

Guía Didáctica de la película “La ruta hacia El Dorado”

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



Sinopsis argumental

La *Ruta hacia El Dorado* es una película de dibujos animados, producida por la compañía Dreamworks Studios en el año 2000. Su historia está planteada como una recreación, a través de las peripecias de dos pícaros de la época, de lo que pudo haber sido la nunca hallada *ciudad del oro*, El Dorado. En el guión puede reconocerse una mezcla de factores históricos (la España del siglo XVI, el personaje del conquistador Hernán Cortés, la sorpresa de las poblaciones indígenas ante la llegada de hombres y caballos, la búsqueda del oro como motivación de muchos soldados y aventureros, el juego de la pelota de los aztecas, etc.) con otros meramente imaginarios, al objeto de componer un conjunto vistoso que posea, además, trazas de “verosimilitud”, aunque en realidad siempre estamos ante un producto de entretenimiento y fantasía, apto para todos los públicos.

Los dos personajes principales son unos simpáticos Miguel y Tulio, tramposos en el juego de dados y algo atolondrados, que consiguen por azar un mapa que parece mostrar la existencia de El Dorado, la ciudad en la que creen que el oro recubre todas las paredes de los edificios. Sin darse cuenta, se embarcan en uno de los barcos de la expedición de Hernán Cortés en calidad de polizones. Tras haber sido descubiertos, logran escapar en una barca de remos con la ayuda de un caballo (Altivo), que será su compañero en el resto de su aventura.

Por fin el mar les deposita en una playa y creen haber llegado al mismísimo El Dorado. Siguiendo las indicaciones del plano, atraviesan la jungla y se topan con una india fugitiva (Chel) y los guerreros indios que la persiguen. Se dan cuenta de que les han confundido con los dioses que marcarán el tránsito hacia la “Época del Jaguar” y son conducidos a una escondida y bellísima ciudad que hay tras una cascada fulgurante. Allí tratarán de demostrar que son en verdad “dioses” y se afanarán en llevarse, en un barco que se hacen construir, todo el oro posible, no sin antes haber acabado con la bárbara costumbre de los sacrificios humanos y de haber eliminado el poder maléfico del malvado sumo sacerdote (Tzekel-Kan). Después de algunas vacilaciones y ante el peligro que supone la traición que está guiando a los conquistadores hacia la ciudad, los dos aventureros y la chica decidirán sacrificar todo para sellar para siempre el mítico lugar y el acceso a sus riquezas. Al fin y al cabo, siempre les quedará la aventura siguiente y, sobre todas las cosas, su amistad...

El espectáculo visual es predominante sobre todo lo demás a lo largo de los casi noventa minutos de proyec-

ción. En los títulos de crédito y en la secuencia de la llegada de los dos aventureros a la ciudad, pueden apreciarse homenajes a los dibujos y el colorido psicodélico de la idílica *Yellow Submarine* (1968) de los Beatles. Los homenajes continúan con el duelo de los dos protagonistas y su acrobática escapada del toro por calles y tejados, a la manera de Burt Lancaster y Nick Cravatte en *El halcón y la Flecha* (1950). La divinización asumida como una posible opción de vida futura y la sangre de Miguel que delata su condición humana, recrean lo que ya hablamos visto en *El hombre que pudo reinar* (1975), sin olvidar que estamos ante un planteamiento argumental como el de la serie de películas titulada *La ruta hacia...*, con Bob Hope, Bing Crosby y Dorothy Lamour, entremezclando exotismo, aventura, humor y canciones.

