

# Guía Didáctica de la película “La llave mágica”

*Dirección: José D. Aliaga Serrano. Jefe de producción: Israel Aliaga Alcolea.  
Coordinación y realización: Amparo Vázquez Sánchez (pedagoga)  
en colaboración con el equipo técnico-pedagógico del Centro de Comunicación y Pedagogía.*

**PROGRAMA DE CINE Y EDUCACIÓN EN VALORES  
PROMOVIDO POR LA FUNDACIÓN DE AYUDA CONTRA LA DROGADICCIÓN (FAD)  
Colaboran: UNICEF y Asociación de Prensa Juvenil (APJ)**

*Dirección técnica del programa:  
Departamento de Prevención de la FAD*



**E**s probable que después de haber visto la película, nosotros, como educadores, nos digamos ¡Qué temas más interesantes hemos encontrado para trabajar con los chicos! Y es que esta película trata temas que permiten un buen trabajo en las aulas. “La llave mágica” es lo que podríamos llamar una película global porque nos va a permitir globalizar varias áreas.

Los educadores somos conscientes que la sociedad plantea argumentos que muchas veces más que ayudar a la formación de valores en la infancia y la juventud, lo que hacen es contraponerlos a lo que les estamos ofreciendo desde los centros educativos. Por eso poder trabajar una película como “La llave mágica” refuerza todas las argumentaciones que a través de nuestra labor diaria, vamos dando a nuestros alumnos.





## Indios, ejército y vaqueros en el cine

La película deja bien patente a lo largo de toda su proyección el cariño y la amistad que surge entre el protagonista y Pequeño Oso; pero también en un determinado momento surge el enfrentamiento entre el indio y el blanco, símbolo del continuo enfrentamiento entre las dos etnias que durante siglos enfrentó a unos y otros, enfrentamiento que el cine ha sabido recoger con mayor o menor acierto.

Muchas son las películas, a las que podemos catalogar como épicas, que a pesar de su impecable factura cinematográfica, no han respetado la historia y sin reparo han presentado al indio como el enemigo mortal del americano blanco. Es el caso de maravillosos y premiados films como: *El último mohicano* (1926); *La diligencia* (1939), verdadera joya del cine; *Fort Apache* (1948) o *Tambores lejanos* (1951).



Será a partir de los años cincuenta, cuando el séptimo arte se plantee el western - y en concreto el problema de los indios - con una mayor objetividad y seriedad. Así se producen grandes películas como: *Flecha Rota* (1950); *Apache* (1954) y las dos grandes películas del maestro indiscutible del género, John Ford, *Centaurios del desierto* (1956) y *El gran combate* (1964).

Esta nueva visión del indio continuaría en los años siguientes en obras como: *Pequeño gran hombre* y *Un hombre llamado caballo*.

Pero será en la década de los noventa, cuando se volverá a mirar con nostalgia el problema indio, su éxodo y su pertinaz acoso por parte de los blancos, en una visión mucho más real y cruda de lo que está pasando con este pueblo remitido a las reservas y al que amenaza la extinción. En las películas *Bailando con lobos* y *Sin perdón*, ambas premiadas con el Oscar a la mejor película, el tema queda bien patente.

## HABLEMOS DE "LA LLAVE MÁGICA"

### Los personajes

**Omri:** Es el protagonista de la historia que vive en el seno de una familia de clase media y que salvo las naturales diferencias con sus hermanos mayores, es querido por todos. A lo largo de la historia sufrirá una importante transformación en su modo de pensar sobre las cosas. Es un proceso de maduración que le llevará a decir a su amigo "Con las personas no se juega", cuando éste intenta revivir todos los juguetes con figura humana que encuentra. Su personaje, en el que entra perfectamente, es el del "descubridor". De la mano de Pequeño Oso, recorrerá una gran aventura que le hará reflexionar sobre muchos aspectos de la vida que nunca se había planteado: aprenderá a amar la naturaleza, a respetar las costumbres de otras culturas, a darse cuenta de la importancia que tiene el respeto a los demás, a la diferencia, y sobre todo al valor que tiene la amistad.

Podremos, por nuestra parte, hacer reflexionar a nuestros alumnos sobre estos temas.

**Pequeño Oso:** Comparte con Omri el protagonismo de la película. Será su verdadero maestro. De su mano se adentrará en los misterios de la cultura de los pueblos indios y más concretamente en la de los iroqueses, tribu a la cual él pertenece. Él será quien enseñe a Omri la riqueza de los ritos, el amor a la madre Naturaleza, el respeto a los mayores; de su mano dará el salto de la infancia a la pre-adolescencia y se convertirá en su gran amigo.

