

Cicle superior d'educació primària

**// Cicle de Cinema
i Drets dels Infants
CRÉIXER JUGANT
2017 - 2018**

UN CUENTO DE HADAS

Charles Sturridge



ÍNDEX

PÀG.

<u>3</u>	1. CICLE DE CINEMA I DRETS DELS INFANTS
<u>3</u>	1.1. Propòsit i enfocament
<u>4</u>	1.2. Competències bàsiques i relacions curriculars
<u>5</u>	1.3. Drets a treballar
<u>6</u>	1.4. Marc legal relacionat
<u>8</u>	2. LA PEL·LÍCULA
<u>8</u>	2.1. Fitxa tècnica breu
<u>8</u>	2.2. Sinopsi de l'argument
<u>9</u>	2.3. Conflictes i personatges en relació als valors a treballar
<u>10</u>	2.4. Qüestions a observar per a una millor comprensió
<u>13</u>	2.5. Informacions d'interès sobre la pel·lícula
<u>14</u>	3. PROPOSTA PEDAGÒGICA
<u>14</u>	3.1. Plantejament general
<u>14</u>	3.2. Per anar al cinema
<u>16</u>	3.3. Del cinema a l'aula
<u>19</u>	3.4. De l'aula al món
<u>19</u>	3.5. Recull de creacions escolars
<u>19</u>	3.6. Qüestionari d'avaluació per al professorat
<u>20</u>	4. MATERIAL COMPLEMENTARI
<u>20</u>	4.1. Enllaços d'interès
<u>20</u>	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 nens i les nenes.

Per a cicle superior hem escollit **Un cuento de hadas**. Una pel·lícula basada en fets reals que narra la història de dues cosines que van commocionar el Regne Unit en fotografiar unes fades amb les quals jugaven al bosc proper a casa seva. El film obre un debat molt interessant entre la certesa de la ciència i la il·lusió de la màgia. S'endinsa en la relació entre les dues nenes en el pas de la infantesa a la pubertat, en la construcció de joguines aprofitant elements de la natura i en el joc com a evasió d'un context de pobresa i guerra.

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 nens i les nenes. 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 nens i les nenes.



1.2. Competències bàsiques i relacions curriculars

1. Competència social i ciutadana

- Identificació dels drets i deures individuals i col·lectius recollits en els textos legals. Responsabilitat en l'exercici dels drets i deures que ens corresponen com a membres d'un grup i en activitats de l'entorn.
- Valoració dels drets i deures ciutadans i del paper individual i col·lectiu en la construcció d'un món més just i equitatiu, així com de la necessitat d'un compromís per a la resolució de problemàtiques socials.
- Identificació de drets i deures que regulen l'ús dels béns comuns i dels serveis públics, aplicant conductes de responsabilitat i preservació en el seu ús.
- Rebuig dels estereotips i prejudicis, així com de les situacions d'injustícia i discriminació, desenvolupant sentiments d'empatia i respecte amb els i les altres.
- Consolidació del joc com a fenomen social i cultural.

2. Competència d'autonomia, iniciativa personal i emprenedoria

- Participació en treballs cooperatius, cercant solucions raonades, creatives i solidàries.
- Desenvolupament de les capacitats emocionals i cognitives de presa de decisions i autonomia personal.
- Valoració del joc com a mitjà de relació, de divertiment i d'utilització satisfactori del temps de lleure.
- Reconeixement de la importància de realització d'activitats en la natura, com a medi idoni per a la millora de la condició física i la recreació.

3. Competència d'aprendre a aprendre

- Desenvolupament d'un pensament autònom i coherent per conviure i exercir la ciutadania responsable en un món global.
- Capacitat de dur a terme un aprenentatge individual o en grup a través de dominar diferents mètodes i estratègies de treball.
- Valoració de l'impacte del desenvolupament tecnològic en les condicions de vida i en el treball.

4. Competència digital

- Ús de la tecnologia per desenvolupar valors socials i cívics, i per a la comunicació dels coneixements adquirits.



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.

- Coneixement crític de la informació dels mitjans de comunicació i les xarxes socials, actuant de forma prudent i responsable.