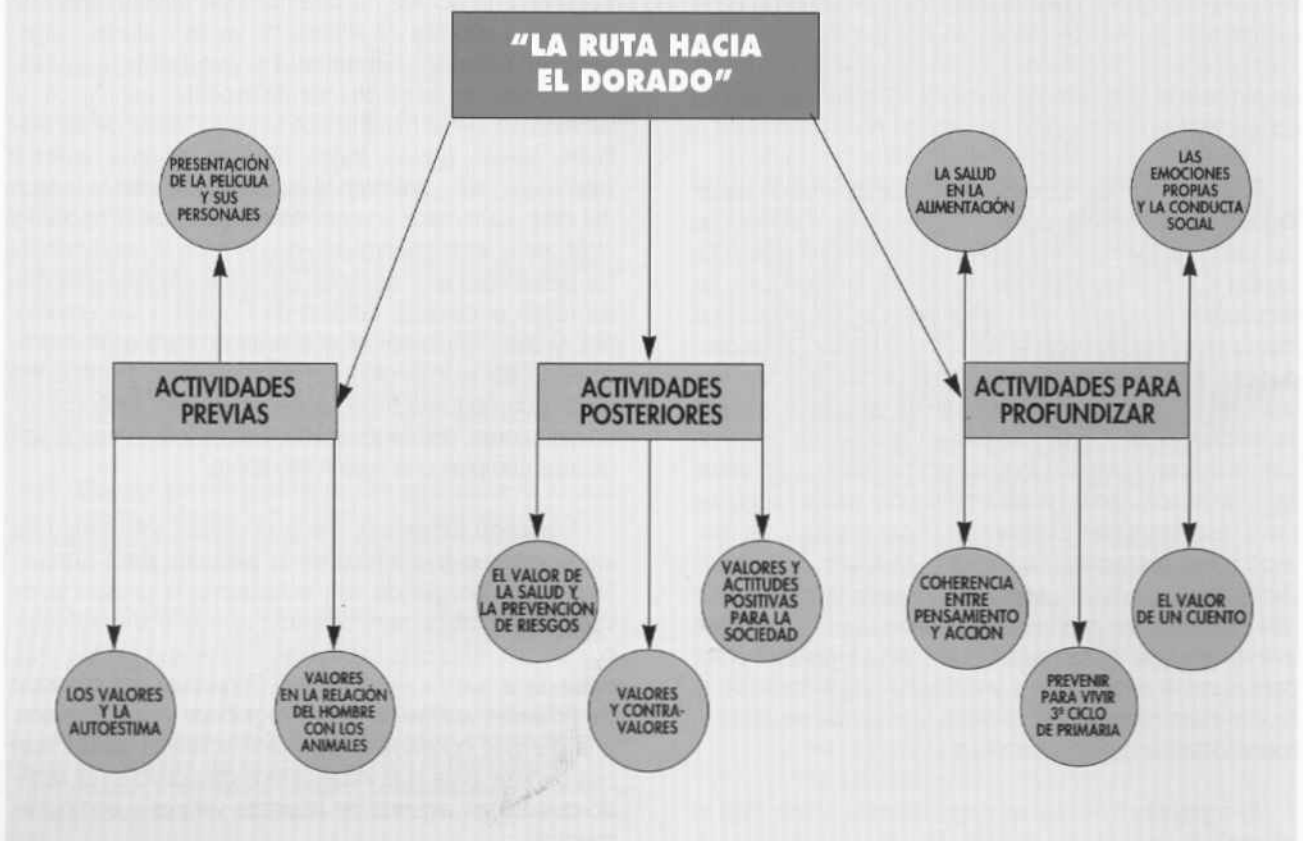
En esta ocasión, se ha tratado de hacer un combinado en el que, so capa de recrear “el mito y la historia”, el público tenga acceso a una vorágine de imaginación colorista, gracias a la combinación de dibujos y del uso del ordenador en la creación de fondos y de los portentosos movimientos de cámara que dan un dinamismo subyugante a la acción. El director Don Michael Paul ha hecho una especie de *síntesis* de varias culturas indígenas del Yucatán, Guatemala y alrededores (incas, mayas, aztecas, etc.), ofreciendo aspectos periféricos de las mismas, de tal manera que la lujuria visual de los edificios, selvas, aguas, trajes, objetos, pájaros reales e inventados, etc., aplasten al espectador contra la butaca del cine. La música a veces forma parte de la acción, y otras, es el acompañamiento que explica la condición de los personajes (por ejemplo, las notas del *Dies irae* que subrayan el carácter fatídico de Cortés) o sus emociones, y que incluso es como el pretexto para unirlos, anticipando así la intención de que este ficticio encuentro entre dos culturas sirva, a pesar de las “intenciones devastadoras” del conquistador Cortés, para que los dos pícaros cumplan una misión salvadora.

