

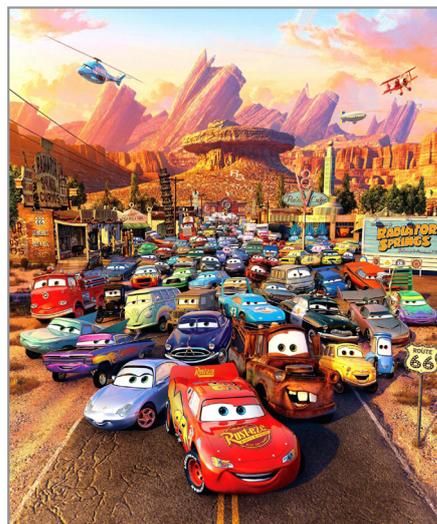
CARS

Superada la etapa de infantil los niños experimentan un desarrollo espectacular produciéndose en ellos grandes cambios biológicos, intelectuales, sociales y afectivos. Es una etapa de continuo aprendizaje en la que se forja el niño como persona-en-el-mundo. Comienzan a abrirse sus primeras puertas a la vida social, trasponiendo las fronteras del ámbito familiar para sumergirse en el complejo universo en el que hoy vivimos.

En ese momento evolutivo la huella del egocentrismo natural de la infancia aún permanece y los jóvenes deben ir aprendiendo poco a poco a estar con los demás y convivir, ajustando sus comportamientos a los preceptos sociomorales que todavía no conocen y que su inexperiencia le dificulta captar y asumir. Ese aprendizaje es necesario para integrarse con naturalidad en su entorno social y verse a sí mismos, pero entre los demás.

En Educación Primaria precisamente se da un notable desarrollo de la sociabilidad, apareciendo conceptos como la cooperación, intercomunicación, respeto, convivencia, compartir, ayudar, etc. Éstos se dan en los juegos y en las relaciones con iguales, padres y otras figuras de autoridad. Todo ello se produce en el continuo del desarrollo personal y social, que se basa en el conocimiento del propio yo, las características de los demás, las diferencias entre los otros y yo, y finalmente el enriquecimiento de las relaciones sociales, las cuales se amplían progresivamente a dimensiones más abstractas y complejas relacionadas con las emociones, sentimientos y personalidad.

En Cars se representa de un modo muy divertido y efectista este proceso de evolución personal; el paso de la infancia a la juventud, del hogar a la sociedad y del egocentrismo a las relaciones de convivencia y cooperación. De esta película no sólo pueden aprender los pequeños sino también los mayores, pues en definitiva nos transmite la fuerza de las relaciones de la comunidad para formarnos y saber estar en el mundo con los demás.



FICHA TÉCNICA

Título: Cars: Una aventura sobre ruedas (Cars).

Dirección: John Lasseter, Joe Ranft.

Guión: John Lasseter, Joe Ranft, Jorgen Klubien, Dan Fogelman, Kiel Murray, Phil Lorin.

Género: Animación, Aventuras.

Música: Randy Newman, Sheryl Crow (canción), Chuck Berry (canción), James Taylor (canción), John Mayer (canción).

Duración: 116 minutos.

Nacionalidad: Estados Unidos.

Productora: PIXAR Animation Studios.

Año: 2006.

SINOPSIS

Rayo McQueen es un coche de carreras novato decidido a triunfar en las pistas. El azar le lleva a Radiador Springs, una tranquila ciudad en la Autopista 66 donde descubrirá que la vida es un viaje y que no todo consiste en llegar primero a la línea de meta.

Atravesando el país en dirección al gran Campeonato de la Copa Pistón en California, McQueen conoce a los originales personajes que habitan en la ciudad, incluida Sally (un llamativo Porsche de 2002), Doc Hudson (un Hudson Hornet de 1951 con un misterioso pasado), y Mate (una leal grúa oxidada). Todos ellos le ayudarán a comprender que hay cosas más importantes que conseguir premios, fama y patrocinios. (www.cineol.net/pelicula/4537_Cars)

PREMIOS

2008: 2 Premios Annie (mejor película y mejor música), con 9 nominaciones.

