

GRADO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

2014 – 2015

MAGIA A LA LUZ DEL UMBRAL: EL CINE DE MIYAZAKI EN EL AULA

MAGIC IN THE LIGHT OF THE DOORSTEP:
MIYAZAKI'S CINEMA IN THE CLASSROOM

Autora: Iovana Cabrillo

Director: Antonio Santos

18/06/2015

Vº Bº DIRECTOR

Vº Bº AUTOR

ÍNDICE

- **AGRADECIMIENTOS**.....Pág.03
- **RESUMEN**.....Pág.04
- **CAPÍTULO 1**
 - **INTRODUCCIÓN**.....Pág.05
 - **ESTADO DE LA CUESTIÓN Y RELEVANCIA DEL TEMA**.....Pág.07
- **CAPÍTULO 2**
 - **OBJETIVOS E HIPÓTESIS**.....Pág.22
- **CAPÍTULO 3**
 - **CARACTERÍSTICAS Y DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN**.....Pág.25
- **CAPÍTULO 4**
 - **RESULTADOS Y CONCLUSIONES**.....Pág.40
- **BIBLIOGRAFÍA**.....Pág.41
- **ANEXOS**.....Pág.43

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, me gustaría agradecer a mi director de proyecto, Antonio Santos, su apoyo, comprensión y guía tanto durante estos últimos meses de trabajo como durante el transcurso de la asignatura *Educación de la Mirada: Cine y Escuela*, la cual ha sido base para el desarrollo de este proyecto.

También quiero agradecer a los maestros y maestras del centro “De Letterdoos” de Oostakker (Gante, Bélgica), su comprensión, ayuda y disponibilidad a la hora de permitirme poner en práctica este proyecto durante mis prácticas, permitiéndome así lograr un trabajo más sólido y consistente.

Por último, quiero dar las gracias a mis amigos, amigas y familiares, por haber sido apoyo y pilar fundamental a lo largo de este trabajo y sin lugar a duda de mi vida.

MAGIA A LA LUZ DEL UMBRAL:

EL CINE DE MIYAZAKI EN EL AULA

RESUMEN

El alumnado de Educación Primaria no siempre dispone de una tutorización o guía adecuada que le ayude a realizar un consumo responsable y crítico de los contenidos televisivos y cinematográficos de los que es consumidor. Este aspecto se convierte hoy en día en un gran problema dada la cantidad de televisión, cine y publicidad a la que nuestros estudiantes están expuestos de forma continuada. Es por esto por lo que nos proponemos demostrar la gran importancia que tiene el trato del medio audiovisual entre el alumnado de Educación Primaria en la actual sociedad de la información y la comunicación. Hablamos de desarrollar miradas críticas al mismo tiempo que trabajamos contenidos curriculares; buscamos el tratamiento de valores positivos situando el cine como pilar fundamental en el aula y, por último, proponemos a los “Studios Ghibli” como eje vertebrador del proyecto dado el gran potencial educativo encontrado en sus largometrajes.

PALABRAS CLAVE: Educación audiovisual, cine, anime, Miyazaki, valores, miradas críticas.

ABSTRACT

Primary Education students not always have a good mentor or guide to help them develop a responsible and critic use of films and television contents they are consumers of. Nowadays, this aspect becomes a great problem because of the high amount of hours children are exposed to television programs, films and advertising. For this reason, we intend to demonstrate the great importance of the engagement of audiovisual arts among students of Primary Education in the current society of information and communication. We talked about developing a critical way of looking at the same time we work curricular contents; we seek treatment of positive values positioning the cinema as a fundamental base in the classroom and, finally, we propose "Studios Ghibli" as the main focus of our project given the great educational potential of their films.

KEYWORDS: Audiovisual education, cinema, anime, Miyazaki, values, critic way of looking.

CAPÍTULO 1

INTRODUCCIÓN

Actualmente, vivimos en un mundo en el que las series, las películas y los programas televisivos se han convertido en uno de los mayores pasatiempos de personas tanto adultas como jóvenes. Pero no debemos olvidar algo fundamental, y es que la gran pantalla es un recurso cargado de fuerza y poder sobre nuestros estudiantes. En el momento en que la población se ha ido dando cuenta de este hecho, la preocupación de la comunidad educativa sobre la influencia del cine y la televisión en los más pequeños ha ido en aumento.

La presencia del cine y los medios de comunicación en el currículum escolar se ha vuelto algo primordial y, ahora, más que nunca, debemos tenerlo en cuenta desde los primeros años de escolaridad. Buscamos que nuestros alumnos y alumnas ocupen un papel activo ante la película y consigan ser críticos a la hora de extraer lo que realmente esconde el texto mediático. Consideramos que a través de una correcta tutorización, nuestro alumnado puede llegar a convertirse en receptor activo de la información que les es transmitida, de forma que se vuelvan espectadores críticos y vivos, lejos de la pasividad audiovisual.

Los maestros y maestras de Educación Primaria estamos en la obligación moral de ofrecer cauces de discusión y contraste que desemboquen en un adecuado dominio y uso de los medios para lograr una aceptable integración social de nuestro alumnado.

Debemos poner nuestro foco de trabajo en el uso consciente de la imagen y el texto mediático, pues la audiencia desarrolla una serie de puntos en su lectura de los medios que han de ser trabajados en el aula para su adecuado desarrollo.

Así, a través de nuestro proyecto trataremos de adentrarnos en este apasionante mundo que se esconde tras la pantalla desde un punto de vista didáctico y educativo. Nos planteamos esta investigación como un desafío, dado que lo que buscamos es el uso del **cine de animación** no sólo como el mero visionado de películas, sino como

herramienta que aporte **transversalidad** en el currículum de Primaria. El cine de animación complementa conocimientos e integra lenguajes (McLuhan, M., 1974) Con su tratamiento en las aulas, podemos incluso lograr que nuestros estudiantes comprendan mejor el teatro y la literatura, pues éstos son pilares fundamentales del propio cine.

De esta forma, abarcaremos este ámbito que presentamos como problemático de manera que no busquemos alejar a nuestros estudiantes del cine por miedo a la influencia que pueda ocasionar, sino todo lo contrario. Debemos intentar que, al igual que se hace con el resto de artes (pintura, música y literatura sobre todo), el cine se integre dentro de las aulas y se eduque sobre él, pues, a pesar de haber sido el último de ellos en incorporarse, es uno de los medios de expresión artísticos más populares y utilizados en el mundo.

La idea fundamental de nuestro trabajo es llevar el cine de animación a las aulas, pero no hemos escogido un tipo de animación cualquiera. Proponemos seguir al famoso director de cine **Hayao Miyazaki** y a su colección de anime ya conocida a nivel mundial a través de los “Studios Ghibli”. Con este proyecto buscamos brindar a nuestros alumnos y alumnas la oportunidad de conocer otro tipo de cine: un cine que **traspasa los muros** de las grandes industrias como pueden ser Disney o Pixar; un cine que, lejos de las historias de princesas a las que estamos acostumbrados, nos guía hacia la producción de una **mirada más ecológica**; un cine que nos muestra **diferentes modelos de familia** y, en definitiva, un cine que nos **abre las puertas** del aula **al mundo global**. En España, a diferencia de otros países como Francia o Inglaterra, esta productora no ha llegado a las salas de cine y esto hace que los más pequeños sean grandes desconocedores de este tipo de animación, la cual, en Japón, ha conquistado el corazón de muchos niños y niñas.

A lo largo de nuestro proyecto buscaremos justificar por qué los “Studios Ghibli” se vuelven idóneos para trabajar en las aulas de Educación Primaria, cómo llevarlos a las clases de una manera didáctica y, tras su puesta en práctica, trataremos de plasmar todas aquellas impresiones, sensaciones y conclusiones extraídas de la experiencia.

ESTADO DE LA CUESTIÓN Y RELEVANCIA DEL TEMA

PRIMERAS INVESTIGACIONES: EL CINE EN EL AULA DE EDUCACIÓN PRIMARIA



Figura 1

Representación metafórica de la emergente necesidad del fomento de miradas críticas

Actualmente, todavía son muchos ciudadanos que piensan que el texto mediático se puede comprender de una forma intuitiva, casi innata. Consideran que los niños y niñas llegan a comprender lo que transmiten las imágenes sin necesidad de más ayudas o apoyos, pues los medios de comunicación les rodean desde su nacimiento y les acompañan durante toda su vida.

Sin embargo, nuestra experiencia y nuestras investigaciones sobre los estudios realizados hasta la fecha nos han podido demostrar todo lo contrario.

Los niños y niñas que viven en la sociedad actual, están sometidos a la influencia de las imágenes, las cuales les asaltan y acorralan. Nuestros estudiantes son

absorbidos a diario por anuncios publicitarios una y otra vez y visionan películas, series y programas que en muchas ocasiones ni tan si quiera entienden. De esta forma, continuando con lo comentado en las primeras líneas, ¿podemos seguir pensando que el hecho de tener acceso desde los primeros años de nuestra vida a toda esta carga mediática nos hace posible un entendimiento, una comprensión y una sencilla lectura del texto mediático?

Ahora sabemos que la respuesta es negativa. Parfraseando a Santos Zunzunegui, (1998, p. 10-11), “podemos decir que somos ciegos videntes, puesto que tenemos ojos pero estamos ciegos porque no comprendemos aquello que las imágenes nos dicen”. Esto es precisamente lo que buscamos con nuestro trabajo, buscamos romper con estas viejas creencias y diferenciar entre espectadores pasivos que ven imágenes y espectadores plenamente activos que comprenden lo que ven en las imágenes y son capaces de interpretarlo por sí mismos.

Consideramos la presencia del cine y el medio audiovisual en las aulas de Educación Primaria como uno de los pilares fundamentales de la sociedad de la información y la comunicación en la que nos movemos a día de hoy. Éste llega a todos y cada uno de los rincones del planeta (salas de cine, televisores, pantallas de ordenador, redes sociales, etc.) e inevitablemente el Sistema Educativo no puede quedarse al margen.

Hasta el momento, podemos afirmar que la escuela no ha sabido ni querido estrechar lazos con este arte para explotar de una manera didáctica las múltiples posibilidades que nos ofrece, escudándose en muchas ocasiones en creencias como la comentada en las primeras líneas de este epígrafe. Aunque, por supuesto, no podemos menospreciar el trabajo de algunos maestros y maestras que, a nivel individual, han creído en el cine como un importante recurso didáctico, dejando atrás maravillosas experiencias, como pueden ser la de Pilar Alfonso Escuder “¡Nos gusta tanto hacer pedazos el cine!” o la de Enrique Martínez Salanova “Aprender pasándolo de película”.

Partimos de un punto en el que, a pesar de que son numerosos los estudios realizados sobre la importancia del cine en las aulas de Educación Primaria y varias las experiencias encontradas que han funcionado con éxito tanto a nivel nacional como internacional, el Sistema Educativo continúa sin integrar o incluir esta materia como objeto de estudio, bien sea de forma transversal planificada o como herramienta didáctica.

Nos encontramos en un momento en el que es fundamental creer en la escuela como un lugar en el que se prepara a nuestros hijos e hijas para ser ciudadanos del siglo XXI.

Si en ningún momento les enseñamos cómo enfrentarse de forma crítica a la publicidad, los medios de comunicación y la gran pantalla, al currículum de Educación Primaria le va a faltar un pilar fundamental, pues no va a cumplir uno de los requisitos fundamentales para ser un ciudadano activo de la sociedad actual: La formación de miradas críticas.

“El cine se ha vuelto algo tan presente en la vida de los ciudadanos de este final de siglo que, prácticamente, toda la población, independientemente de su origen, sexo, lugar de nacimiento y clase social, se ha convertido en consumidora asidua de este medio de comunicación. Ahora bien, su simple consumo no está vinculado con el conocimiento de su lenguaje y sus códigos.”

(López, A. B., 1998, p. 10-11)

Continuando con el análisis de los estudios realizados hasta la fecha, hemos podido ver la gran importancia que tiene el hecho de plantear la educación como un proceso continuo globalizado, de forma que en todos los niveles educativos adquieran un razonamiento global e integrado de sus experiencias de aprendizaje. La consecuencia de esta pedagogía globalizadora¹ es que debe cambiar el estilo de presentación de los contenidos, pasando de ser diferenciado por contenidos, ciencias, materias o disciplinas, a ser unitario, es decir, interdisciplinar².

Comúnmente, esta es la forma de trabajo llevada a cabo en Educación Infantil, (más conocida como “trabajo por proyectos”) y, a pesar de que sabemos que es la manera más atractiva y efectiva para la transmisión de contenidos, nunca se ha llegado a establecer en la Educación Primaria.

Este modelo de educación se presenta perfecto para poder introducir el cine en las aulas, pero su instauración supondría un cambio en la lógica de la enseñanza, el cual nuestro Sistema Educativo nunca ha querido llevar a cabo. Consideramos que

¹ **Pedagogía globalizadora:** esta pedagogía se caracteriza por presentar los contenidos relacionados en torno a un tema que actúa como organizador y que promueve la participación de los alumnos en sus procesos de aprendizaje, mediante una respuesta global de los mismos.

² **El cine como instrumento interdisciplinar:** Cuando hablamos del concepto interdisciplinar a lo largo de este trabajo nos referimos a la inclusión del cine en el currículum en cooperación con el resto de materias de estudio, como puede ser la Lengua o las Ciencias de la Naturaleza.

actualmente la pedagogía seguida en las aulas se ve anclada por los grilletes de las editoriales, los libros de texto y, en definitiva, por la forma de educar de un siglo que no es el nuestro.

Lo que se propone es que los contenidos se estructuren de otra forma, integradamente, y los métodos y técnicas para conseguir los objetivos deben a su vez ser integradores. La relación entre objetivos, contenidos y métodos se convierte en imprescindible.

“El cine posee su propio proceso de elaboración, su lenguaje y sus sistemas de investigación y de procesamiento de datos. Con su inclusión en el currículum estaremos ante una verdadera estrategia interdisciplinar que, al igual que otras, puede aportar al proceso de aprendizaje los elementos necesarios para ayudar a los alumnos a sintetizar-globalizar su aprendizaje y ser fundamento de un nuevo proceso.”

(Sánchez, E. M. S., 1999, p.93).

Para finalizar, nos gustaría reafirmar que el cine llevado al aula puede servir de punto de partida y de estrategia globalizadora por lo que tiene de lúdico y creativo por una parte y por lo que posee de técnica, lenguaje, planificación, contenidos e investigación por otra. La razón didáctica de todo esto es que la motivación es el elemento primordial del aprendizaje.

“El lenguaje vivo del cine permite presentar a los estudiantes estrategias que les pueden llevar desde la percepción global, pasando por el análisis y la síntesis, hasta la creación de algo distinto, la verdadera síntesis creativa.”

(Aguar, M. V. y Farray, J. I, 2005, p.160)

Desde hace unos años, ha habido numerosos profesores, profesoras, maestros y maestras que han creído en el cine, las series y los medios de comunicación como una herramienta educativa muy poderosa y de gran valor en el aula.

A pesar de que estas experiencias han sido algo aisladas, los resultados están ahí, y podemos ver cómo gracias al cine, un gran número de estudiantes han “educado su mirada” y han podido ver lo que hay detrás, lo que esconde esa pantalla que a simple vista parece vacía.

En nuestra propuesta, vamos a seleccionar un tipo de cine en concreto, el cine anime³, pues consideramos que este cine posee un gran potencial para trabajar en el aula, ya que tiene numerosos aspectos que lo posicionan muy arriba en las preferencias de los más pequeños. Más concretamente, dentro del cine anime, hemos seleccionado una filmografía específica, gracias a la cual podremos profundizar en una serie de valores, conocimientos y temáticas de las elegidas para trabajar con nuestros estudiantes en el aula. Esta selección es: “Ponyo en el acantilado”, “El viaje de Chihiro”, “La Princesa Mononoke”, “Mi vecino Totoro” y “Niki, la aprendiz de bruja”.



Figura 2

Collage que engloba a algunos de los personajes más significativos de la filmografía de “Studios Ghibli”

³ **Ánime:** Etiqueta que ponemos a todos aquellos dibujos de procedencia japonesa que nacieron en el siglo XX y que se caracterizan por la técnica de dibujo de personajes a mano combinado con la animación por ordenador y cuya historia suele proceder, generalmente, de cómics japoneses “manga”.

Hayao Miyazaki (宮崎 駿) e Isao Takahata (高畑勲), fueron los fundadores de “Studios Ghibli” en 1985. Desde ese momento, dichos estudios han sido toda una revolución para el cine anime japonés. Al igual que sus películas, su nombre no es cosa de azar, sino que deriva de la palabra italiana usada para el viento arenoso, caliente y seco que sopla en el desierto del Sáhara.

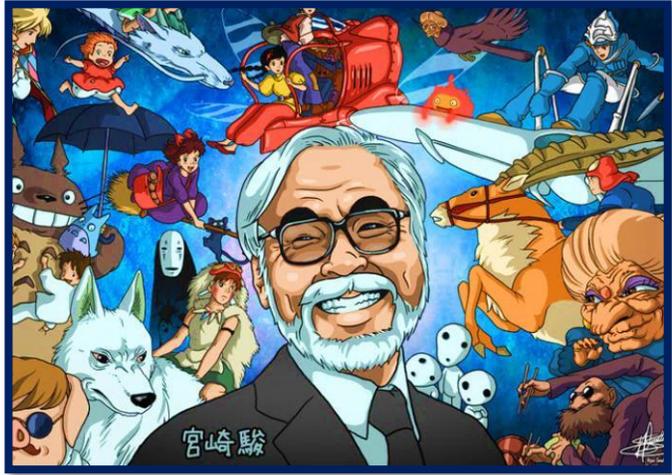


Figura 3

Representación caricaturizada de Miyazaki con algunos de los personajes más relevantes de la filmografía de la que es autor

Por tanto, su nombre es el primer “símbolo de revolución”, ya que el mensaje que se esconde detrás hace referencia a un *nuevo viento en la industria de la animación*.

En todas sus películas, podemos observar cómo Miyazaki siente que el marco de la posmodernidad y la globalización están provocando un atrofiamiento de la imaginación. Según algunos autores, como es el caso de Shiro Yoshioka, Miyazaki intenta huir de dichas etiquetas y regresar a un Japón más puro. Éste se mueve en un momento de flujos transnacionales que también intervienen en sus obras y, lo que es más importante, en la configuración de su universo animado.

“En dicho contexto, su filmografía se amolda al concepto de “glocal” de Kiyomitsu Yui, pues si su obra tiene trazas de cultura japonesa, el mensaje que ha elaborado a lo largo de los años es asimilable para cualquier cultura o marco geográfico, y opera tanto para su mercado objetivo como para el resto del mundo.”

(Montero Plata, L, 2012, p.15)

Antes de continuar, nos gustaría parafrasear a John Lasseter (director creativo de Pixar, Walt Disney Animation Studios y DisneyToon Studios) en una aparición especial durante en la inauguración del Festival Internacional de Cine de Tokio, en la cual éste afirmó que “*cada vez que nos quedamos bloqueados en Pixar o Disney, ponemos una o dos secuencias de Miyazaki para conseguir que nos inspiremos de nuevo.*”

JUSTIFICACIÓN DE LA SELECCIÓN FILMOGRÁFICA

Por lo comentado anteriormente y otras razones que iremos dando a lo largo de estas páginas, entendemos los “Studios Ghibli” como uno de los mejores estudios de animación del mundo en la actualidad. Esto es algo que todos aquellos interesados en el cine conocen pero, ¿por qué seleccionar estos estudios cinematográficos y no otros?, ¿qué tienen estas películas de especial para trabajar en las aulas de Primaria?

Hemos podido comprobar que sus películas se caracterizan por unos rasgos comunes, los cuáles las vuelven idóneas para la Educación Primaria. Algunos de ellos son los siguientes:

1. La primera ventaja que encontramos es el hecho de que la selección filmográfica escogida sea de **dibujos animados**. Este tipo de película atrae de manera innata al público infantil y puede ayudarnos a la hora

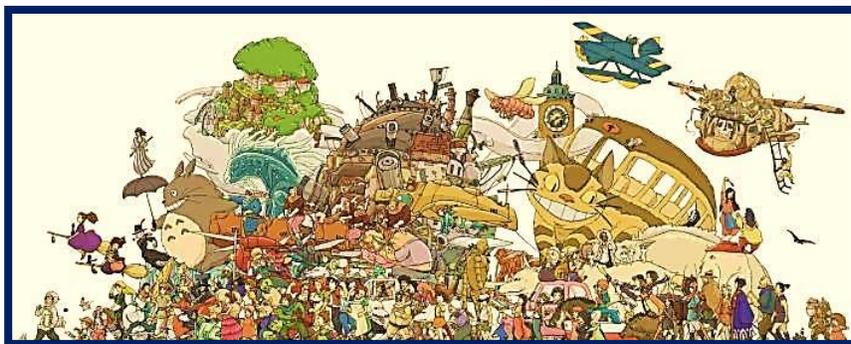


Figura 4

Collage que engloba a todos los personajes de la filmografía de “Studios Ghibli”

de llamar su atención en el aula. Los dibujos animados históricamente han llamado la atención tanto de niños como de niñas de todo el mundo y esto es debido en gran parte a su carácter teatral, la creatividad que pueden llegar a sugerir y su ritmo frenético. Entonces, si somos conscientes del interés que suscitan los dibujos en nuestros estudiantes, ¿por qué no tratar de utilizarlo como una herramienta más que como un obstáculo que “distrae”?

2. En segundo lugar, los personajes de estas películas adoptan, en muchas ocasiones, un **aspecto entrañable y amigable**, el cual



Figura 5

Ternura y cercanía en la película “Mi vecino Totoro”

hace que los niños y niñas se conviertan en fieles seguidores de estos caracteres. Así, podemos hacer ver a nuestros estudiantes a través de sus personajes favoritos muchos de los contenidos curriculares que queremos transmitirles a lo largo de la etapa Primaria.



Figura 6

Naturaleza y ecologismo en las diferentes películas de “Studios Ghibli”

3. En tercer lugar,

Hayao Miyazaki, director de estos estudios, nos muestra de una forma muy sencilla y animada la importante relación mantenida entre el **hombre** y la **naturaleza**.

Este tema es tratado casi a diario en las aulas y aparece de manera masiva en el

currículum de Educación Primaria. A través de metáforas, dioses y animales fantásticos, podemos ver las consecuencias de la acción humana sobre la naturaleza y cómo esta sufre debido a esa actuación. Así, podemos ver cómo se puede ver enriquecido el trabajo realizado en áreas como *Conocimiento del medio*.

4. En cuarto lugar, podemos afirmar que las películas de Studios Ghibli se convierten en una **fuentes transmisora de valores** tales como el respeto, la tolerancia, la colaboración, la amistad, el compañerismo o el amor. Existen muchas películas de dibujos animados a día de hoy, pero muy pocas que podamos decir que trabajen la educación emocional y el ámbito de los valores.