Conviene tomar una cierta distancia sobre algunas intenciones subyacentes en la película, para acabar, finalmente, acogiendo con entusiasmo la presencia de valores esenciales para entender la vida y afrontar algunos de sus retos más habituales. Desde esa perspectiva, cabe decir que *La Ruta hacia El Dorado* es una sucesión de brillantes estímulos cinematográficos y apasionados, a la par que contradictorios, planteamientos vitales, que nos dan pie para que indagemos de nuevo en el sentido que tienen algunos de nuestros valores y comportamientos.

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 tratan 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

Miguel

En esta película de compañeros, al rubio Miguel le corresponden los rasgos de idealismo, ingenuidad y ensoñación. Carente del sentido práctico necesario, sus decisiones y conductas le llevan a empeñarse en situaciones que le complican continuamente la vida, poniendo en aprietos al dúo que forma con Tulio. Es un personaje jovial, con una personalidad casi adolescente, amigo del juego, de los niños y de la vida en todo su esplendor y belleza. La conversación que mantiene con el Jefe de la ciudad, en el barco preparado para partir hacia España, nos muestra su sensibilidad atrapada por lo que este nuevo mundo le parece conceder: la posibilidad de ser considerado como alguien muy importante, reconocido y querido. Al final, tendrá que tomar una importante decisión que le hará volar, literalmente, por los aires.

Tulio

Es la otra mitad de este dúo de pícaros, la vertiente más pragmática, el contraste del realismo crudo con el tono primaveral de su compañero. Es quien idea los planes, por descabellados que parezcan, el que ofrece pistas y toma precauciones para perpetuar la patraña y al que utiliza, por ir en su misma dirección, la seductora Chel. Su amor al oro es tan intenso que no duda en reprocharse no haber conseguido suficiente en vida, justo cuando cree que va a perderla por inanición en la barquichuela que usan para escapar del barco español. Por otro lado, representa la ambigüedad y tiene un cierto tono oscuro en su personalidad, pese a que resulte ineficaz como pícaro y se sume, como no podía ser menos, a la preservación de ese Shangri-Lá tan cercano al que se podía ver en *Horizontes perdidos* (1937).

Tzekel-Kan

Es el sumo sacerdote, encarnación más o menos realista de lo que podría ser el paganismo religioso, con sus prácticas hechiceras, empeñado en atemorizar al pueblo y ganarse a los "dioses" recién llegados, ávido de sangre y de sacrificios humanos para "sanear" y dar paso a la denominada "Época del Jaguar". Su maldad es mostrada sin cesar, introduciendo en la película lo mágico y terrorífico con la animación de un gigantesco perro, trasunto de su propio espíritu abyecto, que será vencido por los dos héroes. No obstante, su oponente principal es el Jefe del lugar, cuyo poder ansía, por lo que no duda en traicionarle guiando a Cortés hacia allí y delatando así el gran secreto del escondite de la mítica ciudad.

Chel

Ésta es una película de hombres, pero hacía falta el contrapeso de una mujer. En este caso, se trata de una india de exótica sensualidad y aviesas intenciones, que vienen a coincidir en lo fundamental con las de Miguel y Tulio. Reúne algunas de las características posibles de la histórica guía y traductora de Cortés (la conocida por Marina) sólo que, en este caso, sus artimañas se encaminan hacia la picardía, asesorando a los dos españoles acerca de cómo convencer a los despistados indígenas de que son los esperados "dioses". Parece ser la única con las ideas totalmente claras, y disimula, su fuerte carácter bajo una capa de seducción.

El jefe

Ocupa una posición más secundaria en el film, pero encarna la apacibilidad del buen salvaje de Rousseau, necesaria para explicar las condiciones de vida de esa ciudad encantada, si exceptuamos las molestas pretensiones perturbadoras del fatuo Tzekel-Kan y sus tronantes mensajes. Tal vez por este motivo, acoge de buena fe a unos enviados celestiales que parecen darle la razón frente a la nota discordante del sumo sacerdote y, una vez que se da cuenta de su carácter meramente humano, se aviene a proporcionarles igualmente el barco y todo el oro que desean, mostrando así una dignidad y fortaleza de gran altura, que se confirman cuando sujeta, con sus propias manos, las lianas que sujetan una de las columnas que está a punto de derrumbarse sobre ellos.

