Guia didàctica

1r i 2n d'educació secundària

Material didàctic elaborat per Teleduca. Educació i Comunicació

// Cicle de Cinema i Drets dels Infants

CRÉIXER JUGANT

2017 - 2018

UN PONT CAP A TERABITHIA

Gábor Csupó

Ajuntament de Barcelona

ÍNDEX

PÀG.

3 ..... 1. CICLE DE CINEMA I DRETS DELS INFANTS
3 ..... 1.1. Propòsit i enfocament
4 ..... 1.2. Competències bàsiques i relacions curriculars
5 ..... 1.3. Drets a treballar
6 ..... 1.4. Marc legal relacionat

8 ..... 2. LA PEL·LÍCULA
8 ..... 2.1. Fitxa tècnica breu
8 ..... 2.2. Sinopsi de l'argument
9 ..... 2.3. Conflictes i personatges en relació als valors a treballar
11 ..... 2.4. Qüestions a observar per a una millor comprensió
13 ..... 2.5. Informacions d'interès sobre la pel·lícula

13 ..... 3. PROPOSTA PEDAGÒGICA
13 ..... 3.1. Plantejament general
13 ..... 3.2. Per anar al cinema
15 ..... 3.3. Del cinema a l'aula
18 ..... 3.4. De l'aula al món
18 ..... 3.5. Recull de creacions escolars
18 ..... 3.6. Qüestionari d'avaluació per al professorat

20 ..... 4. MATERIAL COMPLEMENTARI
20 ..... 4.1. Enllaços d'interès
20 ..... 4.2. Bibliografia i filmografia

1. CICLE DE CINEMA I DRETS DELS INFANTS

1.1. Propòsit i enfocament

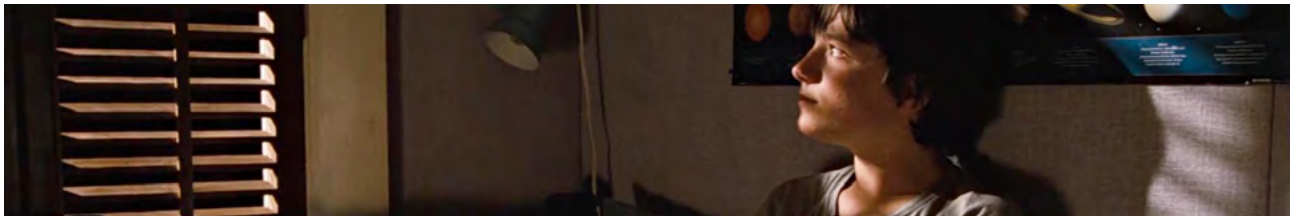
El joc afavoreix el desenvolupament dels infants, fomenta la interacció i la relació amb l'entorn. És així com configura els espais de la ciutat i les relacions entre les persones que hi conviuen. Des del Cicle de Cinema i Drets dels Infants (CCDI), amb el programa ***Créixer jugant***, volem estimular la reflexió dels infants sobre els usos del temps lliure i d'esbarjo. Busquem reivindicar i promoure el valor cívic del joc com a espai per compartir, on reconèixer la igualtat i la diferència. Jugar és clau per consensuar i negociar la importància de les regles i del treball en equip, fomentant la participació des de la infància.

En l'edició 2017-18 del CCDI oferim recursos per treballar a l'aula els drets dels infants vinculats al joc. Ho fem partint de la legislació actual: Convenció sobre els Drets de l'Infant, Llei dels drets i les oportunitats en la infància i l'adolescència, i Carta de Ciutadania. Carta de drets i deures de Barcelona. Evidenciarem com jugar no només és una eina clau d'aprenentatge, sinó també per al desenvolupament integral dels nois i les noies.

Per a 1r i 2n d'educació secundària hem escollit la pel·lícula ***Un pont cap a Terabithia***, que relata com es forja una estreta amistat al voltant del joc entre dos adolescents, en Jess i la Leslie. L'un i l'altra reben burles a l'escola i no hi estan bé, però un dia s'endinsen al bosc del costat de casa i hi descobreixen un pas a un món màgic. Allà creen el regne de Terabithia, on poden desplegar la seva imaginació i viure tot d'aventures. El film utilitza el joc com a recurs imprescindible per integrar la complexitat de l'entorn i fer front a les injustícies. Els personatges d'en Jess i la Leslie creixen jugant i maduren donant-se suport.

De nou, el recorregut pedagògic que us proposem va de l'aula al cinema, del cinema a l'aula i de l'aula a la vida quotidiana i a l'entorn dels nois i les noies. Per facilitar-lo i enriquir-lo, comptem amb el Blog, on hi ha disponibles els materials didàctics, les creacions de l'alumnat, la informació de les sessions familiars i de lleure educatiu, i eines d'interacció entre tots i totes.

Oferim recursos per treballar a l'aula els drets dels infants vinculats al joc. Jugar no només és una eina clau d'aprenentatge, sinó també per al desenvolupament integral dels nois i les noies.



1.2. Competències bàsiques i relacions curriculars

1. Competència social i ciutadana

- Actitud crítica davant dels missatges que suposin qualsevol tipus de discriminació i voluntat de superar els prejudicis.
- Participació activa i de manera compromesa en projectes de servei comunitari per exercir drets, deures i responsabilitats propis d'una societat democràtica.
- Reconeixement i realització d'activitats en la natura per a la millora de la condició física i la recreació, amb actituds de respecte i cooperació.
- Respecte i valoració del medi natural com a espai idoni per a la realització d'activitats físiques.
- Mesures de resolució de conflictes per garantir un clima de llibertat, igualtat i respecte entre les persones.
- Construcció d'una relació social i comunicació a l'interior de l'aula més respectuosa, solidària i creativa.