Figura 7
Amistad y compañerismo en la película "Ponyo en el acantilado"

5. En quinto lugar, podemos observar cómo en cada película aparecen **modelos diferentes de familia**. En algunos casos, aparece la madre sola cuidando de su hijo debido a la ausencia por trabajo del padre; en otras es el padre quien cuida de sus hijas dada la enfermedad de su mujer; en otros casos los padres aparecen juntos pero con una actitud un tanto irresponsable, etc. Este aspecto se puede volver un fiel aliado, ya que, como todos sabemos, la sociedad ha evolucionado y, de la mano de ese cambio ha venido el cambio familiar. Cada niño o niña de nuestra aula vive una situación familiar diferente y algunas de las películas de Miyazaki se pueden convertir en un sólido puente para trabajar este aspecto y dar lugar al debate.



Figura 8
Ejemplo de modelo de familia en la película "Mi vecino Totoro"

su hijo debido a la ausencia por trabajo del padre; en otras es el padre quien cuida de sus hijas dada la enfermedad de su mujer; en otros casos los padres aparecen juntos pero con una actitud un tanto irresponsable, etc. Este aspecto se puede volver un fiel aliado, ya que, como todos sabemos, la sociedad ha evolucionado y, de la mano de ese cambio ha venido el cambio familiar. Cada niño o niña de nuestra aula vive una situación familiar diferente y algunas de las películas de Miyazaki se pueden convertir en un sólido puente para trabajar este aspecto y dar lugar al debate.

6. En sexto y último lugar, podemos comentar que el aula es, en muchas ocasiones, un lugar en el que se “monopolizan” los conocimientos. A pesar de que son muchos los maestros y maestras que tratan de **abrir las puertas de la clase al mundo global**, es difícil encontrar cine, literatura, historia o ciencia de otros países dentro de la programación curricular prediseñada. El mundo es mucho más amplio de lo que se muestra en las aulas y, en este caso, los Studios Ghibli esconden tras la imagen la cultura de un país, el cual, muy probablemente nuestros estudiantes no conozcan. Por tanto, estas películas pueden ser una gran oportunidad para salir de nuestro campo de comodidad e ir en busca de más.



Figura 9
Cultura y arquitectura en las películas de “Studios Ghibli”

Estos seis puntos señalados, sumados a la capacidad de estas películas para abarcar toda la etapa de Primaria, (ya que la edad clave para trabajar muchas de las películas varía desde el primer hasta el tercer ciclo, cubriendo así toda la etapa Primaria), hacen del cine Ghibli una herramienta muy potente y valiosa para nosotros como maestros y maestras de Primaria.

La Educación Primaria tiene entre los objetivos generales de etapa la necesidad de integración de los diversos códigos lingüísticos. Así pues, la utilización del cine en el aula, responde a este objetivo y se justifica ampliamente en la propuesta curricular vigente, ya que en ella se contempla, de una forma explícita el uso de los medios de comunicación.

Tratando de cumplir nuestros objetivos y siguiendo con lo marcado por el currículum de Educación Primaria, hemos optado por seleccionar una serie de películas, de forma que destacamos el medio audiovisual por encima de los soportes textuales e impresos.

ADECUACIÓN DE LA SELECCIÓN FILMOGRÁFICA

Nuestra selección filmográfica no ha sido aleatoria, sino que viene justificada por una serie de principios y valoraciones que han sido claves a la hora de la elección. Las cinco películas pertenecientes a “Studios Ghibli” elegidas han sido las siguientes:

“MI VECINO TOTORO”	となりのトトロ	1988
“NIKI, LA APRENDIZ DE BRUJA”	魔女の宅急便	1989
“LA PRINCESA MONONOKE”	もののけ姫	1997
“EL VIAJE DE CHIHIRO”	千と千尋の神隠し	2001
“PONYO EN EL ACANTILADO”	崖の上のポニョ	2008

Dada la amplia variedad fílmica que podemos encontrar en “Studios Ghibli”, tenemos la posibilidad de seleccionar la película que más se adapte a la edad y el curso de nuestro alumnado. Así, cada una de las cinco películas se va a proponer para un ciclo diferente. A continuación las presentamos ordenadas en función del ciclo en el que las consideramos más adecuadas:

“PONYO EN EL ACANTILADO”	Primer ciclo de Educación Primaria
“MI VECINO TOTORO”	Segundo ciclo de Educación Primaria
“NIKI, LA APRENDIZ DE BRUJA”	Segundo ciclo de Educación Primaria
“LA PRINCESA MONONOKE”	Tercer ciclo de Educación Primaria
“EL VIAJE DE CHIHIRO”	Tercer ciclo de Educación Primaria

Además, podemos ver cómo cada una de las películas seleccionadas se centra en un aspecto diferente pero todos ellos claves e interrelacionados para trabajar en Primaria.

En el caso de **“Ponyo en el acantilado”**, observamos como tema clave, el hombre y la naturaleza. Es cierto que la película esconde gran número de valores, creencias y temáticas importantes, pero la idea principal, consideramos que está en el tratamiento de los fenómenos naturales en el aula. Este tema se puede incluir perfectamente cuando se trabaje en el aula el Bloque II del currículo de Ciencias Sociales de Primaria “El mundo en que vivimos”, en el cual encontramos el tratamiento del medio, los fenómenos naturales, el tiempo atmosférico, etc.



Figura 10

Imagen de la película “Ponyo en el acantilado”



Figura 11

Imagen de la película “Mi vecino Totoro”

En el caso de **“Mi vecino Totoro”**, situamos la idea esencial en la familia y la importancia de ésta en la etapa infantil. Al igual que recalcamos antes, en esta película son muchas otras la temáticas que se podrían tratar, pero, principalmente, consideramos “Mi vecino Totoro” como la mejor película de Ghibli para tratar los diferentes modelos de familia, las relaciones sociales y, de forma transversal, la conservación del medio natural. En este caso, sería oportuno abarcar esta película cuando se esté trabajando en el aula el Bloque III de Ciencias Sociales “Vivir en sociedad”, en el cual se habla de La familia, los modelos familiares, las relaciones de parentesco, el colegio (clase, compañeros, organización...), los amigos y derechos y deberes de los ciudadanos.

Con “Niki, la aprendiz de bruja” tenemos la oportunidad de tratar temas tan importantes a día de hoy como son el emprendimiento y los valores positivos (esfuerzo, respeto, tolerancia, interés, etc.). El emprendimiento es un aspecto que no suele ser abordado en las aulas de Primaria porque se considera que los niños y niñas no son capaces de entender de qué estamos hablando pero podría ser un tema a tratar muy positivo para nuestro alumnado. A pesar de que estamos más acostumbrados a las enrevesadas y difíciles películas de Miyazaki, “Niki, la aprendiz de bruja”, tiene una serie de puntos fuertes que no podemos dejar a un lado a la hora de llevarla a las aulas. Sin duda, esta película puede ser una muy buena elección para integrar en nuestro proyecto.



Figura 12

Imagen de la película “Niki, la aprendiz de bruja”

se considera que los niños y niñas no son capaces de entender de qué estamos hablando pero podría ser un tema a tratar muy positivo para nuestro alumnado. A pesar de que estamos más acostumbrados a las enrevesadas y difíciles películas de Miyazaki, “Niki, la aprendiz de bruja”, tiene una serie de puntos fuertes que no podemos dejar a un lado a la hora de llevarla a las aulas. Sin duda, esta película puede ser una muy buena elección para integrar en nuestro proyecto.



Figura 13

Imagen de la película “El viaje de Chihiro”

fantasía, el trabajo de los seres mitológicos y los “viajes” a universos paralelos. Junto con “Mi vecino Totoro”, “El viaje de Chihiro” es una de las películas que más claramente nos muestra la intención de Hayao Miyazaki de transportarnos de un mundo de realidad a otro fantástico lleno de sorpresas y seres extraños.

Por otra parte, encontramos “El viaje de Chihiro”, una película enrevesada y compleja que, a pesar de su dificultad, es un gran éxito de masas entre los niños y niñas de Japón. Con esta película pretendemos centrarnos en el área de la Literatura, la

Por último, con **“La Princesa Mononoke”**, tenemos acceso a multitud de temáticas que podemos relacionar con numerosas asignaturas y contenidos en el aula. La idea que se plantea en principio para llevar a cabo esta película en el tercer ciclo de Primaria es incluirla en la asignatura de “Ciencias de la Naturaleza”, de forma que se trabaje el medio, su cuidado y la eterna lucha entre el hombre y la naturaleza. Además, a través de los personajes de la película, podremos adentrarnos en el mundo de la mitología y la fantasía que tanto gusta a nuestro alumnado de primaria.



Figura 14

Imagen de la película “La Princesa Mononoke”

CAPÍTULO 2

OBJETIVOS Y CUESTIONES DE INVESTIGACIÓN

¿QUÉ PERSEGUIMOS CON ESTE PROYECTO?

Los objetivos que nos hemos planteado para nuestro proyecto surgen a raíz del desconocimiento existente sobre cómo llevar el cine a las aulas de Educación Primaria de forma que éste se convierta en un pilar sólido para el trabajo y tratamiento de contenidos curriculares.

Tal y como hemos comentado anteriormente, a pesar de que son muchos los estudios que afirman las posibilidades que aporta el cine a la educación, son pocas las experiencias reales llevadas a cabo hasta la fecha, o al menos las que están registradas. Así, surge nuestra curiosidad sobre cómo podríamos hacerlo, cómo podríamos llevar el cine a las aulas de forma que éste fuera un pilar sobre el que trabajar diversos contenidos al mismo tiempo que desarrollamos miradas críticas.

Para comenzar, marcaremos una diferencia entre "objetivos de desarrollo personal del trabajo" y "objetivos perseguidos con el trabajo".

Cuando hablamos de “**objetivos de desarrollo personal del trabajo**” nos referimos a todos aquellos que nos han ido guiando para la realización y el desarrollo del proyecto a nivel personal, es decir, aquellos que nos hemos propuesto y hemos ido cumpliendo según avanzaba la tesis. Dichos objetivos se explican a continuación:

- En primer lugar nos proponemos **seleccionar cinco películas de “Studios Ghibli”**, las cuales pertenecen a la categoría de cine anime y corresponden a diferentes ciclos de Educación Primaria. La elección de las mismas se ha realizado siguiendo los puntos expuestos en el epígrafe titulado “selección filmográfica”.
- Una vez seleccionadas, pasaremos al **diseño y la elaboración de unas guías didácticas** que incluyan diferentes actividades e información sobre cada una de las películas. Estas guías se desarrollarán teniendo en cuenta los temarios seguidos en la etapa primaria y tratando de encajarlas en la materia y el bloque de contenido en el que consideremos más oportuno su trabajo en función del ciclo o curso en que vayamos a trabajar.
- Con las guías nos proponemos **trabajar diferentes contenidos curriculares pero apoyándonos en la película en sí**, no en libros de texto. De esta forma, tomando el cine como pilar de apoyo, desarrollaremos miradas críticas, puesto que explicaremos qué nos quiere decir la película realmente, pero al mismo tiempo trabajaremos una serie de contenidos curriculares de una forma más llamativa para nuestros estudiantes.
- Tras la puesta en práctica de dichas guías, buscaremos **extraer una serie de conclusiones de lo observado en las aulas** y trataremos de demostrar por nosotros mismos si realmente consideramos que ha sido una experiencia positiva que ha cumplido con nuestras expectativas, o no.

A continuación, pasaremos a explicar cuál es el “**objetivo que perseguimos con este trabajo**”, puesto que éste es el que realmente nos ha llevado a hacer todo el proyecto y el que al final de estas páginas concretaremos si ha sido cumplido o no.

- Buscamos demostrar cómo **utilizando como base el cine** (y más concretamente el cine anime), podemos **desarrollar miradas críticas** (explicando, debatiendo y trabajando las películas en el aula), además de **trabajar una serie de contenidos curriculares** que se adecuarán a los contenidos de la filmografía seleccionada.

En el siguiente organigrama se representa de forma gráfica el objetivo principal de este proyecto sobre cine en la escuela.



Figura 15

Organigrama que representa de forma gráfica el objetivo perseguido por el proyecto

Así, tras la exposición de los objetivos perseguidos, vamos a pasar a explicar cómo hemos llevado a cabo la aplicación de las guías didácticas en el aula, qué características hemos seguido para la elaboración de las mismas y qué conclusiones extraemos de su puesta en práctica.

CAPÍTULO 3

CARACTERÍSTICAS Y DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN

PROPUESTA DE TRABAJO

Consideramos oportuno explicar de forma previa a las características y el desarrollo de la investigación, en qué consiste exactamente nuestra propuesta y cómo vamos a llevarla a cabo.

En primer lugar, lo que proponemos es el desarrollo de una serie de guías didácticas sobre cinco de las aproximadamente veinte películas producidas por los “Studios Ghibli”. Éstas se realizan con un objetivo, y es llevarlas a las aulas de primaria y demostrar, cómo utilizando un cine atractivo y adecuado para los niños y niñas de estas edades, se pueden trabajar una serie de contenidos curriculares y valores que terminarán dando lugar al desarrollo de miradas críticas.

Durante todo el trabajo hemos hablado de la importancia que tiene llevar el medio audiovisual a las aulas y, dicho esto, Consideramos que nuestro proyecto es una pequeña aproximación a lo que podría convertirse en una parte más del currículum de primaria, pues gracias al trabajo realizado podremos ver cómo la propuesta puede resultar altamente eficaz.

Para comenzar, vamos a pasar a analizar el contexto del centro y sus posibilidades, pues nos parece relevante tenerlo en cuenta de manera previa al desarrollo y elaboración de las guías didácticas. También vamos a concretar qué pedagogía consideramos más apropiada para poder llevar a la práctica de la forma más correcta nuestro proyecto. Finalmente, se explicará cómo se han elaborado las guías y cómo poco a poco se han llevado a las aulas de primaria durante nuestro periodo de prácticas de 4º de magisterio entre los meses de febrero y junio de 2015.



Figura 16

Portadas de cuatro de las guías didácticas propuestas

En primer lugar, consideramos crucial alejarnos de los grilletes de las editoriales y los libros de texto para el desarrollo de nuestras sesiones pues, en nuestra opinión, se convierten en muchas ocasiones en un obstáculo para el aprendizaje. Consideramos que en muchas ocasiones éstos no se adaptan a las particularidades del alumnado, no atienden a la diversidad y poseen actividades y contenidos poco o nada pertinentes, los cuales, a menudo se

realizan simplemente para tachar los objetivos que marca el currículum de primaria.

Continuando con esta idea, lo que proponemos es el diseño de manera autónoma de una serie de guías didácticas hechas por y para una serie de grupos determinados, los cuales conocemos y hemos investigado de forma previa al desarrollo de las mismas.

Así, podremos trabajar todos aquellos aspectos que consideramos oportunos tanto en el curso en el que nos situamos como para el grupo concreto de estudiantes con el que estamos poniendo en práctica nuestra guía.

Sí que es cierto que trataremos de contextualizar el uso de nuestras guías didácticas en función del tema que se esté trabajando en el aula, independientemente de si ha sido pautado previamente por un libro de texto o por el tutor o tutora del aula a modo personal. El hecho de que todo nuestro trabajo quede contextualizado y lo más próximo posible a la realidad de nuestros estudiantes, es un factor clave para que los contenidos trabajados se vuelvan relevantes para los niños y niñas de Educación Primaria. Teniendo en cuenta lo observado hasta el momento en las aulas, hemos podido comprobar que todos aquellos aspectos y contenidos que se vuelven abstractos

e intangibles para nuestros estudiantes, se convierten en contenidos difíciles de asimilar y, en definitiva, de adquirir en profundidad.

Por último, de cara a lograr una mayor contextualización de los contenidos a trabajar, vamos a proponer una serie de actividades previas al visionado de la película, de forma que, además de dejarla enmarcada dentro de una materia concreta, les situarán en el punto de partida que queremos lograr. Además, gracias a éstas comenzarán el visionado de la película sabiendo de antemano por qué están viendo esa película y comiencen a mirar a la pantalla desde el primer minuto con unas gafas que van más allá de las de mero espectador.

Como ya hemos comentado en el epígrafe anterior, es además de gran importancia el hecho de plantear la educación como un proceso continuo globalizado, de forma que en todos los niveles educativos adquieran un razonamiento global e integrado de sus experiencias de aprendizaje. *La consecuencia de esta pedagogía globalizadora es que debe cambiar el estilo de presentación de los contenidos, pasando de ser diferenciado por contenidos, ciencias, materias o disciplinas, a ser unitario, es decir, interdisciplinar.* (Vidiella, A. Z. (1989). *El enfoque globalizador. Cuadernos de pedagogía*, (168), 22-27). Comúnmente, esta es la forma de trabajo llevada a cabo en Educación Infantil, más conocida como “trabajo por proyectos”.



Figura 17

Organigrama aclaratorio sobre los aspectos que cubre una pedagogía globalizadora

La relación entre objetivos, contenidos y métodos se convierte así en algo imprescindible, lo cual tiene cabida en nuestra propuesta didáctica.

Consideramos importante comentar brevemente el contexto en el que nos estamos moviendo, puesto que tal y como hemos venido comentando a lo largo del trabajo, es importante contextualizar para poder desarrollar las guías didácticas. De esta forma, podremos saber los recursos de los que disponemos para seleccionar el material, conoceremos el nivel del centro, su pedagogía, a los estudiantes con los que trabajaremos y, en definitiva, las características generales que determinarán el resultado final de la propuesta. De esta forma, a continuación, se presentan algunas características que nos servirán para poder comprender a grandes rasgos el contexto en el que se sitúan los grupos de niños y niñas con los que trabajaremos.

El nombre del centro en el que se han desarrollado las guías didácticas es “**De Letterdoos**” y está situado en **Oostakker (Gante, Bélgica)**. La elección del centro vino dada por nuestra asistencia a éste durante los meses de prácticas del curso 2014-2015. Es un centro **público** y a éste acuden alumnos y alumnas de muy **distintas procedencias y culturas**, con diferencias en su religión, su ideología y su forma de percibir la educación. Esto es debido tanto a la constante acogida de población en el municipio (inmigración), como a las actividades y proyectos en los que está inmerso el centro, ya sean ordinarios o extraordinarios. La lengua utilizada de forma ordinaria es el **Flamenco** o **Neerlandés** y de forma extraordinaria durante ciertas horas, el francés (lengua cooficial del país y hablada en toda la zona sur de Bélgica). A pesar de esto, la amplia mayoría del alumnado es **conocedor del inglés**, lengua a través de la cual nosotros nos comunicaremos con ellos. Este aspecto nos resulta relevante puesto que las sesiones se han desarrollado en inglés al igual que las guías didácticas. Por el contrario, decidimos que el visionado de las películas se realizaría en la versión original japonesa y los subtítulos incorporados estarían en “flamenco o neerlandés” lengua natal del alumnado. De esta forma, nuestros estudiantes entenderían el mensaje a la perfección y la película no perdía su esencia original.

Otro de los pilares sobre los que se sustenta el centro es el **trabajo cooperativo**⁴, *persiguiendo con éste desarrollar la unión tanto a nivel de aula como a nivel de centro.* (Rué, J. (1994). *El trabajo cooperativo. Guía para la organización y funcionamiento de los centros educativos.* E. Praxis. Barcelona). Los niños y niñas, utilizando las fortalezas de las que cada uno dispone, se aprecian unos a otros y juntos se reparten las tareas creando una interconexión entre ellos. Son conscientes de sus puntos fuertes, pero también de los de los demás, y, de esta manera, celebran sus diferencias en tanto en cuanto se dan cuenta de que todos son necesarios para realizar el trabajo propuesto. Así, se busca el desarrollo de alumnos y alumnas competentes, independientes, que saben colaborar y que se respetan a sí mismos y a los demás. El objetivo que se persigue es, en definitiva, lograr una comunidad escolar unida, en la que todos valoren el trabajo de todos, incluidos los maestros, maestras y tutores de aula.

Los recursos de los que dispone el centro son los mismos que los que habitualmente encontramos en un centro público español. Una vez analizado el material del que disponíamos, no tuvimos que modificar mucho las ideas que ya teníamos previamente pensadas, puesto que el equipamiento era suficiente y no suponía problema.

Finalmente, hemos tratado con un total de 40 alumnos y alumnas aproximadamente en cada una de las sesiones desarrolladas. En todo momento se han juntado los dos cursos que componen cada ciclo, a excepción de “La Princesa Mononoke”, la cual sólo se proyectó con el grupo de 6º de Educación Primaria.

Así, partiendo de este contexto, comenzamos la elaboración de nuestras guías, las cuales han sido desarrolladas en base a las pautas comentadas en el epígrafe anterior.

⁴ **Trabajo cooperativo:** en la situación de aprendizaje cooperativo el grupo tiene que trabajar conjuntamente porque se logran los objetivos si, y solo si, cada miembro del equipo consigue los suyos.

Para comenzar la elaboración de nuestras guías didácticas hemos seguido una serie de puntos que consideramos relevantes para el entendimiento profundo de la película.

- En primer lugar, hemos buscado la uniformidad de estilos en las cinco guías desarrolladas, es decir, todas ellas siguen unos patrones comunes y sus colores se adecúan a la temática tratada en cada una de ellas, nada es casual. Así por ejemplo, vemos cómo la guía de “Ponyo en el acantilado” está elaborada en tonos azules por su relación con el mar, la naturaleza, los tsunamis y el lugar de donde viene la pequeña niña-pezo, por el contrario, la guía de “La princesa Mononoke” está marcada por el color verde de la naturaleza y el ecologismo.
- Para continuar con el desarrollo de las guías, hemos seleccionado una imagen y una oración representativa de cada una de las películas en la portada de las mismas. De esta forma, pretendemos conseguir llamar la atención de nuestros estudiantes desde la primera página, puesto que tanto la imagen como la oración están seleccionadas con este propósito y se comentarán en el aula en primer lugar al comienzo del trabajo.
- A continuación expondremos una ficha técnica en la que se resuman las características principales de cada una de las películas. Así, lograremos que los niños y niñas conozcan los “Studios Ghibli”, que se den cuenta de que todas ellas provienen de Japón y que aunque unas sean más antiguas que otras, proceden del mismo director y la misma productora, la cual probablemente fuera desconocida para ellos hasta el momento de su presentación.
- Para continuar, redactaremos una breve sinopsis en la que se resuman los aspectos más importantes de cada una de las películas. Además, se reproducirá el tráiler en el aula, el cual habrá sido preparado previamente.

