

“TOCA CINE”

GUÍA DE ACTIVIDADES



AJUNTAMENT DE VALÈNCIA
REGIDORIA DE SANITAT, SALUT I ESPORTS



UPCCA
VALÈNCIA

Colaboran:



fad



"TOCA CINE" **GUÍA DE ACTIVIDADES**

El cine se considera una herramienta preventiva eficaz frente a las conductas psicosociales de riesgo, como son las adicciones. Desde la UPCCA-VALÈNCIA/PMD en colaboración con el CENDOC BOGANI y la FAD se han

elaborado las Guías "TOCA CINE", en las que se plantean actividades para realizar en torno al visionado de una película.

El DVD se podrá solicitar en préstamo en amquiles@valencia.es tlf. 962 08 20 37

FICHA TÉCNICA

TÍTULO: HOME. HOGAR DULCE HOGAR

AÑO: 2014 **DURACIÓN:** 90 min. **PAÍS:** EE.UU.

DIRECCIÓN: Tim Johnson

GUIÓN: Tom J. Astle, Matt Ember (Libro: Adam Rex)

MÚSICA: Lorne Balfe

PRODUCTORA: Dream Works Animation

GÉNERO: Animación / Aventura

CLASIFICACIÓN: Para todos los públicos

RECOMENDADA PARA TRABAJAR: Mayores de 6 años

WEB OFICIAL: <http://www.meettheboov.com>

https://youtu.be/b_ShUUsPzNQ

SINOPSIS

La raza alienígena Boov son "lo más de lo más" cuando hay que escapar, sus mayores enemigos, la raza alienígena Gork les han encontrado, así que van a tener que buscar un nuevo hogar. La tierra es el lugar elegido, una vez invadido el planeta, trasladarán a todas las personas a "*la ciudad de los humanos felices*" y lo reorganizarán para transformarlo en su hogar.

Tip, nuestra protagonista, es la única humana que no ha sido capturada; ahora va a tener que poner a prueba su ingenio y su valentía para ir en busca de su madre, en esta arriesgada aventura conocerá a Oh, el otro protagonista, un Boov que ha sido desterrado por poner en peligro a toda su especie. Este viaje va a ser para Tip y para Oh el viaje de sus vidas, en el van a descubrir algo muy importante... el valor de la amistad.

PERSONAJES

RAZA ALIENÍGENA BOOV – Sólo hay dos clases de Boov: azules o violetas y su principal característica es que cambian de color según su estado emocional. En la película se explica que la raza alienígena Boov no tienen



familia, ni amistades, no cuentan chistes, no bailan y tampoco hacen fiestas porque consideran que son inútiles y roban su valiosísimo tiempo, se rinden fácilmente y sólo hacen las cosas si la probabilidad de éxito es alta, la única música que escuchan se titula "inmóviles y obedientes", todos estos detalles nos dan una pista acerca de la personalidad de estas extrañas criaturas alienígenas.



OH – Es un Boov atípico, entusiasta, alegre y amistoso; intenta relacionarse con el resto de criaturas Boov y busca constantemente su amistad aunque sin mucho éxito, en el fondo Oh sabe que no encaja muy bien entre su gente. Oh es despistado e impulsivo, motivo por el que siempre anda metiéndose en problemas, gracias al último lío en el que se ha metido conoce a

Tip y se embarca en una emocionante aventura que le llevará a conocerse a sí mismo, a identificar sus emociones y a descubrir lo que es la verdadera amistad.



TIP – Decidida, valiente e inteligente, vive con su madre y con su gato Pig, no hace mucho tiempo que se han trasladado a Chicago y aunque al principio la adaptación no fue fácil por fin parece que se esté arreglando todo, Tip es de nuevo feliz.

Pero aparecen las criaturas Boov y lo estropean todo, han capturado a su madre y Tip decide ir en su busca, nada más comenzar esta arriesgada aventura conoce a Oh, un Boov fugitivo, tras superar su miedo ante esta criatura que ella considera malvada, se da cuenta de que es tan bonachón como parece y de que él es el único que la puede ayudar, así que le deja subir en su coche y de este modo emprenden un largo viaje lleno de emociones y de descubrimientos.



PIG – Mascota de Tip y como fiel mascota que es la va a acompañar en esta aventura.