2007: 1 Globo de oro (mejor película de animación).

2006: 1 Premio National Board of Review (mejor largometraje animado).

2006: 2 nominaciones a los Oscars (mejor película de animación y canción original).

2006: 1 Nominación a los premios BAFTA (mejor película de animación).

2006: Asoc. Críticos de Los Ángeles: Finalista a mejor largometraje de animación.

LA PRODUCTORA

Pixar Animation Studios es una compañía estadounidense de animación por ordenador perteneciente a Disney especializada en la producción de gráficos en 3D y con sede en Emeryville, California (Estados Unidos).

A lo largo de su exitosa historia ha cosechado numerosas condecoraciones por sus cortometrajes, largometrajes y logros técnicos, como 22 premios Óscar de la Academia, 4 Globos de Oro y 3 Grammys, entre otros.

Pixar fue la creadora del primer largometraje comercial totalmente animado por ordenador, *Toy Story*, en 1995. Después ha producido otras 13 películas, entre las que destacan: *Bichos, una aventura en miniatura* (1997), *Toy Story 2* (1999), *Monstruos S.A.* (2001), *Buscando a Nemo* (2003), *Los Increíbles* (2004), *Cars* (2006), *Ratatouille* (2007), *WALL•E* (2008), *Up* (2009), *Toy Story 3* (2010), *Cars 2* (2011), *Brave* (2012) y *Monsters University* (2013).

Fuente: es.wikipedia.org/wiki/Pixar

COMENTARIO

En Cine & Valores consideramos que esta película alberga una gran carga moral servida con una extraordinaria factura técnica, al tratarse de un producto exquisito de cine de animación que destaca por sus excelentes gráficos, magníficos fondos, gran expresividad en el color y un ritmo de montaje que le imprime un dinamismo muy atractivo.

Además, el guión, precisamente por su sencillez, cala con mucha facilidad en los niños ya que su mensaje es perfectamente inteligible, basándose en los grandes contrastes de la personalidad del protagonista, escenificando continuamente ese *“bien vs. mal”* que siempre nos acompaña en nuestra conciencia.

El guión cuenta también con un claro planteamiento inicial, un conflicto y la resolución, resultando incluso previsible, pero eso mismo se convierte en un elemento muy positivo si consideramos el tipo de audiencia (infantil), ya que permite a los niños hacer con facilidad un ejercicio continuo de inferencias sobre la historia las cuales se irán confirmando según avanza la película y por tanto su interés se mantendrá a un nivel muy aceptable.

Todo está servido con tal calidad y atractivo técnico que sin darnos cuenta captamos el mensaje sin dejar de divertirnos ni un solo momento y éste es un ingrediente fundamental para el cine infantil: que *“enganche”* y mantenga el interés hasta el final. Cada fotograma deslumbra, todo se muestra, todo es nítido en el encuadre, es incisivo para el ojo humano.

Críticos de cine como Claudia Puig (USA Today) consideran la película como *“un clásico que encuentra el alma en los coches y usa por combustible emociones y una sensación de aventura llena de vida”*; Ethan Alter (Premiere) dice que es *“un guión con un genuino peso emocional”* y M. Torrero (El País) destaca de la película *“unos fondos increíblemente diseñados”*, así como E. Rodríguez Marchante (ABC) que resalta *“la galería de personajes vistosa y entretenida y un guión que busca referencias adultas”*.

Por otro lado, varios espectadores y aficionados al cine la describen, en síntesis, como *“humor inteligente visualmente espectacular, (...) no existen los humanos, sólo coches con personalidad y sentimientos, (...) gran animación y guión, (...) un canto a la humildad, el colectivo por encima de lo individual y un alegato a la solidaridad, (...) completísima y divertida, (...) mensajes emotivos tan potentes que logran impresionar y convencer (...), cine familiar entretenido”* (extraído de los foros de www.filmaffinity.es)



PROPUESTA DIDÁCTICA PARA TRABAJAR EN EL AULA

TEMA: La convivencia en comunidad, el respeto a los demás, aprendizaje de la experiencia, la voluntad, el compromiso, la humildad, el esfuerzo y la responsabilidad como claves del éxito vital.