- El siguiente punto es muy importante, puesto que en él explicaremos en qué materia y bloque trabajaremos la película. A raíz de este punto, nuestros estudiantes comenzarán a hilar cabos en sus cabezas y a tratar de conectar los contenidos que ya saben con los que posteriormente verán en las películas.
- En los siguientes dos epígrafes titulados “temas principales” y “temas transversales” será cuando definitivamente trataremos de buscar la profunda conexión de las guías con el contenido curricular y transversal que buscamos trabajar. Aquí expondremos los valores y los contenidos curriculares de forma explícita para que después, durante el visionado de la película, traten de fijarse en estos puntos de los que previamente hemos hablado en clase.
- A partir de este punto será cuando por fin comencemos a trabajar. Desarrollaremos una serie de actividades previas al visionado de la película a través de las cuales trataremos de preparar a nuestros estudiantes para que pasen a ver la película con otra predisposición, sabiendo qué temas se van a tratar, qué personajes tiene y qué valores trata de transmitir con su mensaje. Les presentaremos a los personajes con actividades de tipo lúdico, tratarán diferentes temas relacionados con la película que pasarán a ver a continuación e investigarán pequeñas curiosidades sobre la película o algún tema relacionado con ella.
- Llegados a este punto se proyectará la película. Nuestros estudiantes ya sabrán qué es lo que buscamos trabajar con ella y por este motivo comenzarán a ver la película con otras “gafas”, una “gafas” que les permitirán ver una serie de aspectos que sin ninguna preparación previa quizás no hubieran podido ver.
- Tras el visionado de la película, las actividades se dividirán en dos partes:
 - Una primera en la que se trabajará la “mirada crítica” y lo que la película nos quiere decir.
 - Una segunda en la que se propondrán actividades para trabajar contenidos curriculares.

- Para finalizar, se desarrollará un debate en el aula sobre si les ha gustado lo trabajado, el método utilizado y las actividades realizadas. Además, les pasaremos una autoevaluación (Esta autoevaluación está recogida en el anexo II del proyecto). Nos servirá de cara a la extracción de las conclusiones sobre el trabajo realizado, dado que de esta manera no sólo tendremos nuestra opinión personal, sino que todos los sujetos partícipes del proyecto podrán dar sus opiniones e impresiones sobre el trabajo llevado a cabo en el aula.

Todos los puntos anteriores resumen el contenido de las guías y el razonamiento seguido para la elaboración de las mismas.

La pretensión principal en todo momento ha sido el desarrollo de unas guías que traten tanto la educación de la mirada como el trabajo de una serie de contenidos curriculares. De esta forma, trabajamos en el camino correcto para la consecución de nuestro objetivo principal, el cual recordamos es ***demostrar cómo utilizando como base el cine, podemos desarrollar miradas críticas además de trabajar una serie de contenidos curriculares que se adecuarán a los contenidos de la filmografía seleccionada.***

NUESTRO PAPEL DURANTE LAS SESIONES

A la hora de llevar a la práctica las guías didácticas, y, en general, durante el desarrollo de todo el proyecto, tomamos un papel de **observador - participante**.

- En primer lugar, nos situamos en un papel de **observadores**, ya que vamos a tener en cuenta una valoración cualitativa de los participantes basada en la observación que hemos podido realizar durante las sesiones y el visionado de las películas. Estas observaciones se han basado en tener en cuenta las actitudes, conductas, comportamientos y reflexiones que han tenido lugar durante las clases.
- Por otro lado, también nos consideramos **participantes** de la investigación, ya que nuestra presencia en el aula va a ser clave para el desarrollo de las sesiones y la consecución de los objetivos propuestos. De este modo, orientamos de una forma u otra los resultados de la investigación, dado que somos nosotros en todo momento los que dirigimos las actividades hacia los aspectos que queremos abarcar, los que escogemos la filmografía que se reproducirá en las aulas y, en definitiva, los que definimos los valores, creencias y reflexiones que buscamos lograr para alcanzar el desarrollo de miradas críticas.

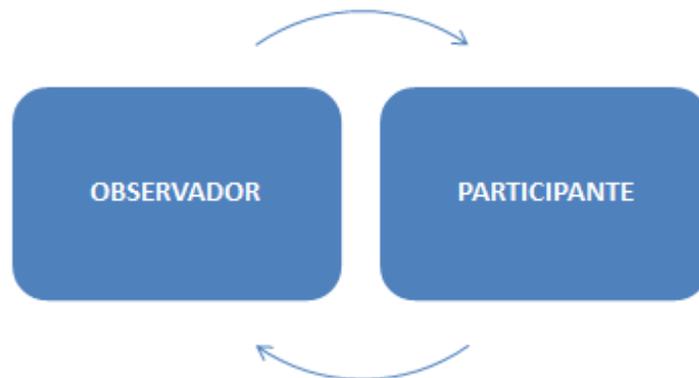


Figura 18
Organigrama representativo de la interdependencia de nuestros papeles en el desarrollo del proyecto

SELECCIÓN DE LA ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO

La evaluación en la Educación Primaria es imprescindible dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Constituye una práctica habitual y permanente del profesorado dirigido a obtener datos relevantes que faciliten la toma de decisiones encaminadas a la mejora de los procesos metodológicos y de enseñanza. Afecta tanto al maestro o maestra como a los niños y niñas.

En este caso, para proceder a la evaluación, seremos nosotros los encargados de llevar el peso de la misma, pues pretendemos que el alumnado se sienta cómodo trabajando con las guías sin que se vean presionados por calificaciones o exámenes. Dicha evaluación la realizaremos en tres momentos o fases, las cuales se exponen a continuación:

- **Evaluación inicial:** Para poder realizar esta evaluación, acudiremos a los diferentes tutores y tutoras con los que trabajaremos y a la directora del centro, quienes trataremos que nos respondan a las cuestiones sobre material disponible, conocimientos previos del alumnado, intereses y gustos, etc. Esta primera fase forma parte de la contextualización de la que hablábamos en epígrafes anteriores de este capítulo.
- **Evaluación continua:** Para llevar a cabo esta evaluación, utilizaremos técnicas como la observación directa y sistemática del comportamiento y trabajo de los alumnos o la toma de notas individuales y colectivas de los alumnos en un diario. También anotaremos todas aquellas anécdotas y situaciones que nos llamen la atención. Gracias a este documento podremos, al finalizar el proyecto, extraer una serie de conclusiones que vengan fundamentadas por todas las experiencias vividas y sensaciones extraídas de las clases desarrolladas.

(El formato de este trabajo de campo lo podemos encontrar en el anexo I de este trabajo).

- **Evaluación final:** Nos permitirá determinar si nuestros estudiantes han logrado los objetivos didácticos previstos al finalizar el proyecto. Para llevar a cabo la evaluación final, hemos elaborado una tabla que entregaremos a los alumnos y alumnas (en una versión en inglés) y que podemos encontrar en el anexo II de este trabajo.

Así, para poder desarrollar un proyecto fundamentado y sólido, escogemos como herramientas de evaluación un **trabajo de campo** que se elaborará durante la puesta en práctica de las guías didácticas y, al finalizar el desarrollo de las mismas, una serie de **autoevaluaciones** que realizarán los propios estudiantes participantes del proyecto.



Figura 19

Organigrama que representa las distintas etapas en las que se procederá a evaluar el proyecto y los aspectos que se tendrán en cuenta en cada una de ellas.

DESARROLLO DE LAS GUÍAS DIDÁCTICAS EN LAS AULAS DE PRIMARIA

En primer lugar, explicaremos el orden en el que hemos llevado a las aulas de Educación Primaria las guías didácticas, dado que éste será el mismo que seguiremos para la exposición de los resultados y conclusiones extraídos.

PELÍCULA	CICLO	FECHA DEL VISIONADO	
“Ponyo en el acantilado”	Primer Ciclo	11, 12 y 13	Febrero de 2015
“Mi vecino Totoro”	Segundo Ciclo	25, 26 y 27	Febrero de 2015
“El viaje de Chihiro”	Tercer Ciclo	27, 28 y 29	Mayo de 2015
“Niki la aprendiz de bruja”	Segundo Ciclo	1, 2 y 3	Junio de 2015
“La Princesa Mononoke”	Tercer Ciclo	No se llevó a las aulas**	

Así, siguiendo con esta tabla, las películas y las guías didácticas se fueron reproduciendo y trabajando, de forma que toda la etapa primaria pueda disfrutar de su visionado y las posteriores actividades propuestas.

La secuenciación y programación ha venido dado por el orden en el que hemos ido realizando las guías didácticas, la disponibilidad de las tutoras de cada curso y la Unidad Didáctica que se estaba trabajando en cada ciclo.

Como ya hemos comentado anteriormente, nos resulta de gran relevancia que las guías queden contextualizadas dentro de las Unidades Didácticas que se llevan a cabo en las aulas de Primaria. Así, por ejemplo, la guía Didáctica de “Ponyo en el acantilado”, se llevó a cabo cuando en las aulas del primer ciclo se estaba trabajando la naturaleza y los fenómenos naturales.

Durante la puesta en práctica de las guías en las aulas de Educación Primaria, varios fueron los **aspectos que favorecieron su correcto desarrollo**. Los más relevantes se exponen a continuación:

- **La presencia de sus tutoras:** Una diferencia importante entre poner en práctica las guías en un centro español y ponerlas en un centro escolar belga, ha sido el hecho de necesitar la presencia de las tutoras de cada curso durante el desarrollo de las clases. Sobre todo en el primer ciclo de Educación Primaria su presencia era necesaria, puesto que la lengua inglesa no aparece en el currículum de primaria en el Sistema Educativo belga y muchos de ellos desconocían el idioma debido a su corta edad (6 y 7 años). Así, poco a poco fuimos explicando todos aquellos aspectos que queríamos tratar y sus tutoras se encargaban de traducir para todos aquellos niños y niñas que no fueran capaces de seguir las explicaciones.
- **La actitud de los estudiantes:** Al finalizar las sesiones, o bien los propios estudiantes en el segundo y tercer ciclo o las tutoras en el caso del primero, nos transmitían sus sensaciones. Tras la clase estaban deseando que llegara el siguiente día para continuar con actividades o visionando películas si es que ésta había sido necesario cortarla. Todos ellos tuvieron una actitud excepcional desde el comienzo del proyecto. Las ganas mostradas acrecentaban las nuestras y esto hacía que cada vez las actividades salieran mejor aún.
- **El clima creado:** El ambiente que se lograba en las sesiones fomentaba era de total respeto y confianza. Esto fomentaba el diálogo y la participación, lo cual resultó muy importante durante el desarrollo de las sesiones, pues muchas de las actividades consistían en debatir, comentar y expresar opiniones sobre ciertos temas que a día de hoy se volvían de gran relevancia y requieren seriedad. Si podemos destacar algo por encima de todo fue el gran respeto mostrado por todos los participantes hacia las opiniones y reflexiones de los compañeros. Nos sorprendió enormemente la tolerancia y la comprensión

mostrada hacia las opiniones de los demás pese a que en muchos casos eran bastante dispares.

- **Los comentarios de las tutoras de aula:** Los comentarios que las tutoras (hablamos en femenino porque todas ellas eran mujeres) nos iban haciendo de lo que los niños y niñas decían en sus aulas tras las sesiones del proyecto nos resultaron motivadoras, puesto que denotaban el interés y las ganas de éstos por seguir trabajando la película. Además, pudimos detectar cómo las propias tutoras se iban interesando cada vez más en el proyecto, pues ellas mismas veían que éste daba sus frutos. Nos preguntaban si teníamos pensado llevar más películas a su ciclo, si podíamos enviarles más guías, etc. Esto denotaba que el trabajo estaba siendo productivo y captaba el interés de todos aquellos que estaban en contacto con él.
- **Diferencias notables entre unos grupos y otros:** A pesar de que los grupos eran muy diferentes (edad, actitud, forma de ser, soltura, entrega, etc.) resultó toda una sorpresa descubrir cómo todos ellos terminaban haciendo un esfuerzo colectivo y un trabajo excepcional. Algunos grupos eran muy movidos e inquietos, pero esto no implicó en ningún momento que el funcionamiento de las sesiones empeorara.
- **La ilusión mostrada:** Las ganas con las que realizaron las actividades (tanto las manuales-plásticas como las puramente teóricas y las de diálogo y debate), hicieron que nuestras sensaciones fueran cada vez más positivas. El hecho de ver cómo nuestro proyecto estaba funcionando y provocando esas ganas e ilusión en los más pequeños nos llenó de satisfacción. Gracias a su actitud, el proyecto se convirtió más que un mero trabajo universitario, terminó convirtiéndose en un foco de ilusión y ganas por abarcar más y seguir trabajando en ello.

CAPÍTULO 4

RESULTADOS Y CONCLUSIONES

¿SE HAN CUMPLIDO LOS OBJETIVOS QUE NOS PROPUSIMOS?

Comenzábamos este proyecto diciendo que a través de él trataríamos de adentrarnos en el mundo que se esconde tras la pantalla desde un punto de vista didáctico y educativo. Nos planteábamos esta investigación como un desafío, dado que lo que buscábamos era el uso del cine de animación no sólo como el mero visionado de películas, sino como herramienta que aportara transversalidad al currículum de Educación Primaria.

Ahora, una vez realizada toda la investigación, el diseño de las guías didácticas y su posterior puesta en funcionamiento, podemos decir que lo hemos logrado. Hemos conseguido ir más allá de la pantalla; hemos tratado el cine como un instrumento didáctico y educativo más; nos hemos tomado esta investigación como un desafío y hemos utilizado el cine de animación como una herramienta que ha aportado transversalidad al currículum de Educación Primaria. En definitiva, hemos demostrado cómo con una correcta tutorización el alumnado puede tomar un papel de receptor activo de la información que le es transmitida, dando lugar al desarrollo de una mirada más crítica ante la gran pantalla.

Tras el desarrollo del proyecto, nos reafirmamos aún más en la idea que planteábamos al principio en la que decíamos que los maestros y maestras de primaria están en la obligación moral de ofrecer cauces de discusión y contraste que desemboquen en un adecuado dominio y uso de los medios para lograr una aceptable integración social del alumnado. Con nuestra investigación y nuestro papel de observador-participante,

hemos podido ver lo atractivas que han resultado las actividades para los más pequeños, llegando al punto de afirmar tener ganas de que llegara la próxima sesión. Hemos puesto nuestro foco de trabajo en el uso consciente de la imagen y el texto mediático y, tras todas las evaluaciones realizadas podemos afirmar que nuestra meta ha sido alcanzada.

En el capítulo 2 “Objetivos y cuestiones de investigación”, dijimos que con este proyecto buscábamos demostrar nuestra hipótesis, en la que afirmábamos que la utilización del cine anime podía ser base para el desarrollo de miradas críticas y el trabajo de contenidos curriculares. Con las guías didácticas elaboradas hemos podido demostrar cómo esto es posible.

Desde que las sesiones comenzaron, hemos ido viendo lo atractivo que se vuelve el trabajo de contenidos para la infancia cuando el cine está de por medio. Y es que tal y como dijimos al comienzo de este proyecto, es mejor que abarquemos este ámbito que se presenta como problemático a primera vista y no busquemos alejar a nuestros estudiantes de él por miedo a la influencia que pueda ocasionar, sino todo lo contrario. Debemos intentar que, al igual que se hace con el resto de artes, el cine se integre dentro de las aulas y se eduque sobre él. Durante la puesta en práctica de las guías didácticas ha quedado más que demostrado lo positivo que ha resultado su trabajo, lo fácil que ha sido hablar de ciertos temas a través de las películas y lo bonito que ha sido hablar de cine en el aula en vez de tratar de obviarlo o evitarlo.

Finalmente, antes de pasar a la exposición de resultados, nos gustaría decir que la mayor ventaja que hemos podido extraer de este proyecto es ver cómo los niños y niñas de Educación Primaria han disfrutado realmente dentro de las aulas trabajando contenidos gracias al cine, herramienta didáctica para unos, foco de distracción para otros. Nosotros, personalmente, optamos por la primera idea.

A modo de resumen, podemos decir que los resultados obtenidos de este proyecto nos han llevado a concluir lo siguiente:

- El hecho de que los niños y niñas vean películas de forma individual a modo de espectadores no concluye en un asegurado entendimiento del funcionamiento de las imágenes y el texto mediático.
- El visionado de cine sin una tutorización posterior al mismo, no estará fomentando el desarrollo de miradas críticas, sino de espectadores pasivos ante la gran pantalla.
- La comprensión del lenguaje de las imágenes es algo muy difícil de lograr de manera autónoma sin haber recibido una educación previa sobre ello.
- Detrás de una imagen siempre hay alguien que quiere comunicar y hay que ser consciente de ello para entender que ninguna imagen es neutral.
- Tenemos la responsabilidad de ofrecer herramientas a los jóvenes para que comprendan lo que nos quieren transmitir realmente las imágenes.
- A través del cine es posible trabajar contenidos curriculares y lograr el desarrollo de miradas críticas siempre y cuando se disponga de una correcta tutorización dentro del aula.

BIBLIOGRAFÍA

- AGUADED GÓMEZ, M. C. (2005). El abuso de la televisión por parte de nuestros alumnos: cómo, cuándo y por qué. *Comunicar. Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 44, pp. 25-29. ISSN: 1134-3478
- AGUIAR, M.V. y FARRAY, J.I. (2005): Un nuevo sujeto para la sociedad de la información, *A Coruña, Netbiblo*, 14, pp. 13-42. ISSN: 84-9745-093-0
- BORRÁS, A. (2015). El cine en el aula permite hacer un trabajo transversal de contenidos y competencias. En: *El blog de eduCaixa* [Blog]. Barcelona: Promsite. [Consulta: 30 mayo 2015]. Disponible en: <http://blog.educaixa.com/-/el-cine-permite-hacer-un-trabajo-transversal-de-contenidos-y-competencias>
- BROWN, S. T. (2006). *Cinema Anime: Critical Engagements with Japanese Animation*. New York: Palgrave MacMillan. ISBN: 1-4039-7060-2
- ESCUDER, P. A. (1998): ¡Nos gusta tanto hacer pedazos el cine!. *Comunicar. Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 11, pp. 21-25. ISSN: 1134-3478
- FERRÉS PRATS, J. (1998). Televisión, familia e imitación. *Comunicar. Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 2, pp. 01-14. ISSN: 1134-3478
- LÓPEZ, A. B. (1998): El aprendizaje del cine. *Comunicar. Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 11, pp. 10-11. ISSN: 1134-3478
- MACWILLIAMS, M. W. (2008). *Japanese visual culture: explorations in the world of manga and anime*. New York: M.E. Sharpe. ISBN: 9-7807-6561-6012

- MARTÍNEZ-SALANOVA SÁNCHEZ, E. (1998). Aprender pasándolo de película. *Comunicar. Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 11, pp. 27-36. ISSN: 1134-3478
- MCLUHAN, M.; CARPENTER, E. (1974) *El aula sin muros*. Barcelona: Laia. ISBN: 84-7222-267-5
- MES, T.; SHARP, J.; NAKATA, H. (2005) *The midnight eye guide to new Japanese film*. California: Stone Bridge Press. ISBN: 1-880656-89-2
- MONTERO PLATA, L. (2012). *La construcción de la identidad en la obra de Hayao Miyazaki memoria, fantasía y didáctica*. A. ELENA DÍAZ, director; M. L. ORTEGA ÁLVAREZ, directora. Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Madrid.
- MONTERO PLATA, L. (2012). *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*. 5ª ed. Palma de Mallorca: Dolmen. ISBN: 978-84-15296-60-7
- NAPIER, S. J. (2005). *Anime: from Akira to Howl's Moving castle: experiencing contemporary Japanese animation*. New York: Palgrave Macmillan. ISBN: 1-4039-7051-3
- RUÉ, J. (1994). El trabajo cooperativo. En: DADER, P.; GAIRÍN, J. (eds.) *Guía para la organización y funcionamiento de los centros educativos*. Barcelona: E. Praxis. pp. 244 – 253. ISBN:
- SÁNCHEZ, E. M. S. (1999). *El periódico en las aulas: análisis, producción e investigación: propuestas didácticas*. Huelva: Grupo Comunicar. ISBN: 84-920218-8-8
- VIDIELLA, A. Z. (1989). El enfoque globalizador. *Cuadernos de pedagogía*, 168, pp. 22-27. ISSN 0210-0630

ANEXOS

ANEXO I

Documento a rellenar durante la
recogida de información en el trabajo de
campo

ANEXO II

Tabla de autoevaluación entregada a los estudiantes

ÍTEM



¿Considero que he aprendido diferentes contenidos durante el desarrollo de las guías?

¿Considero que los debates realizados en clase han sido útiles para mi formación?

¿Considero que he mejorado en la búsqueda y recopilación de información en internet?

¿Soy capaz de trabajar de forma cooperativa (grupalmente y en pareja)?

¿He disfrutado durante la realización y el visionado de las guías y la película proyectada?

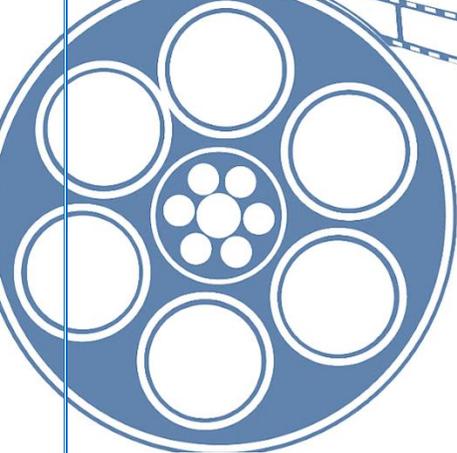
¿Creo que en el futuro cuando vea diferentes películas trataré de esforzarme por entender lo que intenta transmitirme?

¿Considero que ahora soy más crítico con la información proveniente de los medios de comunicación?

¿Me ha gustado trabajar en grupo, individualmente y en parejas alternando la distribución del aula?

ANEXO III

Guía Didáctica
“Ponyo en el acantilado”



- CINE EN EL AULA -



-PONYO EN EL ACANTILADO-

"I love you Ponyo, if you are a fish, a human or something in between"

- FICHA TÉCNICA -

TÍTULO	Ponyo en el acantilado
TÍTULO ORIGINAL	Gake no ue no Ponyo
DIRECCIÓN	Hayao Miyazaki
PAÍS	Japón
AÑO	2008
DURACIÓN	100 minutos
GÉNERO	Animación, aventuras, familiar
CALIFICACIÓN	Apta para todos los públicos
REPARTO	Yuria Nara, Hiroki Doi, Jôji Tokoro, Tomoko Yamaguchi, Yuki Amami, Kazushige Nagashima, Akiko Yano, Shinichi Hatori, Tokie Hidari, Emi Hiraoka, Rumi Hîragi, Tomoko Naraoka, Nozomi Ohashi, Kazuko Yoshiyuki, Cate Blanchett, Noah Lindsey Cyrus, Matt Damon, Madison Davenport, Tina Fey, Frankie Jonas, Cloris Leachman, Liam Neeson, Lily Tomlin, Betty White.
GUIÓN	Hayao Miyazaki



- SINOPSIS -

Sosuke, un niño de cinco años, vive en lo más alto de un acantilado que da al mar. Una mañana, mientras juega en una playa rocosa que hay bajo su casa, se encuentra con una peccecita de colores llamada Ponyo, con la cabeza atascada en un tarro de mermelada. Sosuke la rescata y la guarda en un cubo verde de plástico. Ponyo y Sosuke sienten una fascinación mutua. Él le dice: "No te preocupes, te protegeré y cuidaré de ti". Sin embargo, el padre de Ponyo, Fujimoto, que en otro tiempo fue humano y ahora es un hechicero que vive en lo más profundo del océano, la obliga a regresar con él a las profundidades del mar.

