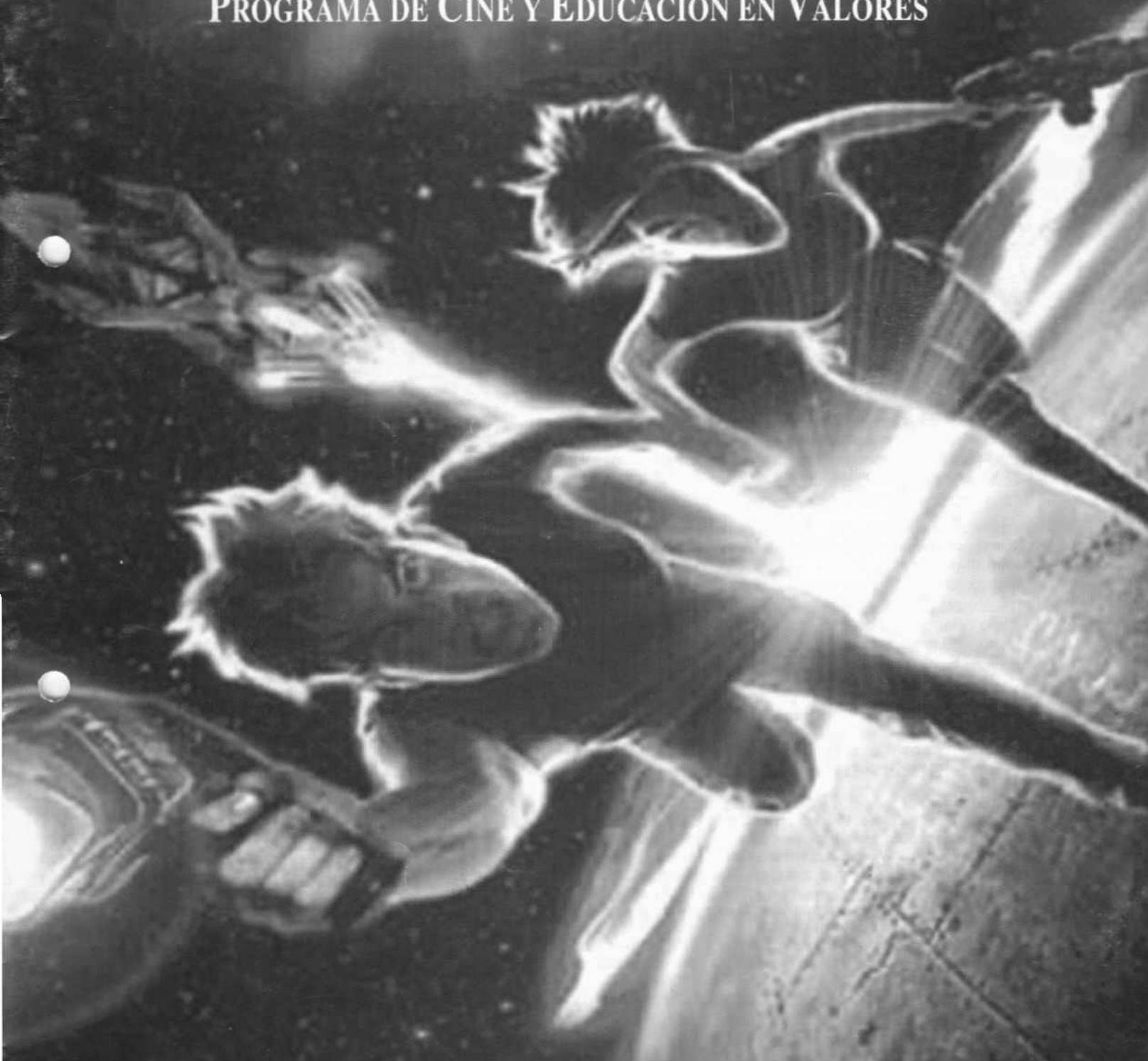


# TITAN A.E.

PROGRAMA DE CINE Y EDUCACIÓN EN VALORES



IN MUNICIPAL DE  
DEPENDENCIAS

CINE  
79

CENTRO DE  
DOCUMENTACIÓN

unicef 

 MINISTERIO  
DE TRABAJO  
Y ASUNTOS SOCIALES

cc&p  
CENTRO  
DE COMUNICACIÓN  
Y PEDAGOGÍA

## EL CINE COMO ELEMENTO DE PREVENCIÓN

**A**ctuar de modo preventivo respecto al consumo de drogas es una tarea compleja, puesto que supone desarrollar acciones encaminadas a que haya información, actitudes, valores, decisiones y conductas que potencien un estilo de vida saludable y que supongan un manejo adecuado de los riesgos inherentes a la convivencia con las sustancias tóxicas existentes en nuestra sociedad. Se trata, en definitiva, de poner en marcha intervenciones que impregnen a las personas de un modo efectivo y satisfactorio, para que avancen en esta dirección de control de su propia vida en relación con las drogas.

A partir de esta idea, la Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD) apuesta por un modelo de prevención abierto, global y flexible que utilice múltiples cauces para que la persona incorpore todo tipo de recursos que le permitan experimentar estilos de vida satisfactorios y sanos, que eviten establecer una relación problemática con las drogas.

Existen en el entorno social diversos factores que influyen sobre el individuo poniendo en peligro su correcto desarrollo personal y social estimulando, de forma directa o indirecta, el consumo de drogas. Sin duda, en nuestra sociedad coexisten valores y "contra-valores", así como modelos de comportamiento prosocial y antisocial. Los más jóvenes son, probablemente, los más vulnerables a los denominados factores de riesgo.

Por este motivo, la FAD orienta sus esfuerzos en una línea de fortalecimiento de los distintos ámbitos del desarrollo personal (valores, actitudes, competencia social, expresión de sentimientos, autoestima, etc.), de forma que la persona consolide una estructura de protección que le permita guiarse en un contexto en el que existen riesgos, pero sin verse afectada por su influencia.

