunca para de... 10.- En la secuencia final, ¿sobre qué discuten las dos ratas?

Nombre: _____

Apellidos: _____ Curso: _____

Centro: _____

Población: _____