"¡Quiero ser humana!", exclama Ponyo y, decidida a convertirse en una niña y regresar con Sosuke, escapa. Se desata el caos. Las aguas se agitan. Las hermanas de Ponyo se transforman en enormes maremotos con forma de pez que llegan hasta la casa de Sosuke, en lo alto del acantilado. La locura del mundo marino envuelve el pueblecito de Sosuke, el cual se sumerge bajo las olas.

- CURSO, MATERIA Y UNIDAD DIDÁCTICA -

CICLO	Primer Ciclo de Educación Primaria
MATERIA	Conocimiento del Medio Natural y Expresión Plástica
UNIDAD DIDÁCTICA	El entorno y su conservación (Fenómenos Naturales)

- TEMAS PRINCIPALES-

Hayao Miyazaki es un autor que se caracteriza por resaltar en la mayoría de sus películas dos aspectos en torno a los cuales gira toda la obra:

En primer lugar, Miyazaki siempre ha relacionado al **hombre con la naturaleza** en su afán por desarrollar un ecologismo que defiende la necesidad de conservar los medios naturales en los que vivimos.

- Consecuencias del maltrato al medio ambiente
- Importancia de los organismos vegetales
- La importancia del ser humano como agente de protección del medio
- Las catástrofes naturales derivadas de la acción del hombre



En segundo lugar, el **vínculo y la unidad familiar** y la visión que ofrece de la infancia.

- La amistad y el respeto
- La importancia de la familia
- La aceptación del otro y la tolerancia
- Las relaciones inter e intra-personales
- La inocencia de los niños



- TEMAS TRANSVERSALES-



En esta película en concreto, los temas que se dejan entrever están relacionados con la **educación emocional, los sentimientos y los valores.**

Son muchas las escenas de “Ponyo en el acantilado” en las que vemos

cómo los valores del respeto, la amistad, el compañerismo y la tolerancia quedan claramente reflejados. Es por esto por lo que esta película podría verse relacionada con cualquier asignatura de Educación Primaria y se vuelve ideal para trabajar muchos de los aspectos que queremos que nuestros estudiantes interioricen durante esta etapa.

Además, Ponyo lanza mensajes a Sosuke del tipo “¡Ponyo quiere a Sosuke!”, “Ponyo quiere ir a casa de Sosuke!” o ¡Sosuke cuida de Ponyo!”. Todas estas frases podemos verlas como una herramienta para mostrar que los sentimientos se pueden expresar y decir, que no son nada malo que tengamos que guardarnos dentro.

Por otra parte, también observamos el valor del amor y el respeto cuando los padres de Ponyo hablan y deciden si dejarle o no ir a casa de Sosuke. El padre de Ponyo se da cuenta de que la felicidad de su hija está por encima de cualquier otra cosa y así se lo hace ver su mujer, toda una “diosa” del mar.



- ¡A TRABAJAR!-

Ponyo en el Acantilado está enfocada a un público principalmente infantil pero presenta un trasfondo con importantes contenidos medioambientales y éticos. Por tanto intentaremos que el alumnado visione la película desde un punto de vista más analítico y no meramente lúdico.

Para ello en primer lugar se proponen actividades previas al visionado para preparar a los estudiantes y sensibilizarlos con los temas a tratar. Luego, se proponen actividades posteriores al visionado, que sirvan para trabajar los contenidos seleccionados, y como punto de partida para profundizar en aquellos temas de interés.

- ACTIVIDADES PREVIAS AL VISIONADO -



Antes de ver la película vamos a trabajar algunos contenidos que hemos visto durante el curso y también el año pasado, por tanto, vamos a intentar **crear “puentes”** entre todos para relacionar la materia de clase con la película.

Para comenzar, trabajaremos la definición de algunos conceptos del área de **Conocimiento del Medio Natural**. Continuaremos trabajando el área de **Expresión artística y creatividad** mediante la elaboración conjunta de un mural y finalizaremos esta parte previa al visionado de Ponyo en el acantilado **investigando** en el aula de **informática** diferentes creencias que había antiguamente sobre la relación de los

dioses y los fenómenos naturales.

1. LOS TSUNAMIS

En la película que vamos a ver se habla sobre el mar y los fenómenos naturales. En concreto, se menciona en múltiples ocasiones el concepto de tsunami...

- 1.1. EN GRUPOS DE 4 PERSONAS, VAMOS A INTENTAR DEFINIR QUÉ ES UN TSUNAMI E INTERCAMBIAR OPINIONES SOBRE LAS CAUSAS POR LAS QUE ÉSTE SE PUEDE PRODUCIR.**

ESCRIBE AQUÍ LAS CONCLUSIONES QUE EXTRAIGÁIS TU GRUPO Y TÚ

¿QUÉ ES UN TSUNAMI?

¿CUÁLES SON SUS POSIBLES CAUSAS?

1.2. ¿QUÉ ES UN TSUNAMI? ¿CUÁLES SON SUS CAUSAS?

La palabra **tsunami** proviene del japonés, al igual que nuestra película. El término 津 (tsu) significa “puerto” y el término 波 (nami), quiere decir “ola”. Por tanto, la traducción exacta es “ola de puerto”.

Un tsunami, tal y como dice su traducción literal, es un conjunto de grandes olas, la cuales tienen un tamaño y una energía variable. Se **producen cuando** algún fenómeno desplaza verticalmente una gran masa de agua. La inmensa mayoría de los tsunamis vienen producidos por terremotos bajo el agua, lo que conocemos como maremotos.

Este tipo de olas, no son comparables a las superficiales que produce el viento, sino que son mucho mayores.

Lo más frecuente es que la velocidad a la que viaja esa gran masa de agua arrase con todo lo que encuentre a su paso hacia el interior de la costa.



2. ¡A DIBUJAR!

Ahora que ya sabemos lo que es un tsunami, vamos a intentar representarlo. Prepara las ceras de color azul y... ¡manos a la obra!

- 2.1. EN DOS GRUPOS DE 10 PERSONAS CADA UNO, VAMOS A REALIZAR UN MURAL REPRESENTANDO LO QUE HEMOS ENTENDIDO QUE ES UN TSUNAMI Y CÓMO SERÍA CUANDO ESTÁ ACERCÁNDOSE A LA COSTA

MATERIALES



PAPEL CONTINUO



CERAS DE COLORES



LÁPICES DE COLORES



LÁPICES

3. ¡ESTAMOS HECHOS UNOS INVESTIGADORES!

Por último, antes de ver la película de Ponyo en el Acantilado, vamos a convertirnos en unos auténticos investigadores.

- 3.1. BUSCA UNA PAREJA PARA COMPARTIR ORDENADOR, COGE TU CUADERNO Y TU LÁPIZ Y BAJA A LA SALA DE INFORMÁTICA. LA ACTIVIDAD CONSISTE EN PONEROS EN LA PIEL DE UN AUTÉNTICO INVESTIGADOR Y BUSCAR A TRAVÉS DE LA WEB LAS DIFERENTES CREENCIAS QUE HABÍA ANTIGUAMENTE SOBRE LA RELACIÓN ENTRE LA RELIGIÓN Y LOS FENÓMENOS NATURALES.**

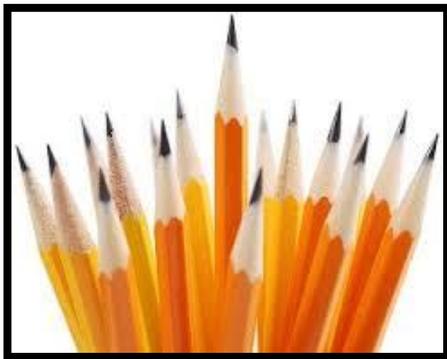
MATERIALES



ORDENADOR



BLOC DE NOTAS



LÁPIZ

-LAS ANTIGUAS CREENCIAS SOBRE LOS FENÓMENOS NATURALES-

Antiguamente, los pueblos se exponían ante las fuerzas de la Naturaleza sin ningún tipo de protección, organización o previo aviso. Es razonable suponer por tanto que la huella de los grandes desastres debió ser más duradera de lo que es actualmente. Si partimos de la base de que esa gran huella que dejaron los desastres naturales era transmitida de forma oral generación tras generación, podremos entender algo mejor que la historia termine transformándose en un mito-mágico.

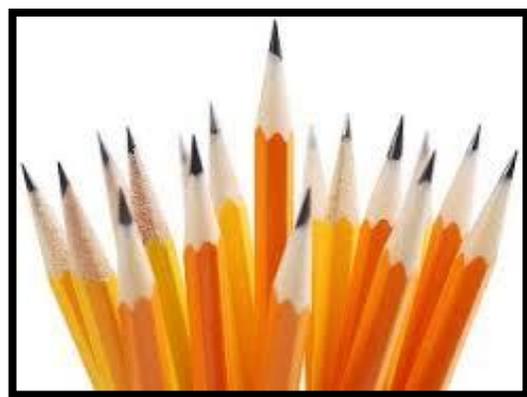
Además, los humanos sentimos la necesidad de encontrar sentido a las cosas que suceden, a los hechos y, siendo esta sociedad de la que hablamos “pre-científica”, es decir, desconocedora de todos los conocimientos científicos de los que disponemos actualmente, es entendible que las sociedades cayeran en mitos de dioses poderosos, fuerzas provenientes de los mares y los vientos como castigo a los humanos o, simplemente, diluvios provocados por la furia de algún Dios o rey.

1.2. EN GRAN GRUPO, VAMOS A INTENTAR DEBATIR CUÁLES SON LOS VALORES PRINCIPALES QUE HEMOS OBSERVADO QUE APARECEN EN LA PELÍCULA, TANTO POSITIVOS COMO NEGATIVOS (SI ES QUE LOS HUBIERA). TRAS ESTO, CADA UNO DE FORMA INDIVIDUAL LO PLASMARÁ EN LA FICHA.

Los valores que podemos apreciar en la película Ponyo en el acantilado son muchos. Es por esto por lo que proponemos seleccionar los más visibles y decir en qué escena se da. Por ejemplo:

DIBUJO DE LA ESCENA	VALOR	¿ES POSITIVO O NEGATIVO?
	<p>AMOR Y AMISTAD</p>	<p><i>Considero que este valor es positivo porque las sensaciones que transmite son siempre buenas. Además, me gusta cuando alguien muestra amor o amistad hacia mí, por tanto, se convierte en algo positivo.</i></p>

MATERIALES



DIBUJO DE LA ESCENA	VALOR	¿ES POSITIVO O NEGATIVO?

2. RECORDANDO LO ANTERIOR

Tras ver la película, es el momento de recordar si nos había quedado claro lo trabajado antes de la película. Volviendo al tema de los tsunamis, en Ponyo en el acantilado vemos cómo el mar se revoluciona y arrasa con toda la zona costera dejándolo completamente inundado.

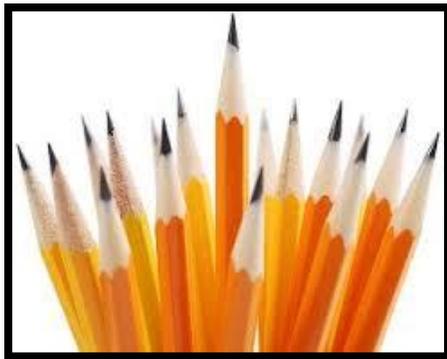
2.1. ¿SABES SI HA HABIDO ALGÚN TSUNAMI RECIENTEMENTE? UNA VEZ MÁS, COGE TU LÁPIZ Y TU BLOC DE NOTAS Y BAJA A LA SALA DE INFORMÁTICA CON TU COMPAÑERO/A. ¡ES HORA DE INVESTIGAR!



ORDENADOR



BLOC DE NOTAS



LÁPIZ

-LOS TSUNAMIS MÁS RECIENTES -

Estos son los principales tsunamis registrados desde el maremoto que tuvo lugar en diciembre de 2004 en Asia, considerado una de las peores catástrofes naturales, el cual causó la muerte de 220 mil personas.

* **26 DE DICIEMBRE DE 2004: SUDESTE ASIÁTICO.** Un tsunami que llega a las costas de una decena de países del Sudeste Asiático, causando la muerte de 220.000 personas. En la provincia indonesia de Aceh, donde el nivel del agua llegó a crecer hasta más de 30 metros, mueren unas 168 mil personas. El maremoto se propaga a cientos de kilómetros, hasta las Maldivas y Somalia.

* **17 DE JULIO DE 2006: INDONESIA.** Un sismo submarino de magnitud 7,7 provoca un tsunami en la costa sur de la isla de Java (654 muertos).

* **27 DE FEBRERO DE 2010: CHILE.** Un sismo y un tsunami consecutivo afectan el centro-sur de Chile, dejando 555 muertos y desaparecidos, la mayoría de ellos en la región del Maule.

* **25 DE OCTUBRE DE 2010: INDONESIA.** Más de 400 personas mueren en un tsunami provocado por un sismo de magnitud 7,7 en el archipiélago de Mentawai, frente a Sumatra.

* **11 DE MARZO DE 2011: JAPÓN.** Un tsunami de 10 metros de altura arrasa las costas de Sendai, noreste de Japón, después de un violento sismo de 8,9 de magnitud registrado frente a las costas del archipiélago. Se emiten alertas en prácticamente todas las costas del Pacífico, incluyendo Australia, América Central y del Sur.

¿SABÍAS QUE...?

Hayao Miyazaki, publicó su película Ponyo en el acantilado en el año 2008 y, tan sólo tres años después, en el 2011, el tsunami ficticio que simulaba nuestro ya conocido director se volvió realidad.

Un tsunami de 10 metros de altura arrasó las costas del noreste de Japón, dejando la zona “peinada” y esperando ser reconstruida.

3. LA FAMILIA

Como todos sabemos, la familia es algo muy importante en nuestras vidas, pero, pese a ello, Ponyo no es del todo feliz y necesita completar su familia.

3.1. DE FORMA INDIVIDUAL, VAMOS A REPRESENTAR LO QUE LA FAMILIA SIGNIFICA PARA NOSOTROS. PARA LA REALIZACIÓN DE ESTA ACTIVIDAD DISPONES DE TODO EL MATERIAL QUE QUIERAS, DESDE LÁPICES, PINTURAS Y PAPEL, HASTA RECORTES DE REVISTAS Y PERIÓDICOS.

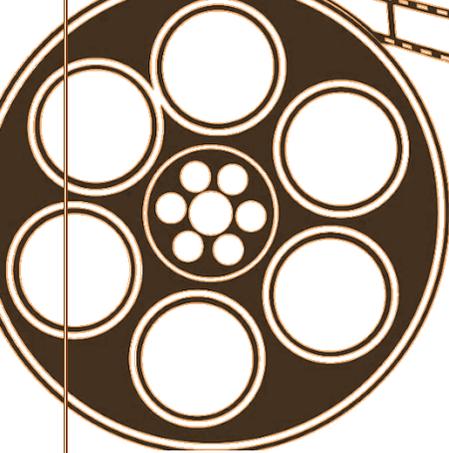


¿Qué representa la familia para mí?

3.2. TRAS LA REALIZACIÓN DE LA VIÑETA, TODOS AQUELLOS QUE QUERÁIS PODÉIS EXPONER EN CLASE QUÉ SIGNIFICA PARA VOSOTROS LA FAMILIA Y EXPLICAR EL POR QUÉ DE VUESTRO COLLAGE.

ANEXO IV

Guía Didáctica
“Mi vecino Totoro”



- CINE EN EL AULA -

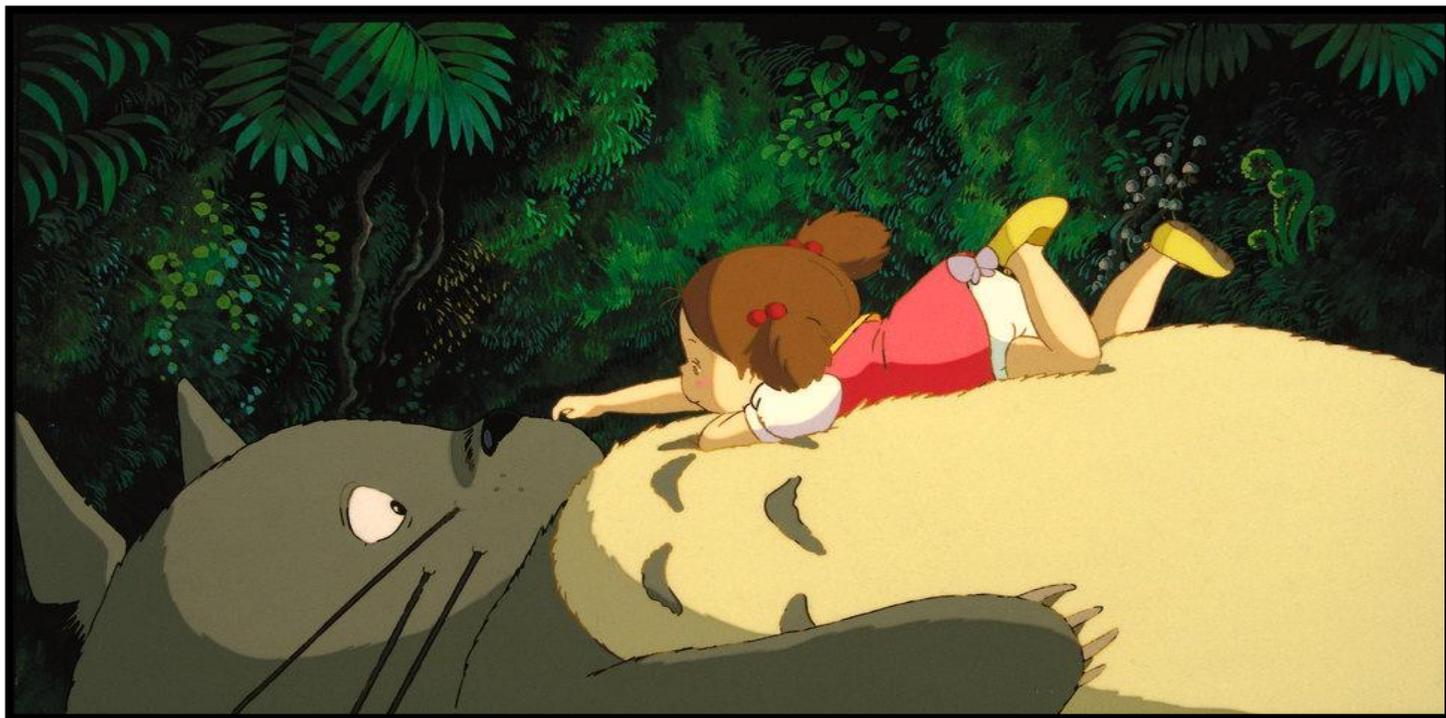


-MI VECINO TOTORO-

"Come on! Let's laugh to drive the ghosts away"

- FICHA TÉCNICA -

TÍTULO	Mi vecino Totoro
TÍTULO ORIGINAL	Tonari no Totoro
DIRECCIÓN Y GUIÓN	Hayao Miyazaki
PAÍS	Japón
AÑO	1988
DURACIÓN	86 min.
GÉNERO	Animación, aventuras, fantasía, infantil
CALIFICACIÓN	Apta para todos los públicos
REPARTO	Hitoshi Takagi, Noriko Hidaka, Chika Sakamoto, Toshiyuki Amagasa, Tanie Kitabayashi, Shigesato Itoi, Reiko Suzuki, Hiroko Maruyama, Sumi Shimamoto, Naoki Tatsuta, Shigeru Chiba, Yūko Mizuktani.



- SINOPSIS -

“Mi vecino Totoro” cuenta la historia de dos niñas, Satsuki y Mei, que se han trasladado al campo a vivir con su padre, mientras su madre se recupera de una grave enfermedad en un hospital cercano. Ambas descubren la existencia de los "conejiillos del polvo", en gran parte, gracias a la imaginación avivada por su padre, quien las estimula con fábulas e historias mágicas sobre duendes, fantasmas y espíritus protectores de los hogares. Así, aprenden que hay seres que no todo el mundo puede ver, sino que sólo aquellos de corazón puro son capaces de descubrir, cosa que sucede con Mei y Sitsaku al encontrar a Totoro. Las hermanas se enfrentan a un mundo rural y a su vez mágico. Alentadas por la curiosidad observan todo y cuanto sucede ante ellas, obligan a los “duendes del polvo” a abandonar su recién adquirida vivienda, persiguen bellotas a través del bosque, cruzan túneles misteriosos que llegan a madrigueras ocultas en el seno del árbol milenario.

Las dos hermanas que protagonizan la película de Miyazaki representan respectivamente la niña que deja poco a poco la infancia atrás, Sitsaky, y la hermana pequeña que vive en la más absoluta inocencia y pureza de la niñez, Mei. Mientras Sitsaku empieza a afrontar las responsabilidades de un adulto, su prioridad máxima es la de cuidar de su hermana Mei, risueña y jovial quien sólo piensa en jugar y proclama su creencia en un mundo de hadas que no está al alcance de los más adultos.

- CURSO, MATERIA Y UNIDAD DIDÁCTICA -

CICLO	Segundo Ciclo de Educación Primaria
MATERIA	Conocimiento del Medio Natural, Expresión Plástica, Lengua castellana.
UNIDAD DIDÁCTICA	Entorno, familia e infancia: Triada inseparable

- TEMAS PRINCIPALES-

Hayao Miyazaki es un autor que se caracteriza por resaltar en la mayoría de sus películas dos aspectos en torno a los cuales gira toda la obra:

En primer lugar, Miyazaki siempre ha relacionado al **hombre con la naturaleza** en su afán por desarrollar un ecologismo que defiende la necesidad de conservar los medios naturales en los que vivimos.

- Importancia de los organismos vegetales
- La importancia del ser humano como agente de protección del medio



En segundo lugar, el **vínculo y la unidad familiar** y la visión que ofrece de la infancia.

- La amistad y el respeto
- La importancia de la familia
- La inocencia de los niños
- Las diferentes estructuras familiares
- La solidaridad y los vínculos

En tercer lugar, cobra gran importancia la combinación de **realidad y fantasía**. Observamos universos paralelos que convergen.

- Se trabajan los mitos y leyendas
- La fantasía
- La inocencia de la infancia



- TEMAS TRANSVERSALES-



Al igual que sucede en otras películas de Hayao Miyazaki, los temas que se dejan entrever están relacionados con la **educación emocional**, **los sentimientos y los valores**.

Como podemos observar, Miyazaki da gran importancia al trabajo de los valores y la educación emocional. De esta forma, logra a través del visionado de películas fomentar en las etapas más primarias una serie de valores positivos que permiten potenciar la solidaridad, la tolerancia, el respeto, el entendimiento del otro, etc. en nuestro alumnado.