Cuanto antes se inicie la adquisición de esos recursos protectores, con mayor probabilidad se edificará una personalidad equilibrada y armónica que incorpore estilos de vida saludables. Por ello, las actuaciones preventivas deben introducirse incluso antes de las etapas más críticas del desarrollo (adolescencia y juventud), extendiéndose a la infancia, transmitiendo valores positivos y ofreciendo modelos de comportamiento socialmente adaptados.

Entre los diversos cauces para la acción preventiva, el cine resulta una excelente herramienta para consolidar factores de protección, al presentar características idóneas:

- Tiene capacidad para generar un fuerte impacto emocional en las personas.
- Se asocia de forma inequívoca a momentos de diversión y espacios de ocio.
- Transmite modelos de valores y comportamientos con los que los niños y jóvenes se identifican de forma espontánea.
- Tiene un fuerte poder de convocatoria, al ser promocionado comercialmente y gozar de muy amplia aceptación social.

Sin embargo, el cine por sí solo no necesariamente ejerce un influjo preventivo sólido y estable. La mera presentación de valores y modelos positivos puede producirse un impacto intenso pero breve, que se atenúa con el paso del tiempo y se ve contrarrestado por la aparición de modelos sociales negativos, que actúan en sentido contrario al de la prevención.

La FAD estima que sólo la acción decidida y consciente de un mediador social (padres, profesores u otros adultos significativos) puede guiar la experiencia de los jóvenes espectadores en un proceso de asunción de valores protectores, otorgando así al cine la condición de agente de prevención.

Las Guías Didácticas han sido elaboradas con la intención de aportar un apoyo didáctico a los distintos educadores. Contienen un abanico de informaciones y propuestas que preparan y complementan la contemplación de la película correspondiente, sugiriendo iniciativas creativas alrededor de los principales valores contenidos en ellas. Con una secuencia de intervención planificada y adaptada a cada momento evolutivo, los menores podrán participar en actividades que incorporan todo tipo de metodologías y técnicas, para invitarles a profundizar cognitivamente, emocionalmente, y a través de la propia experiencia, en la adquisición de los factores de protección adecuados.

## La asistencia al cine para ver la película

**C**abría decir que llevar a los alumnos al cine es una actividad en sí misma, alrededor de la cual cada profesor ha de hacer una preparación especial. En ella pueden tenerse en cuenta los siguientes aspectos:

Las actividades previas a su visionado han animado a los alumnos a ver la película en la pantalla de un cine, y eso convierte la asistencia a la sala en una fuente de expectativas de muy diverso signo (ruptura de la rutina, emociones, diversión en grupo, etc.)



Enseñar a ver cine en una sala de cine implica que hay que resaltar, ante los alumnos con precisión y antelación, lo que se puede hacer y lo que no se ha de hacer al entrar en el local: sentarse, esperar el inicio de la proyección, mantener silencio para oír los diálogos, todo lo referente al cuidado de las butacas, el uso de alimentos y bebidas (y la recogida de sus restos en las papeletas), la utilización de los servicios, así como recoger las cosas personales para dirigirse adecuadamente hacia la salida al terminar la proyección, etc., de modo que puedan disfrutar mejor de la película que van a ver.

Ir al cine, en este caso, es el equivalente a una actividad extra-escolar, por lo que debe prepararse con mimo y dedicación, de tal modo que los alumnos, ante las aclaraciones de las pautas de comportamiento dadas por el profesor, expresen un "compromiso de comportamiento" que sea, en sí mismo, una muestra del sentido y valor que hay que otorgar a la actividad.

# Guía Didáctica de la película "TITAN A.E."

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

## Sinopsis argumental

**T**itán A.E. es una película norteamericana de dibujos animados, producida en el año 2000 por la compañía 20th Century Fox y dirigida por el ya veterano y consolidado Don Bluth. Su género es el de la ciencia ficción espacial, y puede considerarse un híbrido de historias previas que actúan como referencia casi obligada en este tipo de cine, en el que es casi preceptiva la mezcla de espectacularidad en las imágenes y efectos especiales con una historia que le otorgue continuidad narrativa.

Todo comienza en un lejano año 3.028, cuando la tierra está a punto de ser completamente destruida por unos alienígenas azules, los Drejs, semi-transparentes y sin rostro (porque son "pura energía"). Nuestro héroe, Cale, es todavía un niño de cuatro años que se ve obligado a despedirse de su padre, un importante líder que, justo antes de la destrucción total del planeta Tierra, saca al espacio una nave gigantesca en la que se conserva "el futuro de la humanidad en peligro de extinción". Quince años más tarde volvemos a encontrar a Cale trabajando como operario, junto con razas de todo el universo, en una estación de desguace perdida en mitad de ninguna parte. Está lleno de resentimiento y maldice su soledad y abandono. Hasta allí llega el capitán Korso, un antiguo colaborador de su padre, en una nave llena de personajes singulares, especialmente una enérgica chica llamada Akima. El capitán le dice que sólo él, gracias al mapa que su padre le insertó de muy niño en una mano, puede conducirles hasta esa nave escondida, la TITÁN A.E., con la que podrían reiniciar una nueva etapa cósmica para una humanidad escasa y errante, que se encuentra desperdigada por todo el espacio, sin un planeta que sea su hogar.

Tras algunas vacilaciones, Cale acepta acompañarles, con la idea de poder encontrarse con su padre y porque, además, se siente atraído por primera vez en su vida hacia una chicade su raza, la intrépida Akima. En ese viaje a la Ítaca paterna deberá enfrentarse a todo tipo de enemigos, desde los ya conocidos y terribles Drejs, pasando por quienes urden una traición dentro de la propia nave del capitán Korso. En una pequeña colonia de trueque de objetos de la extinta Tierra, un par de hermanos le cuentan qué es lo que añoran del hogar destruido por los Drejs, y esto acabará de reconciliarle con la búsqueda a cualquier precio de la nave Titán, la solución a todas sus ansias de recuperar la identidad colectiva perdida. Arreglará una nave, en la que se lanzará hacia el peligroso anillo de cristales de hielo gigantes en cuyo interior está, oculta de todas las miradas, la prodigiosa salvación. Un holograma de su padre muerto le vuelve a traer emociones ya casi extintas y le alienta a que concluya la misión. Con la ayuda definitiva de los escasos humanos que le rodean y de los peculiares seres alienígenas que cooperan con él, destruye la nave central de los incansables malvados, encuentran

un planeta nuevo en el que podrán desplegar los códigos de ADN que reproducirán la anterior vida de la Tierra y Cale y Akima confirman su amor. De esta manera las siglas A.E. (en inglés, After Earth) serán ya una realidad llena de esperanza y de futuro.