Altivo y el armadillo

El caballo inteligente y el armadillo - que se convierte en falsa pelota para derrotar a los jugadores del sumo sacerdote en una divertidísima secuencia-, son una concesión al estilo de Disney cuando convierte a múltiples animales en antropomórficos. Aquí lo son en menor escala, y aportan una nota de humor y de contraste a las acciones de los protagonistas. Altivo, por otro lado, será un eficaz aliado ayudándoles a escapar de la sentina del barco y proporcionándoles, montados a su grupa, ese aire mágico que deslumbra a los ingenuos indios de el Dorado. Al terminar el sellado de la ciudad, se unirán a sus humanos amigos para continuar alegremente otras nuevas aventuras, llevando unas herraduras doradas como única prueba de que el oro estaba allí ...



Propuesta de trabajo

Propuesta de trabajo con valores

- Respeto a la integridad del espacio natural en el que se mueven.
- La amistad y el trabajo en equipo como medio para lograr metas enriquecedoras en el trabajo, la convivencia y el equilibrio personal.
- Discriminación entre valores deseables y no deseables, para ser feliz sin perjudicar a los demás.
- La salud como valor esencial y prioritario en todas nuestras actividades.
- Los valores subyacentes en las relaciones entre todos los seres vivos.

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:

- Búsqueda de soluciones (investigar características discriminadoras entre familias de conductas, actitudes, etc.)
- Discusión en grupo.
- Rol-playing.
- Análisis comparativo de variables (ventajas, riesgos, soluciones, etc.)
- Rastreo de datos a partir de documentos variados.

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

El mapa de mi tesoro

Objetivos

- Que los alumnos realicen producciones artísticas de forma cooperativa, con papeles diferenciados y complementarios en la elaboración de un producto final.
- Que los alumnos pongan en conexión elementos emocionales con su plasmación gráfica, expresando algunos valores personales en clave de autoestima.

Desarrollo

- El profesor pregunta a los alumnos si conocen lo que es un "Mapa del tesoro", tal y como aparece en relatos de aventuras, películas, etc. Tras exponer ante todos lo que saben al respecto, hace un resumen de las componentes esenciales de tales mapas (expresión icónica, soporte de pergamino o similar, estilo misterioso y críptico, etc.)
- A continuación, distribuye a los alumnos en equipos de cinco, que han de realizar la siguiente tarea:

– *Asignación de papeles:* un capitán del barco que dirige el trabajo, un cocinero que hace acopio de todas las producciones que se vayan realizando, un vigía que buscará la isla donde hay que esconder el tesoro, un experto en idiomas y costumbres indígenas de la isla en Hispano América y un grumete que lleva y trae los recados (del propio equipo al profesor y viceversa).

– *Explicación del trabajo:* se trata de que cada equipo pinte, con la participación artística de todos, en una cartulina grande el mapa de un tesoro, pero ante todo han de determinar:

Qué *tesoro* precioso van a elegir: no es ni dinero, ni objetos de ningún tipo, sino algo que para todos resulte muy valioso (se les dan ejemplos: la amistad, el cariño, la confianza, la generosidad...)

Qué *pistas* conducen a ese tesoro (por ejemplo, juego en común, ayudas de todo tipo, darse a conocer, hacer cumplidos, escuchar a los demás, etc.)

Cómo poner en *imágenes*, con poco texto, las distintas pistas que van a permitir llegar a desenterrar el tesoro escondido.

Se admite todo tipo de *claves misteriosas*.