Son muchas las escenas de “Mi vecino Totoro” en las que vemos cómo los valores del respeto, la amistad, el compañerismo y la tolerancia quedan claramente reflejados. Es por esto por lo que esta película podría verse relacionada con cualquier asignatura de Educación Primaria y se vuelve ideal para trabajar muchos de los aspectos que queremos que nuestros

estudiantes interioricen durante esta etapa.

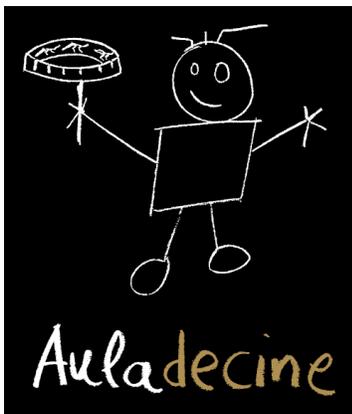
Por otra parte, también observamos el valor del amor en muchas escenas de la película. Su historia enamora tanto a pequeños como a grandes que viven en primera persona todo el batido de sentimientos que prepara la película para transmitir unos valores basados en el amor hacia la naturaleza y la bondad humana.

- ¡A TRABAJAR!-

“Mi vecino Totoro” está enfocada a un público principalmente infantil pero presenta un trasfondo con importantes contenidos sobre la familia, medioambientales y éticos. Por tanto intentaremos que el alumnado visione la película desde un punto de vista más analítico y no meramente lúdico.

Para ello en primer lugar se proponen actividades previas al visionado para preparar a los estudiantes y sensibilizarlos con los temas a tratar. Luego, se proponen actividades posteriores al visionado, que sirvan para trabajar los contenidos seleccionados, y como punto de partida para profundizar en aquellos temas de interés.

- ACTIVIDADES PREVIAS AL VISIONADO -



Antes de ver la película vamos a trabajar algunos contenidos que hemos visto durante el curso y también en el ciclo anterior, por tanto, vamos a intentar **crear “puentes”** entre todos para relacionar la materia de clase con la película.

Para comenzar, trabajaremos la situación geográfica de la historia que narra la película a través del área de **Conocimiento del Medio Natural**. Continuaremos presentando a los personajes trabajando el área de **Expresión artística y creatividad** mediante la realización de “Totoros” con materiales cotidianos.

1. ABRIENDO FRONTERAS, NOS VAMOS A JAPÓN

En la película que vamos a ver, los entornos, las casas e incluso las costumbres de los personajes, nos pueden llamar la atención, ya que no conocemos el mundo asiático.

- 1.1. EN GRUPOS DE 4 PERSONAS, VAMOS TRATAR DE PONER EN COMÚN TODAS AQUELLAS COSTUMBRES QUE CREEMOS QUE SON TÍPICAS DE JAPÓN, CÓMO ES SU ENTORNO FÍSICO Y CÓMO CREEMOS QUE SON ALLÍ LAS CASAS.**

ESCRIBE AQUÍ LAS CONCLUSIONES QUE EXTRAIGÁIS TU GRUPO Y TÚ

¿QUÉ COSTUMBRES SON HABITUALES EN JAPÓN?

¿CÓMO ES SU ENTORNO FÍSICO Y SU CLIMA?

¿CÓMO SON LAS TÍPICAS CASAS JAPONESAS?

1.2. ¿QUÉ COSTUMBRES SON HABITUALES EN JAPÓN?

ACTITUD

En oposición a los Occidentales que expresamos nuestra opinión de una forma abierta, muchas veces sin pensarlo dos veces y siempre intentando imponernos al oyente, los japoneses tienden a hablar y actuar sólo después de haberlo meditado y pensado mucho.

HOMBRE-NATURALEZA

Conceden una gran importancia a la armonía entre el hombre y la naturaleza. Esta armonía la muestran en todas las facetas de su vida, se puede contemplar claramente en el cuidado diseño de edificios, parques y jardines que tratan de conservar en lo posible las formas de la naturaleza. Por norma general, los pueblos occidentales pensamos en conquistar la naturaleza, sin embargo, ellos piensan en mantener un equilibrio armónico con la misma ella.

LA SONRISA

La cara más agradable de una persona es la cara con una sonrisa. Entonces en una sociedad grupal en la que se intenta no destacar y que todo funcione bien y con armonía, lo más lógico y una regla para los Japoneses es poner tu cara más agradable en todas las ocasiones y a todas las personas.

LOS ZAPATOS

En una casa Japonesa, siempre hay que quitarse los zapatos en la entrada. Los zapatos se dejan tal cual en la entrada o se guardan en un zapatero al efecto. Si los invitados sois pocos y los anfitriones tienen suficientes, os ofrecerán unas zapatillas de andar por casa sino podéis ir sólo con los calcetines.

RELACIONES SOCIALES

En reuniones o cualquier otro tipo de evento, su comportamiento está directamente influenciado por la percepción que tiene cada uno del orden y estatus social de los otros dentro del grupo. Así este orden dentro del grupo es directamente proporcional a la edad, estatus social y otras internas consideraciones. La forma de dirigirte y el respeto que se muestra a cada una de las personas dentro del grupo cambia según ese orden.

MUESTRAS DE AFECTO PÚBLICAS

Aunque a día de hoy se va superando, la norma general es que un japonés considera algo poco educado besarse en público y tratará de evitarlo. Los abrazos y palmaditas en la espalda que nosotros hacemos para expresar nuestro afecto se consideran de mala educación en Japón.

1.3. ¿CÓMO ES SU ENTORNO FÍSICO-DEMOGRÁFICO?

Japón es un país lluvioso, por tanto, con una alta humedad. Posee un **clima templado** con 4 estaciones diferentes bien definidas, gracias a la distancia a la que se encuentra respecto del ecuador.

De todas formas, el clima del norte es ligeramente frío templado con fuertes veranos y grandes nevadas en invierno, el centro del país es caliente, veranos húmedos e inviernos cortos. Por el contrario, el del sur es ligeramente subtropical con veranos largos, calientes y húmedos e inviernos cortos y suaves.



Este clima hace que su entorno y sus paisajes sean verdes, repletos de flora y de abundante vegetación. El **jardín japonés** (日本庭園) forma parte integrante de la tradición en las casas privadas de Japón, en la vecindad de los parques de las ciudades, en los templos Budistas o capillas Sintoistas, y en lugares históricos tal como viejos castillos.

La tradición de la Ceremonia del Té, ha generado jardines japoneses refinados en un grado sumo de cualquier otro estilo, que evocan la simpleza rural.

1.4. ¿CÓMO SON LAS TÍPICAS CASAS JAPONESAS?

A la hora de entender las peculiaridades de las casas japonesas es importante saber que la casa tradicional no tiene designada una utilidad para cada habitación aparte de la entrada, la cocina, el baño y el aseo. Así que cualquier habitación puede ser sala de estar, comedor, estudio o dormitorio (por supuesto sin camas, en su lugar con futones).



Es importante denotar que para los japoneses, la sala de estar se expresa como i-má, "espacio" de vida. Esto es porque el tamaño de la habitación puede ser cambiado alterando la disposición de los divisores.

2. ¡A DIBUJAR!

Ahora que ya sabemos cómo es un paisaje típico japonés, vamos a intentar representarlo.

Prepara las ceras de color verde y... ¡manos a la obra!

- 2.1. EN DOS GRUPOS DE 10 PERSONAS CADA UNO, VAMOS A REALIZAR UN MURAL REPRESENTANDO UN PAISAJE TÍPICO JAPONÉS.**

MATERIALES



PAPEL CONTINUO



CERAS DE COLORES



LÁPICES DE COLORES



LÁPICES

3. LOS PERSONAJES, ¡CREA TU TOTORO!

Antes de ver la película “Mi vecino Totoro”, vamos a conocer a los personajes que nos llevarán a lo largo de una espectacular historia de amistad, respeto por la naturaleza y fantasía.

LOS PERSONAJES:

MEI KUSAKABE

Es la pequeña de las hermanas Kusakabe (4 años,). Es alegre y curiosa, y es quién descubre a Totoro. A causa de la ausencia de su madre requiere constantemente la atención de su hermana mayor.

SATSUKI KUSAKABE

Con 11 años es la hermana mayor, modélica, muy responsable y cariñosa. Asume obligaciones durante la ausencia de la madre, y sólo se desmorona cuando pierde a su hermana pequeña. Intenta adaptarse a su nuevo entorno y asimila la enfermedad que sufre su madre, haciendo que madure muy temprano.

TATSUO KUSAKABE

Es el padre de las niñas. Trabaja en el departamento de Arqueología y Antropología de la Universidad de Tokio. Siempre se muestra alegre con sus hijas. Es un padre comprensivo y sensible, y comprende las fantasías de sus hijas. La madre está internada en el hospital, aparentemente por tuberculosis.

KANTA

De la misma edad que Satsuki, es el chico vecino de los Kusakabe, que esconde su timidez con una actitud ruda y poco amistosa.

LA ABUELA DE KANTA

Amable y servicial, ayuda a los nuevos vecinos a adaptarse a su entorno. Trabaja cultivando su huerto y se preocupa de las niñas.

O TOTORO

De color gris, es el más conocido de los tres “Totoros”. Los Totoro son espíritus del bosque que

habitan en el interior de un gigantesco alcanforero milenario. Es jovial y habla con una voz muy baja. Mei lo encuentra después de seguir a Chibi Totoro a través del bosque. Satsuki encuentra a Totoro más tarde, mientras espera a su padre bajo la lluvia en la parada del autobús.

CHU TOTORO

De los tres “Totoros” existentes, es el de mediano tamaño, un totoro azul. Cuando aparece por primera vez, lleva una bolsa de nueces con un agujero que deja un reguero cuando camina o corre.

CHIBI TOTORO

Es el más pequeño de los tres totoros. Es blanco y a veces transparente. Es el primero de los “Totoros” que Mei encuentra en el campo. Cuando desaparece debajo de la casa ella lo espera estoicamente.

GATOBÚS

Es el transporte elegido por O Totoro. Tiene los ojos encendidos, como faros, ratas para luces de cola y peludos asientos que cambian de tamaño según el pasajero.

LOS "MAKURO- KUROSUKE"

(BOLITAS DE HOLLÍN O CONEJITOS DEL POLVO, SEGÚN TRADUCCIÓN)

Son pequeños seres del tamaño de una bola de tenis, extremadamente oscuros, con pelo rizado, dos grandes ojos y largas y delgadas piernas. Se parecen a una mota negra y están hechos de hollín. Normalmente curiosos y asustadizos, rehúyen a la presencia humana escondiéndose en cualquier abertura pequeña y oscura.

¿SABÍAS QUE...?

Como ya sabemos, las dos hermanas, Mei y Satsuki, son las protagonistas principales de la película “Mi vecino Totoro”. Pues bien, sus nombres hacen referencia al mes de mayo.

Mei es la transcripción fonética de May en inglés, y Satsuki era el nombre que recibía antiguamente en Japón el quinto mes.

3.1. DE MANERA INDIVIDUAL, VAMOS A CREAR NUESTRO PROPIO TOTORO. LO PRIMERO, PREPARA TUS MATERIALES:

MATERIALES



PYSSLA



PANEL DE PYSSLA



PLANCHA FIJADORA

¿SABÍAS QUE...?

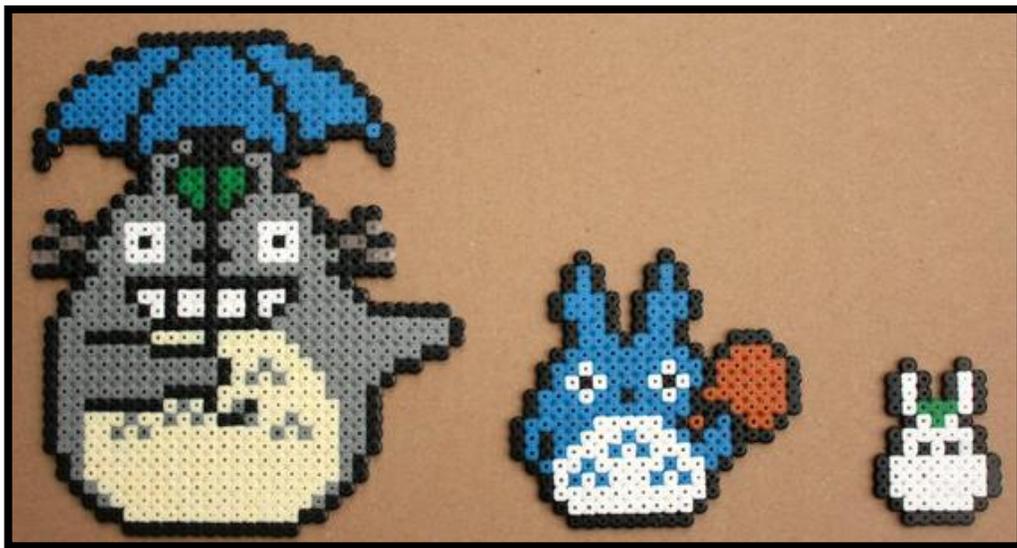
La palabra "Totoro" es un invento de Miyazaki. En realidad, Mei pronuncia mal, la palabra "Torōru" que hace referencia a una especie de semi-animal de fantasía de los cuentos japoneses, posiblemente equivalente al troll. Ella pronuncia "Totoro" y, finalmente, Miyazaki decide fijar ese nombre al ser más achuchable de nuestra película.

3.2. PASOS PARA HACER TU TOTORO CON PYSSLA

1. Fíjate en el patrón y en los colores. Puedes crear tu propio patrón si quieres, éste tan sólo es una idea.
2. Ahora selecciona de entre todos los colores de los que dispones los que vas a utilizar en tu Totoro y comienza a colocarlos en tu panel de pyssla.
3. Una vez hayas acabado, y con ayuda de tu profesor/a, pon la plancha a calentar y... ¡pásala sobre tu creación unas tres veces!
4. ¡¡Tu Totoro está listo!! seguro que te ha quedado genial.



5. Otros ejemplos de personajes de "Mi vecino Totoro" con pyssla:



1.2. A RAÍZ DEL VISIONADO DE LA PELÍCULA Y DE FORMA INDIVIDUAL, VAMOS A INTENTAR DEBATIR CUÁLES SON LOS ADJETIVOS Y CALIFICATIVOS QUE MEJOR DEFINIRÍAN A CADA UNO DE LOS PERSONAJES Y POR QUÉ.

PERSONAJE	ADJETIVO	POR QUÉ
	<p><i>Curiosa</i></p>	<p><i>Considero que Mei es curiosa porque sigue a todos los seres que encuentra sin preocuparse de a dónde le llevan</i></p>
		
		
		
		

--	--	--

2. ANALIZANDO LA PELÍCULA MÁS A FONDO:

2.1. ¿QUÉ ESCENA TE HA GUSTADO MÁS? ES EL MOMENTO DE QUE DEMUESTRES TU HABILIDAD CON EL LÁPIZ Y DIBUJES TU ESCENA FAVORITA DE “MI VECINO TOTORO”. INTENTA RECORDAR EL MÁXIMO DE DETALLES POSIBLE. A CONTINUACIÓN, JUSTIFICA POR QUÉ HAS ELEGIDO ESA ESCENA.



- *La escena que más me ha gustado es...*

3. LA FAMILIA

Como todos sabemos, la familia es algo muy importante en nuestras vidas. Pero, pese a esto, como hemos visto en “Mi vecino Totoro”, no todos los niños y niñas tienen la suerte de tener a sus dos papás sanos.

3.1. DE FORMA INDIVIDUAL, VAMOS A REPRESENTAR LO QUE LA FAMILIA SIGNIFICA PARA NOSOTROS. PARA LA REALIZACIÓN DE ESTA ACTIVIDAD DISPONES DE TODO EL MATERIAL QUE QUIERAS, DESDE LÁPICES, PINTURAS Y PAPEL, HASTA RECORTES DE REVISTAS Y PERIÓDICOS.



¿Qué representa la familia para mí?

3.2. TRAS LA REALIZACIÓN DE LA VIÑETA, TODOS AQUELLOS QUE QUERÁIS PODÉIS EXPONER EN CLASE QUÉ SIGNIFICA PARA VOSOTROS LA FAMILIA Y EXPLICAR EL POR QUÉ DE VUESTRO COLLAGE.

(Tiempo de aula)

4. ¡¡CREAMOS NUESTRO PROPIO CONEJILLO DEL POLVO!!

4.1. PARA FINALIZAR NUESTRO TRABAJO SOBRE LA PELÍCULA “MI VECINO TOTORO”, VAMOS A DISEÑAR UN CONEJILLO DEL POLVO COMO LOS DE LA PELÍCULA.

MATERIALES



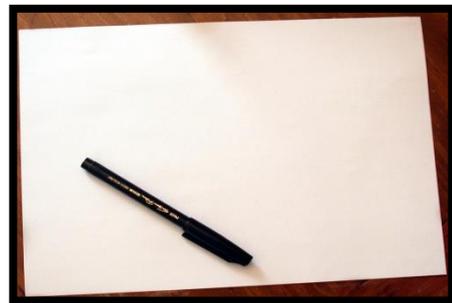
LANA NEGRA



TROZO DE CARTÓN



TIJERAS



ROTULADOR NEGRO Y PAPEL

La técnica para diseñar nuestro conejillo del polvo es muy sencilla, tan sólo tendrás que seguir los pasos:



1. En primer lugar, debes recortar dos círculos de cartón con un agujero en el medio (cuanto más grande sea el agujero, más espeso quedará tu conejillo). Colocamos uno sobre otro.

2. A continuación, comenzamos a enrollar la lana alrededor de nuestro “donut” de cartón sin parar.

3. Cuando el agujero central quede completamente cubierto por lana, recortaremos el borde externo de la lana, de forma que queden sueltos todos los hilos a modo de pompón.

4. Ahora, es el momento de atar nuestro pompón. Debemos coger un trozo de lana y atravesar los dos “donuts” por el medio, de forma que quede unida por el medio la parte superior a la inferior.

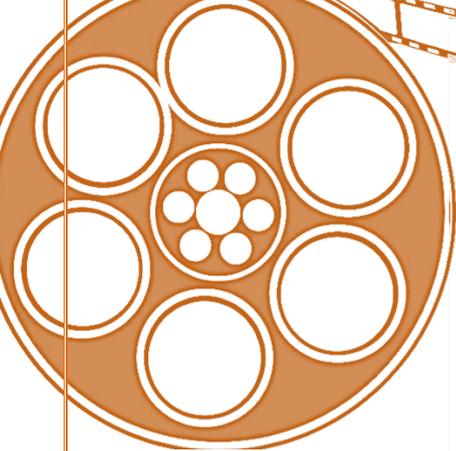
5. Una vez hecho esto, retiraremos el cartón dando un pequeño corte.

6. Por último, colocaremos los ojos a nuestros conejillos del polvo. Para ello, haremos dos bolitas de papel y dibujaremos con el rotulador negro las pupilas.

¡¡Ha quedado genial!!

ANEXO V

Guía Didáctica
“El viaje de Chihiro”



- CINE EN EL AULA -



-EL VIAJE DE CHIHIRO-

"This is not real. It's just a dream, only a dream"

- FICHA TÉCNICA -

TÍTULO	El viaje de Chihiro
TÍTULO ORIGINAL	Sen to Chihiro no kamikakushi
DIRECCIÓN Y GUIÓN	Hayao Miyazaki
PAÍS	Japón
AÑO	2001
DURACIÓN	125 min.
GÉNERO	Familiar, Animación, Aventuras, Fantástico
CALIFICACIÓN	Apta para todos los públicos
REPARTO	Rumi Hîragi, Miyu Irino, Mari Natsuki, Takashi Naitô, Yasuko Sawaguchi, Tatsuya Gashuin, Ryûnosuke Kamiki, Yumi Tamai, Yo Oizumi, Koba Hayashi



- SINOPSIS -

Chihiro y sus padres se habían visto obligados a mudarse a otra ciudad. Durante la mudanza, su padre toma un atajo para ahorrar tiempo, pero solo consiguen internarse en un bosque que acaba frente a un edificio con un gran y extraño túnel en el centro. Si bien Chihiro se niega a entrar, sus padres insisten en hacerlo. Del otro lado del túnel, descubren un pueblo aparentemente abandonado; la familia opta por recorrer el lugar y en ello se topan con un restaurante en el cual deciden quedarse. Por su parte, Chihiro se aleja de ellos para continuar investigando. Cuando comienza a anochecer, un misterioso joven llamado Haku aparece y le ordena que se marche de allí con sus padres antes de que caiga completamente la noche.

Chihiro corre en busca de sus padres, mientras que poco a poco la ciudad va cobrando vida; los faros se encienden y aparecen de la nada variedades de espíritus. Al llegar al restaurante donde había dejado a sus padres, Chihiro descubre que estos habían sido convertidos en dos enormes cerdos. Atemorizada, la joven huye, al tiempo que se da cuenta que se está volviendo transparente. Haku, que aparece nuevamente junto a ella, le dice que para no desaparecer debe comer algo de ese mundo y le ofrece una baya. Tras esto, la lleva secretamente a una casa de baños termales en el cual debe conseguir un trabajo hasta que él pueda ayudarle a escapar. Así, con ayuda de varios amigos que hace en el transcurso de la historia, Chihiro inicia una gran aventura para buscar una manera de romper el hechizo que mantiene a sus padres en forma de animales y poder continuar con su vida.

- CURSO, MATERIA Y UNIDAD DIDÁCTICA -

CICLO	Tercer Ciclo de Educación Primaria
MATERIA	Lengua castellana y Literatura
UNIDAD DIDÁCTICA	Fantasía y mitología, dos claves de la literatura infantil

TEMAS PRINCIPALES-

Hayao Miyazaki es un autor que se caracteriza por resaltar en la mayoría de sus películas dos aspectos en torno a los cuales gira toda la obra:



La temática principal que se trata en la película es el viaje liminal que realiza el personaje protagonista hacia el reino de los espíritus, donde queda alejada de todo lo que conoce. El tránsito de Chihiro en este mundo alternativo puede ser comparado con *Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas* de Lewis Carroll. Así, vemos que

representa su paso de la niñez a la adultez. La entrada arquetípica hacia otro mundo delimita la condición de Chihiro como alguien que se encuentra entre la niñez y la adultez.

Además del tema de la adultez, “El viaje de Chihiro” hace crítica a la sociedad japonesa moderna en cuanto a conflictos generacionales, la lucha con la disolución de las costumbres y cultura tradicional dentro de una sociedad global, así como la contaminación ambiental. Chihiro ha sido vista como una representación del género *shōjo*, cuyos papeles e ideologías



han cambiado dramáticamente desde el Japón de la posguerra. Al igual que Chihiro busca su identidad pasada, Japón, en su ansiedad por el decrecimiento económico durante el estreno de esta película en 2001, buscó reconectarse con sus antiguos valores. En una entrevista, Miyazaki comentó sobre este elemento nostálgico de un antiguo Japón.