Tras este guión, de perfil algo esquemático, se esconde una avalancha de efectos especiales de primera categoría, que convierten a la película en un alarde constante de imaginación visual, atronadores efectos sonoros (por ejemplo, la exactitud del choque de los cristales de hierro, la velocidad vertiginosa de las naves espaciales, etc.) y una sabia combinación de los dibujos en dos dimensiones y los fondos y figurantes realizados en tres dimensiones. Los seres humanos están dibujados con enorme verosimilitud, en la línea de la precursora *Heavy Metal* (1981), y el conjunto de los combates de las naves, las explosiones de los planetas, la convivencia algo complicada en un mismo espacio físico (bares, comedores, naves, etc.) de distintas razas del universo y los personajes simpáticos y llenos de recursos que apoyan a los héroes principales, salen directamente de la saga de *La guerra de las galaxias*. Podría decirse, incluso, que dicha saga informa algunos rasgos del personaje de Cale, el joven que por fin se reconcilia con una misión salvadora que determina su destino.

La magnífica puesta en escena y el inmenso despliegue de movimientos de cámara y espectacularidad no ocultan, sin embargo, una pretensión de fondo que la emparenta con los argumentos clásicos de la literatura de aventuras: un personaje de escasa relevancia se convierte en un luchador a la busca de una meta que le compromete y que le irá transformando personalmente a medida que se empeña en su consecución y, para ello, deberá sufrir penalidades y vivir circunstancias adversas de todo tipo hasta que, con la ayuda de otras personas, corone la misión para la que había sido elegido. La aventura se convierte, así, en una especie de viaje iniciático hacia la madurez y la redención.

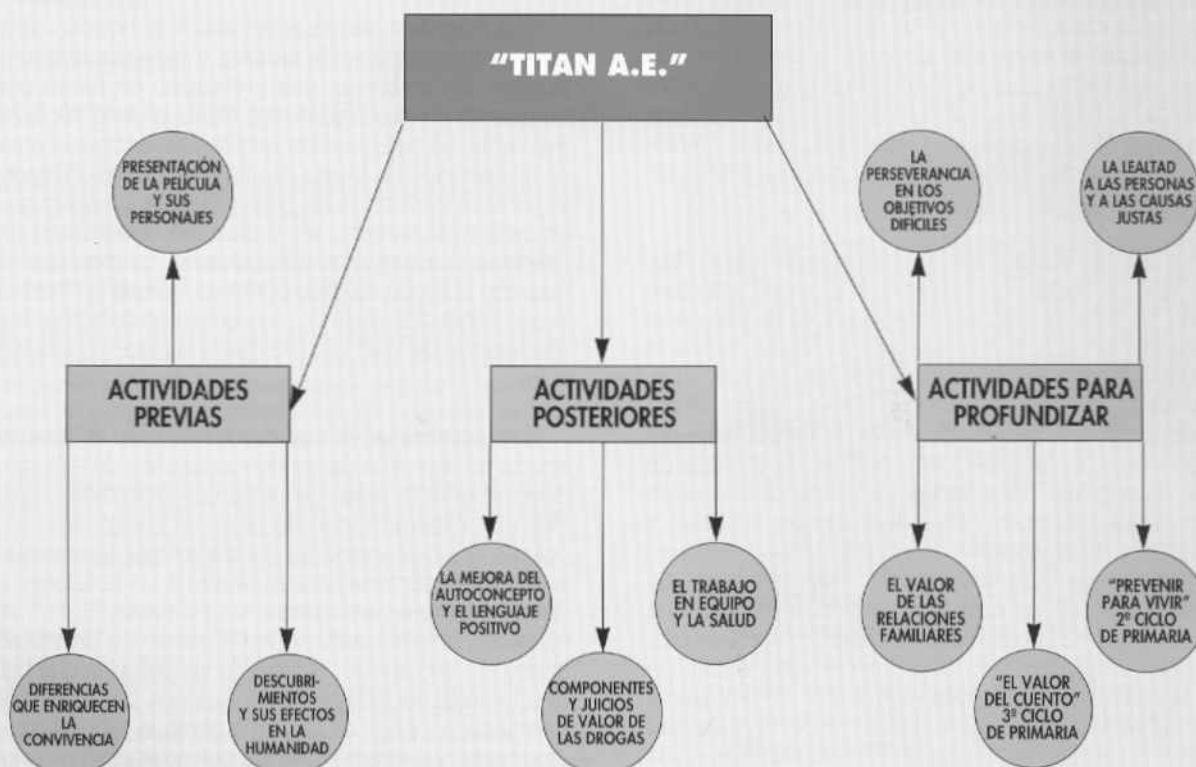
Los personajes, ya que supone avisado al espectador acerca de una serie de convencionalismos de este género cinematográfico, están definidos con pinceladas rápidas. Hay un deliberado tono de realismo sucio, tanto en los colores lúgubres como en los personajes tenebrosos, la ausencia de sentimentalismo blando o las relaciones algo duras entre quienes aparecen en pantalla. El humor es cáustico, prima la acción sobre los momentos de reflexión y el ritmo es endiablado, al estilo de las películas que beben directamente del manga o tebeo japonés. La diversión está garantizada, pero en todo momento la tenue línea del argumento nos está permitiendo que aparezcan cuestiones inquietantes, de manera que hagamos algunas consideraciones acerca de lo que nos es dado hacer con el presente y el futuro de nuestra vida.