- Los alumnos pueden emplear toda clase de pinturas y materiales plásticos (recortes, objetos pegados, etc.) y los grumetes pueden acudir al profesor para que les resuelva, durante su trabajo, las cuestiones que quieran plantearle.
- Puesta en común: el capitán de cada equipo enseña ante la clase su mapa terminado y, tras decirles de qué tesoro se trata, pregunta si saben qué significan las pistas y las claves misteriosas que hay en su mapa. La tarea de cada capitán termina aclarando, finalmente, todos los aspectos del mapa.
- La sesión concluye con una votación secreta de cada equipo en la que dan tres, dos y un puntos a alguno de los mapas, sin que puedan votar al suyo. Hecho el recuento, el equipo ganador sale a la pizarra y recibe un fuerte aplauso de toda la clase. Todos los mapas se colocan en las paredes del aula. El profesor les anuncia que irán a ver una película en la que unos aventureros van a la búsqueda de un tesoro siguiendo las indicaciones de un mapa.



Animales y valores

Objetivos

- Que los alumnos hallen los valores que hay detrás de determinadas conductas.
- Que los alumnos localicen los beneficios y ayudas, derivados de la relación del hombre con algunos animales.

Desarrollo

- **Presentación:** el profesor expone a los alumnos que nuestra vida actual se desenvuelve en ciudades, pueblos, casas, aulas, habitaciones... De igual manera, nuestras cosas están guardadas en cajones, armarios, mesas, discos duros, escaparates, etc. y que nos movemos en trenes, coches, autobuses. Por otro lado, nuestras ideas y conocimientos forman parte de lo que representamos con papel y lápiz, de lo que vemos a través de la TV o de Internet, de lo que oímos en un equipo de música... Lo que comemos está durante algún tiempo en los frigoríficos y cambiamos con rapidez su temperatura mediante el microondas, el horno, etc. Este es nuestro mundo.

¿Así ha sido siempre nuestro mundo? Cuando apareció nuestra especie en este mundo, nada de esto tan normal hoy en día era parte de nuestra forma de vivir. No había ni electricidad, motores o fibra óptica, sino que sólo estaba la naturaleza con todos sus componentes, y el hombre era simplemente una especie más de mamíferos. Nuestra convivencia con las demás especies, para que nos alimentasen, ayudasen o hiciesen compañía, ha sido un paso más en nuestra adaptación a esa naturaleza primigenia.

Cada vez depende menos el hombre de los animales, ya que su función ha sido progresivamente sustituida por las máquinas, haciendo incluso que algunos animales estén en peligro de extinción (por ejemplo, el burro en España).

- El profesor distribuye a los alumnos en grupos de tres, entregándoles la ficha nº 1, aclarándoles cómo deben rellenarla mediante algún ejemplo.
- **Puesta en común:** El profesor modera la puesta en común de las preguntas de la ficha, haciendo hincapié en las conductas que hay detrás de las aportaciones de hombres y animales (por ejemplo, *cooperación*: llevar carros; *afecto*: jugar, dejarse acariciar; *ayuda*: vigilar la casa y a otros animales).

Ficha nº 1

Anota todos los servicios, beneficios y ayudas que estos animales proporcionan al hombre.		
ANIMAL	SERVICIOS	CONDUCTAS CONCRETAS
Caballo		
Perro		
Gato		
Cabra		
Gallina		



Qué beneficios, atenciones o ayuda reciben estos animales del hombre. (Si deseas trabajar con mayor espacio puedes copiar esta ficha ampliada).		
ANIMAL	ATENCIONES	CONDUCTAS CONCRETAS
Caballo		
Perro		
Gato		
Cabra		
Gallina		

Actividades posteriores al visionado de la película

Aventuras y peligros

Objetivos

- Que los alumnos desarrollen, a partir de la simulación de un viaje programado, el valor de la salud como elemento fundamental y prioritario de la vida.
- Que los alumnos generen actitudes iniciales a favor de la prevención de riesgos en sus actividades.

“Es algo impresionante subirse a una pirámide situada en pleno bosque tropical y ver extenderse esa jungla inacabable, ese enorme océano verde”

Desarrollo

- Presentación: el profesor les recuerda la escena en que Tulio y Miguel se internan por la selva, tras su renuncia a regresar a España (“tú has convertido mi vida en una aventura”, “sin mirar atrás”). Conocer algo nuevo tiene el componente de las ilusiones que nos hacemos, lo que soñamos encontrar y conseguir, etc., y el de las dificultades que hay que superar y los peligros que pueden surgir (algunos pueden ser previstos y evitados)

- ¿Qué le sucede a Tulio al meterse en el río para ir más rápido que Miguel?