ETAPA EDUCATIVA: Educación Primaria.

ÁREAS CURRICULARES: Conocimiento del Medio, TIC, Lengua Castellana y Literatura.

COMPETENCIAS BÁSICAS:

- Competencia social y ciudadana.
- Conocimiento e interacción con el mundo físico.
- Autonomía y espíritu emprendedor.
- Competencia emocional.
- Competencia cultural y artística.
- Competencia en comunicación lingüística.
- Tratamiento de la información y competencia digital.

VALORES:

AMISTAD: Es una relación afectiva entre dos o más personas. La amistad es una de las relaciones interpersonales más comunes que la mayoría de las personas tiene en la vida. La amistad se da en distintas etapas de la vida y en diferentes grados de importancia y trascendencia. La amistad nace cuando las personas encuentran inquietudes comunes. La verdadera amistad dura toda la vida.

CONVIVENCIA: La convivencia es la forma esencial de educación en valores y es la manera que utilizamos para vivir con los demás. Para la convivencia positiva es necesario el respeto, el amor, el perdón y el tolerar costumbres de otras personas.

FORTALEZA: Es la capacidad de sobrellevar situaciones y hechos adversos, venciendo los obstáculos con la ayuda de la inteligencia y la voluntad y ser capaces de derrotar los miedos que nos impiden dar a nuestra vida su verdadero sentido.

RESPECTO: El respeto es un valor que permite a la persona reconocer, aceptar, apreciar y valorar las cualidades del prójimo y sus derechos. Es decir, el respeto es el reconocimiento del valor propio y de los derechos de los individuos y de la sociedad.

RESPONSABILIDAD: Valor que está en nuestra conciencia, que permite reflexionar, administrar, orientar y valorar las consecuencias de sus actos, siempre en el plano de lo moral. Es el cumplimiento de las obligaciones o cuidado al hacer o decidir algo.

SOLIDARIDAD: La solidaridad es una de las bases de la naturaleza social del ser humano, pues hace referencia a los lazos sociales que unen a los miembros de una sociedad entre sí. En este sentido, la solidaridad se define como la colaboración mutua entre las personas, y se refiere al sentimiento de unidad basado en metas o intereses comunes.

CONTRAVALORES: egoísmo, ambición, ignorancia, sobreestimación, desobediencia, falta de respeto, indiferencia, arrogancia, desconfianza, prepotencia.

OBJETIVOS:

- Desarrollarse en el ejercicio de las competencias básicas de la educación.
- Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo necesario para tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- Reflexionar y comprender el valor de la comunidad, el respeto, esfuerzo, solidaridad, responsabilidad y compromiso consigo mismo y con los demás.
- Iniciarse y evolucionar en el lenguaje audiovisual.

CONTENIDOS:

- Declaración de Derechos Humanos.
- Conceptos fundamentales de ética y moral: amistad, solidaridad, responsabilidad, respeto y voluntad.
- Conceptos básicos del lenguaje audiovisual: Luz y color.

METODOLOGÍA:

1.- Actividades previas al visionado de a la película.

1. **Trabajo en gran grupo** en el que el profesor plantea los elementos introductores e iniciadores previos: Orientación para la búsqueda de información, apuntes de ideas fundamentales relacionadas con el tema y especialmente sobre conceptos básicos de valores a trabajar y de lenguaje audiovisual. Entrega y comentario de la ficha técnica.
2. **Trabajo colaborativo en pequeño grupo** entre alumnos, con ayuda del profesor, formando grupos cuyos proyectos de indagación y debate pueden ser los siguientes:

Grupo 1: LAS COCHES DE CARRERAS (Fórmula NASCAR).