**Patrick:** Es un niño de color, compañero del colegio y amigo de aventuras y desventuras de Omri. Su madre trabaja en casa de los padres de Omri haciendo la limpieza. Vive la aventura, pero no acaba de entender lo que realmente pasa. Diríamos que es el elemento que quiere representar el realismo en la película, y aunque los errores que comete le llevan a la reflexión no lo hace con la profundidad de su amigo.

**El armario y la llave:** Dentro de que serían personajes secundarios, aunque no sean personas sino cosas, es tan importante el papel que cumplen en la película que podemos elevarlos a la categoría de personajes. Uno y otra se complementan para que se pueda desarrollar la historia. Sólo en el armario los muñecos recobran la vida, pero si ese armario no se cierra o abre con la llave mágica el efecto no surge. En la película serían la imagen simbólica del presente, pasado y futuro.

**Otros personajes secundarios:** Dentro de este grupo, encontramos a la madre de Omri y también al maestro que vive asombrado el proceso narrativo con el que el protagonista va dando rienda suelta a todo lo que le está sucediendo, inventando una historia sobre un indio iroqués.

## EL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO DE LA PELÍCULA

**A**unque a los alumnos a los que va dirigida esta película no tienen que tener una preparación cinematográfica, sí que se les pueden dar pequeños conceptos que inicien esa formación que será ampliada en otros niveles educativos. Por ello daremos unas breves pinceladas sobre el código de lenguaje cinematográfico que emplea.

El guión de Melissa Mathison (E.T.-El Extraterrestre) bajo la dirección de Frarik Oz ("Cristal Oscuro", "Un par de seductores") refleja muy bien la dualidad que se plantea en el film: juguetes-personas, dualidad que también se da en algunos momentos determinados y que está presente a lo largo de toda la película: realidad-ficción. Esta sería la gran dualidad que sirve para incidir en el eje sobre el que gira el argumento.

Por su parte los actores se integran perfectamente en la personalidad del personaje que representan, lo cual da a la película una gran credibilidad dentro de la tremenda

fantasía que representa el armario con su llave que da vida a los juguetes.

El movimiento y posición de la cámara es imprescindible para conseguir los efectos especiales por medio de los cuales se crea la sensación de estar con personas muy pequeñas. La reproducción sobredimensionada del armario de la película que sirve de decorado de fondo, produce el efecto de disminuir la medida de los personajes. La ilusión óptica de disminución de esta medida aumenta también a través de un ángulo adecuado de situación de la cámara.

Por lo que respecta a la fotografía, no podemos hablar de espectacularidad ya que el ambiente principal de la película es el dormitorio de Omri. Sin embargo, en las escenas finales, la grandiosidad del escenario queda patente en unos magníficos planos.

De la banda sonora destacaremos a nuestros alumnos cómo el director ha debido investigar en el mundo de los indios iroqueses, ya que Pequeño Oso interpreta en determinados momentos del film cantos típicos de los pueblos indios.

Todas estas aclaraciones es preciso que el profesorado las plantee a los alumnos para hacerles recapacitar sobre aspectos que posiblemente por la edad no han sido capaces de descubrir. La ayuda del profesor será esencial para introducirles en el lenguaje cinematográfico.



## LOS VALORES EN LA PELÍCULA "LA LLAVE MÁGICA"

Una película como la que nos ocupa, se presenta ideal para el trabajo que nos proponemos de considerar el cine como una magnífica herramienta para la educación en valores. Será también, por lo tanto, una película muy interesante para el trabajo que con los alumnos se haga desde la tutoría.

Desde la tutoría, podremos plantear temas para reflexionar o para debatir, de manera que los alumnos puedan comprender que determinadas actitudes ayudan a una mejora de determinados conceptos que aumentan la propia valoración del sujeto.

Estos temas vendrán dados por la incidencia que hagan los alumnos sobre unos aspectos u otros de los que el profesorado plantee; pero a manera de orientación, consideremos que "La llave mágica" resalta los siguientes valores: la autoestima, la amistad, el respeto al medio ambiente, el respeto a las diferentes culturas y la importancia de las mismas, la relación en familia, el compañerismo y la solidaridad.