5. Competència comunicativa lingüística i audiovisual

- Comprensió de textos audiovisuals, i identificació i valoració d'aquests com a representacions de la realitat.
- Pràctica i ús de procediments de representació de forma reflexiva i crítica.
- Experimentació dels diversos llenguatges per fer possible la comprensió de la realitat, i l'organització i autoregulació del pensament, les emocions i la conducta.

6. Competència artística i cultural

- Audició i visionat de productes audiovisuals adequats a l'edat per fomentar i potenciar el gust estètic.
- Elaboració de produccions artístiques que promoguin la valoració crítica del nostre entorn.
- Producció de textos audiovisuals senzills (utilitzant la imatge fixa o en moviment i el so) per descriure, narrar i informar, i per expressar emocions i opinions.
- Construcció i caracterització de personatges, recreació d'espais imaginats, creació d'estructures, maquetes, decorats i exposicions en propòsits relacionables amb la pròpia experiència i en el desenvolupament d'activitats del centre.

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, amicitat 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: *Fairytale: A True Story*

Direcció: Charles Sturridge

Guió: Ernie Contreras

Intèrprets: Florence Hoath, Elizabeth Earl, Peter O'Toole, Harvey Keitel, Phoebe Nicholls, Paul McGann, Anton Lesser

País de producció: Regne Unit

Any d'estrena: 1997

Durada: 98 minuts

Llargmetratge. Versió en castellà

2.2. Sinopsi de l'argument

La Frances és una nena de 8 anys que l'any 1917 se n'ha d'anar a viure a la casa familiar del seu oncle i la seva tieta, situada en un petit poble d'Anglaterra força decantat de tot. La mare de la Frances ha mort recentment i al seu pare, un oficial de l'exèrcit britànic, se'l dona per desaparegut en plena I Guerra Mundial.

De seguida congenia molt amb la seva cosina Elsie, de 12 anys, sobretot per la passió que totes dues senten vers el món de les fades. Al bosc del costat de casa, les nenes juguen en plena natura i aconsegueixen establir una relació amb els petits éssers màgics que l'habiten. El germà bessó de l'Elsie, mort temps enre de malaltia, havia dibuixat les fades i ja deia que hi jugava.

Un dia les dues cosines arriben a fer-se unes fotografies amb les goges mentre experimenten d'amagat amb la càmera del pare de l'Elsie. Les imatges acaben essent certificades com a autèntiques i són publicades en una revista de prestigi, avalades per un article del mateix Sir Arthur Conan Doyle. Aquest fet, que va passar en realitat, va causar un gran trasbals en la societat anglesa de l'època. La gran aflluència de persones curioses al bosc on jugaven les dues cosines provoca l'èxode de les fades. Però la Frances i l'Elsie se les empesquen per tornar-les a fer venir.

[Tràiler](#) (en anglès)



2.3. Conflictes i personatges en relació als valors a treballar

Un dels principals valors que mostra la pel·lícula és l'enorme capacitat del joc per teixir vincles forts d'amistat i de complicitat entre infants. Les dues nenes protagonistes gairebé no es coneixien, tot i ser cosines, i es porten quatre anys de diferència a una edat que no es fàcil congeniar: la Frances té 8 anys i l'Elsie 12. La passió que ambdues senten pel món màgic de les fades i la seva capacitat de fabulació arriben a unir-les molt afectivament i també a construir un espai d'esbarjo sòlid entre totes dues.

Cada una de les protagonistes gaudeix d'una via d'aproximació pròpia al terreny de la fantasia. L'Elsie assegura haver vist fades juntament amb el seu germà mort, que sempre les dibuixava i fins i tot els construïa una casa amb elements del bosc. En canvi, la Frances explica que ho ha après tot sobre les goges a través dels llibres, donant a entendre que ocupen un espai important del seu temps de lleure. El món màgic també apareix com un gran refugi per a les dues cosines. Les ajuda a fer front a la mort i la pèrdua d'éssers estimats, a cuidar la il·lusió i l'esperança de la vida, i a tirar endavant en el context de guerra i misèria que inunda la seva infantesa.

