

Toca Cine Toca Cine Toca Cine Toca Cine Toca Cine Toca Cine Toca Cine



TOCA CINE

Programa Audiovisual de Prevención en Adicciones

CONSULTA



NUESTRA CARTELERA



AJUNTAMENT DE VALÈNCIA
REGIDORIA DE SALUT I CONSUM



UPCCA
VALÈNCIA



GENERALITAT
VALENCIANA
Conselleria de Sanitat
Universal i Salut Pública



UNIVERSITAT DE VALÈNCIA

Ficha Técnica

TÍTULO: CAMPANILLA Y LA LEYENDA DE LA BESTIA **AÑO:** 2014.

DURACIÓN: 76 minutos. **PAÍS:** Estados Unidos.

DIRECCIÓN: teve Loter.

GUIÓN: Tom Rogers, Robert Schooley, Mark McCorkle, Kate Kondell. Storyboard: Ryan Green.

MÚSICA: Joel McNeely.

FOTOGRAFÍA: Animación.

REPARTO: Ginnifer Goodwin, Mae Whitman, Lucy Liu, Anjelica Huston, Rosario Dawson, Pamela Adlon, Raven-Simoné, Kristin Chenoweth, Megan Hilty, Rob Paulsen, America Ferrera, Jesse McCartney.

PRODUCTORA: Walt Disney Pictures y Disneytoon Studios.

GÉNERO: Animación. Fantástico.

CLASIFICACIÓN: Apta para todos los públicos.

RECOMENDADA PARA TRABAJAR: De 6 a 10 años.

IDIOMAS: Castellano. Catalán. Inglés. Portugués.

TRAILER: <https://youtu.be/vsg2a95ffw4>

Sinopsis

La historia gira en torno a una antigua leyenda, que cuenta que una vez cada mil años una estrella de color verde cruza el cielo de la isla de Nunca Jamás...

“Buscad entre las estrellas de la noche de Nunca Jamás, una de color verde que destaca entre las demás, mientras cae del cielo y cruza el aire velozmente, veréis que es un cometa, una imagen poco frecuente. ¿Algo inofensivo que a la vista se agradece?, tal vez, pero ¡cuidado!, puede no ser lo que parece”.

Tras el paso del cometa, una apacible mañana, el sonido de un distante rugido rompe el silencio en la Hondonada de las Hadas, algunas se asustan, otras se inquietan, como las hadas guardianas, pero a Fawn, nuestra protagonista, hada de los animales, le despierta la curiosidad. El rugido procede de un animal enorme y extraño, con ojos verdes brillantes y apariencia feroz. El acercamiento no será fácil, no es aconsejable, pero Fawn no teme romper las reglas cuando se trata de ayudar a una criatura que lo necesita.

Sin embargo para Nyx, jefa de las hadas guardianas, La Bestia es una amenaza para la Hondonada, según habla la leyenda. Fiel a su deber de proteger a las hadas, acatará la orden de la reina Clarion: capturar a La Bestia antes de que sea demasiado tarde.

Fawn, quien puede ver el corazón tierno que se esconde bajo su aspecto aterrador, deberá convencer a Campanilla, Silvermist, Iridessa, Rosetta y Vidia para rescatar a La Bestia antes de que se acabe el tiempo.

Personajes

LA BESTIA

Comparte con Fawn el protagonismo de la película, La Bestia es el animal del que habla la leyenda. Enorme y extraño, parece el cruce entre dos animales, sus ojos son verdes y brillantes, tiene una enorme boca de la que sobresalen grandes colmillos, posee una extraordinaria fuerza y su aspecto es feroz.

La Bestia permanece en hibernación durante mil años hasta que, como dice la leyenda, un cometa cruza el cielo de Nunca Jamás, es entonces cuando llega el momento de cumplir su misión.



FAWN



Es el hada de los animales, su deber como tal es estudiarlos, comprenderlos, instruirlos y cuidarlos. Posee la especial habilidad de ver siempre la bondad en todos los animales que encuentra, independientemente de su aspecto y de su potencial peligro.

Es valiente, cariñosa, sensible e ingeniosa... ¡y muy habladora! Su comportamiento impulsivo la suele meter en problemas e incluso, en alguna ocasión, ha llegado a poner en peligro la propia Hondonada de las Hadas. Fawn no puede evitar pensar con el corazón y no con la cabeza.

NYX

Jefa de las hadas guardianas de la Hondonada. Su misión es velar por la seguridad de las hadas y del resto de habitantes.

Valiente, luchadora, con gran sentido de la responsabilidad, siempre cumpliendo con su deber, al servicio directo de la reina Clarion.