## Cuadro de variables que se pretenden trabajar

- Utilización del lenguaje oral para intercambiar ideas, experiencias y sentimientos.
- Investigación sobre lecturas infantiles y juveniles, para compartir vivencias y fantasías.
- Participación en juegos que precisan confianza y cohesión.
- Comprensión de la diferencia entre alimentos saludables y no saludables.
- Aclaración sobre valores.
- Fomento de los valores de amistad, paz y cooperación.
- La significación de la autoestima y la empatía para una interacción satisfactoria con los demás.
- Estimulación de actitudes saludables en las relaciones con los demás.
- Promoción del lenguaje positivo entre los alumnos.
- Análisis de conductas necesarias para facilitar la convivencia.
- La necesidad de tomar decisiones que exigen un compromiso personal.



### MAPA CONCEPTUAL





## Los personajes

### Cale

Le conocemos brevemente cuando es sólo un niño de cuatro años y tiene que separarse de su padre antes de que la Tierra sea completamente destruida. Quince años después siente que se está pudriendo haciendo un trabajo que no le gusta y rodeado de sujetos que no le dicen nada. Se siente un desclasado absoluto y cuando aparece el capitán Korso suelta su desoladora concepción de la vida: "cada día me despierto en el presente, el asqueroso y aburrido presente de siempre; no creo que el futuro exista". Pero hay algo que despierta su curiosidad: la valiente y resuelta Akima, una joven de la extravagante tripulación que navega con el capitán Korso. A medida que las peripecias se suceden, va creciendo su convicción de que él no puede ayudarse si no hace un esfuerzo heroico por la humanidad. La frase del capitán que no entendía ni aceptaba ("a veces las personas se ayudan unas a otras"), cobra forma cuando repara la nave con la que accederá al anillo del hielo, al arriesgarse a corregir el desperfecto de la nave Titán o cuando trata de salvar la vida de quien momentos antes quería matarle. Este renacimiento paulatino de sentimientos, largamente olvidados, le devuelve la auténtica categoría de ser humano y hace que su epopeya adquiera una resonancia que va más allá del estruendo de una batalla galáctica.

### Akima

Su perfil es el de la heroína decidida que puede medirse en igualdad de condiciones con cualquiera de los hombres que la rodean: fuerte, hábil y con un sentido del deber a prueba de bomba. Cura a Cale y actúa como una auténtica guía en su reintegración a la convivencia humana. Es independiente y llena de recursos que asombran constantemente al protagonista, haciéndose a veces más interesante para el espectador que su oponente masculino. Su presencia en esa nave errante es un poco misteriosa, pero todo es posible a la hora de imaginar las circunstancias que pueden poner en contacto a los aventureros más aguerridos del espacio. Los resquicios de ambigüedad, por su posible connivencia con el capitán Korso, se disipan enseñada y pilota la nave con la que llegan hasta Titán. Resulta herida por ese alienígena con cabeza de mulo (todo un homenaje a los libros de *La Fundación*, del escritor y científico Isaac Asimov) y representa a la nueva Eva cuando, en la secuencia final, planta cara a la desconcertante broma final de llamar Bob al nuevo plantea en el que la humanidad volverá a regenerarse y renacer de sus diseminadas cenizas.

### El capitán Korso

El nombre, de resonancias filibusteras, debiera ser una premonición de lo que esconde: un traidor que se ha vendido a los Drejs para aniquilar todo vestigio de su propia raza. Es un poco como el Doctor Zarkov de *Flash Gordon*, mezcla de científico, militar y aventurero. Quien en principio podría ser un segundo padre para Cale, resulta un oportunista ciego que piensa que "los humanos tienen los días contados y se van por el desagüe". Al renegar de su condición de miembro de la raza humana, se convierte en el antagonista malvado que Cale debe combatir con igual contundencia que a los vaporosos y mortíferos Drejs. No es la maldad en estado puro, sino el egoísmo más repelente. Su lema de vida coincide con el esquema psicópata de quien pasa por encima de todos para conseguir sus fines: "lo único que interesa es pillar todo lo que puedas y no permitir que nadie se te adelante". Como no podía ser menos, cuando el protagonista a quien ha tratado de matar le salva la vida, se sacrifica para hacer que la nave Titán despegue, mientras va perdiendo la sangre a borbotones en una escena llena de impacto heroico.

### Otros personajes: Gune, Stith y Preed

Gune es una especie de sabio despidado y algo majareta, con forma de queonio, y que nos recuerda irremediamente al famoso personaje *E.T.* Es un compendio de una serie de simpáticos sabios atolondrados, pero finalmente valiosos, que nos han deleitado en tebeos de todos los tiempos (el cada vez más sereno y seguro profesor *Tornasol* de Tintín, el chapucero profesor *Bacterio* de Mortadelo y Filemón o el sabio de *Champignac*, y sus famosas setas, de los álbumes de Spirou y Fantasio). Pone la nota humorística de la tripulación de la nave del capitán Korso, junto con la patilarga Stith. No son humanos, pero se esfuerzan a toda costa en ayudar a que los humanos triunfen en sus objetivos. Esto vendría a ser como si los animales de compañía peleasen codo con codo con sus dueños para que recobrasen la felicidad perdida. El traidorzuelo *Preed*, un cabeza de mulo que está por debajo de sus pretensiones en la carrera por la maldad más señera, encarna la doblez y el repelús de quienes sólo piensan en sus intereses más mezquinos. Lo más curioso de todo es que, hasta el momento en que Cale hace su aparición, formaban parte de la misma tripulación. Todo un plantel de fenómenos, apuados en una aventura trepidante ...



## Propuesta de trabajo con valores

### Propuesta de trabajo con valores

- Respeto por el entorno natural y los seres vivos que lo pueblan.
- La importancia de crear un estilo personal para convivir con los demás.
- El reconocimiento de las diferencias entre personas de todas las edades, razas y condiciones como una ocasión para el enriquecimiento mutuo.
- La amistad y la cooperación como valores necesarios en la consecución de los objetivos de grupo y sociales.
- El sacrificio por los demás para mejorar sus condiciones de vida.
- La atención a la salud a través de la alimentación sana.
- Generación de hábitos saludables en las relaciones dentro del grupo.
- Desarrollo del trabajo cooperativo para solucionar problemas de comunicación.
- La observación de los aspectos positivos de uno mismo y de los demás.
- El valor de los demás como referentes de nuestra identidad.
- El conocimiento y sus efectos en la vida del ser humano.
- La consideración de que, sin el ambiente físico y social que nos rodea, nos extinguiríamos.