- ¿Qué son las sanguijuelas y cómo actúan? (usos en la medicina antigua, etc.)

- En la antigüedad un viaje era una aventura en la que las personas podían llegar a enfermar y morir, tenía una duración de semanas, meses o años, sin que supieran de las enfermedades tropicales, a diferencia de la información de la que ahora disponemos. El profesor plantea en foro cuáles son los riesgos que pueden darse en un viaje actual.

- En equipos de cuatro alumnos: cada equipo debe organizar un viaje para toda la clase a un país lejano en continentes distintos al nuestro (Ecuador, Tailandia, México, Sudáfrica, Perú, La India, Nueva Zelanda, Kuwait...), destacando los siguientes aspectos:

– Tres lugares interesantes para visitar y las razones de su atractivo (ver ficha nº 1).

– Listado de riesgos que pueden surgir y la forma de evitarlos (ver ficha nº 2).

El profesor da a cada equipo una carpeta con datos de cada país, con itinerarios turístico-culturales, vacunas obligatorias, moneda, costumbres, etc. a partir de agencias de viajes y similares o de Internet.

- Puesta en común: el profesor resalta lo que ha expuesto cada equipo y fomenta que le hagan preguntas los restantes compañeros de la clase (para profundizar, aclarar los riesgos y las precauciones) y se hace una votación secreta acerca del país que toda la clase elige para “hacer su viaje”

- Cierre: La actividad concluye exponiendo cada alumno las vacunas que recuerda que le hayan podido poner alguna vez y qué enfermedades son las que pretenden evitar, aclarando que las aventuras con riesgos siempre necesitan una preparación especial.



Ficha nº 1

Queridos compañeros de clase: os proponemos hacer un viaje de auténtica aventura a:

que está en:

Allí hay muchas cosas interesantes para visitar y para hacer, pero nosotros os recomendamos tres muy especiales:



LUGARES	RAZONES / ATRACTIVOS

Ficha nº 2

Pero... ¡ojo!, tenemos que ser prudentes, porque en: _____

sabemos que podemos encontrarnos con los siguientes peligros:

... Por lo que os recomendamos que toméis las siguientes precauciones:

¡¡Feliz aventura en el viaje!!

Las normas de nuestro "El Dorado"

Objetivos

- Que los alumnos reflexionen y compartan opiniones sobre valores y actitudes positivas para un colectivo social.
- Que los alumnos dialoguen sobre comportamientos preventivos del consumo de drogas.

Desarrollo

- El profesor recuerda al grupo de alumnos cómo la mítica ciudad de El Dorado parecía ser un entorno físico y social en el cual era posible ser plenamente feliz. Rodeados de oro y joyas, sus habitantes no rivalizaban entre sí por su posesión, conviviendo en paz bajo un espíritu de tolerancia y respeto mutuo.
- A continuación, el profesor propone al grupo una dinámica que requiere que se imaginen a sí mismos como reyes de El Dorado, asumiendo el papel de un Tulio y un Miguel que hubieran decidido quedarse. En su empeño por afianzar el estado de felicidad del que disfrutaban, deciden elaborar un Código de Conducta (unas leyes que recuerden a todos cómo se ha de convivir en armonía y, a los posibles visitantes, cómo preservar la paz).
- Se divide al grupo de alumnos en equipos de tres personas, con la instrucción de que cada equipo rellene la ficha que se le entregue: la mitad de los sub-grupos rellenará la nº 1 y la otra mitad la nº 2, de acuerdo con las siguientes instrucciones:

– Ficha nº 1: bajo el epígrafe "Queda prohibido", los alumnos especificarán todos aquellos comportamientos rechazables (peleas, robos, mentiras, insultos, etc.), actitudes no deseables (rivalidad, intolerancia, odio) y estados emocionales (malos humores, pesadumbre, etc.) que deban desterrarse. Asimismo escribirán a qué tipo de personas se les negará la entrada a El Dorado (amargados, tramposos, dictadores, etc.).

