

PROGRAMA DE CINE Y EDUCACIÓN EN VALORES

SPACE JAM™

Guía Didáctica



PLAN MUNICIPAL DE
ADICCIONES

CINE
39

CENTRO DE
DOCUMENTACIÓN



FUNDACIÓN DE AYUDA
CONTRA LA DROGADICCIÓN

CENTRO DE COMUNICACIÓN Y PEDAGOGÍA
ASOCIACIÓN DE PRENSA JUVENIL

EL CINE COMO ELEMENTO DE PREVENCIÓN

Hay múltiples problemas en la sociedad actual cuyo abordaje debe realizarse mediante la puesta en marcha de actividades preventivas, siendo la educación el elemento básico. Cualquier actividad de prevención que tenga que ver con el mundo escolar y la educación para el tiempo libre ha de conjugar el valor divertimento con el elemento educativo, con el fin de hacer más atractiva la enseñanza y, de esta manera, cumplir con mayor eficacia el objetivo perseguido.

En esta idea, la Fundación de Ayuda contra la Drogadicción decide utilizar el cine como herramienta de prevención, y elemento de comunicación de indudable atractivo para el mundo juvenil. La incorporación de UNICEF y de la Asociación de Prensa Juvenil (APJ), convencidas de las exigencias de educación y prevención y sensibles a estas aproximaciones de carácter inespecífico, ha proporcionado un decisivo impulso a este ambicioso proyecto.

Los dos planos que nos ocupan, divertimento y educación, se enmarcan perfectamente en el elemento de soporte que es el cine. El fortalecimiento de determinadas actitudes, así como la potenciación de valores, son elementos básicos para la formación y para que los jóvenes puedan afrontar con mayores posibilidades de éxito muchos de los problemas que la sociedad actual tiene.

Por esto, este proyecto de prevención del consumo de drogas y de las situaciones de riesgo que los condicionan, aparece como complementario de la metodología, más específica y amplia, del Plan Integral de Prevención Escolar (PIPES).

Desde un punto de vista genérico, el cine podrá ser educativo si la persona, el espectador, está capacitada para valorar y criticar, no sólo el argumento, sino también todos los elementos que componen una película: guión, dirección de actores, interpretación, fotografía, montaje, banda sonora, etc.

Desde el punto de vista de la prevención rige el mismo principio. El cine podrá ser agente preventivo si al espectador se le capacita para el análisis y la crítica de aquellas situaciones argumentales, símbolos y mensajes que orienten sobre los riesgos a evitar o que apoyen el desarrollo de posiciones más maduras, favoreciendo los valores.

El cine se puede convertir en una herramienta de trabajo para la prevención, trascendiendo así del puro elemento de diversión. Evidentemente, para que esto ocurra, debe haber un adecuado tratamiento cuyos aspectos más importantes serían:

1. Disponer de unas películas debidamente seleccionadas en función de criterios educativos y de entretenimiento.

2. Analizar y preparar los correspondientes soportes técnicos que resalten y potencien los aspectos destacables de la película y que permitan un trabajo previo y posterior al visionado, incluyendo la correspondiente evaluación.

3. Incorporar el programa al centro escolar y al profesorado como agentes efectivos de educación preventiva para mejor cumplir y potenciar el fin formativo que se persigue.

El cine tiene un indudable atractivo para nuestro público objetivo: los niños y niñas. Pero, en este caso, no debe ser entendido como un mero divertimento, sino como la oportunidad de captar la atención de los jóvenes, apoyar su capacidad de reflexión y favorecer el análisis y la crítica de contenidos preventivos, en suma educativos, que presenta.



Guía Didáctica de la película “Space Jam”

*Dirección: José D. Aliaga Serrano. Coordinación: Amparo Vázquez Sánchez
Realización: Jordi Navarro i Mercodé, en colaboración con el equipo técnico-pedagógico
del Centro de Comunicación y Pedagogía.
Jefe de producción: Israel Aliaga Alcolea.*

**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*

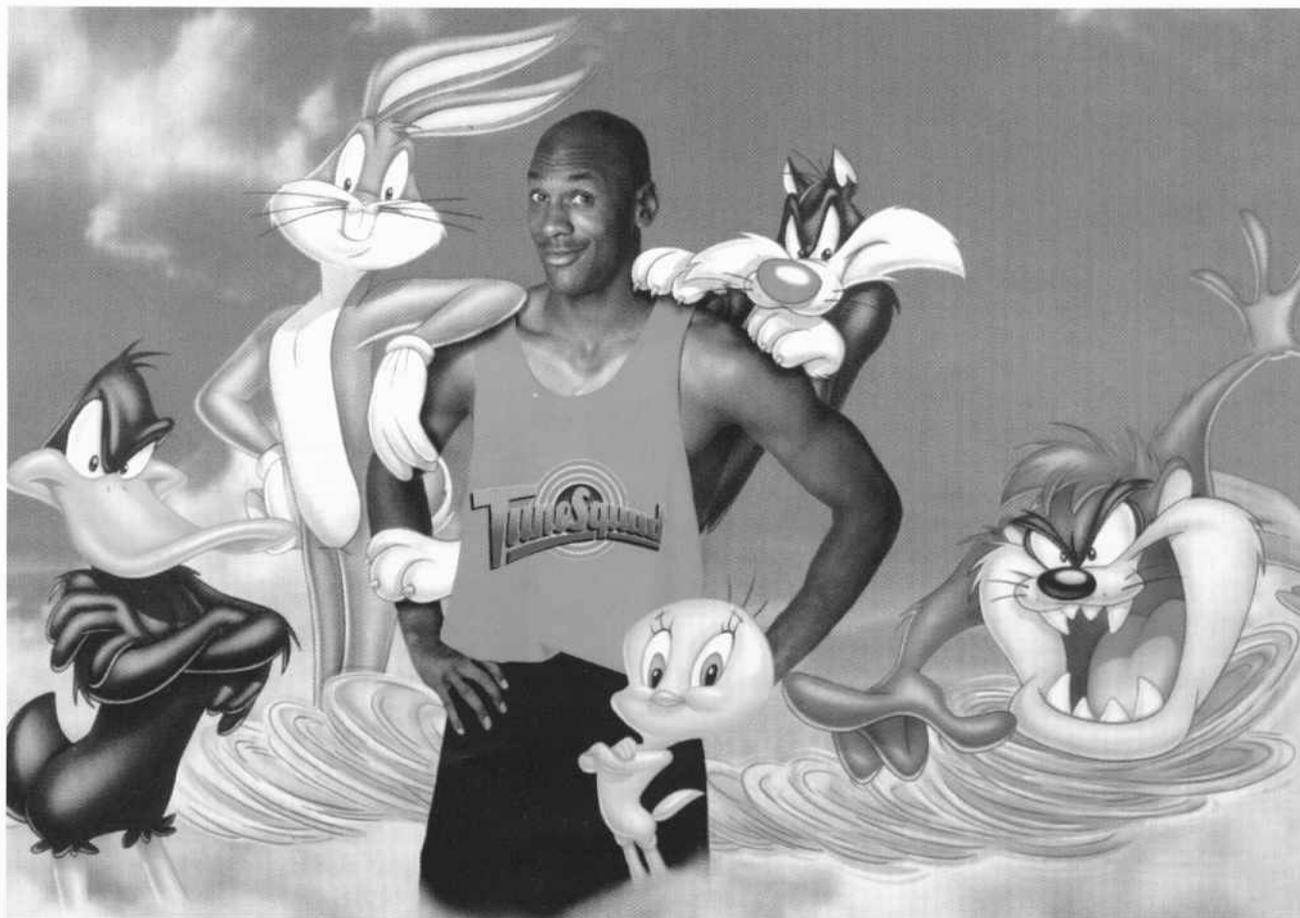
Space Jam tiene la suficiente dosis de imaginación y técnica de la animación en dos y tres dimensiones como para impresionar y divertir a los más pequeños de la casa. Para los que ya son algo más mayorcitos el entretenimiento está asegurado por la participación de los legendarios dibujos de la Warner Bros juntamente a Michael Jordan; a estos se unen otras grandes estrellas del baloncesto de la NBA como Charles Barkley, Tyrone Bogue, Patrick Ewing y Shawn Bradley que juntamente a Lola Bunny, un extraño cruce entre la coneja de los sueños de Bugs y Madonna y el contrapunto de los malos –que en algunos momentos llegan a ser malísimos– y algo tontorrones.