2. Competència d'autonomia, iniciativa personal i emprenedoria

- Conscienciació i aplicació d'un conjunt de valors i actituds personals interrelacionades, com la responsabilitat, la solidaritat, la cooperació, la creativitat, l'autocrítica i el control emocional.
- Anàlisi crítica de l'entorn des de la perspectiva ètica, individualment i de manera col·lectiva.
- Transformació d'idees en accions, en proposar-se objectius per planificar i portar a terme projectes individuals i col·lectius.

3. Competència d'aprendre a aprendre

- Consciència de les pròpies capacitats, i també dels processos i les estratègies necessàries per a desenvolupar-les, així com del que es pot fer amb l'ajuda d'altres persones o recursos.
- Consecució d'un sentiment de competència personal, que redunda en el desenvolupament de les actituds, la motivació, la confiança en un/a mateix/a i el gust d'aprendre.
- Coneixement de les pròpies potencialitats i carències, tenint motivació i voluntat de superació per afrontar nous reptes d'aprentatge.

4. Competència digital

- Cerca, ús i contrast de diferents fonts documentals per contextualitzar els fets de l'entorn proper, fomentant el rigor informatiu.

1. Competència social i ciutadana.

2. Competència d'autonomia, iniciativa personal i emprenedoria.

3. Competència d'aprendre a aprendre.

4. Competència digital.

5. Competència comunicativa lingüística i audiovisual.

6. Competència artística i cultural.

- Domini de tots els llenguatges bàsics, i experimentació de tècniques i procediments propis de la fotografia, el vídeo i el cinema per investigar i produir discursos en format multimèdia.

5. Competència comunicativa lingüística i audiovisual

- Comprensió i interpretació de les informacions més rellevants de tot tipus de textos de la vida quotidiana i dels mitjans de comunicació pròxims als interessos de l'alumnat.
- Ús adequat dels diferents llenguatges, suports i tipus de text, fent servir els recursos TIC amb iniciativa, creativitat i imaginació.
- Elaboració d'un còmic, experimentant diferents procediments de representació en funció de les intencions comunicatives, informatives, expressives, descriptives, reflexives i crítiques.

6. Competència artística i cultural

- Realització d'apunts, esbossos i esquemes en tot el procés de creació (des de la idea inicial fins l'elaboració de formes i imatges), facilitant l'autoreflexió, autoavaluació i avaluació.
- Responsabilitat en el desenvolupament d'activitats artístiques i visuals individuals o col·lectives, fent ús de l'art com a mitjà de cohesió i d'acció prosocial.
- Curiositat i gaudi davant de tot tipus de manifestacions culturals, incentivant a la participació.

1.3. Drets a treballar

1. Dret de tots els infants a gaudir del joc i del lleure.

2. Dret dels infants a viure les seves il·lusions i a desenvolupar-les en el seu temps de lleure.

3. Dret dels infants al lleure, al joc i a la participació en activitats culturals i artístiques.

1. Dret de tots els infants a gaudir del joc i del lleure.

2. Dret dels infants a viure les seves il·lusions i a desenvolupar-les en el seu temps de lleure.

3. Dret dels infants al lleure, al joc i a la participació en activitats culturals i artístiques.

1.4. Marc legal relacionat

Declaració Universal dels Drets Humans

Article 24. Tota persona té dret al descans i al lleure.

Declaració dels Drets de l'Infant

Principi 7. L'infant té dret a rebre educació (…). L'infant gaudirà plenament de jocs i esbarjos, els quals hauran d'estar orientats a les finalitats perseguides per l'educació; la societat i les autoritats públiques s'esforçaran a promoure la satisfacció d'aquest dret.

Principi 10. L'infant (...) ha de ser educat en un esperit de comprensió, tolerància, amistat entre els pobles, pau i fraternitat universal, i amb plena consciència que ha de consagrar les seves aptituds i energies al servei dels seus semblants.

Convenció sobre els Drets de l'Infant

Article 31. 1. Els estats membres reconeixen el dret de l'infant al descans i a l'esplai, a lliurar-se al joc i a les activitats d'esbarjo adequades a la seva edat, i a participar lliurement en la vida cultural i les arts.

Article 31. 2. Els estats membres han de respectar i promoure el dret de l'infant a participar plenament en la vida cultural i artística i han d'afavorir oportunitats de participació en activitats culturals, artístiques, recreatives i d'esplai.

Llei dels drets i les oportunitats en la infància i l'adolescència

Capítol VIII. Educació en el lleure i pràctica de l'esport.

Article 57. Educació en el lleure.
1. Els infants i els adolescents tenen dret a rebre una formació integral en el temps de lleure que els faciliti l'educació en els valors cívics i en el respecte a la comunitat i al medi (...).
3. Les administracions han d'afavorir i fomentar l'educació en el lleure i donar suport a la xarxa d'entitats socials, i n'han de fomentar la igualtat d'accés dels infants i els adolescents.

Article 58. El joc i la pràctica de l'esport.
1. Els infants i els adolescents tenen dret al descans, al joc i a les activitats recreatives pròpies de llur edat com a part de l'activitat quotidiana, i també a participar lliurement en la vida cultural i artística de llur entorn social.