– Ficha nº 2: bajo el epígrafe "Será obligatorio" los alumnos escribirán todos aquellos hábitos, actitudes, comportamientos y sentimientos que deberán ser mostrados *en su ciudad* (alegría, desprendimiento, hacer cosas por los demás, etc.), así como *el perfil de las características* que tiene que tener la persona que El Dorado necesita.

- Puesta en común: los secretarios de cada equipo leen las propuestas normativas, que son escritas al tiempo por dos alumnos en la pizarra. El profesor guiará esta puesta en común, ampliando la perspectiva de los alumnos con preguntas como las siguientes, que incluyan intenciones preventivas del consumo de drogas:

– ¿Qué alimentos prohibiríais y cuáles serían obligados para consumir, desde una perspectiva de salud?

– ¿Qué tipo de trabajos por la Comunidad serían necesarios?

– ¿Qué haríais con las drogas? ¿Qué propondríais para que la población se divirtiera sanamente?

- Finalizadas las exposiciones, se procederá a una votación a mano alzada, para resumir en diez las prohibiciones y obligaciones más votadas. Dos equipos de tres personas se ocuparán de elaborar sendos carteles en los que figuren las normas de El Dorado.
- 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.

Ficha nº 1

QUEDA PROHIBIDO
SE DECLARAN PERSONAS NON GRATAS...

Ficha nº 2

RESULTARÁ OBLIGATORIO
EL DORADO TE NECESITA SI ERES...

Retrato de unos aventureros muy especiales

Objetivos

- Que los alumnos aprendan a discriminar entre valores sociales deseables y contravalores rechazables, explorando las características personales de personajes de película.
- Desarrollar la capacidad para elaborar argumentos y dialogar en un contexto de grupo de iguales.

Desarrollo

- Dos sesiones de menos de una hora.

1ª Sesión

- El profesor recuerda a los alumnos cómo la película gira en torno a una gran aventura, en la que Tulio y Miguel, los dos protagonistas, son unos "héroes muy peculiares". Explica al grupo de alumnos que, entre todos, van a elaborar un retrato de los mismos, una auténtica radiografía de su personalidad.
- Se divide el grupo-clase en equipos de dos alumnos, repartiéndose a cada pareja un ejemplar de la Ficha nº 1. Se les da la instrucción de leer conjuntamente y en voz baja la plantilla y se les invita a preguntar en voz alta el significado de aquellos vocablos que no entiendan. El profesor aclarará su significado.
- Cada par de alumnos deberá rodear con un círculo al menos cinco características de las que figuran en la plantilla, coincidentes con la personalidad de Tulio y Miguel. Para realizar esta tarea los alumnos emplearán entre cinco y diez minutos, debiendo alcanzar un acuerdo común.
- Una vez consensuadas las características personales de los protagonistas, el profesor destaca cómo algunas son positivas y deseables (valor), mientras que otras resultan negativas y rechazables (contra-valor). Los alumnos deberán, aún por parejas, poner un signo "+" o un signo "-" en cada una de las que marcaron, según consideren su condición de valor o contra-valor.

- Las parejas ponen en común sus aportaciones ante todo el grupo. El profesor hará preguntas que orienten a los alumnos a razonar su reflexión:

– "¿Por qué os parece que son ambiciosos (o atrevidos, vanidosos, etc...)?"

– "¿Se puede tener buen corazón siendo un farsante? ¿Por qué?"

– "¿Qué os parece peor, un tramposo o un cobarde?"

– "¿De quién te fías menos, de un mentiroso o de un loco?"

El profesor pregunta al grupo qué características les parecen más deseables para sí mismos y cuáles rechazan de forma más clara, anotando en la pizarra, con formato de doble columna, los valores y contra-valores que los alumnos elijan.