La estructura que late detrás de todo este extraño entramado es un gran despliegue publicitario de la NBA –curiosamente coincidía con el hecho de empezar las retransmisiones de esos partidos a más de 180 países– y de la Warner Brothers que hábilmente saben mezclar todo un sabio acompañamiento subliminal de consejos publicitarios sobre hamburguesas, camisetas, zapatillas deportivas y demás. Space Jam no es sólo la película sino que a su alrededor se genera toda una operación de mercado que consis-

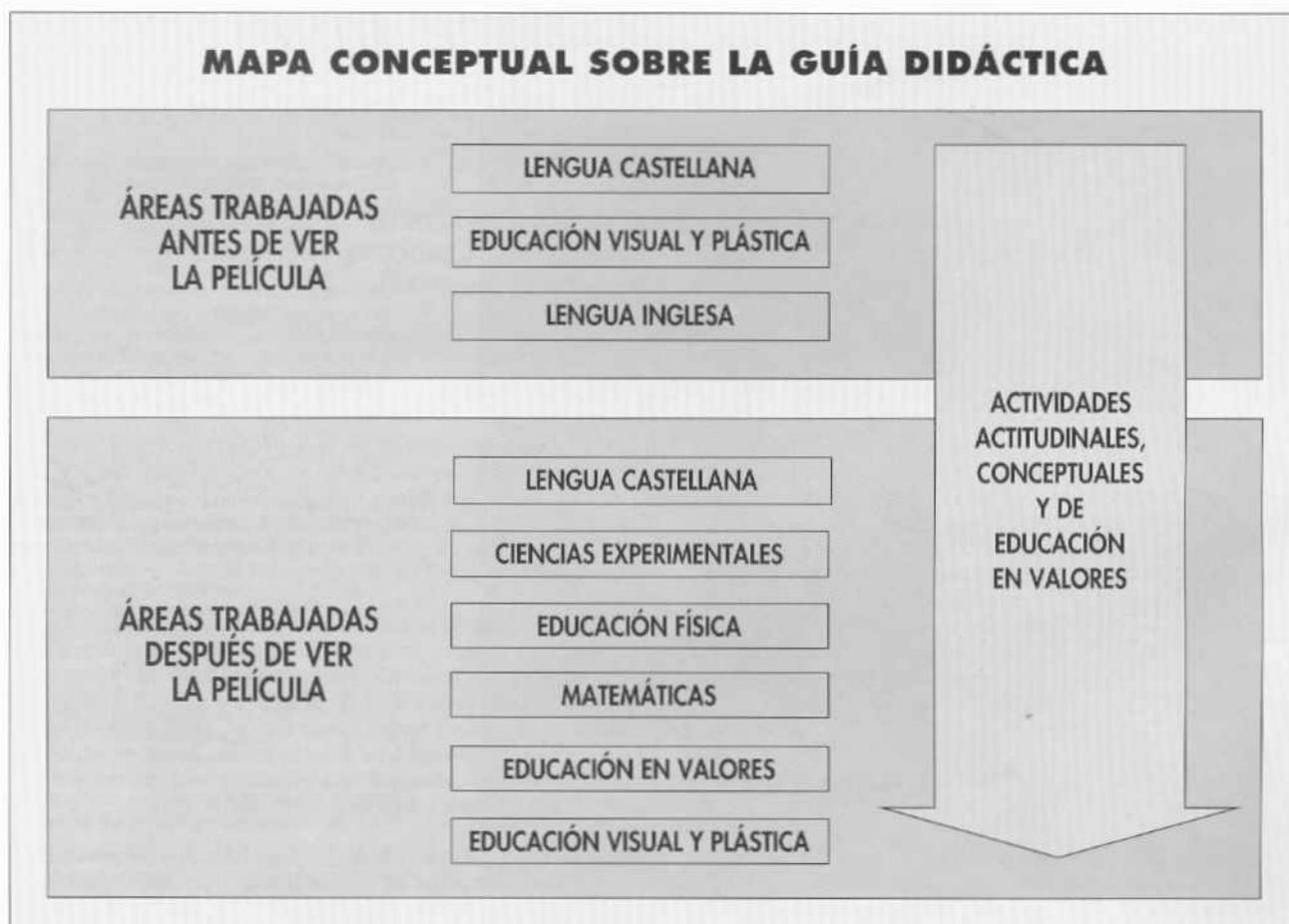
te en vender todo aquello que se derive del producto. Eso es cosa sabida por todos evidentemente los niños primero. Así que sólo queda disfrutarla y aprovecharla al máximo pedagógica y didácticamente lo que se pueda, pero siempre sabiendo y advirtiendo si es el caso de lo que se está viendo y porque es así y no de otra manera, sobre todo a los más mayores.

En conjunto la película es para mí un buen producto para trabajar con los chicos y chicas de Secundaria y final de Primaria ya que con los más pequeños el trabajo se queda en una primera lectura muy superficial y creo que es necesario revisarla a fondo para poder sacar todo el partido que se merece. Tiene los ingredientes necesarios, es conocida, los actores también lo son, es de aceptable duración –escasamente hora y media– puede interesar por ello a nuestros alumnos y además es agradable de ver.