Una vez descubre la leyenda de La Bestia, es consciente del peligro que amenaza su mundo y pone sus cinco sentidos en atrapar al animal.

El destino le tiene preparada una sorpresa que dará un vuelco a la percepción y los prejuicios iniciales que tenía hacia La Bestia.



CAMPANILLA

Es la mejor amiga de Fawn, le ayuda en sus aventuras y la defiende con argumentos o excusas más bien infantiles. Alegre, bondadosa, es querida por toda la comunidad de hadas.

Está preocupada por lo que le pueda pasar a La Bestia si la capturan las hadas guardianas, y no dudará en ayudar a Fawn a buscarlo para ponerlo a salvo antes de que lo encuentren las guardianas.



SILVERMIST



Es el hada del agua. Destaca por su inocencia e ingenuidad. Su carácter relajado y tranquilo es de gran ayuda en las distintas situaciones en que Fawn causa problemas a la seguridad de la Hondonada y de sus habitantes. Como el resto de sus amigas colaborará en que La Bestia esté lo más cómoda posible en su sueño de mil años. Ella se encargará de que no le falte el agua fresca.

IRIDESSA

Es el hada de la luz. Aunque es asustadiza y siente la necesidad imperiosa de respetar las reglas, siempre ve el lado positivo de las cosas. La incertidumbre ante lo que La Bestia puede causar en la Hondonada la pone muy nerviosa, hasta casi provocarle el desmayo.

Pero reacciona y, junto a sus amigas, colabora en proporcionar a La Bestia un refugio agradable. Ella se hará cargo de que nunca le falte un rayo de luz en la oscuridad.



ROSETTA



Es el hada de las flores. Adora la belleza y le gusta verla reflejada en el mundo que la rodea. Es coqueta y muy presumida. Parece andar siempre metida en sus cosas, hablando sin cesar y sin pararse a escuchar a las demás. Pero sin mala intención, pues es bondadosa como lo son todas las hadas. Es detallista: ella se preocupará de que La Bestia tenga una almohada muy blandita para su largo sueño.

VIDIA

Es el hada del aire, la más rápida de las hadas. Juiciosa e irónica, siempre tiene un comentario ingenioso a mano, especialmente cuando Fawn propone alguna de sus alocadas ocurrencias. Vidia no es la clase de hada que se intimide frente a un desafío, así que participa activamente en el rescate de La Bestia. Ella le proporcionará un poco de aire para que esté fresco durante su profundo descanso.



REINA CLARION



Es la reina de la Hondonada de las Hadas. Dulce, tranquila y juiciosa. Conoce muy bien a todas las hadas, especialmente a Fawn, y aunque de vez en cuando ponga en peligro la Hondonada, la reina sabe que no lo hace con mala intención, el problema es que Fawn siempre se guía por el corazón. Para solucionar el enigma de La Bestia, confiará en los conocimientos de Fawn sobre animales, y en la valentía y responsabilidad de Nyx.

SCRIBBLE

Duende de la Hondonada. Es el sabio. Se encarga de leer, observar e investigar, sobretodo, los fenómenos astrológicos. Trabaja a las órdenes de la reina Clarion. En su estudio, y sin saberlo, tiene una imagen de La Bestia, es un fragmento de un pergamino, que unido al resto, ayudará a descifrar la leyenda.



Trabajo en Habilidades para la Vida

- A nivel **COGNITIVO**

Amistad. Confianza. Prejuicios.

- A nivel **EMOCIONAL**

Superación de los miedos. Empatía. Expresión emocional.

- A nivel **SOCIAL**

Habilidades sociales básicas para la interacción social. Habilidades de oposición (asertividad).
Habilidades de autoafirmación.

Propuesta de Actividades

1. "HADAS, DUENDES Y LEYENDAS"

Objetivos:

- Captar la atención y el interés del grupo por la película.
- Crear un ambiente de expectación hacia lo que van a ver.
- Mejorar la comunicación en el grupo, favorecer la escucha activa.
- Aprender a hablar en público, a expresar opiniones, a pedir la palabra y a respetar los turnos de palabra.

Materiales:

- Anexo I (definición de hadas, duendes y leyendas).
- Anexo II (la leyenda de La Bestia).
- Lámina I.
- Lápices de colores o rotuladores.



Desarrollo

FASE I – Daremos comienzo a la actividad dando una pincelada de lo que la sinopsis nos ha contado:



“La película que vamos a ver gira en torno a una antigua leyenda, que cuenta que una vez cada mil años una estrella de color verde cruza el cielo de la isla de Nunca Jamás... Tras el paso del cometa, una apacible mañana, el sonido de un distante rugido rompe el silencio en la Hondonada de las Hadas.