¿En qué personajes y en qué momentos de la acción quedan patentes esos valores? La lista puede ser larga; pero como será difícil trabajarlos todos, será preciso que los más representativos y aquellos por los que los alumnos han demostrado una mayor atención, sean los primeros en ser trabajados, dejando para otros momentos de la acción tutorial o la reflexión los que no se hayan podido trabajar en un primer momento después del visionario de la película.

A grandes rasgos en "La llave mágica", son a destacar:

a).- La amistad, ya que ésta se nos hace presente a lo largo de todo el film. Es una amistad que nace primero del asombro, de la magia. Asombrado, primero Omri, ve en Pequeño Oso un objeto de magia, de cierto misterio, pero Pequeño Oso con su sabiduría irá ganando rápidamente el corazón del protagonista y una profunda amistad mezclada con admiración nacerá entre ambos.

La amistad que se refleja por la comprensión que el indio demuestra ante determinadas circunstancias, es también amabilidad, cordialidad para finalizar en una ternura que se pone bien de manifiesto en el clímax de las dos o tres escenas finales.

b).- El respeto al Medio Ambiente. La película es un canto a la madre Naturaleza, a su sabiduría. Dejarse llevar de la mano del indio iroqués a través de sus recuerdos de las grandes praderas, de sus ríos, de los pastos, de sus ganados, es sin duda alguna uno de los aspectos mejor conseguidos de todo el argumento. La sensación que nos dan las imágenes de caza o de salida al bosque es de la eterna armonía del hombre con la naturaleza, armonía que en el tiempo en el que vive Pequeño Oso era íntegra y que nos ha de llevar a la reflexión de nuestras actitudes delante del Medio en la actualidad.

c).- Compañerismo y solidaridad que nos vienen dados por los tres personajes principales. Omri es una gran compañero de Patrick, al que enseña todos los secretos que encierra el armario y su llave, pero también le enseña todo aquello que él va aprendiendo por las enseñanzas que recibe de su amigo indio. A pesar de que Patrick no acaba de entender muchas cosas mantiene en la relación con sus amigos una gran cordialidad y la ayuda es mutua en los momentos de mayor dificultad como es el caso de cuando se pierde la llave. Sin embargo la esperanza es la que ayuda a los protagonistas a conseguir el éxito final.

d).- Autoestima que se manifiesta en el afecto, en la capacidad de decisión que tiene Omri ante alguna dificultad o cuando quiere solucionar algún problema a su amigo indio, como es el caso de la búsqueda de una compañera para que no esté solo; pero la dignidad de Pequeño Oso, le hace reflexionar de que no puede sacar a una persona de su entorno para, sin saber si ella está de acuerdo, hacer feliz a otra persona. La escena final nos muestra una gran sensibilidad tanto en el niño como en el indio, ya convertido en persona de medidas normales.



Muchos otros valores se esparcen a lo largo de la proyección; pero los que presentamos, nos llevan a otros y estos a otros más. Es evidente que no podemos hablar de autoestima o de amistad si no hablamos de firmeza o esperanza, de constancia.

Será importante remarcar a los alumnos que los valores no es algo que se den nada más en la escuela, sino que la sociedad, la familia, o los amigos son elementos transmisores de valores; pero que también elementos más alejados del entorno del alumno, transmiten valores: los medios de comunicación, las diferentes asociaciones, e incluso los medios políticos, deportivos o sociales, son también transmisores de valores.

Sin embargo la escuela ha de ser consciente que los valores no se han de enseñar como cualquiera otra área sino que han de formar parte de todas y cada una de las áreas del curriculum, pero no de una manera impuesta sino como parte integrante del mismo. Por eso se habla de los valores como ejes transversales que se hacen presentes en el mundo educativo.

# ACTIVIDADES PREVIAS AL VISIONADO DE LA PELÍCULA

La importancia que a la hora de ver una película con fines educativos tiene el trabajo previo que hagamos en las aulas, es evidente. Por medio de él podremos dar a los alumnos algunas pistas que les permitan fijar la atención en determinados aspectos en los que nosotros habremos incidido y que serán los que consideremos fundamentales para el trabajo posterior. No hay que decir la importancia que en esto tiene el profesorado que será el elemento dinamizador.

En "La llave mágica" creemos que habrá que incidir en tres aspectos fundamentales en los que los alumnos deberían fijarse.

1.-Por un lado estaría todo el trabajo previo de aula en el que hablemos de la novela sobre la que está basada la película, la autora, cómo se ha llevado al cine, una sinopsis del film y de qué esperamos de los mismos alumnos.