El film passa just cent anys enrere, en un context molt diferent a l'actual. Mostra com jugaven aquestes nenes i aconseguien gaudir del seu temps de lleure, malgrat la situació en què els va tocar viure. Presenta una excusa ideal per donar compte del contacte amb la natura, del recurs de la fantasia i de la lectura com a activitats d'oci molt enriquidores per als infants, qüestions a reivindicar davant l'omnipresència actual de les pantalles. En contrast, la presa de fotografies que fan les dues cosines amb la càmera del pare de l'Elsie les apropa al món tecnològic que comença a ser incipient aleshores. De fet, prenen l'artefacte per jugar, com a broma i divertiment.

El món imaginari que ocupa les cosinetes obre infinitat de vies al joc i l'oci. L'Elsie, per exemple, continua construint la casa per a les fades que havia començat el seu germà, i ho fa amb branquillons, molsa i fulles seques. La Frances aconsegueix trobar l'expressió del món màgic que ha après dels llibres en el bosc del costat de casa. Les dues protagonistes d'**Un cuento de hadas** desenvolupen tota l'activitat de joc en dos espais bàsics: l'aire lliure en plena natura i l'habitació que comparteixen. La natura sempre resulta un lloc preminent de joc per als infants: un espai de gaudi, de descoberta i de creixement, al qual els infants de ciutat d'avui dia tenen lamentablement un accés molt restringit. En canvi,

*Un dels principals valors que mostra la pel·lícula **Un cuento de hadas** és l'enorme capacitat del joc per teixir vincles forts d'amistat i de complicitat entre infants.*



2. LA PEL·LÍCULA

l'habitació pròpia té un simbolisme de cova, de lloc ideal per a les confidències i de microcosmos on fer volar la imaginació.

El tema principal que planteja la pel·lícula és si el món fantasiós de la infantesa és veritat o mentida, si és real o no. Des del punt de vista purament narratiu, **Un cuento de hadas** postula una defensa radical de les faules infantils, que acaben essent acceptades com a part de la realitat per algunes persones adultes. El reconeixement al valor de la imaginació que sustenta el film arrossega fins i tot dos grans personatges històrics: un de tan deductiu com el novel·lista Conan Doyle o un altre de tan incrèdul com el mag Houdini.

El fet que les fotografies de les fades atreguin masses de gent a visitar l'indret denota la necessitat de les persones adultes de recuperar el món perdut de la infantesa. La creença en l'existència d'aquests éssers màgics apareix com una oportunitat per alleujar-se del pes de les normes socials i de la duresa de la vida, esdevé una opció per recuperar la il·lusió i la necessitat de creure. Tal com diu el director, Charles Sturridge: "Els contes de fades són la base de les construccions narratives (literàries i cinematogràfiques), i ens ensenyen a convertir els esdeveniments de la vida real en històries que ens aportin esperança".

El conflicte entre infantesa i edat adulta es planteja també personalitzat en les dues nenes protagonistes: la Frances que encara està en l'edat de creure-s'ho tot, i l'Elsie que es troba en el pas a la pubertat i es resisteix a fer-se gran. El món de les fades les manté en la infantesa però, com comenten en una de les seves converses nocturnes, "és hora de madurar". Hi ha reflexions molt interessants entre totes dues al voltant de la idea de **Créixer jugant**.

2.4. Qüestions a observar per a una millor comprensió

El títol original de la pel·lícula especifica que es tracta d'una *història que va passar de veritat*. No ho és quant a l'existència de les fades, però sí en relació al gran rebombori social que van causar les fotografies que es van fer les dues cosines amb imatges de les goges al voltant seu. Aquestes fotografies daten de l'any 1917, en plena I Guerra Mundial, i van sortir a la llum el 1920, causant una forta commoció per tot el Regne Unit.

Per incidir en aquest realisme, la pel·lícula dóna fins i tot el nom dels i les protagonistes reals als personatges: la família Wright, l'Elsie i la Frances, Sir Arthur Conan Doyle, Edgar Gardner, etc. Hi

El tema principal que planteja la pel·lícula és si el món fantasiós de la infantesa és veritat o mentida, si és real o no. Des del punt de vista purament narratiu, Un cuento de hadas postula una defensa radical de les faules infantils, que acaben essent acceptades com a part de la realitat per algunes persones adultes.