- Declaració Universal dels Drets Humans (lectura fàcil).

- Declaració dels Drets de l'Infant (abreujada).

- Convenció sobre els Drets de l'Infant (resumida).

- Carta de Ciutadania. Carta de drets i deures de Barcelona (lectura fàcil).

2. El joc s'ha d'entendre com un element essencial del creixement i la maduració dels infants i els adolescents.
3. Els infants i els adolescents tenen dret a practicar l'esport i a participar en activitats físiques i recreatives en un entorn segur.

Carta de Ciutadania. Carta de drets i deures de Barcelona

CAPÍTOL 2. Drets socials.

Article 15. Ciutat educadora.
1. Tots els ciutadans i ciutadanes de Barcelona tenen dret a disposar d'espais i recursos per a la formació i la pràctica d'una ciutadania activa a la ciutat, i que els espais de convivència (...) siguin respectuosos amb la pluralitat de valors que conviuen a la ciutat.
2. L'Ajuntament promourà el voluntariat i la participació en accions a favor de la inclusió social.
3. Es reconeix el dret dels infants i de les persones joves a la pràctica de l'esport més enllà de l'horari lectiu (…).
4. L'Ajuntament promourà l'ús, fora de l'horari lectiu i de les activitats pròpies del centre, de les instal·lacions esportives dels centres educatius de la ciutat i dissenyarà, en aquests termes, un pla que encoratgi tots els centres educatius i esportius de la ciutat a la satisfacció del dret a una activitat física i esportiva de qualitat.

2. LA PEL·LÍCULA

2.1. Fitxa tècnica breu

Títol original: *Bridge to Terabithia*
Direcció: Gábor Csupó
Guió: Jeff Stockwell i David Paterson
Intèrprets: Josh Hutcherson, AnnaSophia Robb, Zooey Deschanel, Robert Patrick, Bailee Madison, Katrina Cerio, Devon Wood, Emma Fenton, Grace Brannigan
País de producció: EUA
Any d'estrena: 2007
Durada: 95 minuts
Llargmetratge. Versió en català

2.2. Sinopsi de l'argument

En Jess Aarons és un nen nord-americà de 13 anys amb una vida no massa feliç. A casa seva, costa arribar a final de mes perquè els ingressos no donen per satisfer les necessitats de tota la família, formada per dues germanes grans, dues de més petites, ell, el pare i la mare. A l'escola, alguns companys de classe i també alumnes de cursos més alts li fan *bullying*.

En plena adolescència, a en Jess se li fa difícil sobreposar-se a les circumstàncies del dia a dia. Malgrat tot, és un noi responsable i amb capacitat d'esforç. La seva gran afició és dibuixar. En un full de paper és on deixa volar tota la seva imaginació.

Per sort, arriba a classe una nova companya, la Leslie Burke, una noia intel·ligent i enèrgica que sacseja la vida d'en Jess. És la filla única d'un escriptor i una escriptora benestants que s'instal·len a la casa veïna de la família del noi.

La Leslie, d'entrada, genera molts recels a en Jess, però ella se li acosta igualment. Amb el temps, descobreixen que comparteixen moltes afinitats i comencen a construir una profunda amistat.

Jugant al bosc del costat de casa seva, un dia troben el passatge cap a un país imaginari, poblat per éssers estranys. L'indret es converteix en el seu racó secret, que els uneix de manera especial i els ajuda a sobreposar-se als problemes de la quotidianitat. La Leslie és molt enginyosa, i introdueix a en Jess en un món de fantasia i també d'autoafirmació. Però la tragèdia truca a la porta.

Tràiler

2.3. Conflictes i personatges en relació als valors a treballar

En Jess és un noi a qui les circumstàncies de la vida li pesen i l'entristeixen. La seva família té problemes econòmics, se sent incomprès pel pare i arraconat per la mare, i es veu desbordat per les quatre germanes. A l'escola no li va gaire millor. Els companys de classe se'n riuen d'ell i l'humilien amb qualsevol excusa. Alumnes d'altres cursos l'increpen constantment a l'autobús escolar. En Jess ho porta amb resignació i s'esforça per fer-se respectar.

A l'inici de la pel·lícula, el protagonista apareix entrenant-se fort per guanyar les proves d'atletisme de principis de curs. A l'escena de la cursa, es constata que el programa d'exercicis ha resultat profitós i en Jess guanya als companys que li fan *bullying*, tot i que continuaran molestant-lo. Aquest és un bon exemple dels beneficis que l'esport i les activitats de lleure aporten a l'educació dels infants. Córrer dóna autoconfiança a en Jess i l'ajuda a superar els conflictes afectius que té. La competició també li aporta un afany de superació saludable. L'esport no desenvolupa només el cos, sinó també la ment: situa els infants en un estat mental d'autoexigència i disciplina que esdevé un bon aprenentatge per a altres activitats de la vida. Aquest estat mental pot comparar-se amb el del joc simbòlic, amb el qual els nens i les nenes creen un món imaginari que els serveix per assimilar el real.

En el cas d'en Jess, les activitats de lleure manquen del component socialitzador que sol comportar el joc. Ell només corre per demostrar que ho pot fer molt bé, no per jugar amb els companys i les companyes. El protagonista acostuma a aïllar-se per dibuixar, una activitat que li serveix de refugi i de consol. En Jess té talent per al dibuix: el fa servir per donar sortida a la seva imaginació i expressar les frustracions de la vida quotidiana. És un joc però en solitari. És significatiu que, més d'un cop, el veiem dibuixar d'amagat (al llit, sota la flassada, amb una llanterna) o que fins i tot no ensenyi a ningú el quadern de dibuixos.