Con ayuda del profesor buscar información (biblioteca, Internet, enciclopedias, libros de texto,...) sobre las carreras de Fórmula Nascar, orígenes, tipo de coches, circuitos y pistas famosas, pilotos más importantes, tipo de trofeos, categorías de carrera, anécdotas, peculiaridades, etc.

Actividades: Imaginad que tenéis que poner a punto un coche de carreras como Rayo McQueen e id anotando qué tipo de mantenimiento mecánico necesitaría en todas sus partes para dejarlo listo para competir, cuántos tipos de mecánicos diferentes intervendrían, qué tipo de herramientas, qué hay que ajustarle, cambiarle, ...

Enlaces de interés: es.wikipedia.org/wiki/Nascar, www.nascar.com/espanol

Grupo 2: LA RUTA 66.

Con ayuda del profesor buscar información (biblioteca, Internet, enciclopedias, libros de texto,...) sobre esta famosa carretera en la cual transcurre la trama de la película, cuándo se hizo, en qué país está, quienes la utilizaban al principio, conocer su punto de origen y final, longitud, ciudades importantes por las que pasa, paisajes naturales que atraviesa, qué uso se le da en la actualidad, su relación con la cultura (música, películas, libros, ... relacionados con esta legendaria carretera).

El profesor modera y los alumnos comentan la información obtenida.

Actividades: En un mapa de EEUU trazar la ruta 66 y poner las ciudades por las que pasa, zonas montañosas que atraviesa, ríos, llanuras, parques nacionales, etc... Haced una lista de las cosas (servicios, instalaciones, tiendas,...) que se necesitarían en una carretera larga para poder hacer un viaje largo una familia con un coche durante varios días.

Enlaces de interés: es.wikipedia.org/wiki/Ruta_66, www.viajeruta66.com, inforuta66.wordpress.com

Grupo 3: LENGUAJE CINEMATOGRAFICO.

Búsqueda de información básica (biblioteca, Internet, enciclopedias, libros de texto,...) sobre el color:

- Reflexionar sobre los **colores** y los efectos que transmiten, propiedades del color, contrastes, saturación,...
- El profesor mediará y orientará para ayudar a los alumnos a extraer por consenso una conclusión final breve y concisa sobre la cuestión.
- Material de consulta: **Lenguaje Audiovisual cinematográfico**. Capítulos 4 y 6 (www.cineyvalores.apoclam.org/el-lenguaje-audiovisual.html)
- Enlaces de interés: www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion

Previo a ver la película, se expondrá brevemente a toda la clase las conclusiones obtenidas por cada uno de los grupos, pero sin llegar a establecer debate previo en profundidad, sino con la finalidad de compartir los conocimientos elaborados por los grupos. El profesor orientará y mediará para que sea un acto breve, ágil y significativo.

II.- Visionado de la película.

1. Breve explicación introductoria de la película, sinopsis, personajes principales y momentos de la película propicios para un análisis audiovisual.
2. Proyección continua, sin comentarios, sin cortes ni perturbación alguna, para lograr la máxima atención y concentración posibles de los espectadores.
3. Revisión de escenas interesantes durante las actividades tras el visionado.

III.- Actividades posteriores al visionado.

En pequeño grupo se reflexionará y se comentarán los siguientes interrogantes:

1. Tras la 1ª carrera, ¿cómo se comporta Rayo McQueen con la prensa, con sus mecánicos y con los demás corredores?, ¿por qué quiere correr solo?, ¿y cómo se comporta en el juicio del pueblo Radiador Springs?
2. ¿Por qué le afecta al pueblo que la carretera esté en mal estado?
3. Rayo estaba muy confiado en que ganaría la carrera contra el viejo juez Doc, pero ¿por qué la perdió?, ¿siguió sus consejos?

4. Atención al color: cada color transmite un efecto distinto, unas emociones diferentes.

Aquí tenéis todos los coches del pueblo de Radiador Springs.