2. LA PEL·LÍCULA

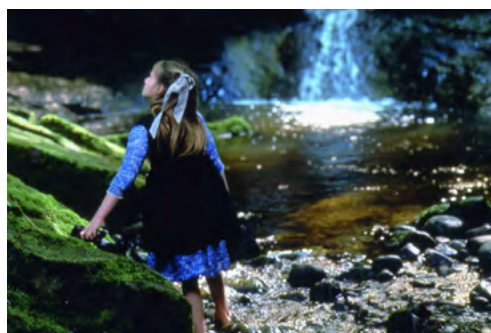
aporta petits canvis, com per exemple: l'edat de l'Elsie, que tenia 16 anys en el moment de fer les fotografies, en lloc dels 12 de la pel·lícula; o bé el caràcter més o menys empàtic amb les nenes per part del pare i la mare de l'Elsie. La relació d'en Conan Doyle i en Gardner apareix molt sintetitzada i en Harry Houdini no va participar en els fets, tot i que la seva estreta relació amb el creador de Sherlock Holmes sí que va existir.

També és cert que l'escriptor Sir Arthur Conan Doyle era un convençut espiritualista i fervorós creient en els fenòmens paranormals. Tant és així que, malgrat el seu gran prestigi a l'època, va acabar essent objecte de burla per aquest motiu en els darrers anys de la seva vida. La defensa que va fer de l'autenticitat de les fotografies de les fades i, amb elles, de l'existència d'una vida més enllà de la realitat palpable és claríssima en l'article que va escriure el 1920 a la revista *The Strand Magazine*, la mateixa on publicava habitualment les seves històries detectivesques.

En el text de *Fairies Photographed* apunta clarament (traducció pròpia): "Aquest éssers menuts que resulten ser veïns nostres, de qui no ens separa sinó alguna petita diferència de to, ens esdevindran familiars. La simple idea d'ells, tot i no veure'ls, afegirà un encant nou a cada rierol, a cada vall, i donarà un interès romàntic a tot passeig per la natura. El reconeixement de la seva existència remourà la mentalitat materialista del segle XX, arrelada en el fang, i farà admetre l'encant i el misteri que hi ha a la vida". Dos anys després de publicar aquest article, l'autor va ampliar el seu estudi sobre les fades en el llibre *The Coming of the Fairies* (la versió en castellà del qual es referencia a l'[apartat 4.2](#)).

La història de les fotografies de les fades de Cottingley, zona rural de Yorkshire, va traduir-se en una gran acceptació social de l'existència d'aquests éssers màgics. Diversos analistes han justificat aquest fenomen pel clima depressiu que el Regne Unit va viure després de la I Guerra Mundial, en la qual van morir milions de persones d'arreu del país. En un ambient de pessimisme i dolor, un relat que corroborés que les fades existien oferia a la societat britànica la il·lusió que el bé romania en algun lloc proper i això la reconfortava. I a on podia estar millor que al bosc del costat de casa d'uniques nenes d'una zona rural d'Anglaterra?

L'article de Sir Arthur Conan Doyle i també altres justificacions de l'existència de les fades que van sorgir aleshores van rebre fortes crítiques. Algunes de les més persistents van ser les del metge i fotògraf John Hall-Edwards, que va afirmar: "Crec que la inculcació d'idees tan absurdes en la ment dels infants provocarà, en moments posteriors de les seves vides, desordres nerviosos i perturbacions mentals".



Donat que la pel·lícula es basa en l'autenticitat d'unes fotografies on les goges estan voletejant al costat de les dues cosines, cabria demanar-li almenys un rètol final anunciant que la Frances i l'Elsie van reconèixer, al final de la seva vida, que les fades de les imatges eren figuretes de paper. Van justificar que no ho havien confessat en el seu moment perquè es van veure arrossegades per les circumstàncies, i perquè ningú no es va atrevir a posar en qüestió l'opinió d'un mite vivent com Sir Arthur Conan Doyle. L'actitud de les nenes té un altre *punt negre* quan traeixen el "codi secret de les fades", en exposar-les públicament.