El revulsiu d'en Jess arriba de la mà de la nova companya de classe, la Leslie, que esdevindrà la seva gran amiga. Ella li ensenya a viure a fons les seves capacitats imaginatives i sobretot a compartir-les. "Si tens la ment ben oberta, pots crear un món nou", li comenta la noia. Això és el que fan quan s'endinsen al bosc i donen pas al regne màgic de Terabithia. Allà construeixen conjuntament un món imaginari que ajudarà a en Jess a trobar el camí per superar les frustracions del món real, i a dominar les pors i l'angoixa que sent. Amb aquest joc compartit, en Jess i la Leslie creixen i maduren, cuidant-se l'un a l'altre i donant-se suport dins i fora de Terabithia.

Córrer dóna autoconfiança a en Jess i l'ajuda a superar els conflictes afectius que té. La competició també li aporta un afany de superació saludable. L'esport no desenvolupa només el cos, sinó també la ment: situa els infants en un estat mental d'autoexigència i disciplina que esdevé un bon aprenentatge per a altres activitats de la vida.

2. LA PEL·LÍCULA

Cal ressaltar que el primer que fan els dos protagonistes al seu lloc secret és construir una cabana a dalt d'un arbre, un dels clàssics del joc infantil. Així disposen d'un espai propi de refugi, de confidències i des d'on plantejar qualsevol nova aventura. El film no cau en reproduir de forma estereotipada la distribució dels rols domèstics entre l'un i l'altra. La Leslie és molt més destra que en Jess construint la casa. Quan ell li comenta que li sorprèn aquesta habilitat en una noia, la Leslie li respon irònicament que ella se sent sorpresa per la seva habilitat dibuixant "essent un noi". La Leslie és sens dubte qui porta la iniciativa dins de la parella.

Aquest joc de rols de gènere contrasta amb la realitat d'en Jess a casa seva. Ell és l'únic noi i té quatre germanes: dues de més grans i dues de més petites. Se sent al mig de totes, de costat i totalment incomprès. Pateix que el pare no el mimi com fa amb la germana que li va al darrere (la May Belle). A ella la tracta amb molt d'afecte, mentre que a ell n'hi mostra ben poc: sempre s'hi adreça amb certa fredor i per alliçonar-lo. En Jess percep que el seu pare només li encomana tasques i li va amb exigències, com si ja fos gran. I es rebel·la indirectament contra la situació que viu, com per exemple quan allibera l'animaló que se'ls menja les plantes de l'hort i impedeix que el matin. El protagonista no aconsegueix que el seu pare traspassi la barrera dels sentiments fins que no arriba la tragèdia.

La importància dels afectes familiars per al benestar durant l'adolescència queda també exemplificada en la companya *gòtica* de l'escola, la Janice. A l'autobús sempre increpa en Jess i la Leslie: els insulta, se'n burla, els mana i fa valer que ella és més gran. Els *jocs* endiablats i les bromes pesades que planteja posen en evidència els grans problemes emocionals que pateix a casa. De fet, es descobreix que rep forts maltractaments del seu pare.

La mort de la Leslie transforma la vida d'en Jess, perquè se'n sent culpable i alhora enyora molt a la seva gran amiga. Quan no veu cap sortida, el joc que van crear conjuntament se li presenta com el camí per a superar la depressió. Aquest cop no s'hi refugia en solitari (com feia en activitats evasives del principi de la pel·lícula), sinó que decideix convidar a la seva germaneta May Belle a compartir el món imaginari. Ella sempre volia jugar amb ell i la Leslie, però en Jess no la deixava perquè deia que era massa petita i el feia sentir gelós. Durant tota la pel·lícula, la May Belle fa costat a en Jess i és ara quan ell s'adona que també els uneix un sentiment profund, semblant al que sentien amb la Leslie. Així és com la May Belle acaba prenent el relleu de la Leslie com a reina de Terabithia.

Cal ressaltar que el primer que fan els dos protagonistes al seu lloc secret és construir una cabana a dalt d'un arbre, un dels clàssics del joc infantil. Així disposen d'un espai propi de refugi, de confidències i des d'on plantejar qualsevol nova aventura. El film no cau en reproduir de forma estereotipada la distribució dels rols domèstics entre l'un i l'altra. La Leslie és molt més destra que en Jess construint la casa.

2.4. Qüestions a observar per a una millor comprensió

Hi ha molts tipus de jocs i formes de jugar, però un dels més universals i importants a l'hora d'acompanyar els infants en el procés de creixement és el joc simbòlic. Es dóna quan l'infant reprodueix accions (ja siguin reals o imaginàries) i es converteix a sí mateix en protagonista d'allò que representa. En aquesta mena de jocs, és habitual sentir comentaris com per exemple: "ara fem com si…", "ara sóc…". Es generen situacions on els infants es prenen molt seriosament el joc, però no deixen de ser conscients que el món que recreen o imaginen no és el mateix que el real. Tan sols se'n serveixen, s'hi projecten.

El joc simbòlic és imitació, representació, ficció. A través d'ell, els infants fan possible un món inventat on els desitjos, les necessitats, els interessos i les inquietuds es poden fer realitat gràcies a la simulació i a la fantasia. Es tracta d'una fórmula per transformar el món exterior, fer-se'l seu i adaptar-lo a les seves conveniències. Així és com cada infant va comprenent el seu entorn i s'hi sent inclòs, hi troba el seu espai.