## 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 su asunción e interiorización coherente. 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 a 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:

- La discusión en grupo.
- El debate.
- El cuchienco y el trabajo en pequeños grupos.
- El juego físico en grupo.
- La dramatización.
- Las representaciones artísticas (dibujo, mímica...)
- Juegos de comunicación.

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

### Conexión interestelar

#### Objetivos

- Que los alumnos descubran la satisfacción de reconocer las diferencias de los demás como una ocasión para enriquecer la convivencia.
- Que los alumnos descubran maneras de proporcionar al grupo un clima de cooperación y alegría.

#### Desarrollo

- El profesor explica a los alumnos que para realizar los grandes proyectos de la historia de la Humanidad, ha sido imprescindible saber organizarse y hacer un esfuerzo individual y conjunto muy importante; la cooperación entre las personas nos proporciona seguridad y nos abre horizontes hacia formas distintas de ver y hacer las cosas. Algunos ejemplos pueden ser: la construcción de los primeros grandes barcos para recorrer los mares, el descubrimiento de América, la conquista de cumbres que parecían inexpugnables, etc.
- Distribuye a los alumnos de tres en tres para que escriban un mínimo de tres acontecimientos o situaciones, tanto pasadas como presentes, que exijan la cooperación de muchas personas para su consecución.
- Puesta en común de lo que han elaborado, haciendo que expliquen a su manera en qué consistió ese esfuerzo conjunto (diversidad de aportaciones, etc.)
- A continuación el profesor les coloca en medio de la sala, despejando todos los obstáculos que haya, para que hagan dos círculos de igual número de alumnos: el interior se coge de las manos y mira hacia fuera, y el exterior también se coge de las manos pero mirando hacia los compañeros que están en el círculo interior.
- El profesor les indica que para poder viajar por el espacio necesitan ir juntos un piloto y un navegante, pero que unos y otros están despistados y dando vueltas por el espacio, por lo que hace falta una clave secreta para poder reconocerse y viajar sin peligro.
- Comienzan a numerarse desde el uno, de modo que el alumno 1 del círculo interior dice su número en alta voz, y el compañero del círculo exterior también dice el 1; luego se hace lo mismo con el 2, y así hasta que hay dos alumnos para cada uno de los números que se han dicho, sólo que distribuidos a partes iguales en los dos círculos: se trata de que, cuando lo indique el profesor, cada pareja de números, que ya se conocen al estar de frente mientras decían en alta voz su número, se den la mano y corran "por el espacio" hacia lugares predeterminados.



- El círculo interior se vuelve y mira hacia el centro, cogidos todos de la mano, y el exterior se vuelve mirando hacia afuera, sin soltarse de la mano; cuando el profesor diga "¡ya!", ambas ruedas comienzan a girar en direcciones distintas, y tras dos o tres vueltas, el profesor grita "¡ahora!", para que cada número se encuentre con su pareja y corran hacia lugares que el profesor indique (las cuatro esquinas del aula, etc.)
- El ejercicio se repite dos veces más, hasta que los alumnos mejoren su destreza en localizar a su compañero e ir a los sitios de destino.
- Sentados todos en el suelo, el profesor les pregunta: ¿cómo os habéis sentido cuando al principio no encontrábais a vuestro compañero de igual número?, ¿los dos corríais igual de deprisa o uno era más rápido que el otro?, ¿qué hacía el más rápido para aumentar la velocidad de la pareja?, ¿había mejora con ese sistema?, ¿en qué ocasiones de vuestra vida os toca hacer algo en lo que sois mejores/peores que la otra persona?, etc.
- El profesor cierra la actividad diciendo que cuando dos o más personas unen sus fuerzas distintas en una tarea, los objetivos pueden conseguirse y hacer que uno se sienta contento por ello.

## Descubrimos que cambian el mundo

### Objetivos

- Que los alumnos consideren el valor de los descubrimientos del ser humano en función de los efectos derivados que producen.
- Que los alumnos comprendan y valoren el sistema y sentido que los seres humanos damos a nuestras vidas hoy, mediante la comparación con las condiciones de vida que se tenían cuando los medios técnicos estaban menos evolucionados.

### Desarrollo

- El profesor les informa de que, al comienzo de la película que van a ver, el narrador introduce la acción contándonos que a lo largo de la historia de la humanidad se han producido descubrimientos que han cambiado la vida del hombre ("el fuego, la electricidad, la división del átomo").
- Pregunta al grupo: ¿qué significa eso de cambiar completamente la vida del hombre. Decidme todas las cosas que las personas podemos hacer desde que disponemos de energía eléctrica.
- Para que los alumnos comprendan operativamente lo que significan los cambios que afectan a todo el género humano, el profesor anota en la pizarra, en dos columnas, las respuestas de los alumnos, de manera que por cada máquina o utensilio dependiente de la energía eléctrica de que disponemos, se correspondatambién aquello que nos permite hacer:

GRACIAS A QUE TENEMOS...	PODEMOS HACER...