La casa de baños termales no puede ser vista como un lugar libre de ambigüedad y oscuridad. Varios de los empleados que ahí trabajan son groseros con Chihiro tan solo porque es humana, y la corrupción siempre está presente; un lugar ostentoso y repleto de avaricia, como se ve con la aparición inicial de Sin Cara.

Las representaciones de la contaminación ambiental están dadas en la película, por ejemplo, con la deformación del cuerpo del Dios del Río por la basura, o con la pérdida del río de Haku debido a la construcción de un complejo de departamentos.

Otras de las temáticas de la película son expresadas a través del personaje de Sin Cara, que refleja al resto de los personajes que lo rodea, pues aprende con ejemplos y toma los rasgos de aquellos a quien devora. Esta naturaleza resulta en una masacre en la casa de baños termales, pero luego es salvado por Chihiro cuando le da de comer la bola



de masa obsequiada por el Dios del Río; así, Sin Cara vuelve a ser tímido. Para el final de la película, Zeniba decide hacerse cargo de él para evitar que se exponga a la influencia negativa de la casa de baños.

- TEMAS TRANSVERSALES-



El sintoísmo aboga por la pureza y benevolencia del ser humano y en general de todos los seres vivos. Cuando alguien hace algo malo es porque ha sido invadido por un espíritu ruin. En “El viaje de Chihiro” no hay héroes, tampoco hay malos, todos los personajes

evolucionan, dan vueltas. La única que es héroe, quizás sea Chihiro, que pasa de ser una niña a tener que trabajar y ver el mundo de los adultos de primera mano. Tiene que perder su inocencia, tiene que trabajar dando servicio a dioses avariciosos y traicioneros, con compañeros de trabajo que sólo piensan en el oro y ve como Kaonashi, es invadido por la gula, la corrupción y la avaricia. Hayao Miyazaki está alabando la simplicidad de los valores de los niños y critica la corrupción que nos invade cuando tenemos que vivir como adultos en esta sociedad capitalista. En especial está señalando la época de la burbuja japonesa, en la que la mayoría de los japoneses pensaron que el dinero seguiría brotando de la nada como si fuera Kaonashi vomitando oro por la boca, en la que el ansia por consumir nunca era saciada.



Otro Dios que ha sido invadido por un espíritu malo es el monstruo pestilente que nadie tiene valor de atender, es Chihiro la que entiende que no es culpa suya haberse convertido en lo que es. Chihiro encuentra una bicicleta incrustada dentro del cuerpo del Dios. Es posiblemente el Dios de un río,

como Haku. En Japón los ríos están muy contaminados y uno de los objetos que se suelen

encontrar dentro de ellos son bicicletas. Al tener matrículas, es difícil deshacerse de una bici que ya no necesitas en Japón, lo más fácil y más barato es tirarla a un río. Consiguen sacar la bicicleta de la entrañas del Dios y a continuación expulsa toda la basura que llevaba dentro. En la película Ponyo, también es muy criticada la contaminación de ríos y mares.

- ¡A TRABAJAR!-

“El viaje de Chihiro” es una película enfocada a un público tanto infantil como adulto, pues presenta un trasfondo con importantes valores, contenidos y mensajes que requieren un cierto grado de comprensión profunda. Por tanto intentaremos que el alumnado visiona la película desde un punto de vista más analítico y no meramente lúdico.

Para ello en primer lugar se proponen actividades previas al visionado para preparar a los estudiantes y sensibilizarlos con los temas a tratar. Luego, se proponen actividades posteriores al visionado, que sirvan para trabajar los contenidos seleccionados, y como punto de partida para profundizar en aquellos temas de interés.

- ACTIVIDADES PREVIAS AL VISIONADO -

El viaje de Chihiro es una película japonesa que se inscribe en lo que se conoce con el nombre de Manga en occidente, nombre que reciben las historietas en Japón.

La película cuenta la historia de Chihiro, una niña de diez años que vive una asombrosa aventura en un mundo habitado por dioses y brujas en el interior de un parque de atracciones abandonado. La película reúne muchos elementos dignos de comentario, por lo que el trabajo que vas a realizar a partir de ella abordará distintos aspectos relacionados con la cultura oriental y occidental, pero también con el área de lengua.

1. UN MUNDO DE FANTASÍA EN “EL VIAJE DE CHIHIRO”

Para comenzar el trabajo sobre la película “El viaje de Chihiro”, vamos a tratar de identificar en la siguiente sopa de letras todos aquellos personajes que, al igual que hace la protagonista de nuestra película, viajan a universos paralelos llenos de magia y fantasía:

1.1. Identifica en la siguiente sopa de letras a los siguientes personajes:

CAMPANILLA (Peter Pan)

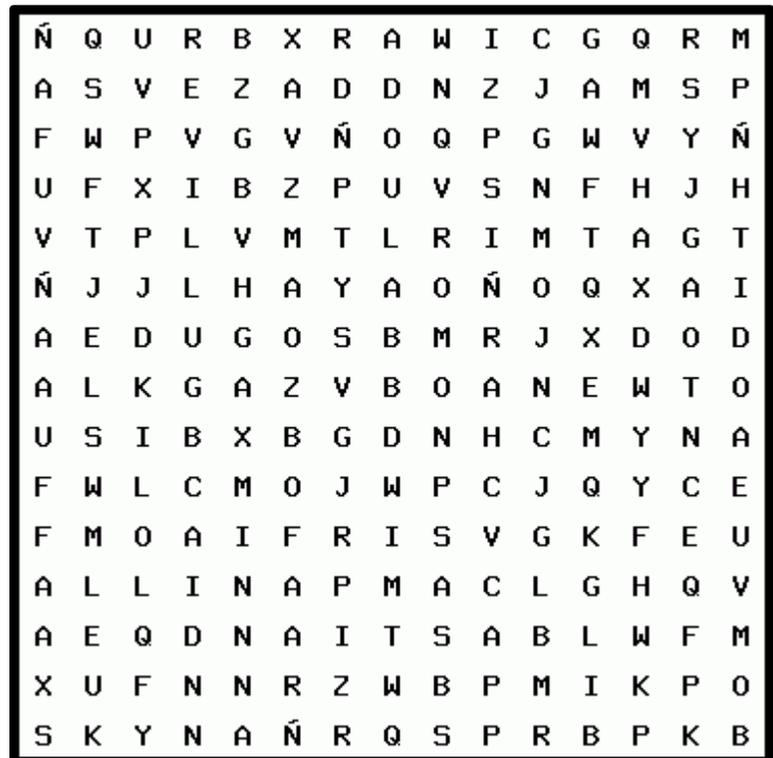
GULLIVER (Los viajes de Gulliver)

ALICIA (Alicia en el País de las Maravillas)

DOROTHY (El Mago de Hoz)

ASLAN (Las Crónicas de Narnia)

BASTIAN (La historia interminable)



¿SABÍAS QUE...?

Por un imprevisto sus padres se convierten en cerdos y Chihiro decide adentrarse en un mundo totalmente desconocido para ella con el objetivo de salvarlos.

Así, en numerosas ocasiones se ha dicho que “El viaje de Chihiro” es la versión oriental de “Alicia en el país de las maravillas”. Esta película atrae tanto a niños como a adultos hacia un mundo desconocido.

2. METAMORFOSIS

Continuando con nuestra preparación previa al visionado de la película, vamos a hablar sobre qué es una “metamorfosis”. Más adelante, tras ver la película, descubriremos el porqué.

2.1. En primer lugar, por parejas vamos a buscar en el diccionario la definición de la palabra “metamorfosis”:

MATERIALES



DICCIONARIO



LÁPIZ

UNA METAMORFOSIS ES...

2.2. Dafne era una dríade (ninfa de los arboles), hija del Dios Río Peneo. Apolo, poderoso mas no siempre afortunado en sus amores, se enamoró de ella pero Dafne lo rechazó. ¿Podrías investigar cómo continúa la historia y en qué termina convirtiéndose Dafne?

MATERIALES



ORDENADOR

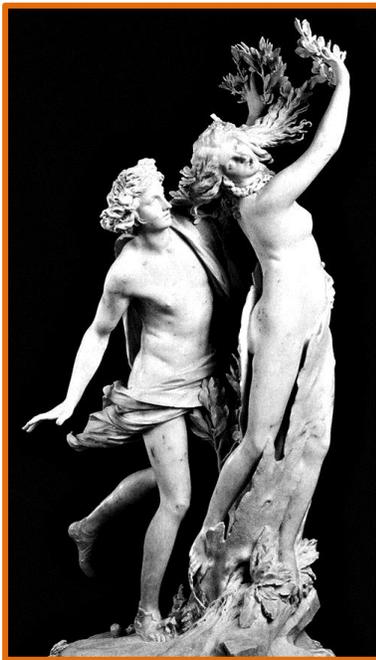


LÁPIZ



BLOC DE NOTAS

SOLUCIÓN:



DAFNE TERMINA CONVIRTIÉNDOSE EN: _____

3. LOS PERSONAJES:

Antes de ver cualquier película, es recomendable conocer a los personajes y sus personalidades para poder después entender mejor sus actos durante la película.

3.1. A continuación, por parejas investigaremos en primer lugar, las características más importantes de los personajes principales y, tras esto, trataremos de hacer un boceto de los mismos. Podemos ayudarnos de internet y de diversas fuentes de documentación.

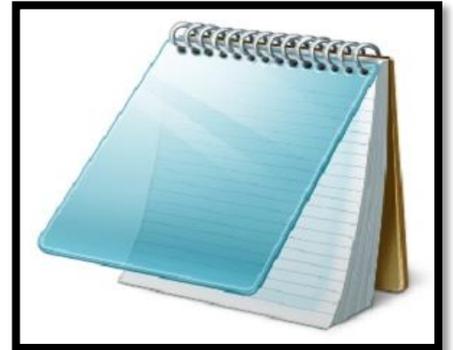
MATERIALES



ORDENADOR



LÁPIZ



BLOC DE NOTAS

PERSONAJE	CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES	BOCETO
(Ejemplo) CHIHRO OGINO (荻野千尋)	<i>Valiente</i> <i>Madura</i> <i>Responsable</i>	

<p>HAKU (ハク)</p>		
<p>YUBABA (湯婆婆)</p>		
<p>AKIO OGINO (荻野 明夫)</p>		

BŌ
(坊)

SIN CARA
(カオナシ)

- ACTIVIDADES POSTERIORES AL VISIONADO -

1. MITOLOGÍA:

Conocemos como "mitología" a un conjunto de relatos que forman parte de una determinada religión o cultura.

1.1. Hay algunos seres que pueblan el balneario que parecen mezcla de dos o varios seres, por ejemplo el "Sin Cara" a medida que va engullendo seres va adoptando distintas formas. ¿Qué otros personajes mitológicos conoces que sean mezcla de dos seres? Une con flechas los siguientes seres mitológicos con su correspondiente composición:



2. RETOMANDO LAS METAMORFOSIS...

Tras el visionado, ahora ya sabemos qué metamorfosis tienen lugar durante la película.

2.1. A continuación, debes escribir de manera individual qué transformaciones has podido ver a lo largo de la película:

Ejemplo: El gigantesco bebé se transforma en: ratón

1. Cabezas se transforman en: _____
2. Los padres de Chihiro se transforman en: _____
3. Sin cara se transforma en: _____
4. Urraca se transforma en: _____
5. Haku se transforma en: _____

2.2. ¿Sabrías explicar por qué los padres de Chihiro se transforman en cerdos durante prácticamente toda la película?



3. LOS MENSAJES OCULTOS

Miyazaki, director y productor de la película “El viaje de Chihiro”, nunca deja ningún cabo suelto. Es por esto por lo que sus películas están cargadas de mensajes ocultos y pequeños guiños a su propia vida pasada.

3.1. Tras el gran trabajo de Chihiro, descubrimos que la gran mole maloliente no era un dios pestilente sino un dios del río que había acumulado gran cantidad de residuos y todo tipo de desperdicios, suponemos que lanzadas por la gente a su cauce. ¿Crees que Miyazaki nos está tratando de transmitir algo? Si es así, escríbelo en las siguientes líneas:

“El viaje de Chihiro” no es la única película que oculta mensaje de protección a la naturaleza, ecologismo y respeto del medio ambiente, sino que por lo general, las películas de Hayao Miyazaki esconden siempre mensajes de defensa a nuestro planeta, el cual, en muchas ocasiones, se ve perturbado y contaminado por la mano del ser humano.

3.2. Como ya sabemos, Yubaba es la malvada bruja que regenta los baños termales. A éstos acuden numerosos dioses a descansar y relajarse pero no son éstos su principal preocupación ¿Sabrías decir quién es?

SOLUCIÓN: _____

3.3. ¿Consideras que Zeniba actúa bien convirtiendo a Boh y a otros personajes en seres? ¿Crees que es correcto situar a Zeniba como la “mala” de las hermanas? Justifica tus respuestas en las siguientes líneas de manera individual:

REFLEXIONES DE AULA:

Yubaba y Zeniba, personajes cuyos comportamientos parecen responder aparentemente a la clásica noción del bien y del mal. Miyazaki, sin embargo, nos muestra a lo largo de la película como nada es blanco o negro, como ambas no pueden encasillarse sin más en los papeles de hada buena y bruja mala a los que la factoría Disney nos ha acostumbrado en Occidente: las dos muestran a lo largo de la película comportamientos situados a ambos lados de la línea imaginaria que separa el Bien del Mal, lo que además las convierte en personajes similares, complementarios en muchos aspectos y más ajustados a la realidad y a la concepción asiática de la unidad de los opuestos (el conocido Ying y Yang). Esta unicidad queda reflejada muy claramente desde el punto de vista gráfico: ambos personajes comparten idénticos rasgos físicos.

4. ¡MÚSICA MAESTRO!



Imagen de Joe Hisaishi durante la reproducción de una de sus creaciones

La música de “El viaje de Chihiro” fue compuesta y dirigida por Joe Hisaishi e interpretada por la New Japan Philharmonic.

La banda sonora recibió una condecoración a la mejor música en la 56ª ceremonia de premiación del Mainichi Film Competition Award, así como también ganó el Tokyo Anime Award a la mejor música de película

en el Tokyo International Anime Fair de 2001. Por último, recibió la 17ª entrega del Japan Gold Disk Award en la categoría de álbum de animación del año. Hisaishi le agregó letra a «Ano natsu e» («Un día de verano») —uno de los temas de la banda sonora—, y tituló esta nueva versión «Inochi no Namae» («El nombre de la vida»), la cual fue interpretada por Ayaka Hirahara.

4.1. Como podemos ver, Joe Hisaishi es un compositor extraordinario, ¿conoces algún otro compositor de bandas sonoras? ¿Qué película podemos relacionar con él/ella?

MATERIALES



COMPOSITOR	PELÍCULA	AÑO
John Williams	Star Wars	1977

5. ¡SOMOS UNOS ARTISTAS!

Por último, vamos a “darle al coco” con esta manualidad que presentamos a continuación.

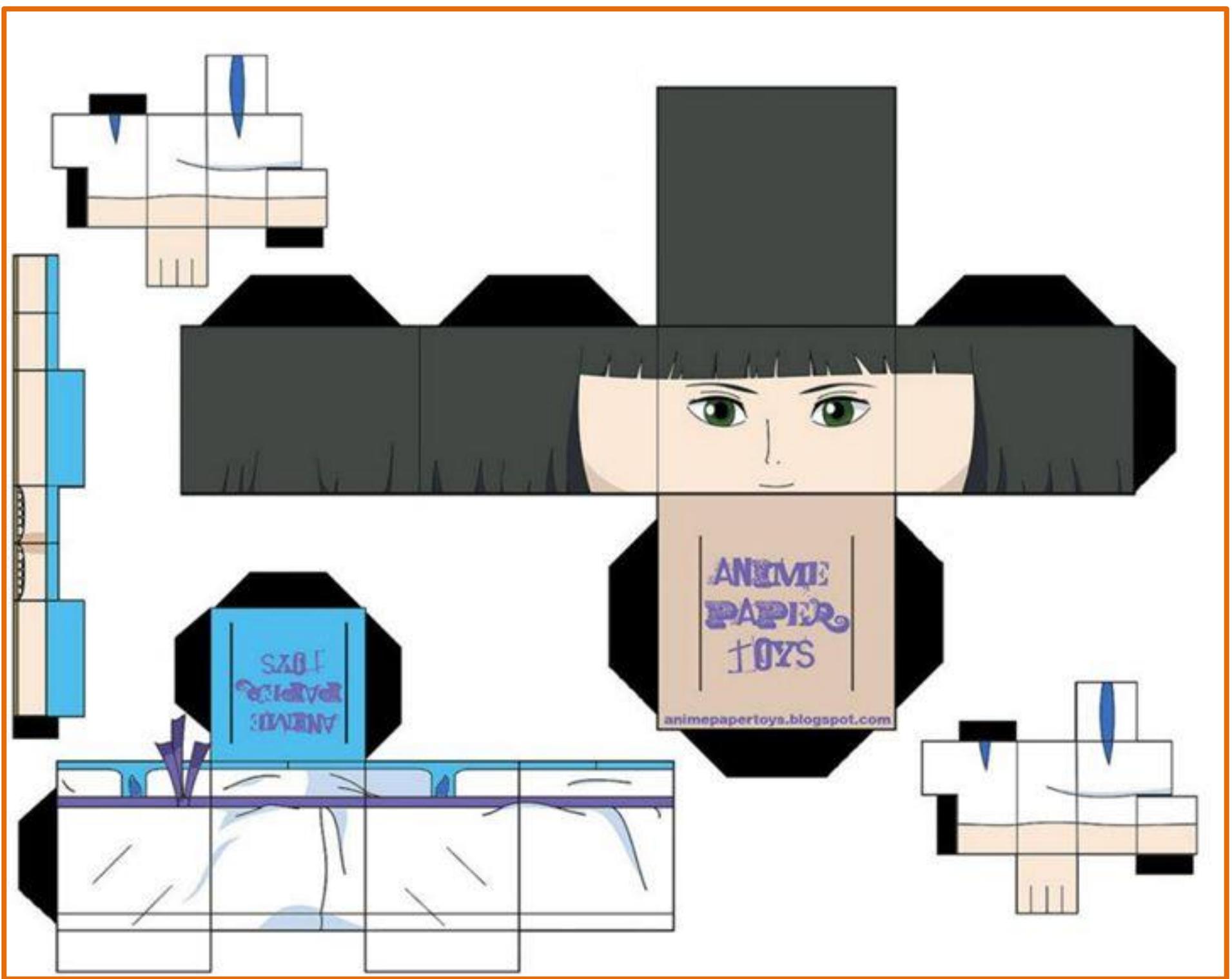
- 5.1. **Recorta todas estas piezas, trata de encajarlas de la mejor forma que puedas con pegamento de barra y... ¡crea tus propios personajes de la película!**