LUCY TUCCI – Madre de Tip, desde que fue capturada por las criaturas Boov y trasladada a “la ciudad de los humanos felices”, no ha parado de buscar a su hija, va preguntando a todo el mundo si la han visto mientras les enseña un fotografía suya; Lucy no sabe que Tip no ha sido capturada y que también ella la está buscando.

CAPITÁN SMEK – Líder del pueblo Boov, tirano, engreído y egocéntrico a la par que ignorante. Smek ha inculcado al resto de la población Boov que el único “Super Boov” que existe es él, él posee el poder en forma de “chitón” y la raza Boov es “lo más de lo más” cuando hay que escapar porque él inventó cómo huir.



KYLE – Agente de policía, cuya misión va a ser capturar a Oh. Oh siempre ha considerado a Kyle como su mejor amigo aunque Kyle se lo negara una y otra vez.

RAZA ALIENÍGENA GORG – Son los mayores enemigos del pueblo Boov, les persiguen por todo el universo porque poseen algo que les pertenece y tienen que recuperarlo a toda costa, las criaturas Boov les temen pero bajo la apariencia de robots terribles, la raza alienígena Gork esconde un gran secreto.



TRABAJO EN HABILIDADES PARA LA VIDA

- ✓ A nivel cognitivo: Tolerancia. Respeto. Amistad.
- ✓ A nivel emocional: Expresión emocional. Empatía. Autoconocimiento.
- ✓ A nivel social: Habilidades sociales básicas para la interacción social.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES

Actividad previa a la proyección

"Lo más de lo más"

Objetivos:

- ✓ Captar la atención y el interés del grupo por la película.
- ✓ Predisponer al grupo para el seguimiento de la misma orientando su visionado posterior.
- ✓ Aprender a hablar en público, pedir la palabra y respetar los turnos de palabra.

Técnicas empleadas:

- ✓ Coloreado.
- ✓ Coloquio/Debate.

Materiales:

- ✓ Ficha I.
- ✓ Lápices de colores.



Desarrollo:

FASE 1 - La actividad dará comienzo con la exposición del argumento de la película, esta exposición deberá de hacerse de forma que cree expectación, que despierte el interés y las ganas de ver la película, para ello, la persona que dinamice la actividad resaltará con énfasis el hecho de que en la película van a ver conviviendo juntas tres especies: la humana, la animal y la alienígena.

Seguidamente preguntará en voz alta al grupo varias cuestiones: ¿sabéis qué es un ser alienígena?, ¿se les conoce con otro nombre?, ¿existen?, ¿podrían pertenecer a nuestra misma especie?, ¿qué aspecto creéis que podrían tener? Se procurará que participe todo el grupo ya que así las distintas opiniones que pueden surgir en cada pregunta darán pie al inicio de un coloquio/debate acerca de la existencia de vida en otros planetas.

FASE 2 – Una vez finalizado el coloquio/debate, el cual no es conveniente que se alargue mucho en el tiempo, el dinamizador o dinamizadora de la actividad repartirá al grupo la Ficha I para que coloreen a Oh y a Tip. Mientras van coloreando a los personajes les irá contando detalles curiosos y simpáticos acerca de Oh, de la raza alienígena Boov y de sus mayores enemigos, la raza alienígena Gorg, (utilizar la información recogida en el apartado "personajes").

Dependiendo de la edad del grupo que vaya a realizar la actividad, se puede utilizar la Ficha I para colorear y si no se cree adecuado, la actividad se centrará más en el debate/coloquio, alargándolo lo que se crea necesario.

FASE 3 – Para finalizar la actividad, la persona encargada de dinamizar la misma le pedirá al grupo que durante la proyección de la película presten mucha atención a la forma de hablar de las criaturas Boov, a los cambios de color de Oh y a los motivos por los que estos se producen, seguidamente comenzará la proyección.



Actividades posteriores a la proyección

"Conquistar los miedos"

Objetivos:

- ✓ Entender el miedo a lo desconocido e identificar los propios miedos.
- ✓ Comprender y respetar lo diferente.
- ✓ Aprender a hablar en público, pedir la palabra y respetar los tiempos.



Técnicas empleadas:

- ✓ Coloquio/debate.
- ✓ Lluvia de ideas.