Un cuento de hadas no es planteja com un relat de pura fantasia. Més enllà de defensar la capacitat d'imaginació infantil, imposa l'existència d'un món fantàstic davant la racionalitat del món adult. El film es posiciona fins i tot del costat de la paraciència, a la qual fa una crítica molt tènue i subtil, i qüestiona de retruc el creixent positivisme de les societats modernes. La pel·lícula alimenta les fantasies sobre l'existència de les fades i se situa en el límit d'*entorpir* la comprensió racional de la realitat per part dels infants, en la línia apuntada pel doctor Hall-Edwards.

Segons Freud, l'infant és del tot conscient que els seus mons imaginaris són irreal i els inventa per confrontar-los amb la realitat. És a dir, distingeix perfectament entre allò real i allò imaginat. Ara bé, quan els dos mons es confonen, com passa a les persones adultes que no diferencien entre les seves fantasies (desitjos, sentiments reprimits, traumes, frustracions, deliris) i la realitat, apareixen les neurosis (individuals o col·lectives).

Una explicació coherent dels fets succeïts l'any 1917, quan les dues cosines jugaven a fades al bosquet de darrera de casa, fou la necessitat de crear proves irrefutables. Segurament comentaven amb la família tot el que veien i la relació que mantenien amb aquests éssers imaginaris. La mare de l'Elsie els donava un punt de crèdit perquè era aficionada als fenòmens paranormals, però el pare es mostrava completament incrèdul. En un moment donat, les nenes devien voler *certificar* la *veritat* del seu joc mitjançant la fotografia. Així devia ser com van ordinar un truc per convèncer el món adult i fer-lo creure en el seu món fantasiós.

L'experiment va sortir tan bé a les dues cosines que se'n va acabar fent una bola de neu i elles es van cuidar d'alimentar-la al llarg dels anys. Al 1966 l'Elsie encara va justificar en una entrevista que les fades de les fotografies eren "fantasies de la seva imaginació", donant a entendre que la càmera havia captat imatges mentals. Però, al 1917 la noia dels Wright ja treballava temporalment en un laboratori fotogràfic del poble i no era la primera vegada que feia fotografies. Segons paraules de la Frances anys



2. LA PEL·LÍCULA

després, van donar corda a la història perquè els va semblar que “la gent volia creure, volia ser enganyada”. Així va ser com les dues cosines van sostenir l'engany durant tant de temps. Només poc abans de morir, ambdues dones van reconèixer que les fades de les imatges no eren sinó figures de paper retallat, però encara insistien que havien vist fades en aquell bosc.

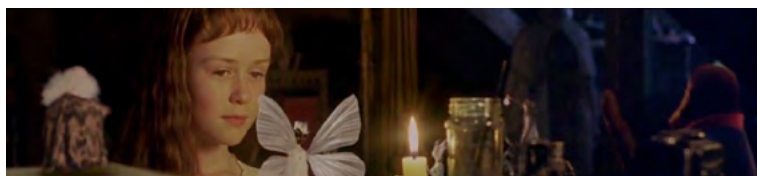
L'únic contrapunt a la tesi fantasiosa de la pel·lícula el posa en Harry Houdini. Com a bon mag, sap que els esperits no existeixen, i que tot són trucs i enganys. Però al final del film fins i tot se li fa corroborar la versemblança dels fets explicats per les nenes. A la vida real, en canvi, en Houdini va trencar la seva amistat amb Sir Arthur Conan Doyle perquè aquest li atribuïa poders paranormals, malgrat que ell li insistia que no en tenia.

La història d'**Un cuento de hadas** rep dues influències directes de la cultura infantil anglosaxona de l'època. En primer lloc, hi ha una referència clara al llibre *Peter Pan* (J. M. Barrie, 1904) que es fa evident amb l'adaptació teatral de l'inici de la pel·lícula. En segon lloc, el film també s'inspira en les fotografies que, als voltants de 1860, va realitzar Lewis Carroll (autor d'*Àl·lucies al país de les meravelles*, 1865) a l'Alicia Liddell i altres nenes. Aquestes posaven normalment en entorns naturals i fins i tot disfressades de ninfes, a l'estil de les pintures prerafaelites, també angleses.