De la autora, Lynne Reid Banks poco podemos decir ya que es poco conocida a nivel de nuestro alumnado, pero sí es interesante que sepan que la película ha partido de una novela escrita con el mismo título. Es importante hacerles ver que muchas películas parten de novelas o textos escritos y la importancia que tiene la lectura.

De la película podremos hablar del director, los actores, la música y, en ésta concretamente, será importante señalar a los

alumnos la necesidad de que fijen su atención en los efectos especiales dada la importancia que tienen en todo el desarrollo del film.

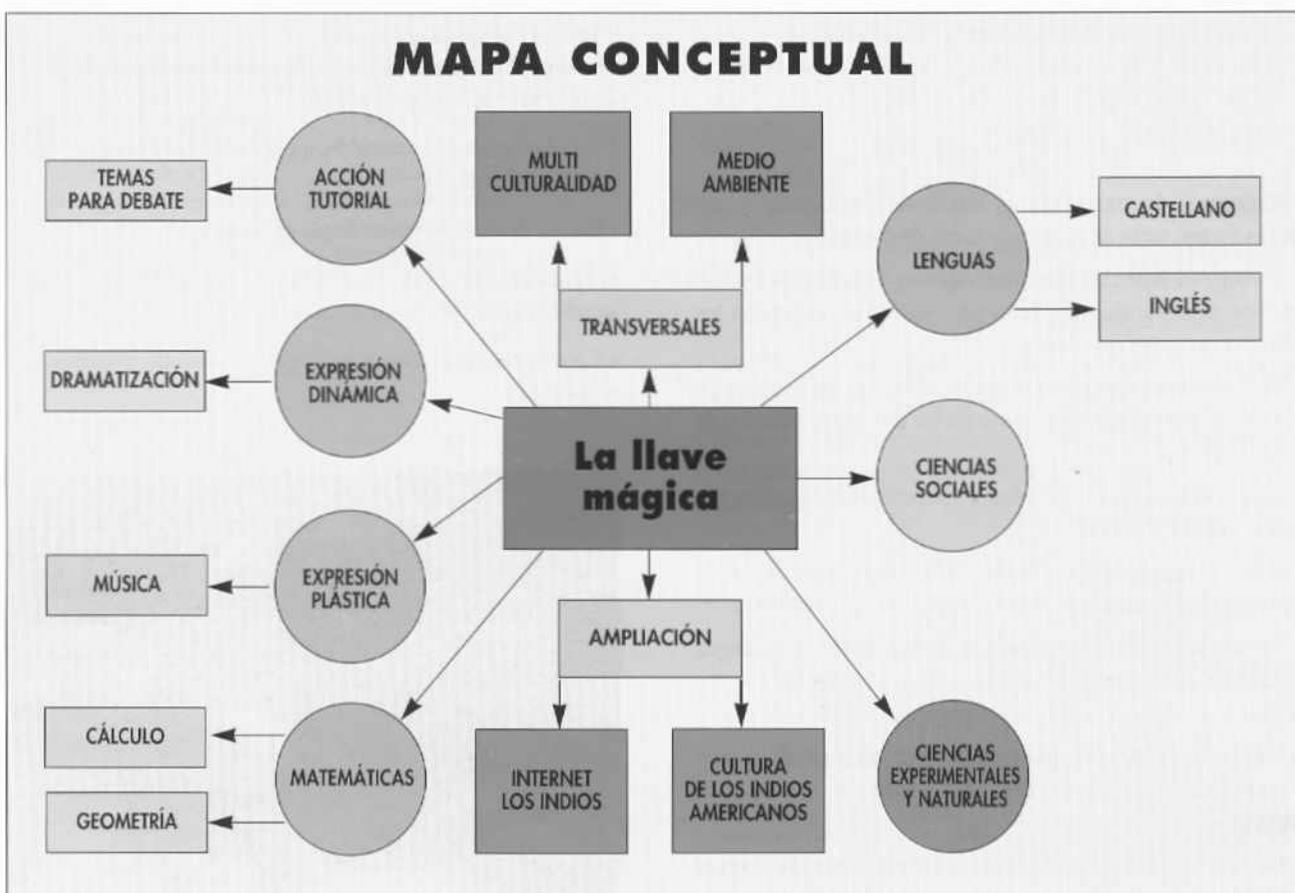
2.-Un segundo aspecto previo sería el estudio más o menos profundo, dependiendo de las edades, de toda la información que nos da el cartel anunciador o la carátula del vídeo. De esta manera los alumnos podrán tener algunas sugerencias sobre lo que pueden llegar a ver. Este estudio es importante hacerlo no sólo a nivel de imágenes sino también del posible texto que pueda aparecer en él. Podremos hacer actividades como las siguientes:

- A).-¿Qué hay en el cartel o carátula?
- B).-¿Cuáles son los colores que predominan?
- C).-¿Dónde está colocado el título de la película?
- D).-¿Qué personaje o personajes aparecen?
- E).-¿Qué hacen?
- F).-¿Qué es lo que más llama la atención del cartel?
- G).-¿Qué opinan del mismo y qué les sugiere?