Es necesaria la lectura del libro con la adaptación novelada de la película para poder así realizar el trabajo de comparación entre texto escrito y versión cinematográfica. Con esta lectura se podrá establecer el paralelismo o no entre el texto literario y el cinematográfico y la fidelidad existente entre los mismos.



MAPA CONCEPTUAL SOBRE LA GUÍA DIDÁCTICA



Actividades previas al visionado de la película

- Observa atentamente el cartel de la película:
 - Describe lo que en él se ve.
 - ¿Quiénes son los protagonistas?
- Lee el libro *Space Jam*. Léelo sabiendo que se trata de una versión novelada de la película, esto quiere decir que primero se hizo la película y luego esta se adaptó al texto escrito.
- Lee atentamente el capítulo 9 del libro para luego poder compararlo con la misma secuencia de la película. Toma notas de todo.
- Comenta en voz alta con el resto de compañeros de la clase qué es lo que se ve en el cartel.
 - El título de la película nos da alguna pista sobre "de qué ira".
 - Consulta a tu diccionario de inglés e intenta dar un título en castellano de la misma. Ojo, no sirven traducciones literales.
- A lo largo de la película te irás encontrando con palabras y frases de difícil traducción al castellano. Intenta saber ahora que es lo que significan. Consulta con tu profesor o profesora de inglés sino lo tienes claro con el diccionario.

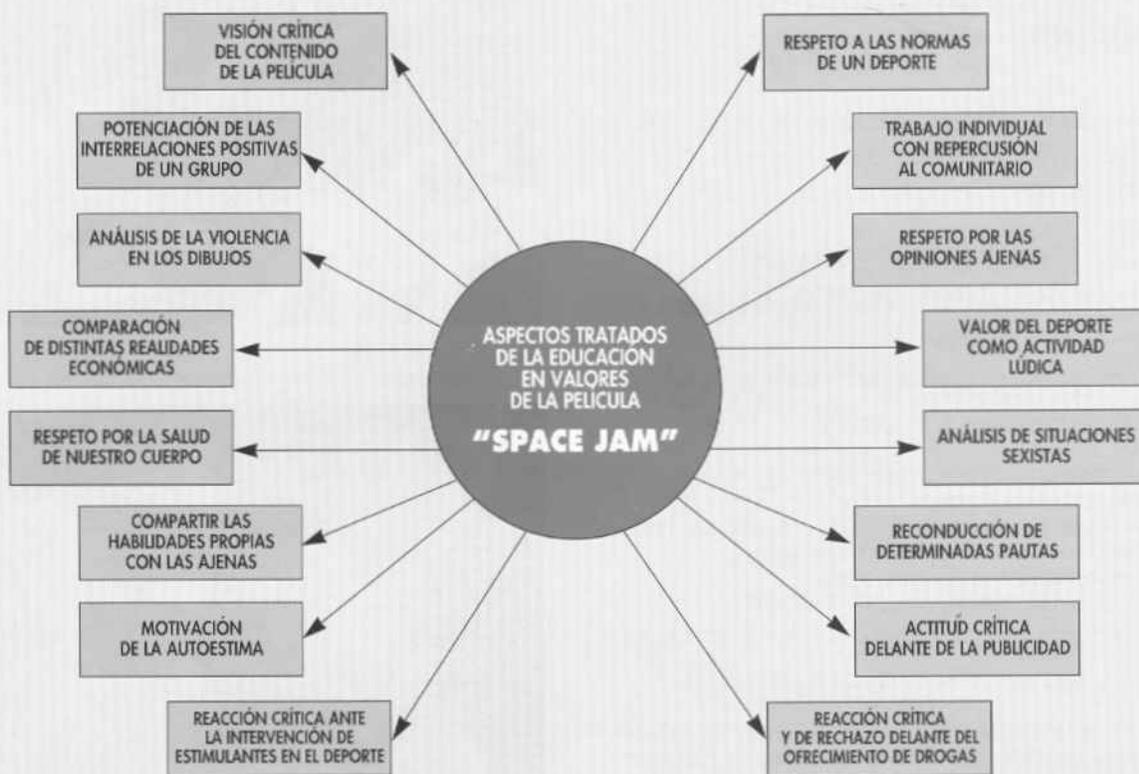
*Looney Tunes
Dream Team
Tune Squad
Monstruo Team
Monstars*

- Busca información sobre estos dos señores que tienes a continuación y redacta una breve reseña sobre la importancia que han tenido en el juego del baloncesto.

James A. Naismith.
y Eusebi Millán.



MAPA CONCEPTUAL SOBRE EDUCACIÓN EN VALORES



Actividades posteriores al visionado de la película

EDUCACIÓN EN VALORES

OBJETIVOS

- Respetar las normas de un deporte.
- Respetar la salud de nuestro cuerpo.
- Analizar situaciones sexistas.
- Integrar actitudes que predispongan a no tener actitudes sexistas.
- Analizar la violencia en los dibujos animados.
- Confiar en las posibilidades de uno mismo.
- Debatir el tema de la droga y sus dependencias.



EDUCACIÓN EN VALORES

ACTIVIDADES

- Al principio de la película Michael Jordan dice la siguiente frase dirigiéndose a un amigo suyo:

*“... es un deporte para hombres
y tu no puedes jugarlo...”*

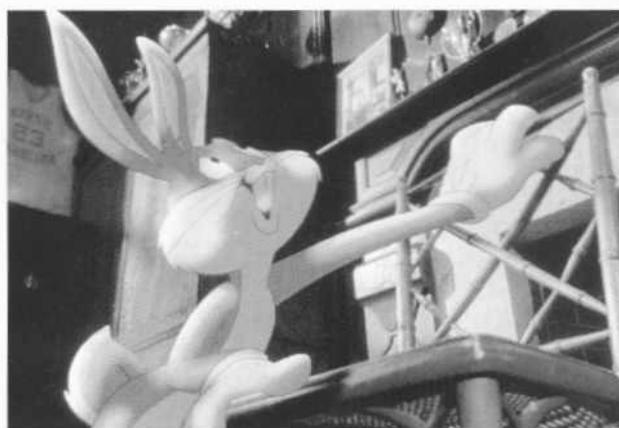


- Debatid con los compañeros y compañeras de la clase las siguientes cuestiones:

¿A qué se refiere con que el baloncesto es un deporte para hombres?
Acaso le está diciendo a su amigo que no es un hombre.
En caso de que así sea lo está comparando...
con una mujer, de manera despectiva.
¿Calificarías esta frase de sexista?