### Ficha nº 1

- Trabajo en grupos de tres: el profesor les propone, como tarea, explicar cómo sería la vida del ser humano si nunca se hubiera conseguido descubrir la electricidad. Para ello escribirán una historia breve que cuente la vida de una familia cualquiera, en un día cualquiera... en un mundo sin electricidad. El profesor pasa por los grupos orientándoles para que incidan en detalles de la vida de cada miembro. Por ejemplo, los niños sin T.V., ni C.D. ni play station, etc. ¿Podrían trabajar los dos padres en un mundo sin congelador en el que todos los días habría que ir a la compra, lavar a mano la ropa, los platos...
- Puesta en común: con la lectura de los relatos de cada equipo, el profesor irá construyendo en la pizarra la vida-tipo de las personas del mundo sin electricidad. El profesor les indica que, valorar lo que tenemos es saber-valorar, también, que lo que somos está influido por lo que tenemos.
- Para hacer una evaluación de lo que suponen los adelantos técnicos, en equipos de tres, los alumnos anotarán 3 ventajas y 3 inconvenientes que para cada miembro de una familia tiene la vida actual, con sus electrodomésticos. El profesor anota en la pizarra, en dos listas, las ventajas y los inconvenientes.
- En el cierre, el profesor expone que, cuando un descubrimiento cambia la vida de la humanidad, produce muchos pequeños cambios y cada uno tiene ventajas e inconvenientes, pero el resultado es que, a partir de entonces, los humanos hacemos cosas que antes no hacíamos:

*“Es verdad que tenemos grandes producciones (alimentos, utensilios, ropas, etc.) pero también hemos perdido gran parte de los espacios forestales del planeta y está mucho más contaminado. Incluso socialmente los dos padres pueden trabajar pues las tareas domésticas son muchas menos, pero también les queda menos tiempo para estar en casa con los hijos. Al final, todo es distinto y no es perfecto, pero si tuviéramos que volver a vivir como se hacía antes del descubrimiento, nos costaría muchísimo adaptarnos a ese cambio”.*



## Actividades posteriores al visionado de la película

### ¿Héroe yo?

#### Objetivos

- Mejorar el autoconcepto y la autoestima de los alumnos explorando cualidades personales.
- Estimular el lenguaje positivo entre los alumnos.

#### Desarrollo

- Una sesión de menos de una hora.
- El profesor recuerda a los alumnos que en las escenas iniciales de la película *Titán A.E.* al protagonista, Cale, se le invita a participar en una aventura en calidad de héroe y se le explica que habrá de pasar por infinitas penalidades, superar peligrosos obstáculos, pero que el futuro de la raza humana estará en sus manos.
- Pregunta a los alumnos por qué creen que inicialmente Cale rechaza la oferta, y le pedirá al grupo si recuerdan con qué palabras se autoexcluye ("otros lo harán mejor que yo").

En este diálogo saldrán mensajes que reflejan baja autoestima, que serán aprovechados por el profesor para cuestionar nuevamente al grupo con un planteamiento nuevo: "todos tenemos valores y cualidades dignas de un héroe". Por eso, Cale acaba por "aceptar su destino" y desarrollar lo mejor de sí mismo en la aventura.

- El profesor invita a los alumnos a imaginar que ellos mismos son los protagonistas de la aventura de *Titán A.E.* Como todo héroe, cada uno de los alumnos tiene numerosas cualidades y, durante unos momentos, deberán reflexionar silenciosamente sobre ello. Se da a los alumnos la instrucción de que reflejen por escrito:
  - Tres cosas que *hacen* muy bien; como pistas, el profesor sugerirá: actividades deportivas, rendimiento escolar, habilidades personales, etc.
  - Tres cosas positivas que piensan que son; pistas: inteligencia, amistad, simpatía, generosidad, etc.
  - Tres aspectos de sí mismos en los que pueden mejorar fácilmente; pistas: tareas del hogar, ayuda a los demás, etc.

Para facilitar este trabajo, se les entregará una plantilla como la siguiente:

PUEDO SER UN HÉROE PORQUE...

- Tras unos minutos, el profesor les agrupa de dos en dos, dándoles la instrucción de leer al compañero lo que escribieron de sí mismos. Una vez se lo hayan leído el uno al otro, se les indica que han de añadir por escrito al menos dos cualidades de su compañero que no hayan sido escritas en la plantilla y que deben explicarle brevemente su sentido.
- El profesor promueve una puesta en común, en la cual cada alumno leerá al grupo las cualidades de su compañero de cuchicheo. Todas las aportaciones se anotarán en la pizarra (se pedirá la ayuda de varios alumnos para esta transcripción al encerado.)
- Para cerrar la sesión el profesor se centrará en los siguientes aspectos:
  - A pesar de sentirnos en ocasiones poco valiosos, lo cierto es que tenemos cualidades ocultas a nuestros propios ojos, que sólo aparecen cuando pensamos en ello.
  - Existen muchos aspectos positivos de nosotros mismos que no vemos, pero que los demás sí aprecian; por eso es tan importante decirles a los demás lo que nos gusta de ellos.

*"Todos tenemos valores y cualidades dignas de un héroe. Por eso, Cale acaba por 'aceptar su destino' y desarrollar lo mejor de sí mismo en la aventura"*

## El laboratorio

### 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

- En la presentación, el profesor se dirige a sus alumnos y les dice:

*“antes de ir al cine estuvimos viendo lo mucho que los nuevos descubrimientos cambian la vida de la gente; recordad que cuando un nuevo conocimiento tiene alguna utilidad para las personas, se queda entre nosotros, altera nuestras vidas y no se puede dar marcha atrás”*

Vamos a hacer ahora un juego en el que esta aula va a ser un centro de investigación de la N.A.S.A., con asesores científicos, profesores, militares, etc., y vamos a reunirnos en gabinete de crisis. Os explicará por qué. Sucede que en un laboratorio farmacéutico se acaba de descubrir un nuevo medicamento que tiene curiosas propiedades:

– Se ha probado con ratas, monos y con dos científicos que se han atrevido a tomarlo.

– Se sabe que una pequeña dosis permite que una persona fatigada y nerviosa se tranquilice tanto que casi puede quedarse dormida durante 2 horas o más, aunque no llega a dormirse del todo (o sea que se siente como si estuviera flotando en un sueño, pero manteniéndose despierta.

– Quita completamente el nerviosismo y las preocupaciones por muy grandes que éstas sean; por el contrario, cuando una persona lo toma le gusta tanto ese bienestar que quiere seguir notándolo más tiempo y más veces y, si puede, se lo vuelve a tomar al día siguiente (eso les ha ocurrido a los científicos), y al otro, y al otro...”