3.-El tercer aspecto que habría que dejar bien preparado, antes de ver la película es el de fijarse en los temas que irán surgiendo a lo largo de la proyección y que hacen referencia a los valores. Les podríamos dar una pista y decirles que se fijen bien para intentar captar en qué momento el protagonista, Omri, dice la siguiente frase: "Con las personas no se juega".

La búsqueda de valores en esta película podrá darnos material más que suficiente como para trabajar después en clase el tema y realizar unas buenas puestas en común a partir de algún debate o mesa redonda.

## MAPA CONCEPTUAL



# ACTIVIDADES POSTERIORES AL VISIONADO DE LA PELÍCULA

## LENGUA CASTELLANA

### OBJETIVOS

#### Primaria

- Comprender oralmente mensajes de una determinada cantidad de palabras.
- Comprender globalmente mensajes escritos de una largura adecuada a la edad.
- Redactar textos de una extensión no superior a las 15 líneas con una buena estructura, presentación, ortografía y grafía.
- Distinguir nombres de personas, animales o cosas, así como las cualidades de las mismas.
- Usar las formas verbales de manera correcta y atendiendo a la concordancia.
- Conocer las formas semánticas de: frase hecha, refrán y modismos, para saberlos usar y valorar la riqueza léxica que implican.
- Utilizar la forma negativa.
- Aprender una serie de palabras del vocabulario iroqués y su significado en castellano.
- Gusto por conocer la riqueza de la lengua castellana como medio de comunicación.
- Respeto por las lenguas indígenas y minoritarias.

#### Secundaria

- Redacción de textos con un vocabulario adecuado y una buena forma, tanto de contenido como de expresión.
- Trabajar el lenguaje cinematográfico y la publicidad como medios de comunicación de nuestra sociedad, valorando los aspectos positivos que tienen.
- Elaborar textos en los que se manifiesten las formas de caricatura y retrato, haciendo uso de los diferentes recursos de la lengua.
- Relacionar historia, sociedad y literatura con la situación americana del siglo XIX.
- Saber recuperar datos de una biblioteca por medio de la consulta de diferentes manuales así como de la hemeroteca.
- Valorar la importancia de un buen conocimiento de la lengua castellana como medio de comunicación y expresión con los demás.
- Valorar la información que podemos recoger en bibliotecas y hemerotecas como fuentes de ayuda al trabajo de investigación.
- Respetar y valorar la importancia de mantener las lenguas indígenas y minoritarias.



### ACTIVIDADES

- Hacer un resumen breve sobre la película.
- Hacer un listado de los principales personajes de la película y ponerles al menos dos adjetivos calificativos con los que se pudieran identificar plenamente.
- Hacer una relación de libros de aventuras que se hayan leído que traten sobre las costumbres de otras culturas.
- Acudir al archivo de la biblioteca del centro o de la localidad para recopilar información sobre libros de aventuras.
- Escribir un texto en el que se describa alguno de los personajes de la película que más hayan impactado al alumno/a.
- Hacer un comentario como si se fuese un periodista sobre la película.
- Iniciar, al igual que en la película el protagonista, un pequeño diario donde día a día se vayan escribiendo cosas de algún tema que se haya escogido.
- Escribir un guión resumido para poderlo representar en clase sobre la película.
- Buscar un final diferente al que nos dan.
- Aprender algunas de las palabras iroquesas del vocabulario atendiendo a la fonética transcrita.
- Construir frases cortas a partir del vocabulario iroqués dado en este guía.