El psicopedagog Édouard Claparède exposa com l'infant, en jugar, és protagonista de les situacions creades, cosa que a la vida real no sempre li és possible i fins i tot se li impedeix.

El psicòleg infantil Jean Piaget afirma que l'infant té dues maneres bàsiques d'enfrontar-se a la realitat:
1. Adequant la seva conducta a les circumstàncies exteriors (jocs d'imitació).
2. Modificant el medi segons la seva voluntat (joc simbòlic).

Quan estan jugant, els infants comparteixen els símbols, el significat dels quals treuen del seu entorn quotidià.

Aquests elements queden clarament il·lustrats a la pel·lícula ***Un pont cap a Terabithia***:

- Per començar, és evident el recurs a la ficcionalització per part de la Leslie i en Jess quan inventen un regne màgic, Terabithia. Es tracta d'un món del tot fantasiós, poblat per monstres del *senyor de l'Obscuritat*: gegants, *trolls* i altres personatges irreals.

- En Jess i la Leslie assumeixen ser protagonistes de les aventures que passen al seu nou món.

- La parella fa front als *perills* amb què es topa en aquest bosc *encantat*, donant mostres de valor que a la vida real no manifesten.

Així és com en Jess i la Leslie superen les opressions que pateixen a la vida diària, especialment amb els companys i les companyes d'escola. L'estratègia els resulta útil fins al punt que, davant de situacions difícils a l'àmbit escolar, es diuen l'un a l'altre: "T'has atrevit amb les bèsties de Terabithia i ara no t'atreviràs a fer front a aquest company o companya?".

La seguretat que adquireixen lluitant contra els monstres del *senyor de l'Obscuritat* fa que en Jess i la Leslie guanyin autoconfiança i autoafirmació, al temps que enforteixen la seva relació. El creixement personal que viuen també els afecta positivament en la relació que ara poden establir amb una de les seves companyes d'escola: la conflictiva Janice. Aconsegueixen guanyar-se el respecte d'una noia més gran que era la seva *enemiga* principal. La Janice fins i tot s'acaba refugiant en la Leslie i hi troba una mica de consol davant del dolor que sent.

El recurs al joc simbòlic que es desplega amb la història d'***Un pont cap a Terabithia*** se centra sobretot en l'aprenentatge de la gestió de la por i la cerca d'un millor benestar emocional. Els personatges imaginaris *positius* de Terabithia amb prou feines juguen un rol prou significatiu a la pel·lícula. El guió no acaba de vehicular l'assimilació del món real que el noi i la noia podien haver realitzat si s'hagués donat més joc als éssers màgics. Sigmund Freud planteja que, quan juga, l'infant expressa (de manera subconscient) desitjos reprimits i situacions angoixants de la vida real. El fet d'escenificar els traumes en un context imaginari li permet dominar-lo i, posteriorment, adaptar-se millor a la realitat.

Hagués estat interessant que el film ens mostrés de quina manera la jove parella construïa el seu regne màgic, quines atribucions donaven als éssers fantàstics (que pràcticament no surten fins al final), quins tipus de relacions hi mantenien, etc., per constatar fins a quin punt adaptaven els esquemes apresos o els superaven. El caràcter preeminentment comercial de la pel·lícula prioritza el plantejament d'entreteniment sobre l'educatiu, i impedeix que la trama desenvolupi línies més interessants des del punt de vista pedagògic o de la formació en valors.

2.5 Informacions d'interès sobre la pel·lícula

Gábor Csupó és un director hongarès que porta temps establert als EUA. Tant la seva formació inicial com els seus primers treballs com a creador giren al voltant del camp de l'animació. Va formar part de l'equip primigeni de la sèrie *Els Simpsons*. Ell i un altre company van ser els responsables d'un dels trets més característics dels personatges: el color groc de la pell. A través de la seva productora Klasky Csupo, ha produït un gran nombre de sèries animades de televisió, algunes d'elles convertides en pel·lícula cinematogràfica o *TV movie*.

La pel·lícula *Rugrats*, produïda i dirigida per Gábor Csupó, va ser la primera producció animada que va superar els 100 milions de dòlars de taquilla fora de les de Walt Disney. Precisament aquesta companyia gegantina de l'entreteniment infantil va decidir contractar Csupó per dirigir ***Un pont cap a Terabithia***. Era el seu primer llargmetratge amb actors i actrius reals. En el moment de l'estrena, hi va haver una petita polèmica entre la productora i el director del film. L'empresa va crear un tràiler amb profusió d'imatges dels personatges imaginaris (en 3D), que en realitat no surten més que al final, i ell no hi va estar d'acord. En plena època de llançament d'*El Senyor dels Anells* i *Harry Potter*, la Walt Disney ho va considerar primordial de cara a la promoció, al marge del tema principal de la història.

La pel·lícula és l'adaptació de la novel·la *Un pont cap a Terabithia* (1977) de Katherine Paterson, una escriptora nord-americana nascuda a la Xina i dedicada a la literatura infantil. El llibre està inspirat en una experiència real del seu fill David (coguionista del film), que va perdre la seva millor amiga quan tenien vuit anys. El desenllaç tràgic de la novel·la sempre ha provocat moltes crítiques per part dels organismes que tenen cura del material que s'utilitza al sistema educatiu dels EUA. Malgrat aquesta censura, el llibre es fa servir també a centres educatius de molts altres països anglosaxons.