- El profesor les indica que van a estudiar qué se va a hacer con este descubrimiento, y para ello se van a formar equipos de expertos (distribuye a los alumnos en grupos de 5, asignándoles las siguientes especialidades):

- Los técnicos del laboratorio.
- Los médicos.
- Los militares.
- Los asistentes sociales.
- Los jefes de la policía.





Cada equipo nombrará un portavoz y su cometido consistirá en investigar el nuevo fármaco desde el punto de vista que les ha correspondido.

Las tareas serán las siguientes:

1. Los técnicos del laboratorio: tratarán de encontrar razones para convencer al resto de que se trata de un producto beneficioso y que debería venderse en farmacias.

2. Los médicos: se fijarán en todos los problemas que puede acarrear para la salud, pues al parecer produce adicción y puede conducir a las personas a usarlo para no enfrentarse a los problemas de su vida diaria.

3. Los militares: buscarán las posibles aplicaciones militares y los peligros de que cayera en poder del enemigo.

4. Los asistentes sociales: opinarán que si las personas se acostumbraran a tomar este fármaco cada vez que les surgen problemas, cómo serían capaces de atender a sus hijos, a su trabajo, etc.

5. Los jefes de la policía: si este producto produce adicción, aunque no se vendiera en farmacias, quizá hubiera gente que traficaría con él.

- Trabajo en grupo: el profesor les indica que cada equipo redactará un discurso que luego tendrán que leer al resto explicando lo que consideran perjudicial o conveniente que hay en el producto. A continuación tendrán que proponer qué hacer con el descubrimiento. El profesor pasará por los grupos para ayudarles en la tarea de pensar y ordenar sus argumentos, y también les irá aclarando conceptos sobre la marcha (adicción, tráfico de drogas, tolerancia, etc.).

Cada equipo lee sus conclusiones y propuestas; a partir de ese momento, cada equipo tiene que intentar convencer al resto de que su propuesta y sus razones son las más acertadas (todos pueden intervenir respetando el turno de palabra).

- Cierre: cuando el profesor aprecie que ya se han discutido todos los puntos de vista y todos los argumentos han sido considerados, da por finalizada la discusión y le explica al grupo que algunas drogas nacieron por descubrimientos en el curso de investigaciones, y después se convirtieron en grandes problemas con pocas posibilidades de ser resueltos y controlados. Empezaron siendo una "medicina" más y, más tarde, se empezaron a apreciar los problemas que, sobre todo en la salud psicológica y social, causaba a las personas. Cuando esto ocurría ya no había manera de dar marcha atrás.

## Preparando un viaje al Nuevo Mundo

### Objetivos

- Potenciar las habilidades de interacción social.
- Estimular el trabajo en equipo.
- Desarrollar el valor de la salud.

### Desarrollo

- Dos sesiones de menos de una hora.

#### 1ª Sesión

- El profesor introduce la actividad recordando a los alumnos las secuencias iniciales de la película *Titán A.E.*, en la que una nave escapa de un planeta -la Tierra- que va a ser destruido por unos invasores, los Drejs. Asimismo explica que otra nave - Titán - viajará hacia un Nuevo Mundo.

- Pide a los alumnos que se reúnan en equipos de tres niños, adjudicando las siguientes tareas:

- Tres equipos deberán dibujar diez objetos que pueden rescatar del planeta Tierra, y llevárselos en la nave que huye del desastre. Los objetos salvados deben presentar una utilidad especial para los futuros habitantes del nuevo mundo. Es conveniente proporcionar algunas pistas o ejemplos de objetos particularmente útiles: medicinas, alimentos, cerillas, libros, vasijas...

A cada uno de estos tres equipos se les entrega un folio tamaño DIN A 3 o una cartulina del mismo tamaño.

- Tres equipos deberán escribir cinco cualidades o características personales que consideren imprescindibles para ser tripulante de la nave. Para ayudarles, el profesor escribe en la pizarra un listado de posibilidades: valentía, honestidad, arrojo, iniciativa, liderazgo, inteligencia, sensatez, valor, lealtad, autoridad, etc. Dado que los alumnos no comprenderán el significado de algunos vocablos, el profesor les instará a consultar el Diccionario.

- Tres equipos han de escribir tres leyes que deberán presidir el viaje a lo largo de los meses o años que dure la travesía. Como sugerencia, el profesor propone que las leyes pueden hacer alusión a los siguientes ámbitos: la higiene y la salud; el reparto de tareas; la obediencia; las relaciones entre los tripulantes; el uso de los objetos y los espacios, etc.

Para esta tarea se concederán diez minutos.

- Transcurrido el plazo asignado, se procederá a una puesta en común, en la cual el profesor seguirá los siguientes pasos:



- Pedirá a los tres primeros equipos que muestren sus dibujos y expliquen por qué esos objetos son considerados como los más valiosos. Se anotarán todas las propuestas en la pizarra, y finalmente será el grupo-clase quien, por votación a mano alzada, escoja los cinco más importantes.

- Los tres siguientes equipos explicarán las características que consideren óptimas en los tripulantes, razonando por qué. Las propuestas serán recogidas en la pizarra, y votadas por el grupo-clase.

- Los tres últimos equipos expondrán las leyes del viaje, que igualmente serán votadas por el gran grupo de alumnos.

El profesor procurará que se traten leyes favorecedoras de la salud, tanto limitadoras de comportamientos (prohibir fumar, beber alcohol o tomar drogas), como potenciadoras de hábitos sanos (centrados en alimentación e higiene). Si ningún equipo hubiera ideado leyes sobre la salud, el propio profesor las sugerirá.