2.5 Informacions d'interès sobre la pel·lícula

La pel·lícula **Un cuento de hadas** va guanyar el premi BAFTA al millor film infantil l'any 1997. Els premis BAFTA són l'equivalent dels Goya a l'Estat espanyol i dels *César del cinema* a França. Els concedeix anualment l'acadèmia britànica *British Academy of Film and Television Arts* (BAFTA) per reconèixer als i les professionals que han contribuït amb el seu treball creatiu a l'avenç de la cinematografia en el Regne Unit.

El director del film, Charles Sturridge, també ha realitzat altres incursions al cinema infantil. Es va encarregar de realitzar una versió actualitzada de la pel·lícula *Lassie* (2005) i també va estar al capdavant de l'una minisèrie televisiva titulada *Els viatges de Gulliver* (1996). Ara bé, la seva obra més important és la sèrie televisiva *Retorn a Brideshead* (1979).



La història d'Un cuento de hadas rep dues influències directes de la cultura infantil anglosaxona de l'època. En primer lloc, hi ha una referència clara al llibre Peter Pan (J. M. Barrie, 1904). En segon lloc, el film també s'inspira en les fotografies que, als voltants de 1860, va realitzar Lewis Carroll (autor d'Àl·lucies al país de les meravelles, 1865) a l'Alicia Liddell i altres nenes.



3. PROPOSTA PEDAGÒGICA

3.1. Plantejament general

La seqüència didàctica que proposem al voltant de la pel·lícula **Un cuento de hadas** 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. Joc de rols

Es pot encetar la sessió presentant l'activitat i distribuint el grup de classe en quatre equips de treball el més homogenis possible (5'). Cada subgrup triarà un dels rols i situacions descrits (5'):

1. M'ho passo molt bé llegint i descobrint sobre el món de les fades. Per a mi existeixen d'alguna manera.
2. M'encanta jugar a construir cabanes al bosc perquè pots crear-te el teu propi espai i després imaginar-hi mil històries.
3. La càmera de fotos és la meva millor joguina perquè m'obre moltes possibilitats de fer coses diferents.
4. No puc entendre que els meus amics i amigues prefereixin els videojocs que anar al parc.

Per a cada una de les situacions, el grup classe disposa de la [descripció del rol](#). Cada equip analitza el seu des d'un sentiment d'empatia, per després debatre'l i fer-se'l seu (10').

Un cop cada petit grup estigui ficat en el seu rol, se li facilitarà el repte on es troba immers el seu personatge i haurà de mirar de resoldre'l responent a una sèrie de qüestions (15').

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.

1. M'ho passo molt bé llegint i descobrint sobre el món de les fades. Per a mi existeixen d'alguna manera.

2. M'encanta jugar a construir cabanes al bosc perquè pots crear-te el teu propi espai i després imaginar-hi mil històries.

3. La càmera de fotos és la meva millor joguina perquè m'obre moltes possibilitats de fer coses diferents.

4. No puc entendre que els meus amics i amigues prefereixin els videojocs que anar al parc.

Les conclusions de cada subgrup s'exposaran i compartiran 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 debat

L'activitat comença amb una pluja d'idees (15') sobre les qüestions clau dels drets dels infants a treballar amb la pel·lícula **Un cuento de hadas**:

1. Per què als infants de tot el món ens convé jugar a l'aire lliure i en contacte amb la natura?
2. Quins tipus de joguines ens podem construir nosaltres mateixos/es? Què ens ofereix aquesta manera de jugar?
3. Quins jocs i quines activitats de lleure ens ajuden a créixer? Per què?

Les diverses aportacions anirà bé recollir-les a la pissarra, almenys una de cada alumne/a. També és interessant adreçar l'alumnat a parlar-ne abans a casa i així venir a classe amb alguna idea sobre qualsevol dels temes plantejats.

En base a les idees expressades, es prepararà un debat amb el grup classe subdividit en dos equips prou equilibrats (nens/nenes, destresa en l'expressió, seguretat en un/a mateix/a, etc.). Abans d'encetar el debat, convindrà decidir conjuntament i apuntar a la pissarra quin serà el primer tema a discutir (10').

Per començar, primer farà tres aportacions l'equip 1 i després l'equip 2. A partir d'aquí ja s'obrirà el torn de paraules indistintament i es coordinarà per part del professorat. Per tancar-lo, cada equip aportarà alguna cosa que ha après de l'altre equip (20').