El director de fotografia de la pel·lícula és Michael Chapman. Es tracta d'un professional de molt prestigi que es va fer càrrec de la fotografia de dues pel·lícules estrella de Martin Scorsese: *Taxi Driver* i *Toro Salvatge*. Va rodar ***Un pont cap a Terabithia*** quan tenia 72 anys. Va ser el seu darrer treball cinematogràfic.

La pel·lícula va guanyar cinc premis als *Young Artist Awards* de 2008: millor film familiar, millors protagonistes masculí i femenina, i dos premis per a l'actriu secundària que encarnava a la germaneta d'en Jess, a la May Belle.

La pel·lícula és l'adaptació de la novel·la Un pont cap a Terabithia (1977) de Katherine Paterson. El llibre està inspirat en una experiència real del seu fill David (coguionista del film), que va perdre la seva millor amiga quan tenien vuit anys. El desenllaç tràgic de la novel·la sempre ha provocat moltes crítiques per part dels organismes que tenen cura del material que s'utilitza al sistema educatiu dels EUA.

3. PROPOSTA PEDAGÒGICA

3.1. Plantejament general

La seqüència didàctica que proposem al voltant de la pel·lícula ***Un pont cap a Terabithia*** es conforma de cinc moments educatius complementaris:

1. Activitat prèvia a l'aula (1 hora).
2. Anada al cinema per participar a la sessió de projecció.
3. Activitat de creació a l'aula (entre 1 hora i 6 hores, com a màxim).
4. Acció de compartir al Blog les creacions de cada grup classe.
5. Possibles interaccions de l'alumnat a casa, amb la comunitat educativa i l'entorn.

3.2. Per anar al cinema

Abans d'anar al cinema amb el vostre grup classe, us suggerim portar a terme una activitat a l'aula d'una hora de durada. Us proposem dos enfocaments per triar el que més us convingui o bé idear-ne un altre:

1. Elaboració d'un sociograma

Convé començar presentant l'activitat i distribuint el grup classe en cinc o sis equips el més equitatius possible, per a facilitar el treball conjunt (5'). Cada subgrup escull un dels tres eixos proposats, per treballar-lo en forma de sociograma. S'aconsella que mirin d'abordar-lo de la forma més completa i complexa que els sigui possible:

1. Quins són els jocs i les propostes d'entreteniment d'avui dia que s'adrecen molt especialment als nois i les noies de la nostra edat? De qui provenen i com ens arriben?
2. Quins elements ens ajuden a desplegar el món de la imaginació i la fantasia a la nostra edat? Què ens aporta i per a què ens en servim?
3. Quins són els factors i els agents que intervenen per desmuntar una situació de *bullying*? Com hi pot ajudar una major atenció al joc, l'esport i les activitats de lleure compartides?

Un cop triada la qüestió, cada equip disposarà d'una estona per debatre-la en petit grup i adoptar un posicionament comú (10'). En base a les opinions consensuades, cada subgrup elaborarà (en

1. Quins són els jocs i les propostes d'entreteniment d'avui dia que s'adrecen molt especialment als nois i les noies de la nostra edat? De qui provenen i com ens arriben?

2. Quins elements ens ajuden a desplegar el món de la imaginació i la fantasia a la nostra edat? Què ens aporta i per a què ens en servim?

4. Quins són els factors i els agents que intervenen per desmuntar una situació de *bullying*? Com hi pot ajudar una major atenció al joc, l'esport i les activitats de lleure compartides?

un full DIN-A3) un esquema que reculli tots els actors socials en joc (col·locant-se en el centre el propi alumnat, com a subjecte de la investigació). La idea és ordenar tots els agents contemplats segons la importància que tenen i també establir els tipus de relacions que es donen entre ells (20'). Estaria bé organitzar una posada en comú, on cada equip faci una presentació breu del seu esquema i el comparteixi amb el grup classe (10').

En acabar l'activitat convé fer una reflexió de tancament que es troba explicada en el punt 3 d'aquest apartat.

2. Pluja d'idees i creació d'un joc de rols

L'activitat s'inicia amb una pluja d'idees sobre les concepcions prèvies de l'alumnat al voltant d'alguns dels temes centrals de la pel·lícula ***Un pont cap a Terabithia***:

1. Per què als nois i les noies ens convé jugar a l'aire lliure i en contacte amb la natura?
2. Què ens aporta la pràctica de l'esport?
3. Com el joc, l'esport i les activitats de lleure ens ajuden a relacionar-nos millor entre nosaltres i a respectar-nos sempre?
4. Què ens aporta desplegar el món imaginari i de la fantasia?

S'aconsella anar recollint a la pissarra tot el que surti. Per exemple, va bé que ho faci un/a alumne/a diferent cada cop que s'obri un tema. Convé escriure almenys una aportació de cada alumne/a (10').

Entre tot el que s'hagi apuntat i encara amb el gran grup, és convenient fer una pausa per agrupar les aportacions per temes (5').

Tot seguit, arriba el moment d'organitzar el grup classe en cinc o sis equips el més equitatius possible, per a facilitar el treball conjunt. Cada subgrup tria un dels temes que hagin sortit de la pluja d'idees i se centrarà a desenvolupar-lo (10').