Con ayuda del profesor vamos rellenar la siguiente ficha para ver si cada coche se parece a lo que indica cada color:



COLOR	EFEECTO	NOMBRE DEL COCHE	¿SE PARECE A LO QUE REPRESENTA?
VERDE	Fresco, joven, arriesgado, fuerte		
ROJO	Fuerza, pasión, agitación, riesgo		
AZUL MARINO	Frío, melancolía, deprimido, tranquilidad, serenidad		
AZUL CELESTE	Vida, limpieza, fresca, actualidad		
NEGRO	Formal, fuerte, elegante, duro		
AMARILLO	Luz, energía, madurez		
ANARANJADO	Festivo, alegre, energía, salud		
ROSADO	Ternura, delicadeza		
DORADO	Amor		
GRIS	Tristeza		
MARRÓN	Viejo, gastado, usado		

5. La grúa Mater consigue ser amiga de Rayo McQueen, ¿cómo lo ha hecho?
6. ¿Qué siente Rayo McQueen cuando ve que Doc fue corredor y ganó tres Copas Pistón? ¿Y cuando pasea con Sally por la ruta 66? ¿Qué está cambiando en él?
7. Rayo McQueen ahora siente admiración por Doc al ver cómo traza la curva, ¿qué lección importante le ha dado además de enseñarle a conducir en tierra?
8. ¿Qué le devuelve al pueblo Rayo al arreglar la carretera y las luces de neón? ¿Cómo valoran los demás su trabajo? ¿Qué emociones has sentido con la película?
9. Por fin lo encuentran y se tiene que ir a la carrera final, ¿cómo se quedan los coches de Radiador Springs?, ¿por qué?, ¿y el Juez Doc qué siente?

10. En la carrera final el coche verde provoca a Rayo, ¿él le responde también con trampas?, ¿en qué ha cambiado su forma de conducir respecto a la primera carrera?
11. Con la llegada de sus amigos todos juntos hacen un verdadero equipo, ¿cómo reacciona Rayo?, ¿qué siente?
12. Al final Rayo es “un campeón” aunque no ha ganado la copa, entonces, ¿por qué le aplauden a él?, ¿cómo es ahora Rayo McQueen?

Debate final de todo el grupo-clase

El profesor propondrá alguna o todas las líneas de reflexión y debate siguientes:

1. ¿Podemos hacerlo todo nosotros solos? ¿Por qué me creo el mejor? ¿Necesitamos a los demás para vivir?
2. Con la ayuda del profesor, comentad en qué escenas de la película se dan los VALORES y CONTRAVALORES que estamos trabajando:

VALOR	DESCRIPCIÓN	ESCENA O SECUENCIA EN LA PELÍCULA
AMISTAD	Dos amigos hacen cosas juntos, les gusta lo mismo, se ríen y lo pasan bien juntos	
EGOÍSMO	Cuando alguien no da nada a los demás y lo quiere todo para él	
CONVIVENCIA	Todos viven juntos, comparten sus cosas, se ayudan y se respetan	
DESOBEDIENCIA	Cuando no se cumplen las normas y lo que nos dicen los mayores que está bien y es lo correcto	
FORTALEZA	Es lo que nos hace superar las cosas difíciles al hacerlas con esfuerzo y con decisión	
SOBREESTIMACIÓN	Cuando nos creemos que lo sabemos todo y que podemos hacer todo mejor que los demás	
RESPECTO	Cuando reconocemos a los demás, los comprendemos, le damos valor a su persona y a sus derechos	
IRRRESPONSABILIDAD	Se da cuando no se cumple con las obligaciones o se hace de mala gana y sin calcular los perjuicios	
SOLIDARIDAD	Es la colaboración con los demás, aportando cada uno todo lo que pueda para luego repartirlo a quien lo necesita, ya sea trabajo, ayuda, dinero etc...	

3. Describid la forma de ser y el temperamento de algunos coches como el propio Rayo, Sally, Doc el Juez, el Sheriff, el campeón azul de Dinoco, el aspirante a ganar de color verde, Guido y Luigi, el camión Mack, Mater, etc...