- Por cierto y para los más reticentes... mirad estos datos:

En 1930 se celebraron los primeros Juegos Mundiales Femeninos de baloncesto, al cabo de seis años en 1936 tuvo lugar en Berlín la primera competición de baloncesto masculino en unos Juegos Olímpicos.



- En un momento de la película el jugador Charles Barkley que ya ha perdido sus dotes como jugador de la NBA está mirando desde la valla como están jugando un partido de baloncesto un grupo de chicas. Se pone a jugar con ellas y como lo hace tan mal terminan diciéndole que no quieren jugar con él.

- Debatid con los compañeros una sola cuestión:

¿Porqué los guionistas o el propio director han querido incluir una escena de este tipo?

¿Qué tenéis que decir de la idea subliminal de "no sirve ni para jugar con chicas"?

- ¿Conoceis las reglas del baloncesto?, ¿Creéis que es un deporte violento?
- ¿Dónde han ido a parar esas normas en el encuentro entre los *Loony Tunes* y los *Monstars*?
- ¿Os parecen violentas estas escenas? Describid alguna y analizadla.
- ¿Pensáis que las escenas violentas en los dibujos animados son divertidas?
- Recordad la escena en la que Michael Jordan después de la desastrosa primera parte arenga a sus compañeros diciéndoles:

"-¡No he venido aquí para que me peguen una paliza! Estamos dejando que esos Monstars nos arrollen y no pienso permitirlo. Tenemos que contraatacar: enseñarles lo que es bueno. ¿Qué me decís?"

Jordan reclama de ellos un esfuerzo para superar su falta de moral.

- ¿Crees que los partidos se pueden ganar además de con una buena forma física con moral de vencedor?
- ¿Conoces casos de equipos modestos que hayan vencido a los favoritos gracias en parte a su moral?
- La conversación sigue ya que todos están dormidos después de "discurso" de Jordan en los siguientes términos:

"...-Bonito discurso, viejo -le dijo Bugs a Michael- Pero ¿no has olvidado algo? ¡Tu pócima secreta! ¿Pócima secreta? Todo el mundo se despertó de golpe. ¿Qué pócima secreta? Bugs le guiñó un ojo a Michael. A continuación bebió un trago..."

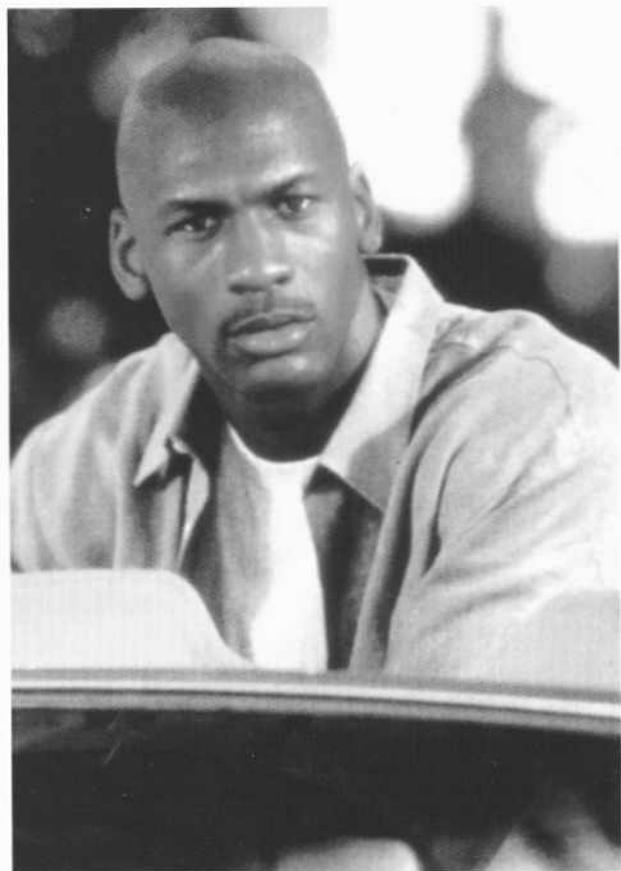
- ¿Qué opinas sobre la situación?
- ¿Es normal que todos acepten beber sin ni tan siquiera cuestionarse que contiene la "pócima"?
- ¿Qué opinión te merece el uso de drogas en el deporte?

- ¿Conoces algún caso famoso al respecto? ¿Crees que se trata de deportistas "legales"?

- Leed en común la siguiente noticia aparecida en *Ciencia & Vida* y organizad un pequeño debate del que saquéis algunas ideas claras.

"El gobierno norteamericano ha acusado a una importante compañía multinacional de tabaco de confabularse con una firma de biotecnología californiana para crear un cigarrillo cargado de nicotina. Se trataba de provocar una adicción irrefrenable y para siempre. La confabulación incluía la manipulación genética de las semillas del tabaco"

- ¿Qué os parece la noticia?
- ¿Cuáles creéis que son los principios "morales" de esta empresa?
- ¿Creéis que todo se puede hacer por dinero?
- ¿Qué os parece la prohibición de fumar en según que sitios?
- Informaros a que nivel de prohibición llega la legislación americana.
- ¿Por qué creéis que sabiendo como se sabe que el tabaco provoca cáncer y otras muchas enfermedades, éste en nuestro país no sólo se permite sino que el principal accionista es el estado?
- ¿Qué ocurriría si el tabaco se convirtiera en una sustancia ilegal? ¿A quién beneficiaría?





CIENCIAS EXPERIMENTALES

OBJETIVOS

- Solucionar problemas en los que intervenga la gravedad.
- Solucionar problemas en los que intervenga el peso de los cuerpos.
- Solucionar problemas en los que se relacione el peso y la masa de los cuerpos.
- Distinguir la diferencia entre masa y peso.
- Analizar escuetamente la estructura de un campo magnético.

ACTIVIDADES

- Explica por qué la Tierra atrae con más fuerza una pelota de baloncesto que a una de ping-pong que se encuentran a la misma altura.
- La masa de una pelota de baloncesto es aproximadamente de 0,066 kilogramos.
 - ¿Cuál será el peso en Newtons de dicho cuerpo en la Tierra?
 - Si la fuerza de gravedad de la Luna es seis veces menor que la de la Tierra, ¿cuál será el peso de este mismo cuerpo en la Luna?

- Calcula cuál es la fuerza de gravedad en *Moron Mountain* si sabemos que allí la masa de la pelota de baloncesto es de 0,066 kg y su peso es de 1,25 newtons.