## Vocabulario

### Naturaleza

Agua: *o na ga'nose*  
 Bosque: *ga'ha da*  
 Cielo: *ot sha'ra*  
 Día: *an'da*  
 Estrella: *o jish an'da*  
 Fuego: *o gis'ta*  
 Hielo: *o we'za*  
 Invierno: *ko sa'ge*  
 Luna: *so a'Ka ga'gwa*  
 Montaña: *ga a mun'da*  
 Nieve: *o'kah*  
 Noche: *so'a*  
 Sol: *an da'Ka ga'gwa*  
 Tierra: *o eh'da*  
 Viento: *ga'-o*



### Objetos

Abalorios: *ote ko'a*  
 Arco: *wa a'no*  
 Cabaña larga: *ga'no sote*  
 Canoa: *ga o'wo*  
 Maza de guerra: *ka ja'wa*  
 Mocasines: *ah'ta qua o weh*  
 Pipa: *oh so qua'ta*  
 Tocado: *gus'to weh*

### Nombres de personas y cosas

Amanecer: *Tai'or hen sere*  
 Boca grande: *Ho'sa ho do*  
 Buenas nuevas: *ka'ri wi yo*  
 Cielo ardiente: *Or on hia tek'ha*  
 Cielo brillante: *De or oun'yathe*  
 Claro en el bosque: *Da yo ha gwen'da*  
 Director: *Kon'wa hen deks*  
 El que hace música: *Haa'ie no nis*  
 Ella es alerta: *Ga nonk we'non*  
 En el bosque: *Ka ha'gon*  
 En el guardia: *Da at'ga dose*  
 Entre los pinos: *Kah-ne do'go nah*  
 Flor creciente: *A we'ont*  
 Flores que se mueven: *A we i'non*  
 Gran noche: *So son do'wah*  
 Habla poco: *So a e wa'ah*  
 Hombre enérgico: *Ro'neh hon*  
 Inagotable: *Do go no'we da*  
 Lago hermoso: *Skah nyah tei'hyuh*  
 Lugar del eco: *Da wa'da o da yo*  
 Madrugada: *A wen de'a*  
 Mensajero veloz: *Daka rih'hon tye*  
 Montaña hermosa: *On'on tito*  
 Nieve que cae: *Ga'neh yehs*  
 Pluma larga: *Sa'ha whe*  
 Puerta abierta: *Do ne ho'ga'weh*  
 Sitio musgoso: *Tya wen'hen thon*  
 Sol que vuela: *Ka ra kon'dye*  
 Vigilante: *Ya te wah noh*

### Animales

Aguila: *ote an'yea*  
 Ante: *o yan do'ne*  
 Ardilla: *ar o se'a*  
 Búho: *o ho'wa*  
 Castor: *jon i'to*  
 Ciervo: *ska non'do*  
 Lobo: *hy ty o'ne*  
 Oso: *ya'o gah*  
 Pantera: *ha'ace*  
 Pato: *so'ra*  
 Pavo: *so'hont*  
 Perdiz: *kwa e'sea*  
 Petirrojo: *jis ko'ko*  
 Picamadero: *kwa*  
 Rata almizclera: *no'ji*  
 Tortuga: *ha nu'na*  
 Zorro: *ju'so*



## OBJETIVOS

### Primaria

- Comprender oralmente mensajes breves.
- Saber preguntar usando las partículas: qué, cómo, dónde, cuándo.
- Comprender globalmente mensajes escritos breves y hacer hipótesis de su significado.
- Utilizar la forma negativa.
- Aprender una serie de palabras del vocabulario iroqués.
- Gusto por conocer otra lengua para poderse relacionar con gentes de otras culturas.
- Ser capaz de relacionar dos lenguas mayoritarias con una lengua indígena.

### Secundaria

- Redacción de textos con un vocabulario previo.
- Contruir frases de largura determinada a partir de las palabras del vocabulario iroqués.
- Usar con corrección el pasado como tiempo verbal.
- Valorar la importancia de un buen conocimiento de la lengua inglesa como medio de comunicación y expresión de otra cultura y su relación con ella.
- Ser capaz de construir frases en inglés con un determinado número de palabras partiendo de las que hay en el vocabulario iroqués.

## ACTIVIDADES

- Con ayuda del diccionario, crear unos diálogos imaginarios con un indio iroqués usando algunas de sus palabras.
- Representar, en inglés, alguna pequeña escena de la película.
- Escribir preguntas referentes a algún momento de la película usando las formas "who", "when", y "where".
- Recoger, en un mural, la traducción de las palabras del vocabulario iroqués al inglés. Poner en plural las siguientes expresiones:

En el bosque  
 Hombre del bosque  
 Montaña hermosa

- Escribir el nombre de algunos escritores ingleses famosos.
- Memorizar algunas palabras iroquesas en su versión en inglés.
- Contruir frases cortas o de una mayor longitud, dependiendo del nivel, en las que entren palabras procedentes del iroqués y traducidas al inglés.