Materiales:

- ✓ Lápiz o bolígrafo y papel.
- ✓ Pizarra o símil.

Desarrollo:

El miedo a lo desconocido y los prejuicios se pueden superar a través del conocimiento, de la escucha y de la empatía; este es el mensaje que ha querido transmitir la película y sobre lo que se va a trabajar en esta actividad.

FASE 1 – La persona dinamizadora de la actividad recordará una serie de escenas y en cada una ellas planteará unas cuestiones que serán objeto de debate por parte del grupo:

- El pueblo Boov tenía que buscar un nuevo lugar donde vivir porque las criaturas Goork les habían encontrado, así que invadieron la Tierra y trasladaron a los seres humanos a "la ciudad de los humanos felices". ¿Quién tenía más miedo de quién, el pueblo Boov de la especie humana o a la inversa? ¿Por qué creéis que la raza Boov llamaban salvajes nativos a los seres humanos y decían que eran simples y atrasados? ¿Entendían la forma de vida de los seres humanos?

- La madre de Tip también fue capturada por la raza Boov así que esta decidió ir en su busca, cogió el coche de su madre y a su gato Pig y comenzó la aventura, pero se detuvo en una tienda de comestibles para coger provisiones y al llegar al final de una estantería se encontró cara a cara con Oh. ¿Cuál fue la reacción de Oh? ¿Y la de Tip? Durante el viaje Tip y Oh se cuentan cosas de sus vidas. ¿Recordáis algo de lo que le contó Oh a Tip? ¿Y Tip a Oh qué le contó? ¿Puede que esto les ayudase a conocerse mejor? ¿El miedo entre Tip y Oh desapareció? ¿Por qué?
- El pueblo Gork localizó el chitón, lo tenía Oh y estaba dispuesto a devolvérselo, cuando la nave espacial tomó tierra y se abrió la puerta, apareció un temible y enorme robot pero la sorpresa vino cuando se abrió la máscara y apareció una pequeña, adorable e inofensiva estrellita de mar. ¿Entonces... las criaturas Gork eran malas o buenas? ¿Por qué creéis que la estrellita de mar se hacía pasar por un temible robot? ¿El aspecto físico de una persona, cosa o animal puede producir temor? ¿Qué conclusión podríamos sacar?

FASE 2 – En esta segunda fase de la actividad también se va a trabajar el miedo a lo desconocido, pero esta vez va a ser el propio.

De forma individual y anónima cada miembro del grupo anotará en un papel cuál es su "miedo a lo desconocido", la persona que dinamice la actividad recogerá las respuestas y elegirá tres, las que crea que puedan dar más juego a la hora de trabajar o las nombradas con mayor frecuencia.

Las respuestas se irán leyendo una a una y a cada una de ellas el grupo, mediante la técnica de la "lluvia de ideas", aportará soluciones para superar ese miedo.

Una vez trabajadas las tres respuestas se elaborará una conclusión final que se escribirá en la pizarra.



"Arco Iris de emociones"

Objetivos:

- ✓ Conocer las emociones.
- ✓ Distinguir unas emociones de otras.
- ✓ Saber identificar y expresar algunas de las emociones básicas.

Técnicas empleadas:

- ✓ Juego dinámico grupal.
- ✓ Puesta en común.
- ✓ Coloquio/debate.

Materiales:

- ✓ Pizarra o símil.
- ✓ Papeles o cartulinas (cortados en trozos pequeños) de cuatro colores: naranja, azul, amarillo y rojo.
- ✓ Bolsa o caja de cartón.
- ✓ Documento anexo I.
- ✓ Lápiz o bolígrafo y papel.



Desarrollo:

FASE 1 – La persona que dinamice la actividad hará una introducción de la misma recordando aquellas escenas en las que Oh expresaba alguna emoción cambiando de color, después escribirá en la pizarra cuatro colores y las cuatro emociones con los que se corresponden.

ALEGRÍA = Naranja

TRISTEZA = Azul

MIEDO = Amarillo

ENFADO = Rojo

Previamente habrá preparado tantos papeles o cartulinas como número de participantes haya en la actividad (el dinamizador o dinamizadora de la actividad también se contará como participante) teniendo en cuenta que deberá de haber la misma cantidad aproximadamente de cada color, por ejemplo, si hay veinte participantes, se prepararán cinco papeles o cartulinas de cada color. Estos papeles o cartulinas se introducirán en una caja o bolsa.