Quan cada equip ja té clar quina temàtica vol treballar, el professorat els proposa que ara s'inventin un personatge es trobi immers en aquella situació. Han de fer-ho comptant amb idees de tots i totes. Per crear aquest personatge primer hauran de relatar quines circumstàncies actuals té i després a quin repte s'enfronta. Durant aquest procés, és important que l'alumnat intenti posar-se a la seva pell. Un cop cada subgrup hagi elaborat la seva aportació, resultarà que entre tots hauran dissenyat un joc de rols (20').

Després de fer l'activitat escollida convé fer una reflexió de tancament. Aquesta pot servir per estructurar el contingut de l'aportació que farà cada grup classe a la sala de cinema. Al final de la sessió, el professorat pot presentar la sinopsi i el tràiler del film Un pont cap a Terabithia.

1. Per què als nois i les noies ens convé jugar a l'aire lliure i en contacte amb la natura?

2. Què ens aporta la pràctica de l'esport?

3. Com el joc, l'esport i les activitats de lleure ens ajuden a relacionar-nos millor entre nosaltres i a respectar-nos sempre?

4. Què ens aporta desplegar el món imaginari i de la fantasia?

3. En acabar l'activitat

Després de fer l'activitat escollida convé fer una reflexió de tancament. Aquesta pot servir per estructurar el contingut de l'aportació que farà cada grup classe a la sala de cinema. Per tant, cal seleccionar dos portaveus, preferiblement un noi i una noia (10').

Al final de la sessió, el professorat pot presentar la sinopsi i el tràiler de ***Un pont cap a Terabithia*** (5').

L'objectiu tant d'una opció com de l'altra és situar el context de la pel·lícula i els drets a treballar, per preparar l'anada al cinema entre tots i totes. Així mateix, és una bona oportunitat per extreure els elements claus que, en veu de dos portaveus, cada grup classe aportarà a la posada en comú que organitzarem a la sala abans i després del film.

L'objectiu tant d'una opció com de l'altra és situar el context de la pel·lícula i els drets a treballar, per preparar l'anada al cinema entre tots i totes.

3.3. Del cinema a l'aula

El joc com a refugi en l'adolescència

Després d'anar a veure el film, proposem portar a terme una activitat de creació a l'aula que es basa a subdividir el grup classe en cinc equips de treball. El punt de partida és que cada subgrup triï i tracti algun aspecte dels drets que han sortit reflectits a ***Un pont cap a Terabithia***:

1. Dret de tots els infants a gaudir del joc i del lleure.
2. Dret dels infants a viure les seves il·lusions i a desenvolupar-les en el seu temps de lleure.
3. Dret dels infants al lleure, al joc i a la participació en activitats culturals i artístiques.

Us suggerim que cada equip acabi plasmant la defensa del tema escollit en forma de còmic o presentació de diapositives en suport digital. Tant una opció com l'altra aportaran una experiència narrativa a l'alumnat que l'acostarà als drets dels infants al joc i al lleure.

En un primer moment, cada grup ha de traslladar les escenes viscudes amb la pel·lícula ***Un pont cap a Terabithia*** a possibles situacions que vulguin reflectir en la seva creació final (a triar entre còmic o presentació de diapositives).

Tot seguit, cada equip fa una immersió en el significat del tema escollit i pensa amb quines vinyetes o diapositives pot explicar-lo. Un cop dissenyada la seqüència, arriba el moment que

cada grup se centri en l'elaboració del còmic o la presentació de diapositives en format digital.

Per als còmics, s'aconsella fer servir un o dos fulls DIN-A3 o paper d'embalar. Després caldrà fotografiar-los per compartir-los al Blog. Les presentacions poden constar d'unes 4 a 6 diapositives cada una. Per publicar-les al Blog, és possible enviar per separat les de cada grup classe o ajuntar-les totes en una sola presentació.

Amb l'elaboració dels còmics o les presentacions de diapositives, s'ofereix a l'alumnat la possibilitat de treballar de forma creativa els drets i el film, així com d'aprofundir en el debat generat a l'aula abans d'anar al cinema i també a la sala amb les aportacions de tots els centres educatius.

És possible desenvolupar aquesta activitat en una sola sessió d'una hora de classe si prèviament s'organitzen els equips, es tria quin tema tracta cadascun i s'orienten els temes amb les qüestions sorgides en el visionat del film i les posades en comú prèvia i posterior. Aleshores es pot dedicar la meitat de la sessió a què els subgrups, en paral·lel, pensin i dissenyin els còmics o les presentacions de diapositives, i l'altra meitat a realitzar i composar cada una de les creacions.

Ara bé, si és possible, recomanem que l'activitat de creació a l'aula agafi un tractament més transversal al currículum i es pugui desplegar en diverses sessions. La durada ideal és entre un mínim de tres i un màxim de sis hores lectives. Així es dóna pes als drets a treballar i l'anàlisi del film, la reflexió individual i col·lectiva, l'elaboració i la posada en comú de les creacions en grup, i la recollida de les idees que vagin sorgint al llarg del procés.