- ¿Te parece que Michael Jordan podría saltar mucho o poco?
- Jordan debe pesar unos 100 kilopondios en la Tierra. ¿Qué debe pesar en *Moron Mountain*? - Recuerda que primero debes hallar la masa de Jordan, que tanto en la Tierra como en *Moron Mountain* es la misma.
- Bugs Bunny hace que la bola de golf de Jordan entre en el agujero atrayéndola con un imán de herradura.
 - ¿De qué tiene que estar hecha la bola para que esto suceda?
 - Sabiendo que un campo magnético es la zona del espacio donde un imán es capaz de influir sobre los objetos metálicos.
 - Comprueba prácticamente de qué depende que un cuerpo atraiga otro a través de un tercero que está en medio de los dos y que no es metálico. Para ello necesitas un imán potente, algunos otros que no lo sean tanto y una bola de hierro o limaduras.

La experiencia consiste en ir cambiando de imán y en ir cambiando de objeto que se interpone entre el imán y la pieza metálica.

- ¿A qué conclusiones llegas?
- Si sabemos que la inducción magnética es la fuerza de atracción que ejerce un imán en cada punto del campo magnético de dicho imán.
- ¿De qué depende la intensidad de la inducción magnética?

- Comprobación de las líneas de fuerza de un campo magnético.

Material necesario

(casi el mismo que en el anterior ejercicio)

Un imán de barra.
Limaduras de hierro.
Un imán de herradura.
Lápiz.
Una brújula.
Papel.

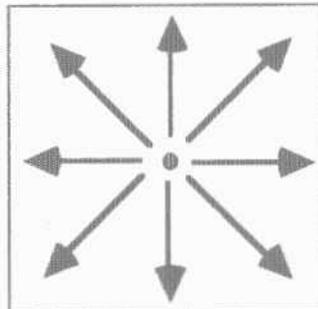
- Realización de la experiencia.

- Coloca la hoja de papel encima de la mesa y coloca encima el imán de barra.
- Resigue con el lápiz el contorno del imán.
- Coloca a continuación la brújula en las esquinas del imán y marca, siguiendo la dirección de la aguja, las líneas de fuerza.
- Realiza la misma operación en los cuatro lados.
- Dibuja cuantas más líneas mejor.
- Una vez hayas terminado de marcar la líneas de fuerza, coloca el imán de barra debajo del papel en la misma posición de cuando lo repasaste con lápiz.
- Espolvorea encima de ese papel la finas limaduras de hierro.

- Contesta y comenta con los compañeros:

Las rayas realizadas con la ayuda de la brújula ¿coinciden con las posiciones de las limaduras de hierro? Comenta las diferencias si es que ves alguna. ¿Cómo te parece que se puede saber en que zona del campo magnético es más intensa la inducción? Repite la experiencia con el imán de herradura.

- Observa atentamente el dibujo que hay a continuación en el que se representan unas líneas de fuerza de un campo.



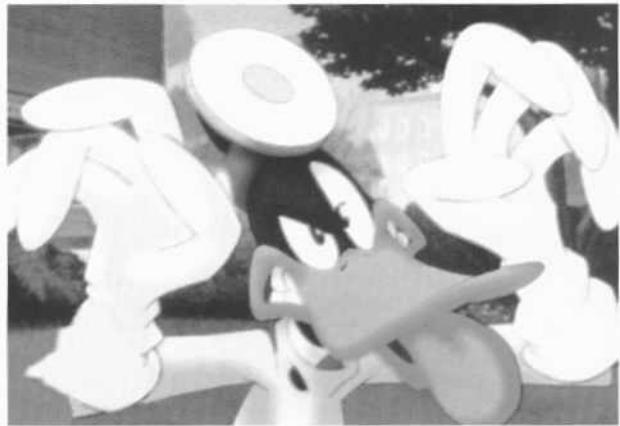
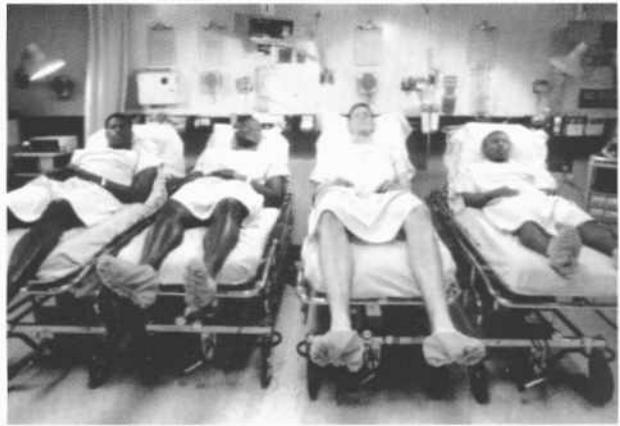
- ¿Crees que son las de un campo magnético? ¿Razona la respuesta?
- Busca algún campo que sea capaz de mostrar estas líneas de fuerza.
- Haz un dibujo que represente las líneas de fuerza de un campo magnético.



LENGUA

OBJETIVOS

- Optimizar la velocidad de lectura.
- Compartir habilidades propias con los demás mostrando la técnica utilizada.
- Improvisar frases a partir de palabras previamente dadas.
- Adquirir vocabulario de un tema concreto.
- Motivar la expresión escrita.
- Aprender a trabajar en gran grupo.
- Tomar conciencia de la importancia del grupo.
- Crear dinámicas que apoyen la opiniones personales como elementos de trabajo colectivo.
- Potenciar las interrelaciones entre los distintos individuos del grupo.
- Reconducir determinadas relaciones de comportamiento.



ACTIVIDADES

- Estos ejercicios o algunos similares deberían hacerse periódicamente para que realmente sirvieran de algo, es por eso que los mostrados aquí, lo son a guisa de ejemplo.
- Proponer a los alumnos que busquen una determinada palabra en un texto más o menos largo. Por ejemplo:

Busca en la página 59 del libro de *Space Jam* la palabra "falta".

Busca las veces que la palabra "pelota" está en las páginas 58 y 59 del libro (hay que darles cada vez menos tiempo).
- Proponer a los alumnos que lean la primera y la última palabra de cada línea (gimnasia vertical).
- Proponer a los alumnos que lean la tercera palabra de cada línea (gimnasia horizontal).
- Leer una página del libro y cada vez que haya un punto, pararse y mirar al auditorio. A continuación seguir con la lectura hasta el siguiente punto.
- Preparar un listado numerado de palabras como el que aparece en el cuadro de al lado.

1. Merienda	11. Femenino	21. Esquiar
2. Gimnasia	12. Taxista	22. Jugar
3. Baloncesto	13. Escena	23. Libro
4. Cesta	14. Queso	24. Triple
5. Felicidad	15. Fantasma	25. Pelota
6. Telefonista	16. Camiseta	26. Aro
7. Punto	17. Lagarto	27. Botas
8. Fantástico	18. Pasear	28. Sardina
9. Película	19. Gimnasio	29. Saltar
10. Ganso	20. Sucio	30. Canario



Se propone que los alumnos encuentren una palabra, el primero que la encuentra dice el número que tiene la palabra y así se va prosiguiendo con el ejercicio. Al final del trabajo se pide a los alumnos más rápidos que muestren y expliquen a los demás como consiguen hacerlo de esta manera.