3. En acabar l'activitat

Després d'haver realitzat l'activitat escollida, es proposa 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 el [tràiler](#) de la pel·lícula **Un cuento de hadas** (5').

L'objectiu tant d'una opció com de l'altra és situar el context dels curts i els drets a treballar, per preparar l'anada al cinema entre tots i totes. És una bona oportunitat per extreure els elements claus que cada grup classe aportarà a la posada en comú.

*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 cuento de hadas**.*

1. Per què als infants de tot el món ens convé jugar a l'aire lliure i en contacte amb la natura?

2. Quins tipus de joguines ens podem construir nosaltres mateixos/es? Què ens ofereix aquesta manera de jugar?

3. Quins jocs i quines activitats de lleure ens ajuden a créixer? Per què?



3.3. Del cinema a l'aula

Rapegem pels drets dels infants al joc i l'esbarjo

De tornada a l'aula, proposem portar a terme una activitat de creació que es basa en subdividir el grup classe en quatre equips de treball. El punt de partida és que cada subgrup triï i se centri en algun aspecte dels tres drets dels infants que han sortit reflectits a la pel·lícula **Un cuento de hadas**:

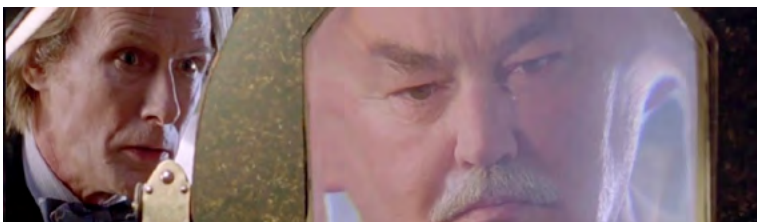
1. Dret de tots els infants a gaudir del joc i del lleure.
2. Dret dels infants a viure les seves il·lusions i a desenvolupar-les en el seu temps de lleure.
3. Dret dels infants al lleure, al joc i a la participació en activitats culturals i artístiques.

Us suggerim que cada equip acabi plasmant la defensa de la temàtica escollida en forma de rap, amb la idea que primer n'escriguin la lletra i després puguin enregistrar-lo en un suport sonor o bé audiovisual.

Un cop han triat en quin/s aspecte/s dels drets dels infants al joc i al lleure es volen centrar, cada grup pot fer un llistat de quines escenes del film **Un cuento de hadas** hi tenen a veure o els hi fan pensar. Aquesta relació els ajudarà a concebre situacions que puguin ser per reflectides en la seva creació final en forma de rap.

En base a aquesta pauta, cada equip ja podrà realitzar una bona immersió en el significat del/s aspecte/s triat/s al voltant dels drets dels infants al joc i al lleure. Tot seguit, es posarà a pensar amb quines estrofes de cançó ho pot explicar tot plegat. Quan té dissenyada la seqüència del rap, arriba el moment que cada grup se centri en l'escriptura de la lletra, la definició del ritme i, al final, l'organització de l'enregistrament, bé sigui en suport sonor o audiovisual.

Si no és possible gravar-lo, es pot presentar el text de cada rap en un full DIN-A4 o cartolina (per després escanejar-lo), o bé directament en un arxiu pdf, acompanyat o no d'elements gràfics que l'omplin de sentit.



La idea és que cada equip de treball triï algun aspecte dels tres drets reflectits a la pel·lícula i se centri a defensar-lo en forma de rap. Primer haurà d'escriure la lletra de la cançó i després enregistrar-se cantant-la.



3. PROPOSTA PEDAGÒGICA

Si els raps són en suport paper, caldrà fotografiar-los o escanejar-los abans de compartir-los al [Blog](#). Per a l'enregistrament de cada rap en suport sonor o audiovisual, la idea és fer servir algun dispositiu mòbil accessible (telèfon, tauleta, càmera, etc.). La gravació anirà bé plantejar-la en fals directe, sense interrupcions.