QUADRE RESUM: DEL CINEMA A L'AULA*

DURADA	PROCEDIMENTS	CONTINGUTS
1 hora	Creació de subgrups i distribució de tasques. Explicació de l'opció escollida com a treball creatiu: còmic o presentació de diapositives en format digital.	Cada grup relaciona les escenes de la pel·lícula amb les situacions o qüestions a tractar. Tria i immersió de cada equip en algun aspecte dels drets a explorar.
1 hora	Treball per equips. Reflexió en grup i individual per crear un punt de vista sobre el tema escollit. Preparació de l'esquema de còmic o presentació de diapositives.	Pluja d'idees i presa de decisions sobre quines vinyetes i diapositives són adients per a que cada equip expliqui el seu tema.
1 a 2 hores	Per equips, cerca d'imatges i creació de textos, en el cas de la presentació de diapositives; i elaboració de les vinyetes, en el del còmic.	Definició de la composició final del còmic o de la presentació de diapositives per part de cada equip.
1 a 2 hores	Treball per subgrups. Exposició oral de cada creació a la resta del grup classe.	Realització de les vinyetes definitives del còmic o bé de les diapositives de la presentació en format digital. Posada en comú dels relats elaborats.

*Aquesta activitat es pot fer en una sola sessió, però es proposa un desplegament més minuciós per aprofundir en els drets a treballar a l'aula.

3.4. De l'aula al món

Un cop realitzada l'activitat de creació a l'aula i enviats els resultats per publicar-los al Blog del Cicle de Cinema i Drets dels Infants, us suggerim alguna petita acció per portar a terme en col·laboració amb les famílies del vostre alumnat. L'objectiu és connectar els aprenentatges i l'experiència viscuda amb la vida quotidiana i la immersió en l'entorn.

1. Cercar i portar a classe fotografies o il·lustracions de situacions relatives als drets dels infants al voltant del joc.
2. Aportar un parell d'idees comentades a casa sobre quines necessitats tenim els nois i les noies de la nostra edat per gaudir del temps de lleure.
3. Compartir a l'aula llibres de la biblioteca de casa relacionats amb la temàtica ***Créixer jugant***.

Si és possible, us aconsellem que visiteu amb l'alumnat l'apartat Creacions escolars del Blog i proposeu a les famílies entrar-hi. Hi trobareu també els treballs de les altres escoles participants.

3.5. Recull de creacions escolars

Un cop finalitzada l'activitat creativa a l'aula, cada grup classe ens farà arribar les creacions dels seus subgrups de treball per email, Dropbox, WeTransfer o similar. Així anirem organitzant els resultats aportats per part de cada escola i els compartirem al Blog del Cicle de Cinema i Drets dels Infants.

Des de l'apartat Creacions escolars, podreu accedir tant als vostres treballs de creació com als de la resta d'escoles participants. Per a qualsevol dubte, podeu contactar-nos al correu electrònic teleduca@teleduca.org o bé al telèfon 93 450 98 26.

3.6. Qüestionari d'avaluació per al professorat

Quan ja hàgiu portat a terme amb l'alumnat totes les passes de la seqüència didàctica plantejada, us farem arribar per correu electrònic un qüestionari d'avaluació del Cicle de Cinema i Drets dels Infants que podreu omplir directament en línia. Per a qualsevol dubte, podeu contactar-nos al correu electrònic teleduca@teleduca.org o bé al telèfon 93 450 98 26.

Us agraïm la vostra col·laboració en acompanyar el treball reflexiu i creatiu dels drets dels infants als centres escolars i esperem les vostres aportacions per anar millorant any rere any.

1. Cercar i portar a classe fotografies o il·lustracions de situacions relatives als drets dels infants al voltant del joc.

2. Aportar un parell d'idees comentades a casa sobre quines necessitats tenim els nois i les noies de la nostra edat per gaudir del temps de lleure.

3. Compartir a l'aula llibres de la biblioteca de casa relacionats amb la temàtica ***Créixer jugant***.

4. MATERIAL COMPLEMENTARI

4.1. Enllaços d'interès

Podeu trobar més informació a:

- Blog del Cicle de Cinema i Drets dels Infants
- Web d'Infància de l'Ajuntament de Barcelona

Textos legislatius a Drets Socials de l'Ajuntament de Barcelona (lectura fàcil):

- Declaració Universal dels Drets Humans
- Convenció sobre els Drets de l'Infant
- Carta de Ciutadania. Carta de drets i deures de Barcelona

Altres:

- Una escola amb drets
- Diccionari de jocs i joguines
- Joguina segura
- Jugar és un dret
- *Observatorio del Juego Infantil*
- *Teorías sobre el juego y su influencia en el desarrollo infantil*
- *Teacher's guide Bridge to Terabithia*

4.2. Bibliografia i filmografia

Bibliografia

- Lewis, C.S. (2016). *Les cròniques de Nàrnia. El lleó, la bruixa i l'armari*. Barcelona: Estrella Polar
- Paterson, K. (2011). *Un puente hacia Terabithia*. Barcelona: Noguer
- Sendak, M. (2017). *La finestra d'en Kenny*. Barcelona: Kalandraka
- Sorribas i Roig, S. (2013). *El zoo d'en Pitus*. Barcelona: La Galera
- Tolkien, J.R.R. (2010). *El hòbbit*. Barcelona: La Magrana

Filmografia

- *El regalo*. Jacob Frey (dir.). Alemanya, 2014
- *El zoo d'en Pitus*. Mireia Ros (dir.). Espanya, 2000
- *Jouets*. Grant Munro (dir.). Canadà, 1966
- *Les cròniques de Nàrnia. El lleó, la bruixa i l'armari*. Andrew Adamson (dir.). EUA, 2005
- *Overdose*. Claude Cloutier (dir.). Canadà, 1994

Guia realitzada per David Campillo, Lina Edo, Carme Mayugo i Oriol Porta

teleduca@teleduca.org
93 4509826