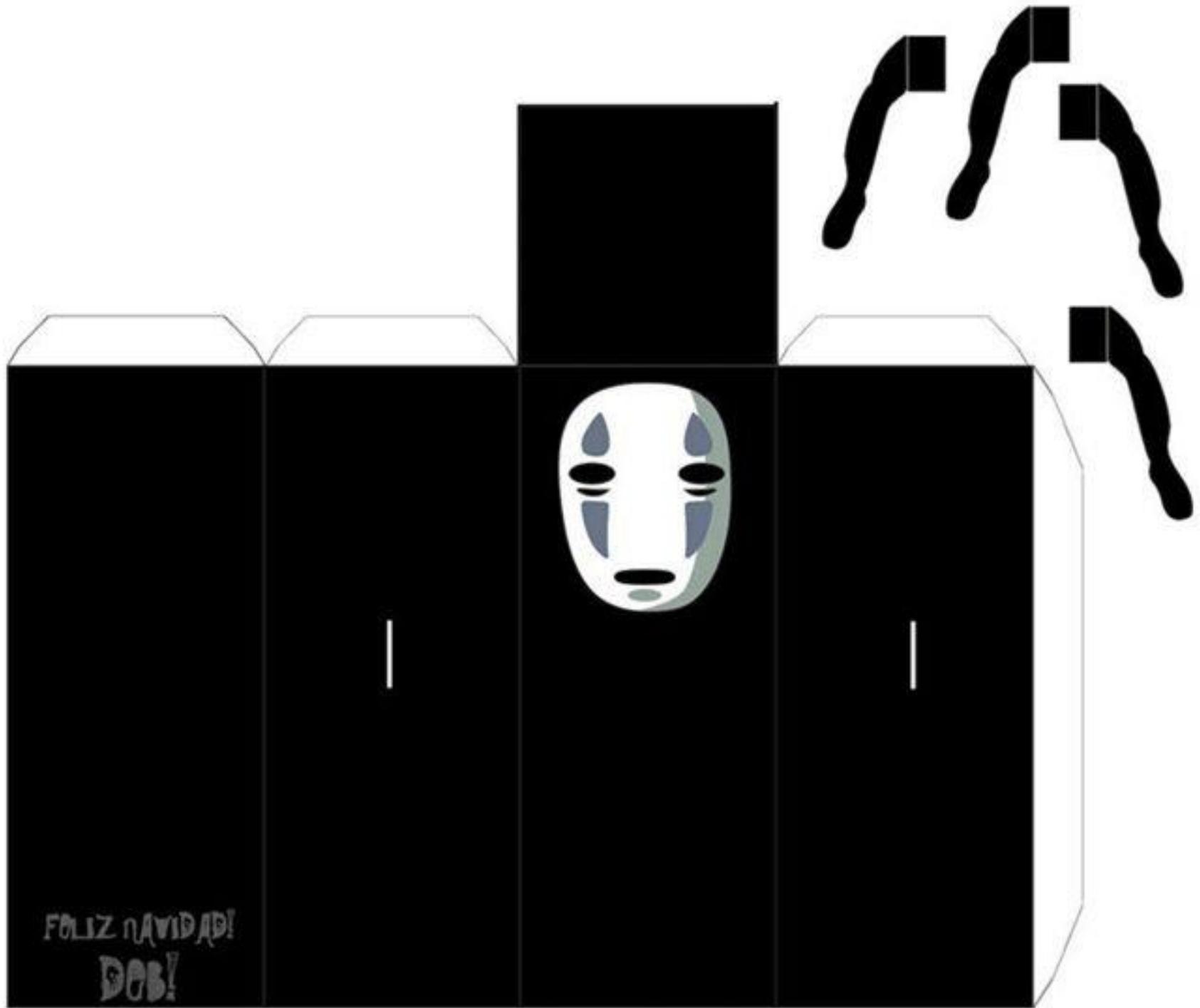
MATERIALES



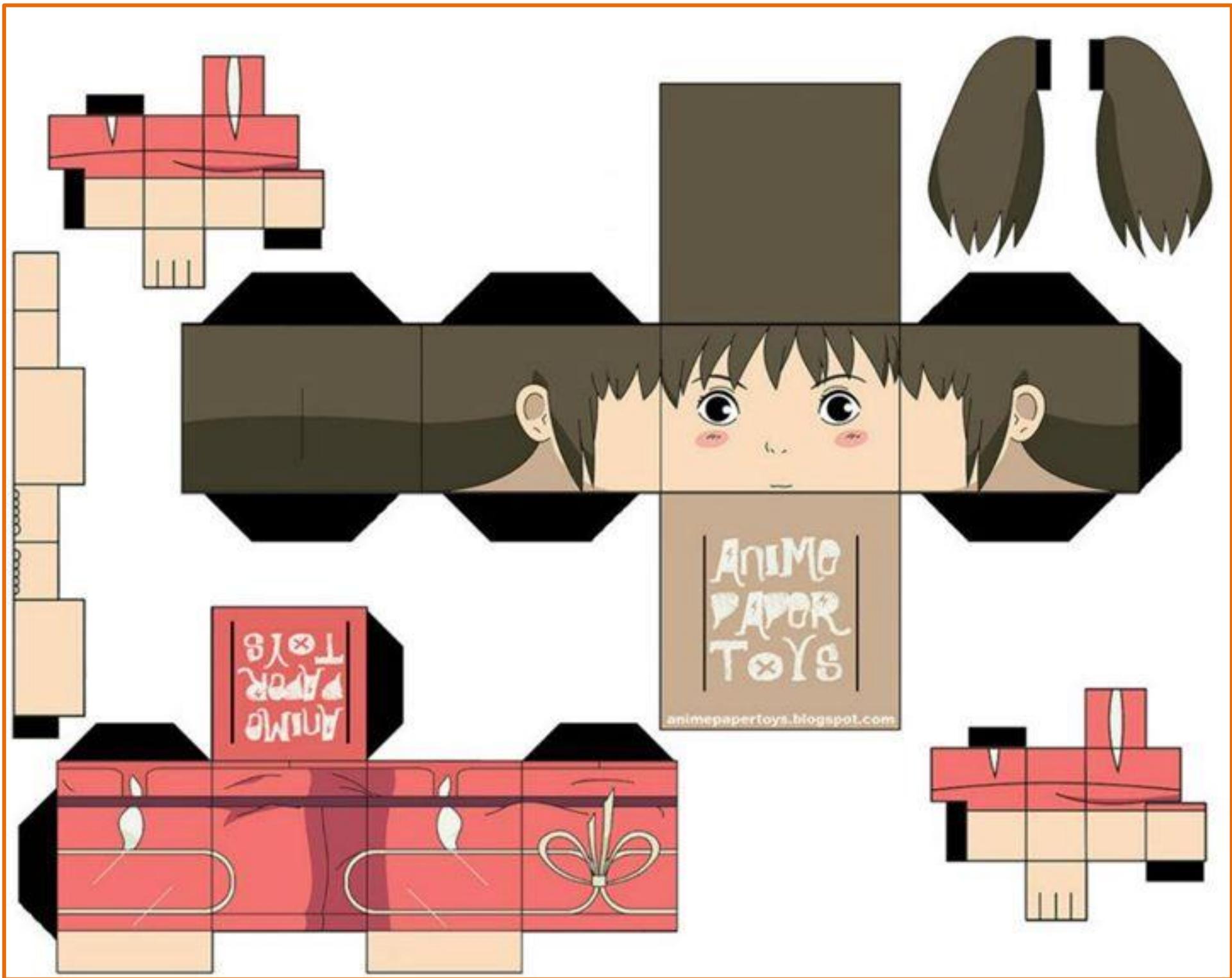
- 5.2. **Durante la actividad, proponemos reproducir la banda sonora de la película compuesta por Joe Hisaishi comentada anteriormente. En el siguiente enlace se puede encontrar de forma íntegra:**

<https://www.youtube.com/watch?v=GwTqNNXNqNA&list=PL078D3D8B997C0298>



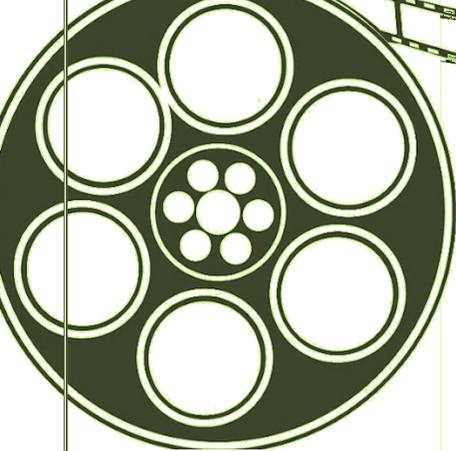


FOLIZ NAVIDAD!
DOB!

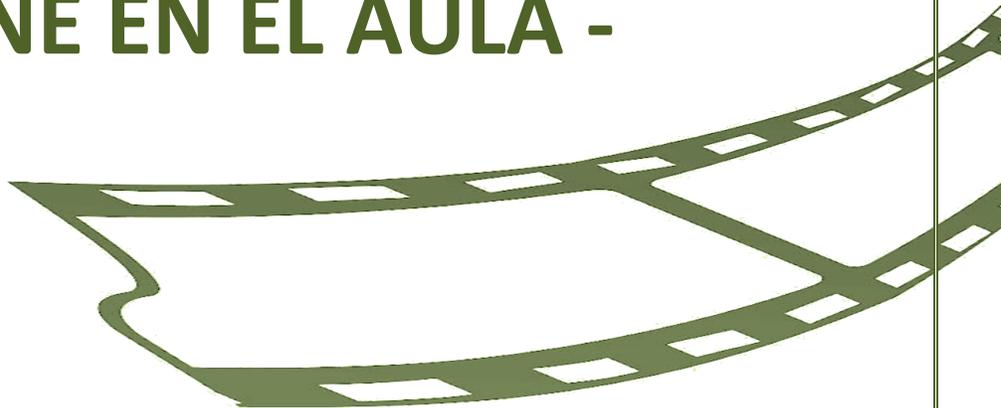


ANEXO VI

Guía Didáctica
“La Princesa Mononoke”



- CINE EN EL AULA -

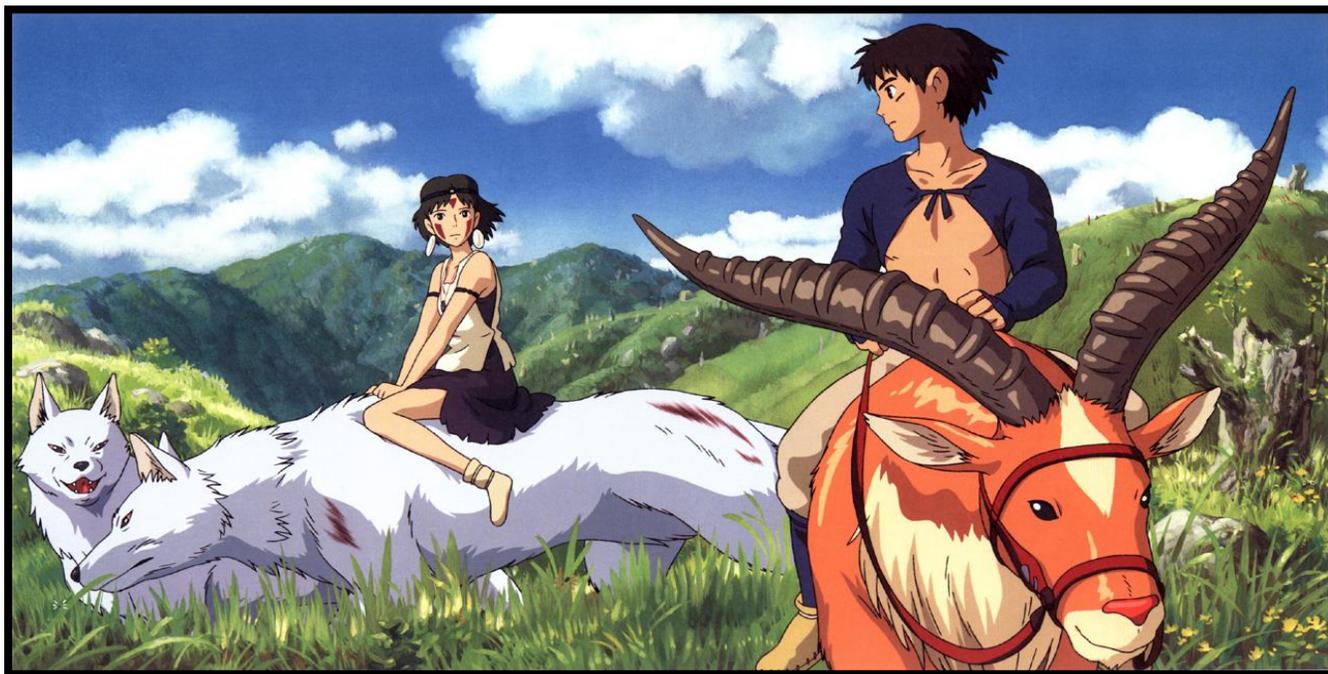


-LA PRINCESA MONONOKE-

“Why the humans beings cannot live peacefully with the forest?”

- FICHA TÉCNICA -

TÍTULO	La Princesa Mononoke
TÍTULO ORIGINAL	Mononoke Hime
DIRECCIÓN Y GUIÓN	Hayao Miyazaki
PAÍS	Japón
AÑO	1997
DURACIÓN	134 min.
GÉNERO	Animación, fantasía, aventuras, cine épico, animales, naturaleza
CALIFICACIÓN	Apta para mayores de 7 años
REPARTO	Yôji Matsuda, Yuriko Ishida, Akihiro Miwa, Yûko Tanaka, Kaoru Kobayashi



- SINOPSIS -

El último príncipe Emishi, Ashitaka, salva a su aldea del asalto de un Tatarigami, un demonio que destruye todo lo viviente tan solo al tocarlo. Usando su arco, Ashitaka le da muerte aunque es herido por este, dejando una oscura marca en su brazo. Ashitaka consulta a los ancianos de la aldea, temiendo por su vida al sospechar que la herida dejada por el demonio en su mano le haya transmitido su maldición. Descubren una enorme bola de hierro en el cuerpo de Nago y comprenden que era la causa del sufrimiento que llevó a la locura al jabalí. La anciana del pueblo explica al joven que aunque su herida solamente cubre su brazo, se extenderá por su cuerpo hasta que muera. La maldición es un arma de doble filo, ya que en los momentos en los que se deje llevar por el odio obtendrá una fuerza increíble a cambio que se propague más rápido. La anciana recomienda a Ashitaka viajar hacia el oeste con la intención de ir a la tierra natal de Nago y encontrar el lugar del que proviene la misteriosa bola de hierro, en busca de una cura. Así, en su búsqueda topará con un extraño monje, Jigo, el cual le hablará de “La ciudad del hierro”. Nuestro protagonista partirá hacia allí en busca de la cura, pero se encontrará con una guerra existente entre los humanos liderados por Lady Eboshi que trabajan en la ciudad del hierro y están talando el bosque para la obtención de madera y carbón que utilizar en la forja para producir hierro, y los animales, los cuales adoran al espíritu del bosque y las tropas enviadas al combate por parte del rey samurái Asano, el cual demanda la mitad del hierro. Por otra parte, también estará presente una misteriosa y fiera princesa llamada San que fue criada por los lobos del bosque y busca la muerte de Lady Eboshi y de la cual Ashitaka se enamora.

- CURSO, MATERIA Y UNIDAD DIDÁCTICA -

CICLO

Tercer Ciclo de Educación Primaria

MATERIA

Conocimiento del Medio Natural, Expresión Plástica, Valores y competencias.

UNIDAD DIDÁCTICA

“Nos preocupamos por la naturaleza: El medio ambiente y su conservación”

- TEMAS PRINCIPALES-

La película que estamos tratando, es una combinación de fantasía, imaginación, animación y aventuras. Tras esto, podemos entrever una serie de mensajes que nos deja la película y que dan forma a los temas en torno a los que gira durante los 134 minutos.



En primer lugar, observamos cómo la presencia moderna del **hombre** se encuentra en choque con el **curso natural** del planeta. Ashitaka busca paz entre **naturaleza y modernidad**. Para él, espíritus y humanos pueden y deben lograr convivir sin interferencias. En lugar de ponerse del

lado de algún bando, decide coordinar de una forma en la que unos no lastimen a los otros. Su actuar ejemplifica el tipo de mensaje con que carga la película. La temática central gira en torno a la forma en que la mano del hombre destruye la naturaleza; el hombre se convierte, en la historia, pero también lo es en el mundo real, en un depredador, un invasor.

En segundo lugar, podemos hablar de la ansiada y buscada **tolerancia**, del **respeto** y del **creer** en algo. En la historia los humanos quieren destrozarse el bosque para construir y expandir ciudades, no buscan conciliación y armonía, sino que eligen la destrucción. Los espíritus defienden su



hábitat, pero incluso ellos tampoco perciben que los humanos son parte del entorno. Como respuesta, sus acciones son igual que los otros, violentas y la guerra que se desata es inevitable.



Aquella energía, bacteria, plaga o virus que infecta a los espíritus para convertirlos en demonios es un reflejo de intolerancia y negatividad. La mancha que crece en el cuerpo de Ashitaka es el odio, lo que comienza a consumir su cuerpo, que reacciona casi por cuenta propia ante

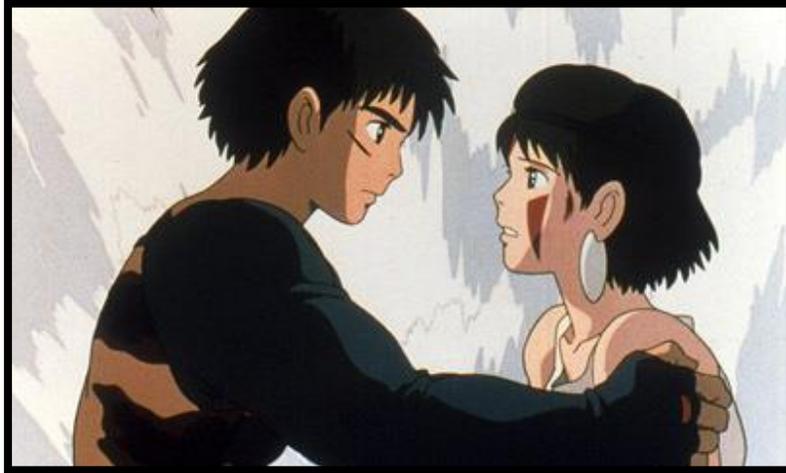
amenazas externas, reflejando todo el resentimiento y rencor de la naturaleza, del mundo, de la gente, de las acciones y de los sentimientos.

Por encima de toda, esta obra se enfoca de una manera más especial y específica en el bosque y en **temas medioambientales** lo que da lugar a la muestra de variados paisajes naturales, pudiendo observar una cantidad de recursos místicos en el susodicho bosque tomados de la



mitología japonesa la cual toma las riendas e incluso crea a algunos personajes y los mimetiza con el propio paisaje, quedando estos en sintonía con el resto de lo animado y dando lugar a escenas tan míticas y conocidas como la de debajo.

- TEMAS TRANSVERSALES-



Al igual que sucede en otras películas de Hayao Miyazaki, los temas que se dejan entrever están relacionados con la **educación emocional, los sentimientos y los valores.**

A pesar de que San en un principio se niega a sí misma tener unos sentimientos

especiales hacia Ashitaka, según va avanzando la película podemos observar cómo cada vez se muestra más abierta y flexible con el joven guerrero. Ambos anteponen en todo momento su deber como “protectores” a sus propios sentimientos, aunque éstos están latentes durante prácticamente toda la obra. San se despide de Ashitaka ya que a pesar de amarlo es un habitante del bosque y no puede vivir en otro lado. Ashitaka comunica a San que se dedicará a construir una nueva ciudad, pero que a pesar de esto siempre estará con ella y se verán continuamente.

La relación que forjan el uno con el otro es de admiración mutua, de respeto, de tolerancia y de entendimiento. Estos valores pueden ser trabajados en el aula a través de esta película, puesto que gracias a ella podemos sentir estar viendo una historia de amor sin que realmente llegue a suceder nada.

- ¡A TRABAJAR!-

“La Princesa Mononoke”, a diferencia de la mayoría de películas de Hayao Miyazaki, está enfocada a un público más adulto. Está pensada para desarrollar mentes críticas sobre la relación mantenida entre el hombre y la naturaleza.

Presenta un trasfondo cargado de contenidos medioambientales y éticos, que logran ir más allá gracias a los valores que la película nos transmite de forma continuada. Con esta guía intentaremos visionar la película desde un punto de vista más analítico y no meramente lúdico, puesto que los temas tratados son serios y requieren una comprensión profunda y crítica.

Para ello, en primer lugar se proponen actividades previas al visionado para preparar a los estudiantes y sensibilizarlos con los temas a tratar. Luego, se proponen actividades posteriores al visionado, que sirvan para trabajar los contenidos seleccionados, y como punto de partida para profundizar en aquellos temas de interés.

- ACTIVIDADES PREVIAS AL VISIONADO -

Antes de ver la película vamos a trabajar algunos contenidos que hemos visto durante el curso y también en el ciclo anterior, por tanto, vamos a intentar **crear “puentes”** entre todos para relacionar la materia de clase con la película.

Para comenzar, trataremos una serie de actividades enmarcadas en el área de **Conocimiento del Medio Natural** para crear conciencia de la situación actual de nuestro planeta. Continuaremos presentando a los personajes trabajando desde las áreas de **Expresión Plástica y Visual** y continuaremos con el tratamiento del **Conocimiento del Medio y su conservación**.

1. EL MEDIO AMBIENTE Y SU CONSERVACIÓN

La Princesa Mononoke es una película de animación que nos permite reflexionar sobre el actual ritmo de degradación que está sufriendo el medio ambiente debido al continuado consumo de sus recursos naturales. Esta película nos lleva a reflexionar sobre el conflicto entre el progreso de la civilización moderna (industrial) y la conservación de los espacios naturales.

1.1. EN GRUPOS DE 4 PERSONAS, VAMOS A TRATAR DE PENSAR EN TODAS AQUELLAS ACCIONES DEL SER HUMANO QUE CONSIDERAMOS SON PERJUDICIALES PARA EL MEDIO AMBIENTE:

ACCIÓN HUMANA	DIBUJO DE LAS CONSECUENCIAS DE DICHA ACCIÓN
<p>(Ejemplo)</p> <p><i>Tala de árboles</i></p>	

1.2. CONTINUANDO EN LOS MISMOS GRUPOS EN LOS QUE OS ENCONTRÁIS, ¿CONSIDERÁIS QUE PODRÍA HABER UNA SOLUCIÓN PARA DETENER O MEJORAR LAS CONSECUENCIAS DE ESTAS ACCIONES?

Ejemplo: *Una solución a la DEFORESTACIÓN podría ser replantar todos y cada uno de los árboles talados.*

2. ECOCIUDADES

Miyazaki deja aflorar a través de una preciosa animación y una banda sonora fantástica un claro mensaje ecologista que discretamente nos traslada la necesidad de detener el frenético ritmo actual de degradación del Medio Ambiente y de explotación de nuestros recursos naturales si de verdad queremos tener un futuro a medio y largo plazo.



ORDENADOR



LÁPIZ



BLOC DE NOTAS

2.1. EN PAREJAS, VAMOS A IR A LA SALA DE INFORMÁTICA A INVESTIGAR SOBRE LAS “ECOCIUDADES”. PARA ELLO, VAMOS A ENTRAR EN EL SIGUIENTE ENLACE INTERACTIVO DE LA ASOCIACIÓN “ECOEMBES” EN EL QUE NOS VAN A CONTAR TODO LO QUE NECESITAMOS SABER SOBRE ELLAS:

<http://www.ecoembes.com/es/ciudadanos/educacion-ambiental/ecociudad>

2.2. ¿OS HA GUSTADO LA IDEA DE VIVIR EN UNA ECOCIUDAD?
CONTINUANDO EN LAS MISMAS PAREJAS EN LAS QUE OS ENCONTRÁBAIS:
¿CONSIDERÁIS QUE LAS ECOCIUDADES SON UNA ALTERNATIVA QUE RESPETA MÁS EL PLANETA Y SUS RECURSOS? ¿POR QUÉ? JUSTIFICAD VUESTRA RESPUESTA EN LAS SIGUIENTES LÍNEAS:

3. ¡PON A PRUEBA TUS CONOCIMIENTOS!

Seguramente, si en la ciudadela de Tatará tuvieran más conocimientos sobre la necesidad de cuidado del medio ambiente, tratarían de ser más cuidadosos con sus residuos y la contaminación que emiten.

3.1. A CONTINUACIÓN, TE PROPONEMOS QUE, DE MANERA INDIVIDUAL, CONTESTES A LAS SIGUIENTES PREGUNTAS PONIENDO A PRUEBA TUS CONOCIMIENTOS SOBRE CÓMO MANTENER UNA ECOCIUDAD:

1. TIENES SED, VAS A LA COCINA PERO LA BOTELLA ESTÁ VACÍA. ¿QUÉ HACES CON LA BOTELLA DE PLÁSTICO?

- a) La tiras a la basura.
- b) La dejas donde está y buscas otra botella
- c) La aplastas poniéndole el tapón y la separas con los otros plásticos para depositarla en el contenedor amarillo.

2. TU PADRE IBA A TIRAR EL PERIÓDICO A LA BASURA. ¿QUÉ HACES TÚ?

- a) Coges el periódico al vuelo y... ¡canasta!
- b) Lo coges y lo juntas con el resto de periódicos, papeles y cajas de cartón para llevarlos luego al contenedor azul.
- c) Lo lees un poco antes de tirarlo a la basura.

3. HAS LLEGADO HAMBRIENTO A CASA Y DECIDES COMERTE TODA UNA CAJA DE GALLETAS. ¿QUÉ HACES CON LA CAJA VACÍA?

- a) A la basura, claro.
- b) Guardas la caja con los otros papeles y cartones para bajarla más tarde al contenedor azul.
- c) Bajas corriendo a la calle y buscas el contenedor amarillo para echar la caja.

4. ESTÁIS EN EL CAMPO DE EXCURSIÓN Y OS HABÉIS ENCONTRADO UN MONTÓN DE BASURA TIRADA POR EL SUELO. ¿QUÉ HACÉIS?

- a) Nos volvemos a casa e informamos al ayuntamiento del asunto.
- b) Nosotros no hemos sido, ése no es nuestro problema.
- c) Sacamos varias bolsas y recogemos los deshechos separándolos por tipos.

5. REALMENTE, ¿CREES QUE VALE LA PENA SEPARAR LOS ENVASES PARA RECICLARLOS?

- a) No, si lo hacen los demás ya es suficiente.
- b) Sí, pero sólo con el papel, que es muy fácil.
- c) Sí, siempre vale la pena hacer algo por el medio ambiente.