- El profesor emplaza a los alumnos para una siguiente sesión en la que se hará una escenificación dramática sobre la película *Titán A.E.*



## 2ª Sesión

- El profesor pregunta a los alumnos y alumnas si recuerdan lo que se trabajó en la anterior sesión, pidiéndoles que lo resuman.
  - Se pide al grupo que imaginen que la nave Titán finalmente aterriza en el Nuevo Mundo. Una vez en el desconocido planeta, se encuentran con sus habitantes, con quienes no pueden comunicarse verbalmente, pues no se entenderían. Sin embargo, es imprescindible transmitir mensaje de amistad y buenas intenciones para no entrar en conflicto con ellos. Esto únicamente será posible comunicándose de forma no verbal.
  - Se propone al grupo la preparación de una escenificación dramática por equipos de tres alumnos. Se adjudican los siguientes guiones a los equipos:
    - Dos equipos preparan un *saludo* a los habitantes del Nuevo Mundo. Han de escenificar un saludo amistoso exclusivamente con gestos y movimientos corporales. No debe limitarse a una muestra de amistad, sino extenderse a una verdadera presentación personal.
    - Dos equipos tendrán que pensar en un regalo de entre los objetos que lleven en la nave, y escenificar la entrega del mismo, así como mostrar con mímica para qué sirve.
    - Dos equipos habrán de preparar una escenificación en la que explicarán, de forma no verbal, a sus anfitriones que le sucedió a su planeta Tierra.
    - Dos equipos dramatizarán con gestos una petición explícita de ayuda y amistad hacia los desconocidos.
- El profesor ayudará a los equipos en la preparación de su dramatización, sugiriéndoles ideas y solucionando sus obstáculos.
- Cuando los equipos hayan terminado su preparación, se procederá a representar las escenas una a una. El profesor invita al grupo de espectadores a aplaudir cuando concluyan, proponiendo que la ganadora sea aquella que haya recibido un aplauso más prolongado.
  - Se cerrará la sesión explicando al grupo que la expresión de afecto y amistad hacia personas que no conocemos es muy importante para la convivencia. Por último, felicitará al grupo por su esfuerzo y entusiasmo.



## Sugerencias para una actuación transversal

La propuesta de trabajo de las distintas actividades puede completarse con una actuación transversal que tenga en cuenta una serie de objetivos de las áreas de conocimiento, de tal modo que los profesores puedan incrementar el logro a través de todas las vías que se hallen a su alcance en el despliegue docente de dichas metas:

### Área de Lengua y Literatura

- Utilizar la lengua oral para intercambiar ideas, experiencias y sentimientos, adoptando una actitud respetuosa ante las aportaciones de los otros y atendiendo a las reglas propias del intercambio comunicativo.

### Área de Educación Física

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

### Área de Educación Artística

- Realizar producciones artísticas de forma cooperativa que supongan papeles diferenciados y complementarios en la elaboración de un producto final.
- 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.

*“La película contiene una avalancha de efectos especiales de primera categoría, que la convierten en un alarde constante de imaginación visual”*

### Área de Conocimiento del Medio

- Comportarse de acuerdo con los hábitos de salud y cuidado corporal que se derivan del conocimiento del cuerpo humano y de sus posibilidades y limitaciones, mostrando una actitud de aceptación y respeto por las diferencias individuales (edad, sexo, características físicas, personalidad, etc.)
- Participar en actividades grupales adoptando un comportamiento constructivo, responsable y solidario, valorando las aportaciones propias y ajenas en función de objetivos comunes y respetando los principios básicos del funcionamiento democrático.

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

- Conexión interestelar: intercambio de experiencias e ideas, participar de forma equilibrada en juegos y actividades grupales.
- Descubrimientos que cambian el mundo: intercambio de experiencias e ideas, trabajo en grupo.
- ¿Héroe yo?: intercambiar ideas y sentimientos, establecer relaciones equilibradas y constructivas
- El laboratorio: intercambio de ideas, trabajo en grupo, conocimiento y cuidado del cuerpo humano.
- Preparando un viaje al Nuevo Mundo: trabajo en grupo, realizar producciones artísticas, usar el propio cuerpo como instrumento de comunicación plástica y dramática.



## Escuela de Padres

Los padres son agentes de transmisión y aclaración de valores de primer orden. Junto con la acción de los profesores, pueden fortalecer en sus hijos las creencias que les llevarán a entender mejor por qué algunas formas de pensar y actuar son preferibles a otras. Al hallarse tan cercanos a los distintos escenarios y situaciones en que se desarrollan cotidianamente sus hijos, son quienes pueden dar una aportación mayor de valores saludables y fomentar su interiorización a través del ejemplo, el diálogo y la resolución de los conflictos.

Los valores de la familia perviven en los hijos en la medida en que los padres se hallen atentos a lo que sucede alrededor suyo, desde lo que propalan y sugieren los medios de comunicación hasta las actividades de entretenimiento dentro y fuera del hogar.

La colaboración de los padres en el fomento de los valores precursores de salud integral de los hijos puede hacerse, a instancias de los profesores. Para ello hay que aprovechar las entrevistas y reuniones con ellos, en las que es posible aleccionarles de forma clara y accesible respecto a asuntos como los siguientes:

- Modos de utilizar el lenguaje positivo para reforzar los esfuerzos y los logros de sus hijos en conductas que respondan a valores positivos (aprendizaje, responsabilidad, respeto, trabajo, cooperación en las tareas de casa, ayuda a los hermanos y demás familiares, etc.)
- Formas de entablar diálogos con los hijos, para que expongan sus inquietudes, dudas morales, sentimientos, etc. (preguntas abiertas, escucha emocional, ofrecimiento de alternativas ...)
- Maneras de alentar las iniciativas de los hijos que busquen una mejora de la autoestima, cuidado corporal (alimentación, higiene, deporte ...), actitudes de convivencia y ayuda a personas ajenas al medio familiar, solidaridad y conductas coherentes respecto a limpieza y trato de la naturaleza, etc.



## Para profundizar

### Otros valores que pueden ser trabajados

- El amor a la naturaleza y sus criaturas.
- El valor de la familia a través de las relaciones padres-hijos.
- El significado de la lealtad a una causa justa y el rechazo de la traición como estrategia vital.
- La esperanza como actitud ante las dificultades.
- La perseverancia en la consecución de los objetivos difíciles.



### 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 Morada, 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 la salud (la amistad, hábitos de higiene, el amor al conocimiento, el cuidado de la naturaleza, etc.)

- *Dossier del 2º 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"
- *Programa "Tú y la música"*, FAD, Madrid.