# CIENCIAS SOCIALES

## OBJETIVOS

### Primaria

- Interpretar un mapa y localizar datos en el mismo.
- Valorar la importancia de la cooperación con los compañeros a la hora de trabajar en grupo.
- Informarse a partir de publicaciones de diferente tipo: revistas, diarios.
- Respetar las culturas de otros pueblos.
- Valorar la transmisión oral de conocimientos.
- Ser capaz de situar un personaje en su tiempo.
- Interés por la relación con los demás.
- Ampliar conocimientos sobre los pueblos indios americanos.
- Comenzar a conocer las posibilidades de Internet y los medios informáticos.

### Secundaria

- Saber realizar una investigación sencilla.
- Relacionar hechos políticos con el lugar en el que sucedieron.
- Saber situar en el tiempo y lugar la acción de la película.
- Saber valorar las acciones del trabajo en grupo y las aportaciones que hace cada miembro del mismo.
- Participar con interés en las propuestas de trabajo que se hagan tanto a nivel individual como de grupo.
- Saber usar el software educativo como medio de ampliación e información.
- Manejar la Internet para recopilar información sobre los indios americanos e intercambiarla con otros compañeros.
- Ser capaz de memorizar un determinado número de datos y referencias.
- Ser capaz de relacionar el pasado con el presente.



## ACTIVIDADES

- Hacer un gráfico sobre los indios americanos.
- En la película se hacen varias referencias al tiempo pasado.
  - 1.- Investigar a qué se refieren.
  - 2.- Escribir algunos de los hechos históricos más importantes de mediados del siglo XIX.
- Investigar sobre los grandes jefes indios y hacer la biografía de alguno de ellos.
- Comentar sobre los aspectos históricos reales y falsos de los que se nos habla en las llamadas "películas del oeste"
- Hacer un mural con recortes de revistas, fotos e imágenes sobre la cultura de los pueblos indios.
- Situar en un mapa de América la localización de las diferentes tribus indias.
- Hacer un debate sobre alguna de las películas en las que los indios ganan en contraposición con las películas en las que pierden.
- Investigar cuál es la situación actual de las tribus indias americanas.

# MATEMÁTICAS

## OBJETIVOS

### Primaria

- Trabajar los conceptos de medidas de longitud y superficie. Ser capaz de levantar un plano sencillo.
- Valorar la importancia del saber interpretar un plano y conocer las medidas del sistema métrico decimal.
- Saber usar la calculadora sencilla.

### Secundaria

- Ser capaz de elaborar planos de un mayor grado de dificultad.
- Reconocer y representar diversas formas de medidas de superficie.
- Trabajar la escala.
- Ser capaz de trabajar con la calculadora científica.

## ACTIVIDADES

Dado que en la película Pequeño Oso Blanco construyen su cabaña con unas medidas determinadas, se puede trabajar todos los conceptos que estén relacionados con este aspecto.

- Realizar un plano que represente la cabaña.
- Inventar toda una serie de ejercicios en los que entren las operaciones básicas y el sistema métrico decimal.
- Hacer ejercicios de cálculo mental a partir de datos relativos a distancias que podría recorrer Pequeño Oso.
- Hacer un cálculo de las medidas de los diferentes juguetes que los alumnos puedan traer a clase y cómo se podrían transformar en otras medidas mayores al cambiar a seres como nosotros.



# CIENCIAS NATURALES

A lo largo de toda la película, la naturaleza con todos sus componentes juega un importante papel en la vida de Pequeño Oso.

## OBJETIVOS

### Primaria

- Ser capaz de reconocer un ecosistema.
- Observar el comportamiento de un animal que tengamos en nuestro entorno y dar interpretación correcta a las observaciones.
- Valorar la importancia del cuidado de los animales y del entorno.
- Saber recoger información en una biblioteca y organizarla adecuadamente para la consulta.
- Investigar cómo es la vegetación en las zonas donde vivían los indios de las praderas.
- Recortar fotos o recoger postales donde aparezcan paisajes diferentes.
- Ser capaz de comprender el contenido de una rueda de los alimentos.

### Secundaria

- Ser capaz de elaborar hipótesis y saberlas desarrollar.
- Saber interpretar un contenido y describir las observaciones que se aprecien.
- Concienciarse de los problemas medioambientales y cómo repercuten estos en los diferentes ecosistemas.
- Ser capaz de organizar actividades en favor del medio ambiente.
- Participar en grupos que realicen acciones de protección de los animales.
- Gusto por la investigación y la ampliación de conocimientos.