Amb el rap, s'ofereix a l'alumnat la possibilitat de treballar de forma creativa els drets dels infants i la pel·lícula, així com aprofundir en el debat generat a l'aula abans d'anar al cinema i també a la sala de projecció amb la resta de 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/s aspecte/s dels drets tracta/en cadascun i s'orienten els temes amb les qüestions sorgides durant el visionat del film i les posades en comú prèvia i posterior. Aleshores es pot dedicar la meitat de la sessió a què els quatre subgrups, en paral·lel, escriguin la lletra del seu rap, i l'altra meitat a preparar i elaborar la peça d'àudio o de vídeo.

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 dona pes als drets a treballar i l'anàlisi de la pel·lícula, 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	Definició dels subgrups i distribució de tasques. Explicació de l'activitat de crear un rap i enregistrar-lo.	Cada grup tria el/s aspecte/s dels drets dels infants que vol explorar i relaciona les escenes de la pel·lícula amb les situacions o qüestions a tractar.
1 hora	Treball per equips. Reflexió per crear un punt de vista sobre el/s aspecte/s dels drets a abordar. Debat i disseny de la seqüència del relat de cada rap.	Pluja d'idees i presa de decisions sobre com es pot enfocar cada una de les estrofes amb la idea d'explicar aquell/s aspectes dels drets dels infants al joc i al lleure.
1 a 2 hores	Treball en petits grups per elaborar la lletra dels raps i escollir-ne la base musical. Assajos per a la interpretació del rap.	Esriptura col·lectiva de les diverses estrofes del rap. Definició de la base musical i/o ritme del rap. Retocs de lletra i de ritme.
1 a 2 hores	Definició del rol de cadascú per a l'enregistrament del rap i demanda de suport a un altre grup, si fos necessari. Assajos previs a la gravació i procés d'enregistrament en fals directe.	Preparació de l'enregistrament de cada rap, en suport sonor o audiovisual. Materialització dels raps creats per l'alumnat en peces sonores o audiovisuals.

*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 infants de la nostra edat per gaudir del temps de lleure.
3. Compartir a l'aula contes 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 a 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 infants de la nostra edat per gaudir del temps de lleure.

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

4. MATERIAL COMPLEMENTARI

4.1. Enllaços d'interès

- [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](#)
- [Els contes de fades](#)
- [Fairies Photographed](#), article de Sir Arthur Conan Doyle al *The Strand Magazine* (en anglès)
- [Explicació del misteri de *The Cottingley Fairies*](#) (en anglès)

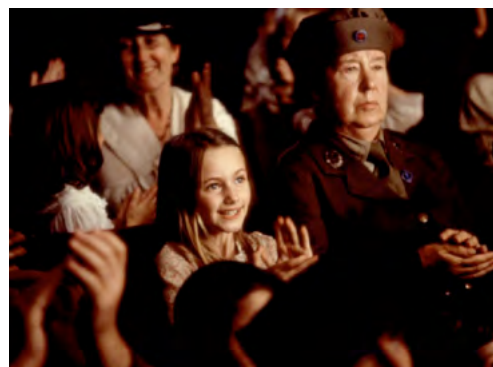
4.2. Bibliografia i filmografia

Bibliografia

- Conan Doyle, A. (2017). *El misterio de las hadas*. Palma de Mallorca: José J. Olañeta Editor
- Despeyroux, D. (2008). *El gran llibre de les fades*. Badalona: Parramon
- G. Aracil, M. (2004). *Hadas, gnomos, sílfides, ondinas*. Mèxic DF: Océano / Karma 7
- Navalón, D. (2016). *La senyora Neus*. Alzira: Tàndem
- Prats, Ll. (2016). *Penny Berry i la poció màgica*. Barcelona: Cruïlla
- Ramírez Zarzuela, A. (2008). *El gran libro de las hadas*. Madrid: LIBSA
- Rosaspini Reynolds, R.C. (2000). *Hadas, duendes y otras criaturas mágicas celtas*. Buenos Aires: Continente
- Sendak, M. (2017). *La finestra d'en Kenny*. Barcelona: Kalandraka

Filmografia

- [Comptines](#). Manon Barbeau (dir.). Canadà, 1975
- [El regalo](#). Jacob Frey (dir.). Alemanya, 2014
- [Jouets](#). Grant Munro (dir.). Canadà, 1966
- [La llave mágica](#). Frank Oz (dir.). EUA, 1995



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

teleduca@teleduca.org
93 4509826