6. ESTÁS EN EL PARQUE CON UNOS AMIGOS. UNO DE ELLOS SE TOMA UN BRICK DE SUMO Y, CUANDO TERMINA LO TIRA A LA BASURA.

- a) Le enseñas que los bricks no van a la basura, van en el contenedor azul.
- b) Le enseñas que los bricks no van a la basura, van en el contenedor amarillo.
- c) Le enseñas que los bricks no van a la basura, van en el contenedor verde.

7. UN AMIGO TUYO TE DICE QUE ÉL NO RECICLA PORQUE “POR UNO QUE NO LO HAGA...”
¿QUÉ LE RESPONDES?

- a) Que tú tampoco reciclas.
- b) Que es verdad, por uno que no recicle no pasa nada.
- c) Que el reciclaje es una tarea fácil que nos beneficia a todos.

8. ¿CUÁL CREES QUE ES LA MEJOR FORMA DE CONCIENCIAR A TUS PADRES PARA QUE RECICLEN?

- a) Darles una clase teórica de los distintos materiales de deshecho y los contenedores en los que deben depositarse cada uno de ellos.
- b) Dando ejemplo tú mismo a reciclar en casa.
- c) Dándoles el teléfono del ayuntamiento para que se informen.

9. UN JUGUETE DE PLÁSTICO SE TE HA ROTO Y NO SE PUEDE ARREGLAR. ¿QUÉ HACES CON ÉL?

- a) Lo depositas en el contenedor amarillo para que se recicle.
- b) Lo tiras a la basura normal.
- c) Lo depositas en el contenedor azul.

10. ¿POR QUÉ UN JUGUETE E PLÁSTICO NO SE DEPOSITA EN EL CONTENEDOR AMARILLO A PESAR DE QUE ESTE CONTENDOR ADMITE ENVASES DE PLÁSTICO?

- a) Porque los juguetes no se pueden reciclar.
- b) Porque cuesta trabajo y me canso.
- c) Porque el contenedor amarillo es sólo para envases y los juguetes se recuperan por otras vías.

SOLUCIONES: 1-C; 2-B; 3-B; 4-C; 5-C; 6-B; 7-C; 8-B; 9-B; 10-C

ES IMPORTANTE QUE SEPAS QUE...

Mezclar envases en los contenedores dificulta o impide su reciclaje. Cuando tengas un envase que no sabes dónde depositar, has de consultar en qué contenedor debe ir y, sino, deposítalo en el cubo de basura tradicional.

4. CONTAMINACIÓN Y DESGASTE DE RECURSOS

Junto al bosque se halla la ciudadela del clan Tatara, dedicados a la fundición del hierro. Sus actividades empiezan a devastar el espacio natural existente a su alrededor mediante la tala de árboles y la contaminación.

- 4.1. DE MANERA INDIVIDUAL, VAMOS A INTENTAR LOCALIZAR EN LA SIGUIENTE SOPA DE LETRAS UNA SERIE DE PALABRAS QUE HACEN REFERENCIA AL DESGASTE NATURAL Y OTRAS TRES QUE SE CONTRAPONEN A ÉSTE:



Contaminación Olores Naturaleza
Vertedero Vida Reciclar

N	I	N	O	S	R	D	O	R	A	S	E	N	A	F	U	P	A
A	A	F	Z	Y	W	A	Z	E	L	A	R	U	T	A	N	A	G
R	D	T	E	D	A	R	L	L	U	J	E	Q	E	R	S	R	A
E	I	I	E	D	U	K	M	C	R	A	X	A	D	I	E	O	F
P	O	U	V	R	F	S	I	F	I	D	U	I	F	B	R	I	N
A	F	A	L	P	A	E	U	J	H	C	V	O	E	I	O	E	M
L	E	K	U	O	R	E	D	E	T	R	E	V	T	A	L	L	A
O	J	I	D	A	N	A	T	U	R	A	E	R	U	N	O	Y	F
C	O	N	T	A	M	I	N	A	C	I	O	N	S	E	Q	U	I

- ACTIVIDADES POSTERIORES AL VISIONADO -

1. LOS PERSONAJES

Durante la película aparecen muchos personajes diferentes a medida que Ashitaka va avanzando en su camino.

1.1. DE MANERA INDIVIDUAL, ¿SABRÍAS COLOCAR LOS SIGUIENTES BLOQUES DE PERSONAJES EN SU LUGAR CORRESPONDIENTE?

BLOQUES DE PERSONAJES:

BLOQUE 1: Ashitaka, Hii, Kaya

BLOQUE 2: Moro, San (Princesa Mononoke), Hijos de Moro, Okkotonushi, Tatari Gami (Nago), Dioses Jabalí, Shishi Gami (Didarabocchi), Kodama, Shoujou

BLOQUE 3: Dama Eboshi, Goza, Toki, Kouroku

BLOQUE 4: Jiko Bou, La hermandad de la sombrilla, Jibashiri, los Hombres del Ishibiya

Rodea con un círculo el bloque de personajes que consideres correcto en cada caso:

PUEBLO EMISHI	TATARA BA	SHISHO REN	BOSQUE SHISHI GAMI
BLOQUE NÚMERO: 1 2 3 4			

2. HACIA UNA MENTALIDAD MÁS “ECOLÓGICA”

A lo largo de la película, algunos de los personajes van cambiando su forma de pensar y de concebir el mundo y la naturaleza.

- 2.1. Al final de la película, Lady Eboshi dice que reconstruirá la ciudad de otra manera. ¿De qué forma crees que lo hará? ¿Consideras que las “ecociudades” de las que hablamos anteriormente podrían ser una opción? Redacta tu opinión personal en las siguientes líneas:



3. LOS PERSONAJES Y SUS PUNTOS DE VISTA

Los puntos de vista de la Princesa Mononoke y Ashitaka son, en muchos momentos de la película, distantes.

3.1. TRAS EL VISIONADO DE LA PELÍCULA, PROPONEMOS REALIZAR UNA REFLEXIÓN/DEBATE CONJUNTO SOBRE LOS PUNTOS DE VISTA DE MONONOKE Y ASHITAKA EN CUANTO A LOS SIGUIENTES TEMAS:

Concepto de naturaleza	Valores que mueven a cada persona	¿Se distancian sus puntos de vista?
------------------------	-----------------------------------	-------------------------------------

4. GUERRAS Y VIOLENCIA

La guerra tiene lugar a tres bandos.

- Bando 1: Un poderoso samurái, Asano, ha mandado a sus tropas a atacar por sorpresa la ciudad, demandando la mitad de todo el hierro.
- Bando 2: El clan de Okkotonushi prepara sus fuerzas para su propia guerra.
- Bando 3: Lady Eboshi sabe que sus principales enemigos son los humanos y no bestias o dioses, ya que estos son más traicioneros y sus armas son más poderosas que las garras o los colmillos. Así, ésta se alía con los Jibashiri, los agentes del emperador que han llegado a la ciudad dirigidos por el monje Jigo para derrotar a los jabalíes y matar a Shishigami.
A su vez, el emperador cree que la cabeza del espíritu del bosque le otorgará la inmortalidad y está dispuesto a pagar gran cantidad de oro por ella.

4.1. CONTINUANDO CON LA TÉCNICA DE LA REFLEXIÓN EN GRAN GRUPO, ¿QUÉ PENSÁIS DE SOLUCIONAR UN CONFLICTO A TRAVÉS DE LA GUERRA Y LA VIOLENCIA? ¿CREÉIS QUE HAY OTRAS FORMAS MÁS CORRECTAS Y “ECOLÓGICAS” DE RESOLVER ESTE ENCUENTRO? EXPLICAD LAS CONCLUSIONES DE ESTE DEBATE EN LAS SIGUIENTES LÍNEAS:

4.3. ¿CREES QUE ES POSITIVO (AUNQUE NO SEA AGRADABLE) VER LAS CONSECUENCIAS DE LA VIOLENCIA CONSIDERAS QUE ENTIENDES LO QUE MIYAZAKI NOS QUIERE DECIR CON ESTAS FRASES? ¿ESTÁS DE ACUERDO CON MIYAZAKI EN SUS AFIRMACIONES?

5. ¡¡MANOS A LA OBRA!!

Hemos trabajado genial hasta el momento pero, ¿pensabas que terminaríamos sin hacer ninguna manualidad? ¡Claro que no! ¡Allá vamos!

5.1. UN KODAMA (木霊 O 木魂) ES UN ESPÍRITU DEL FOLCLORE JAPONÉS QUE VIVE EN UN ÁRBOL. TAMBIÉN SE CONOCE COMO KODAMA AL ÁRBOL DONDE HABITA UNO DE ESTOS ESPÍRITUS.

¿QUIERES FABRICAR TU PROPIO KODAMA DE ARCILLA? SIGUE LOS SIGUIENTES PASOS MUY ATENTO Y LOGRARÁS FABRICAR EL TUYO:



MATERIALES



ARCILLA BLANCA



PINTURA NEGRA



HERRAMIENTA DE MODELAR

1. En primer lugar, espera hasta que el docente te dé un trozo de arcilla blanca para modelar.
2. Humedécete los dedos, coge la herramienta de modelar y comienza a dar forma a tu Kodama. ¡Ojo! Ten mucha paciencia, no es nada fácil.
3. Una vez tengas la forma que deseabas, entrégale el muñeco a tu maestro/a para que lo lleve a secar al microondas o al horno durante unos segundos.
4. Ahora ya puedes colorear de negro los ojos de tu Kodama y... ¡Ya está listo!

¡HA QUEDADO GENIAL!

ANEXO VII

Guía Didáctica

“Niki la aprendiz de bruja”

- CINE EN EL AULA -



-NICKY, LA APRENDIZ DE BRUJA-

"¡¡Magic is in the air!!"

- FICHA TÉCNICA -

TÍTULO	“Nicky, la aprendiz de bruja”
TÍTULO ORIGINAL	Majo no takkyūbin
DIRECCIÓN Y GUIÓN	Hayao Miyazaki
PAÍS	Japón
AÑO	1989
DURACIÓN	102 min.
GÉNERO	Animación, aventuras, fantasía, infantil
CALIFICACIÓN	Apta para todos los públicos
REPARTO	Minami Takayama, Rei Sakuma, Yamaguchi Kappei, Kōichi Yamadera, Mika Doi, Keiko Toda, Yuriko Fuchizaki.



- SINOPSIS -

Como manda la tradición de las brujas, al cumplir los 13 años Nicky se ve obligada a abandonar su hogar durante un año entero para desarrollar al completo sus poderes y aprender a usarlos para ayudar a los demás. Montada en su escoba voladora y acompañada por su fiel gato Jiji, Nicky pondrá rumbo a Koriko, un pequeño pueblo costero donde vivirá increíbles aventuras y hará grandes amistades.

Sin embargo, también tendrá que hacer frente a las dificultades de ser una bruja y tener poderes que la hacen diferente del resto de personas. Así, combatiendo con todas las dificultades que se le ponen por delante, Nicky va aprendiendo de todo aquello que le sucede, convirtiéndose poco a poco en una bruja cada vez más profesional.

- CURSO, MATERIA Y UNIDAD DIDÁCTICA -

CICLO	Segundo Ciclo de Educación Primaria
MATERIA	Conocimiento del Medio Natural, Expresión Plástica.
UNIDAD DIDÁCTICA	“Emprendimiento, adolescencia y otros temas de interés”

- TEMAS PRINCIPALES-



A la hora de abordar “Nicky, la aprendiz de bruja”, consideramos que Miyazaki pensó en crear una película con la que pudiera empatizar con las inquietudes de las jóvenes japonesas con una historia que tratara el proceso de maduración. Así, vemos cómo uno de los temas clave para

llegar a entender esta película es la **adolescencia**, el cambio de la niñez a la vida adulta. Además, desde el comienzo de la película vemos cómo van apareciendo en Nicky nuevos intereses, sentimientos, sensaciones físicas e ilusiones y desilusiones.

Por otra parte, vemos cómo Nicky consigue un trabajo gracias a su interés y sus ganas de iniciar algo nuevo en lo que pueda utilizar sus poderes. De esta forma, situamos el **emprendimiento** como otro de los ejes vertebradores de la película (aunque no se llegue a mencionar éste como tal). En el momento en que alguien deja atrás sus miedos y se decide a dedicarse a algo que le gusta y le llena, estamos hablando de una persona emprendedora. Así, aprovechando su poder de ir volando en escoba a todas partes, Nicky crea su propia empresa de repartos a domicilio. Poco a poco, irá recibiendo pedidos y se esforzará porque todos ellos lleguen en el mejor estado posible.



Por último, consideramos de gran relevancia el tema de la amistad y el compañerismo en esta película. La relación de complicidad y protección mutua que se va forjando entre Nicky y Tombo a lo largo de la película podría ser equiparable a la de cualquier chico o chica de su edad.



- TEMAS TRANSVERSALES-

Al igual que sucede en otras películas de Hayao Miyazaki, los temas que se dejan entrever están relacionados con la **educación emocional, los sentimientos y los valores.**

Como podemos observar, Miyazaki da gran importancia al trabajo de los valores y la educación emocional. De esta forma, logra a través del visionado de películas fomentar en las etapas más primarias una serie de valores positivos que permiten potenciar la solidaridad, la tolerancia, el respeto, el entendimiento del otro, etc. en nuestro alumnado.

Son muchas las escenas de “Nicky, la aprendiz de bruja” en las que vemos cómo los valores del respeto, la amistad, el compañerismo y la tolerancia quedan claramente reflejados. Es por esto por lo que esta película podría verse relacionada con cualquier asignatura de Educación Primaria y se vuelve ideal para trabajar muchos de los aspectos que queremos que nuestros estudiantes interioricen durante esta etapa.



- ¡A TRABAJAR!-

“Nicky, la aprendiz de bruja”, está enfocada a un público principalmente adolescente, pero presenta un trasfondo con importantes contenidos sobre la familia, los valores y la ética. Por tanto intentaremos que el alumnado visione la película desde un punto de vista más analítico y no meramente lúdico.

Para ello en primer lugar se proponen actividades previas al visionado para preparar a los estudiantes y sensibilizarlos con los temas a tratar. Luego, se plantean actividades posteriores al visionado, que sirvan para trabajar los contenidos seleccionados, y como punto de partida para profundizar en aquellos temas de interés.

- ACTIVIDADES PREVIAS AL VISIONADO -

Antes de ver la película vamos a trabajar algunos contenidos que hemos visto durante el curso y también en el ciclo anterior, por tanto, vamos a intentar **crear “puentes”** entre todos para relacionar la materia y los contenidos de clase con la película.

Para comenzar, trabajaremos el emprendimiento a través del área de **Conocimiento del Medio Natural**. Continuaremos presentando a los personajes trabajando el área de **Expresión artística y creatividad** mediante la realización de “Jijis” con materiales cotidianos. Además, hablaremos de la adolescencia y los cambios vividos durante esta etapa y, en gran grupo iremos trabajando diferentes aspectos en torno a este tema.

1. ¡COMENZAMOS! ¿QUÉ SABEMOS SOBRE EL EMPRENDIMIENTO?

En la película que vamos a ver, Nicky, nuestra protagonista, monta su propio negocio de repartos a domicilio.

1.1. DE MANERA INDIVIDUAL, VAMOS A HACER UNA LISTA CON TODAS AQUELLAS COSAS EN LAS QUE NOS GUSTARÍA TRABAJAR CUANDO SEAMOS ADULTOS. PARA ELLO, SIGUE LA SIGUIENTE TABLA:

ALGO QUE ME GUSTA	POSIBLE TRABAJO/NEGOCIO QUE SE ME OCURRE
<p>Bailar</p> 	<ul style="list-style-type: none">• Montar coreografías para otras personas.• Enseñar a bailar a otra gente que quiera aprender en una academia.• Ser bailarín profesional.• ...
<p>Videojuegos</p> 	<ul style="list-style-type: none">• Programar videojuegos que yo diseñe.• Ser dibujante de personajes de videojuegos.• Hacer videojuegos que se puedan llevar al colegio.• ...

1.2. LAS IDEAS QUE HAS ESCRITO EN EL EJERCICIO ANTERIOR:

- **¿CONSIDERAS QUE PODRÍAN FUNCIONAR?**

- **¿CREES QUE LA IDEA QUE HAS EXPUESTO ANTERIORMENTE PODRÍA SER UNA FORMA DE VIDA QUE SE ADECÚA A TUS PREFERENCIAS?**

- **¿TE GUSTARÍA PODER LLEVAR A CABO TU PROYECTO EN EL FUTURO?**

- **¿EXISTE YA EL NEGOCIO QUE PLANTEAS O CREES QUE ERES LA PRIMERA PERSONA A LA QUE SE LE OCURRE ALGO ASÍ?**

1.3. FINALMENTE, ESCOGE UNA DE LAS IDEAS QUE ESCRIBISTE EN UN PRINCIPIO E INTENTA EXPLICAR A TUS COMPAÑEROS POR QUÉ CONSIDERAS QUE PODRÍA SER EL “NEGOCIO PERFECTO”.

PARA ELLO, PROPONEMOS QUE CADA ESTUDIANTE DISEÑE LA HERRAMIENTA QUE DESEE PARA PRESENTAR EL PROYECTO A SUS COMPAÑEROS (MURAL DE CARTULINA, PRESENTACIÓN DE POWER POINT, DIBUJOS O DISEÑOS, ETC.)

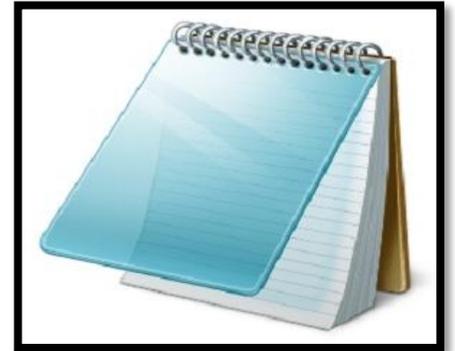
MATERIALES



ORDENADOR



LÁPIZ



BLOC DE NOTAS

¿SABÍAS QUE...?

Llamamos **persona emprendedora** a aquella que se arriesga a trabajar en aquello que le gusta por su cuenta, de forma que monta su propio negocio a raíz de una idea.

Así, trata de vencer todas aquellas dificultades que se le presenten porque confía en su proyecto y quiere seguir adelante con él.

- ACTIVIDADES POSTERIORES AL VISIONADO -

1. LOS PERSONAJES

Durante la película de “Nicky, la aprendiz de bruja”, son varios los personajes que aparecen y muestran diferentes valores, tanto positivos como negativos.

PERSONAJE	VALORES PRINCIPALES	¿POSITIVO O NEGATIVO?
(Ejemplo) NICKY	<i>Valiente</i>	<i>Positivo</i>
	<i>Responsable</i>	<i>Positivo</i>
	<i>Trabajadora</i>	<i>Positivo</i>
TOMBO		

JJI		
OSONO		
ÚRSULA		

BRUJA ADOLESCENTE		
MADAME DORA		

2. UN CAMBIO DE ETAPA

Durante la película de “Nicky, la aprendiz de bruja”, podemos ver el claro cambio de etapa en el que se encuentra nuestra protagonista. Como todos sabemos, es muy importante tener un buen autoestima y concepto de nosotros mismos durante esta etapa para sentirnos bien y a gusto dentro de la sociedad.

2.1. A CONTINUACIÓN ENCONTRARÁS UNA TABLA EN LA QUE SE EXPONEN DIFERENTES CUALIDADES Y HABILIDADES. UNA VEZ QUA HAYAS LEÍDO TODAS, DE MANERA INDIVIDUAL HAS DE SELECCIONAR CINCO. ESOS CINCO DEBEN SER LOS MÁS POSITIVOS QUE ENCUENTRES EN TI MISMO.

A CONTINUACIÓN, DEBES ELABORAR UN “ANUNCIO PUBLICITARIO” EN EL QUE TE DESCRIBAS ANTE LOS DEMÁS DE MANERA QUE TUS COMPAÑEROS TE CONOZCAN Y VEAN QUÉ COSAS POSITIVAS HAY EN TI.

GUÍA DE EJEMPLOS

Determinación	Capacidad de hacer amigos	Entusiasmo
Perseverancia	Simpatía	Valentía
Dinamismo	Confianza en sí mismo / a	Cortesía
Capacidad de observación	Fuerza de voluntad	Paciencia
Previsor / a	Sensibilidad	Capacidad de disfrute
Comunicativo	Sentido del humor	Comprensivo / a
Fiable	Alegre	Responsable
Capacidad de escucha	Expresivo / a	Animoso / a
Organizado	Buena voz	Capacidad de concentración
Iniciativa	Ecuánime	Generosidad
Cordialidad	Franqueza	Adaptable
Auténtico / a	Honesto	Abierto / a
Afectuoso / a	Trabajador / a	Persistente
Independiente	Creativo / a	Original
Solidario / a	Marcar un gol	Conseguir ligar
Mantener un secreto	Conseguir hablar en público	Escribir sin faltas
Leer bien	Resolver un problema	Aprenderme una lección
Habilidades manuales	Controlar mis impulsos	Cantar
Bailar	Meter una canasta	Ayudar a otros
Ojos grandes	Tengo fé	Pensamiento lógico
Capacidad para intimar	Escribir poesías	... y todo lo que se te ocurra

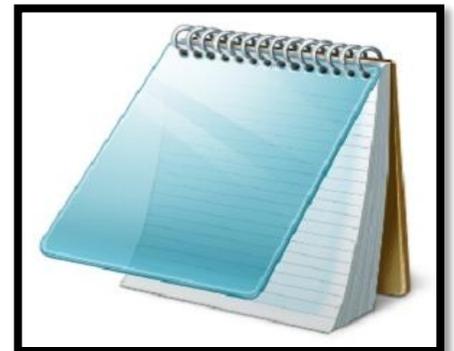
MATERIALES



ORDENADOR



LÁPIZ



BLOC DE NOTAS

3. ¡MANOS A LA OBRA!

No podemos olvidarnos del área de Expresión Plástica y, para trabajarla, ¡vamos a diseñar nuestro propio llavero!!

3.1. PARA REALIZAR NUESTRA MANUALIDAD, VAMOS A UTILIZAR UN MATERIAL MUY ÚTIL Y SENCILLO, EL FIMO. FIMO ES UNA PASTA MOLDEABLE DE COLORES QUE SE MOLDEA COMO LA PLASTILINA PERO QUE CUANDO LA SOMETEMOS A UN POCO DE CALOR SE ENDURECE.



1. Coge el fimo del color que se corresponda con tu modelo seleccionado.

2. Para continuar, comenzaremos a amasar con las yemas de los dedos hasta que nos quede una pasta perfectamente moldeable.

3. Una vez esté listo, con ayuda de una herramienta que te ayude a moldear, iremos dando forma poco a poco a nuestro primer amasijo. ¡No olvides colocar la arandela del llavero

en el interior de tu figura!

4. Para finalizar, una vez que tengamos lista la forma que queremos dar a nuestra figura, lo meteremos al horno durante unos 20 minutos a 130°.

¡¡ YA TENEMOS LISTO NUESTRO LLAVERO!!