## Menus indios

*Sopa de tomate*  
*Pavo asado*  
*Batatas - Calabaza*  
*Pan de maíz*  
*Pastel de calabaza*  
*Chocolate*

*Sopa de judías*  
*Conejo guisado*  
*Patatas asadas - Potaje*  
*Budín de tapioca*  
*Cacao*  
*Moluscos asados*  
*Bananas - Maíz asado*  
*Pan piki*  
*Rodajas de piña*  
*Cacahuets*  
*Chocolate frío*

*Salmón asado*  
*Patatas y nueces asadas*  
*Calabazas al lior*  
*Biscochos de bellota*  
*Manzanas al horno*  
*Té de abedul*

### Patatas indias

Se preparaban muchas raíces del mismo modo que nosotros guisamos las patatas. Las raíces de espadaña se comían crudas. Hervidas o en forma de harina, con la cual se hacía pan. Las raíces del camacero que crece en el noroeste eran un manjar favorito de algunas de las tribus de las llanuras. Por regla general, las cocían en un horno excavado en el suelo y, luego las secaban para uso ulterior. La patata silvestre y la manzana blanca (*Isot-alea esc-ziletja*) eran otras variedades de las patatas indias.

### Budines

A veces se hacían tortas de calabaza cortada en cuatro partes y cocida con manzanas y, azúcar de arce. Se hacían otras tortas con maíz y castañas molidas.

En la primavera todas las tribus del norte hacían cocidas de azúcar de arce. Recocían la salsa en recipientes de corteza y la hervían al modo usado por los blancos. La época de hacer azúcar era muy feliz para todo el mundo, especialmente para los niños, a quienes se les permitía hacer el azúcar y derramarlo en la nieve para que se enfriase.

## ACTIVIDADES

En la película se producen muchas situaciones relacionadas con las ciencias naturales.

- Hacer un listado de situaciones en las que la naturaleza o los animales tengan protagonismo dentro de la película.
- Hacer un mural con fotografías de animales que vivan en las zonas donde vivían los indios.
- Montar un debate para tratar sobre los diferentes problemas relacionados con el medio ambiente.
- Observar diariamente un animal, preferentemente mamífero, y anotar las observaciones para llegar a conclusiones.
- Leer la prensa diaria y recopilar las noticias que hagan referencia a problemas medioambientales.

En "La llave mágica" hay un herido y Pequeño Oso hace uso de la medicina natural propia de su tribu.

- 1.- Investigar sobre las diferentes ramas de la medicina natural
- 2.- Buscar información sobre hierbas que tengan propiedades curativas.
- 3.- Plantear el tema en clase sobre la calidad de la medicina alternativa.

Pasar algún video sobre temas relacionados con el tema que tratamos.



## PLÁSTICA Y TECNOLOGÍA

“La llave mágica” es una película en la que se recupera la artesanía como elemento primordial de la cultura. Es esto un buen motivo para incidir en la importancia que tienen los artesanos y el peligro de que se pierdan estas formas tan vivas de trabajar.

### OBJETIVOS

#### Primaria

- Valorar la importancia del lenguaje plástico.
- Ser capaz de reconocer la importancia de mantener las tradiciones artesanas.
- Realizar algún trabajo plástico con materiales reciclados.
- Despertar interés por la observación y creación de formas bellas.
- Saber usar diferentes técnicas de trabajo plástico.  
Hacer un uso adecuado del color y el trazo.
- Valorar los materiales de trabajo plástico y usarlos adecuadamente.
- Trabajar con elementos de cocina.

#### Secundaria

- Valorar el uso de las nuevas tecnologías.
- Ser capaz de hacer análisis de determinados aspectos estéticos del lenguaje cinematográfico.
- Realizar alguna obra plástica dentro del marco artesano.
- Hacer maquetas de mayor o menor dificultad atendiendo a la diversidad del alumnado.
- Comentar y profundizar en las técnicas usadas para la realización de efectos especiales.
- Ser capaz de realizar algún juguete con materiales de reciclado.
- Ser capaz de elaborar una comida típica iroquesa.

### ACTIVIDADES

- Dibujar un cómic en el que se resuma la película.
- Analizar todo tipo de planos que se dan en la película
- Dibujar con el ordenador un indio.
- Hacer una maqueta de algún tipo de vivienda de los indios americanos.
- Investigar los diferentes tipos de pinturas decorativas de los indios y hacer una cenefa.
- Preparar alguna de las recetas de cocina de las que se presentan.