Se pueden introducir variantes para que a la vez se trabajen otras habilidades. Por ejemplo se pueden construir tablas con un vocabulario determinado –el del baloncesto– o se puede pedir que construyan frases utilizando las palabras 12 y 27, trabajando de esta manera la improvisación, la coherencia léxica y sintáctica y la rapidez lectora.

- Después de ver la película se propone a los alumnos hacer un texto entre todos. Es importante que el maestro enfatice sobre la importancia de los textos colectivos. Cuando se termine se puede ilustrar, cambiar títulos, cambiar principios o finales, personalizarlo en la puntuación...

- Cada uno pensará en un momento de la película que por alguna razón más le haya gustado o impresionado.
- Entre todos los explicaremos. Oralmente se van diciendo las frases.
- Los alumnos empezarán oralmente con frases que se irán escribiendo mezcladas en la pizarra.
- A continuación se ordenarán. Se procurará que no quede nada de las escenas importantes por anotar. Y se tenderá a omitir los aspectos menos trascendentes.
- Se hace una lectura general y cada uno va aportando detalles de las frases que se crea que son importantes y que aún no han aparecido.
- Se hace una lectura final y cada uno copia el texto.

EDUCACIÓN FÍSICA

OBJETIVOS

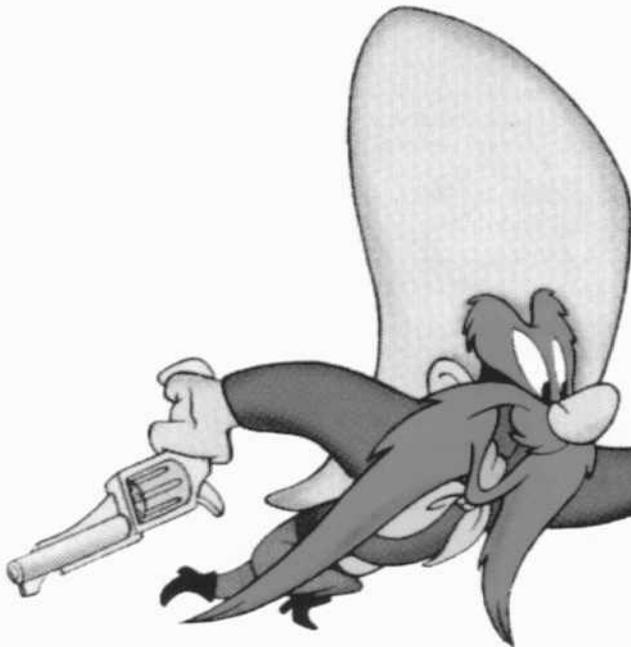
- Comprender algo más de un juego culturalmente tan lejano como el béisbol. Normas, vocabulario.
- Practicar con los elementos que se tengan a mano algo parecido al béisbol y que mantenga básicamente el espíritu y las normas del juego.
- Valorar la importancia del compañerismo en un deporte de grupo.
- Tomar conciencia de la importancia de realizar ejercicio físico para mantener el cuerpo en plena forma.
- Extraer información de un texto escrito y mezclarlo con ideas propias.
- Conocer el vocabulario relativo al juego del baloncesto.
- Conocer minimamente algunas de las normas que rigen el juego de baloncesto.
- Interesarse por entender la mecánica de un deporte.

ACTIVIDADES

- Busca en la biblioteca información sobre el béisbol y descubre el significado de las palabras:

lanzamiento
strike
catcher
bate

- Describe brevemente cuál es la finalidad del béisbol.
- Describe con un esquema que represente el campo el funcionamiento de un partido de béisbol.
- Practica con tus compañeros este juego.
- En caso de no tener bate sustitúyelo por las manos. Piensa en la variedad de lanzamiento que se tendrá que hacer para hacerlo viable.
- ¿Por qué crees que a Jordan empieza a no gustarle jugar a béisbol?, ¿qué relación ha establecido con los compañeros de los *Barons*?, ¿crees que puede darse el caso de algo parecido con alguno de tus compañeros? ¿piensas que es una buena relación?



- Lee el siguiente texto:

– “¡Os retamos a un partido de baloncesto! - le dijo Bugs a Pound un minuto más tarde.
– ¡Sea! - contestó Pound.
– ¡A baloncesto! - exclamaron Bang, Bupkus, Blanko y Nawt.
Bupkus se rascó la cabeza.
– ¿Qué es el baloncesto?”

- Explicale a Bupkus y a los demás en qué consiste el baloncesto. No te olvides de explicar los siguientes aspectos: el vestuario, el campo de juego, las cestas y los tableros, las faltas, cómo se coge la pelota, cómo se bota ... y todo aquello que creas importante para realizar este deporte.

- La información que tienes a continuación también te puede ser muy útil para realizar esta explicación, tienes que usar este texto para ilustrar el tuyo.

“Ha sido un historiador del baloncesto, E.A. Priok, quien parece haber descubierto que los inicios del baloncesto tiene sus orígenes entre los incas del Perú.

Esta forma primitiva de jugar a baloncesto se llamaba Pok-Fa-Pok y se practicaba en un campo de piso duro que medía entre 30 y 60 metros de largo.

El aro era un anillo de piedra que en algunos casos tenía un diámetro de un metro y estaba colgado a una altura de cuatro metros.

La finalidad era la misma que en el baloncesto moderno: introducir una pelota de caucho por el aro, pero ésta no podía ser tocada con las manos ni con los pies.

Solamente era permitido usar muslos, rodillas, codos y caderas, lo que no dejaba de tener cierta dificultad para meter el tanto...”

- Busca información sobre los siguientes aspectos relacionados con el baloncesto y coméntalos por escrito:

- Tiros libres.
- Regla de los tres segundos.
- Regla de los treinta segundos.
- Cinco faltas.
- Pivotar.
- El regate.
- La falta.
- El tiro.
- El tiro de bandeja.
- El tiro en suspensión.
- El marcaje.
- La defensa individual.



MATEMÁTICAS

OBJETIVOS

- Saber convertir unidades monetarias de un país a las de otro país.
- Valorar los importes que se cobran por un trabajo realizado y su justa correspondencia.
- Usar operaciones matemáticas para resolver problemas de la vida cotidiana relacionados con el deporte del baloncesto.