Cada participante, empezando por quien dinamiza, saldrá frente al grupo y sacará un papel o cartulina procurando que el resto del grupo no vea el color que le ha tocado, seguidamente expresará mediante un gesto y un sonido la emoción que le haya tocado; el resto del grupo tendrá que adivinar de qué emoción se trata.

FASE 2 – Dependiendo de la edad del grupo la actividad puede continuar de dos formas:

Opción A. Una vez haya participado todo el grupo en la representación de las emociones, comenzará un coloquio/debate acerca de las emociones que se acaban de representar; ¿qué son?, ¿cómo y cuándo se manifiestan?

El coloquio/debate concluirá explicando que no hay emociones "buenas" o "malas" sino "agradables" o "desagradables", todas son necesarias y es muy importante saber reconocerlas y expresarlas.

*El documento anexo I contiene información que puede servir de apoyo al dinamizador o dinamizadora de la actividad a la hora de facilitar y enriquecer la dinámica de trabajo propuesta.

Opción B. Una vez haya participado todo el grupo en la representación de las emociones, cada participante deberá de encontrar a aquellas personas que tengan su misma emoción, formando de esta manera cuatro grupos: el grupo alegría, el grupo tristeza, el grupo miedo y el grupo enfado.

Cada grupo deberá de responder a tres preguntas sobre la emoción que les haya tocado.

1. ¿Qué es?
2. ¿Cómo y cuándo se manifiesta?
3. ¿Es lo mismo que felicidad? (en el caso de alegría)
¿Es lo mismo que pena? (en el caso de tristeza)
¿Es lo mismo que terror? (en el caso de miedo)
¿Es lo mismo que ira? (en el caso de enfado)



Una vez hayan terminado se dará paso a la puesta en común de los resultados, la persona portavoz de cada grupo explicará su "emoción", dejando abierta la posibilidad por parte de los otros grupos de hacer preguntas.

La actividad concluirá explicando que no hay emociones "buenas" o "malas" sino "agradables" o "desagradables", todas son necesarias y es muy importante saber reconocerlas y expresarlas.

*El documento anexo I contiene información que puede servir de apoyo al dinamizador o dinamizadora de la actividad a la hora de facilitar y enriquecer la dinámica de trabajo propuesta.

"Déjate llevar"

Objetivos:

- ✓ Aprender a expresar emociones.
- ✓ Utilizar la música como herramienta para la expresión emocional.
- ✓ Mejorar las interrelaciones grupales.



Técnicas empleadas:

- ✓ Expresión corporal (baile rítmico libre).
- ✓ Puesta en común.

Materiales:

- ✓ Extras del DVD de la película.
- ✓ Cartulina grande y colores (lápices, rotuladores o ceras).

Desarrollo:

FASE 1 – En esta actividad se va a utilizar la música como herramienta para la expresión emocional; en primer lugar, y con la colaboración de todo el grupo, se acondicionará la sala o aula donde vaya a desarrollarse la actividad apartándose a un lado las mesas y sillas (en caso de que las hubiese) creando así un espacio central que tiene que ser lo suficientemente grande para que el grupo se pueda mover con soltura; mientras tanto, el dinamizador o dinamizadora de la actividad colocará en un extremo de la sala el reproductor de DVD y localizará en los extras que contiene el DVD de la película el apartado "La fiesta de Oh", dentro de este apartado seleccionará "El baile Boov de Oh". Esta será la "Zona de Baile".

Una vez el grupo haya preparado la zona de baile, procederán a preparar en el otro extremo de la sala la "Zona Creativa", para ello colocarán una mesa o dos (dependiendo del tamaño de las mismas) donde pondrán una cartulina grande y los materiales para colorear.

FASE 2 – Cuando ya esté todo preparado, la persona que dinamice la actividad explicará al grupo en qué va a consistir la misma:

"Primero vamos a ver y a escuchar una escena titulada "El baile Boov de Oh", en ella Oh se mueve y se deja llevar cuando escucha la música, después os colocaréis en el centro de la sala guardando una distancia prudencial entre vosotros y vosotras.