EVALUACIÓN DE LA FICHA DIDÁCTICA

MARCAR SEGÚN SE CONSIDERE: 1: muy bajo, 2: bajo, 3: normal, 4: alto, 5: muy alto

OBJETIVOS	INDICADORES	1	2	3	4	5
GENERALES	Utilidad de la experiencia como recurso educativo					
	Potencial de la película trabajada para educar en valores					
	¿Se trabajaron con la película los valores y actitudes propuestos de partida?					
	¿Se comprendieron y utilizaron los conceptos del Lenguaje Audiovisual?					
	Contribución para crear conciencia crítica en los alumnos					
	Capacidad de la práctica para ocupar el ocio y tiempo libre de un modo productivo					
FICHA DIDÁCTICA	Agilidad de la ficha para desarrollar todo el proceso de la práctica					
	Pertinencia de la temática de la película para los valores propuestos					
	Adecuación de las propuestas de trabajo e ítems de análisis al ciclo educativo					
	Posibilidad de desarrollar todas las actividades y análisis propuestos					
	Coherencia de la ficha didáctica en el tratamiento de la película y los valores					
	Profundidad en el abordaje de los conceptos, valores y actividades.					
	Adecuación del tiempo (clases) necesario para realizar la práctica					
	Capacidad de la ficha para motivar a los alumnos antes de ver el filme					
	Utilidad como elemento introductor y organizador previo del tema y valores					
ALUMNADO	Participación en las actividades previas					
	Aburrimiento, tedio, ausencia, indiferencia,...					
	Motivación e interés por el visionado del filme					
	Atención durante el visionado					
	Implicación en los debates postvisionado					
	Dinamismo en los debates					
	Variedad en las líneas de discusión					
	Captación-comprensión del mensaje axiológico de la película					
	Extrapolación a la realidad, casos reales, vivencias personales					
	Identificación personal de los alumnos con los valores y actitudes trabajados					
PROFESORADO	Potencial didáctico de la experiencia respecto a las materias que imparte					
	Contribución en la formación de las competencias básicas					
	Aporte al desarrollo de contenidos procedimentales					
	Aporte al desarrollo de contenidos actitudinales					
	Aporte al desarrollo de valores					
	Influencia en su desarrollo profesional como docente					
	Valoración como alternativa didáctica para impartir su materia					
	Capacidad para desarrollar técnicas y estrategias de aprendizaje individual					
	Capacidad para desarrollar el trabajo en grupo, consenso y debate productivo					
Capacidad para la mejora de las relaciones intra-grupo						
Capacidad para la mejora de las relaciones inter-grupo						
OTROS	Comente otros aspectos a valorar no recogidos en la presente escala:					
SUGERENCIAS PROPUESTAS	Comente aquellos aspectos que a su juicio son mejorables:					

Para Cine & Valores sería interesante conocer su opinión sobre las fichas didácticas de las películas disponibles en nuestra web y por eso le agradeceríamos que se tomase unos minutos para completar también la versión online de este cuestionario, disponible en: www.cineyvalores.apoclam.org/cuestionario-de-evaluacion.html

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

AGUILAR, P. (1996): *Manual del espectador inteligente*. Madrid. Ed. Fundamentos.

LASSETER, J. (2006): *Cars*. (filme).

GONZALEZ, J. F. (2002): *Aprender a ver cine*. Madrid. Ed. Rialp.

PEREIRA DOMÍNGUEZ, C. (2005): *Los Valores del cine de animación*. Barcelona. Ed. PPU.

APOCLAM. Grupo de trabajo Cine y valores (2011): *El lenguaje audiovisual cinematográfico*.
www.cineyvalores.apoclam.org/el-lenguaje-audiovisual.html

Decreto 68/2007, de Currículo de PRIMARIA en Castilla-La Mancha.

www.cineol.net/pelicula/4537_Cars

www.filmaffinity.es

www.blogdecine.com

www.slideshare.net

es.wikipedia.org/wiki/Cars