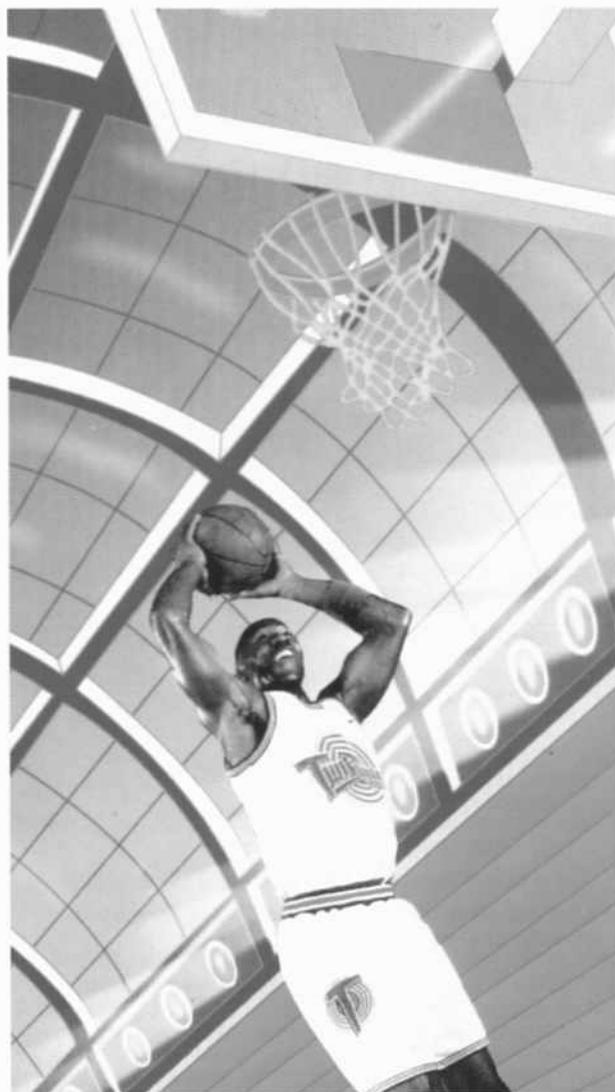
ACTIVIDADES

- Lee esta noticia aparecida el jueves 31 de octubre de 1996 en "La Vanguardia".

"...que sólo hayan hecho un fichaje no significa que el verano les haya salido barato a los Bulls, que no se han gastado el dinero en traer gente de fuera, sino en conservar lo que ya tenían. Al fin y al cabo, no son los mejores? Así, Michael Jordan firmó un contrato de 25 millones de dólares (unos 3.250 millones de pesetas) que hará de él por fin la estrella mejor pagada de la competición.

Dennis Rodman renovó por 9 millones de dólares y el entrenador Phil Jackson, por 325 millones de pesetas."

- ¿Cuántas pesetas se pagaban por un dolar en el año 1996?
- ¿Por un dolar americano, cuántas pesetas te dan hoy en día?
- Investiga si existen otras monedas de otros países que también se llamen dolar.
- ¿Cuál es el cambio de esas monedas con respecto a la peseta?
- Intenta averiguar por qué también se les llama dólares.
- ¿Cuántos dólares cobra Phil Jackson?
- ¿Cuántas pesetas cobra Dennis Rodman?
- Vamos a jugar con el dinero de Jordan:
 - ¿Cuántas pesetas gana al minuto?
 - ¿Cuántos coches de 2.500.000 pesetas se puede comprar al año?
 - Haz una lista de cosas que te comprarías con su dinero. Tienes que hacer una estimación del valor de los productos que quieras comprar.
- Haz una gráfica comparativa de lo que ganan cada una de las personas a las que se refiere el artículo. Incluye también en el gráfico el sueldo de un trabajador medio de España.
- Comentad la gráfica y comparad los distintos trabajos.



- Reflexionad sobre la frase que el actor que hace de padre de Jordan le dice a su hijo cuando es tan solo un niño.

*"... si lo haces bien
-el baloncesto-
podrás hacer lo que quieras..."*

- Resolved los siguientes problemas matemáticos:
 - En clase hay 25 alumnos, hay 6 que no juegan nunca a baloncesto. ¿Cuántos equipos se podrán hacer?, ¿Cuántos jugadores se quedarán en el banquillo?
 - Monta una tabla para poder ver las siguientes posibilidades:
 - y... si hay 35 alumnos?
 - y... si hay 96 alumnos?
 - y... si hay 57 alumnos?
 - Es mediodía y tenemos una hora para hacer un partido. Pasan 10 minutos para escoger equipos y la tercera parte del tiempo que queda es empleado en ir a buscar la pelota a un campo cercano de al lado.
 - ¿De cuántos minutos será cada parte del partido si hacemos tres descansos?

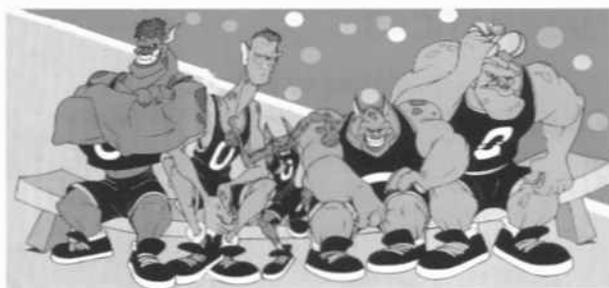
EDUCACIÓN VISUAL Y PLÁSTICA

OBJETIVOS

- Comparar secuencias cinematográficas con sus equivalentes a nivel escrito.
- Hacer uso de la memoria visual.
- Reclamar la atención de los alumnos sobre los mensajes subliminales de la película.
- Diseñar un equipo con un calzado apropiado al deporte que se quiera.
- Saber razonar los motivos por los que se ha elegido un determinado modelo y no otro.