- Finalmente, el profesor establece las condiciones de un juicio popular que se celebrará en la siguiente sesión. Para ello, asigna distintos roles a los alumnos: acusados, fiscal, abogado defensor, juez, jurado, etc. Los alumnos que reciben el papel de fiscales o abogados se comprometen a preparar sus alegatos (por escrito) para el juicio. El profesor les ayudará dándoles pistas para preparar los argumentos de la acusación y la defensa.

2ª Sesión

- El profesor prepara el escenario del juicio: sitúa a los acusados en el centro del aula, y a los fiscales y abogados en las esquinas. El jurado (el resto del grupo-clase) se sitúa de forma que puedan ver las caras de todos. A continuación, el profesor "abre" el juicio popular a los aventureros.
- Intervenciones: en primer lugar, los fiscales leen su acusación, apoyándose en la Ficha nº 2. Después serán los abogados quienes tomen la palabra, ayudándose de la Ficha nº 3.
- Los acusados podrán defenderse de las acusaciones alegando lo que les parezca oportuno una vez hayan escuchado a los fiscales y a los defensores.
- Cualquier miembro del jurado podrá preguntar a los acusados lo que estime conveniente.
- Concluidas las intervenciones, el profesor permite "deliberar" al jurado (los alumnos podrán discutir entre ellos en voz baja durante unos minutos).
- El profesor pide un veredicto de culpabilidad o inocencia al jurado por el procedimiento de mano alzada.
- La sesión se cierra con una reflexión a cargo del profesor en la que se destaca ante los alumnos que todas las personas tienen aspectos positivos y negativos, así como la importancia de optar por valores y comportamientos que permitan ser feliz sin perjudicar a los demás.

Ficha nº 1

Rodea con un círculo algunas de las siguientes características que piensas que presentan Tulio y Miguel.

Atrevidos Vanidosos

Generosos Listos

Codiciosos Buen corazón

Farsantes Leales

Simpáticos Valientes

Alocados Honrados



Ficha nº 2

ARGUMENTOS DE LA ACUSACIÓN
Lo peor de los acusados es... (características negativas)
Creemos que se debe condenar a los acusados porque...

Ficha nº 3

ARGUMENTOS DE LA DEFENSA
Lo mejor de los acusados es... (características negativas)
Creemos que se debe absolver a los acusados porque...

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 Artística

- Realizar producciones artísticas de forma cooperativa que supongan papeles diferenciados y complementarios en la elaboración de un producto final.
- Tener confianza en las elaboraciones artísticas propias, disfrutar con su realización y apreciar su contribución al goce y al bienestar personal.
- Utilizar la voz y el propio cuerpo como instrumentos de representación y comunicación plástica, musical y dramática, y contribuir con ello al equilibrio afectivo y la relación con los otros.



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.

Educación para la Salud

- Establecer relaciones equilibradas y constructivas con las personas en situaciones sociales conocidas, comportarse de manera solidaria, reconociendo y valorando críticamente las diferencias de tipo social y rechazando cualquier discriminación basada en diferencias de sexo, clase social, creencias, raza y otras características individuales y sociales.

Tales objetivos pueden ser trabajados a partir de las distintas actividades:

- El mapa de mi tesoro: realizar producciones artísticas de forma cooperativa.
- Animales y valores: intercambio de ideas, experiencias y sentimientos.
- Aventuras y peligros: participar en actividades grupales, valorando las aportaciones propias y ajenas en función de objetivos comunes.
- Las normas de nuestro "El Dorado": Comportarse de manera solidaria, reconociendo y valorando críticamente las diferencias de tipo social.
- Retrato de unos aventureros muy especiales: intercambio de ideas, atender a las reglas propias del intercambio comunicativo.

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.

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.

Para profundizar

Otros valores que pueden ser trabajados

- El ejercicio del poder como servicio a los demás.
- La salud en la alimentación.
- El bien común que buscan las reglas sociales.
- La compaginación entre las propias emociones y los comportamientos que hay que tener con los demás.
- La coherencia entre el pensamiento y el comportamiento.
- Las razones que dan prioridad a unos valores sobre otros.
- El contraste entre el valor del trabajo y el de la picaresca.

“El diseño se inspira en los mayas y en otras culturas, pero no hemos pretendido ofrecer un retrato exacto de ninguna civilización”

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”.