Una vez estéis preparados y preparadas tenéis que cerrar los ojos, entonces volveré a poner otra vez la escena, la pondré dos veces seguidas, en cuanto escuchéis la música tenéis que empezar a bailar expresando con el movimiento de vuestro cuerpo la emoción o las emociones que os hace sentir la música.

Cuando tengáis claro la principal emoción que os ha provocado la música, abrid los ojos e iréis a la Zona Creativa donde plasmaréis en la cartulina, mediante una palabra o un dibujo, vuestra emoción"

FASE 3 – Para finalizar la actividad se expondrá el cartel en un lugar visible y se hará una puesta en común de las emociones experimentadas.



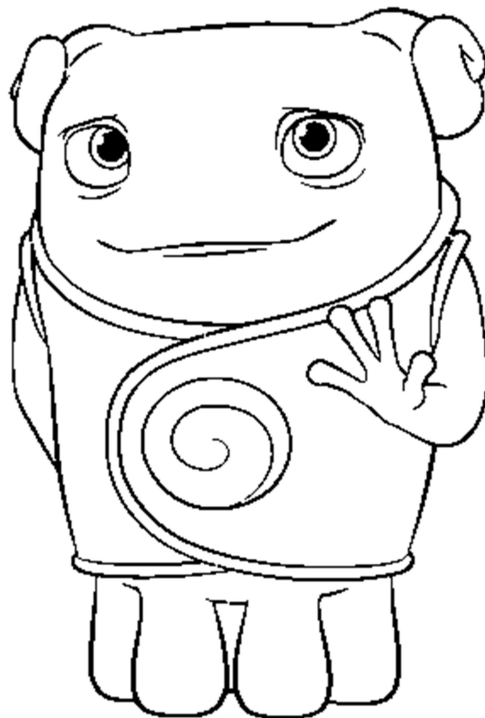
**Esta guía didáctica ha sido elaborada con fines educativos no comerciales.
Las imágenes que contiene la guía son propiedad de Dream Works Animation.**



Unidad de Prevención Comunitaria en Conductas Adictivas (UPCCA-VALÈNCIA/PMD)
Regidoria de Sanitat, Salut i Esports. Ajuntament de València
c/ d'Amadeu de Savoia, 11. Planta baixa, pati D.
46010 – València
Tel. 96 208 2029
www.valencia.es/pmd
www.tutoriasenred.com

FICHA I

Actividad: "Lo más de lo más"



DOCUMENTO ANEXO I

Actividad: "Arco Iris de emociones"

DEFINICIONES

EMOCIÓN: Alteración del ánimo intensa y pasajera, agradable o penosa, ante ciertos estímulos producidos por un objeto, persona, lugar, suceso o recuerdo importante.

SENTIMIENTO: Estado afectivo del ánimo. Los sentimientos son el resultado de las emociones.

<p>ALEGRÍA – Causada por un motivo placentero puntual y por eso sumamente agradable, suele manifestarse con un buen estado de ánimo, satisfacción y tendencia a la risa o la sonrisa.</p>	<p>FELICIDAD – Es una sensación de bienestar y paz mental que perdura en el tiempo. La alegría, como emoción, es muy efímera, tener momentos de alegría no implica ser feliz.</p>
<p>TRISTEZA – Estado de ánimo que se caracteriza por aflicción, angustia y tendencia al llanto, como consecuencia de la sucesión de un hecho desafortunado o doloroso. La tristeza es pasajera, momentánea o esporádica.</p>	<p>PENA – Sentimiento de tristeza provocado por una situación adversa. Es sentir una gran tristeza.</p>
<p>MIEDO – Sensación de angustia provocada por la presencia de un peligro real o imaginario. El miedo puede servir para estar alerta del peligro.</p>	<p>TERROR – Cuando el miedo crece muchísimo se convierte en extremo y se llama terror, el terror paraliza y no deja pensar.</p>
<p>ENFADO – Reacción emocional de disgusto, enojo, mala disposición hacia una persona o cosa, generalmente a causa de algo que contraría o perjudica. El enfado es controlable y pasajero.</p>	<p>IRA – Sentimiento que genera una reacción de irritación, furia o cólera. Enfado mal controlado y muy intenso que puede provocar pérdida de control y agresividad.</p>