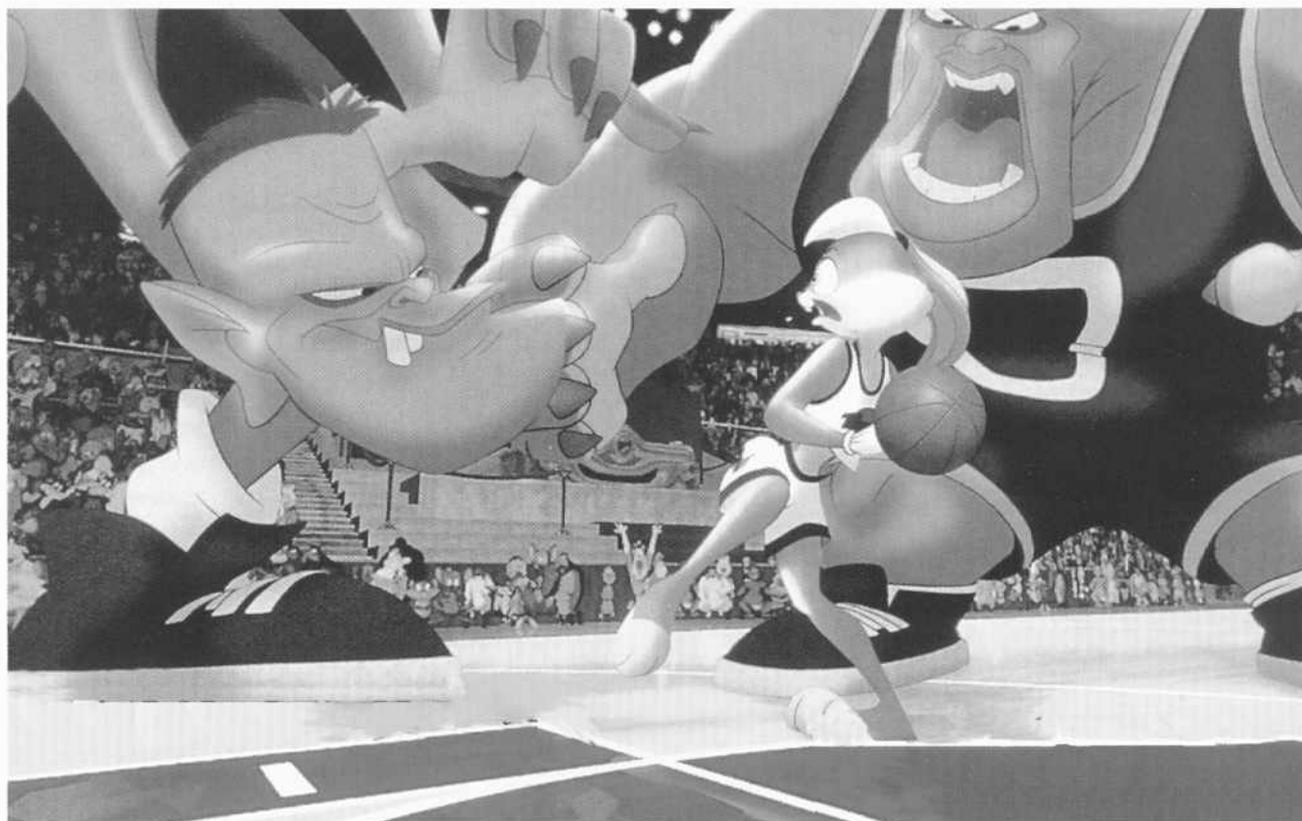
ACTIVIDADES

- Retomemos el capítulo 9 del libro y comparémoslo con la película.
 - Compara:
 - Cuántos personajes dice el libro que aparecen en la escena.
 - Cómo se desplazan hacia el hoyo.
 - La reacción de Larry Bird cuando Jordan mete la bola directamente.
 - Cómo desaparece Jordan de la escena.
 - ¿Se te ocurre alguna razón que explique estos cambios?
 - ¿Hay alguno que a tu entender sea justificable desde el punto de vista literario?



- ¿Te has fijado en las zapatillas de Jordan?
 - ¿A qué crees que es debido que sepas tan bien como son?
 - ¿Crees que ha habido algún interés por parte de alguien en que tu veas esas zapatillas? ¿Es simple casualidad?
 - Informate de la llamada "publicidad subliminal".
- Escoge tu deporte preferido y diseña tu indumentaria y el calzado apropiado.
 - Piensa en cómo tiene que ser la ropa (suelta, ajustada, ...)
 - En las protecciones de codos, cabeza, piernas, ...
 - En la necesidad de guantes especiales.
 - Pon especial atención en el calzado. Piénsalo muy bien... bota, zapato, con suela lisa, con relieve, transpirable, impermeable, con cordones, con otro tipo de sujeción ...
 - Cuando lo tengas bien claro, dibújalo, especifica por medio de flechas de qué está hecha cada parte y algún otro aspecto que quieras mencionar.





ESCUELA DE PADRES

ACTIVIDADES

Los constantes avances tecnológicos, ofrecen a nuestros alumnos unos nuevos horizontes que hace apenas unos pocos años ni tan siquiera sospechábamos.

En las escuelas y en las casas empiezan a abundar esas ventanas al mundo que tanto gustan a los chicos y chicas y que a menudo los padres tan poco comprendemos.

*“INTERNET palabra mágica,
el símbolo del progreso y la modernidad.
Todo está inundado por esta palabra y las escuelas
tenemos que aprovechar todas sus posibilidades,
es verdad; pero sin perder de vista
que los ordenadores, los periféricos y el software
tienen que ser herramientas de aprendizaje
y no una finalidad,
tienen que ser medios educativos
y no una finalidad, al igual que el resto
de las nuevas tecnologías.
Si no nos dejamos deslumbrar por el fenómeno
INTERNET y profundizamos en el tema
veremos que la telemática se puede convertir
en una magnífica herramienta para educar
en valores y ser a la vez una inagotable fuente
de información.”*

*A.Vázquez. Revista Incultura nº7.
Ajuntament de Masnou, (Barcelona)*

Esta nueva ventana, una vez superado el primer momento de nerviosismo y novedad nos sirve a nosotros y a nuestros hijos para conocer a otra gente, otras culturas, nos favorece en una mayor comprensión para vivir las diferencias. Si ayudamos –o nos ayudan– y aprendemos con ellos –o nos enseñan–, también nos acercaremos un poco más a su manera de pensar y no perderemos tanto la perspectiva –y a veces distanciamiento– que nos hace tener la edad y nuestro papel de padres-educadores. Si nuestros hijos saben buscar información: si hacen amigos en distintos países; si respetan el turno y se hacen oír en los teledebates; si comparten sus opiniones con otras gentes –muy distantes en edad o en cultura–, estaremos haciendo una educación activa, estaremos comprendiendo más su nuevo mundo. No nos quedaremos atrás en sus pequeños pasos de gigante, participaremos con ellos en su descubrimiento.

Bibliografía

- La publicidad y la imagen. D.Victoroff Ed.Gustavo Gili 1978.
- Cómo jugar con el lenguaje. M.Recasens .Ed. Ceac 1986.
- Space Jam. Ed. Planeta Junior 1996.
- Space Jam. Cine de familia. Warner Bros video, versión VHS 84'.
- Enciclopedia Universal Sopena.
- Cómo se hace un jugador de baloncesto. Forquet. Ed. Sintés.
- Baloncesto. Gladman. E. Sintés.
- Técnica de baloncesto. Valdés. Ed. Sintés.
- Repertori. Matemática recreativa. L. Segarra. Ed. Teide.
- Mini-básket. G.Asín. Ed Sintés.
- Incultura revista nº 7 El Masnou 1996.