Esto es todo lo que os puedo contar, lo que sucede después pronto lo vais a ver. Lo que si os puedo decir es que vais a ver hadas: conoceréis a Fawn, nuestra protagonista, que es un hada de los animales, y a sus amigas: Campanilla; Rosetta; Vidia; Iridessa y Silvermist. También vais a conocer a las hadas guardianas, que se encargan de proteger la Hondonada de las Hadas, a los duendes y a la reina Clarion.

Y como no, a La Bestia, que comparte protagonismo con Fawn. La Bestia es el animal del que habla la leyenda, un animal enorme y extraño, con ojos verdes brillantes y apariencia feroz”.



FASE II - Aprovechando el ambiente de expectación creado en la fase anterior, que ha centrado su mirada hacia un atractivo mundo de fantasía y de los personajes que lo habitan, iniciaremos un coloquio.

Procuraremos que el coloquio sea abierto, participativo y sobre todo espontáneo, para sondear de manera amena, qué conocen acerca de hadas, duendes y leyendas.


 En caso necesario podremos consultar en el documento anexo I, las definiciones de hadas, duendes y leyendas.

FASE III – Continuaremos con la actividad repartiendo la lámina I para que la coloreen libremente y, al mismo tiempo que van coloreando, leeremos la leyenda que narra la voz en off al inicio de la película (anexo II). El objetivo es incrementar la expectación y el interés hacia la película, en este caso, a través de la expresión plástica y de la ambientación generada por la narración.


 Debemos leer la leyenda poniendo el énfasis adecuado para recrear el clima de misterio que se transmite al inicio de la película.



FIN DE LA ACTIVIDAD

Finalizaremos la actividad dando paso a la proyección.


 Es importante que escuchen la canción final entera. Así que no pararemos la proyección hasta que la canción no finalice.

II. ACTIVIDADES POSTERIORES A LA PROYECCIÓN

1. "¿BESTIA O GRUFF?"

Objetivos:

- Valorar la importancia de la amistad.
- Reconocer la importancia de la confianza en las relaciones.
- Comprender, para poder superar, el miedo a lo desconocido.
- Potenciar la superación de prejuicios.
- Favorecer la expresión emocional.
- Fomentar la empatía.
- Mejorar la comunicación en el grupo, favorecer la escucha activa.
- Aprender a hablar en público, a expresar opiniones, a pedir la palabra y a respetar los turnos de palabra.

Materiales:

- Bolígrafos / Lápices.
- Folios.



Desarrollo

FASE I – Una vez finalizada la película preguntaremos si les ha gustado, qué les ha parecido, qué les ha llamado más la atención y qué emociones les ha despertado.

 Moderaremos las intervenciones para que participe todo el grupo, haciendo las preguntas de forma aleatoria y dinámica.

FASE II – Continuaremos la conversación iniciada en la fase anterior, pero ahora centraremos el foco de atención en el personaje de La Bestia, de lo que parecía ser por su aspecto (fiero, peligroso... una amenaza) y de lo que realmente ha demostrado ser por sus actos (cariñoso, bueno, juguetón y protector).



FASE III – Dividiremos el grupo en dos equipos, distribuyéndolos en el espacio de forma que puedan trabajar sin molestarse. Deberán pensar en algún animal o personaje de película o cuento, en el que el aspecto no se corresponde con su verdadera forma de ser.

- Un equipo se centrará en la búsqueda de aquellos que tengan aspecto fiero y que den miedo, pero que al final resulte ser todo lo contrario.
- El otro equipo se centrará en la búsqueda de aquellos que bajo su aspecto inofensivo y bonachón esconden un ser peligroso y malvado.



FASE IV – Puesta en común del trabajo realizado en la fase anterior. Cada equipo aportará, por orden y en voz alta, la relación de los animales o personajes encontrados. Estas listas podrán ser expuestas de forma oral, o en su caso escritas. Para ambas opciones un miembro del equipo actuará como portavoz.



Dada la franja de edad para la que está recomendada la película (de 6 a 8 años), elegiremos la forma más adecuada para realizar el trabajo: de forma oral o de forma escrita.

FIN DE LA ACTIVIDAD

Cerraremos la actividad con una reflexión que refuerce la idea que se ha querido transmitir:



“No hay que limitarse a juzgar por las apariencias, puesto que el ser con el aspecto más fiero y raro, puede llegar a ser un buen amigo o amiga. El miedo a lo desconocido y los prejuicios se pueden superar a través del conocimiento, de la escucha y de la empatía”.

III. CIERRE

1. "MIL AÑOS MÁS"

Materiales:

- Anexo III (documento para uso exclusivo de la persona que dinamice la actividad).
- Ficha I.

Desarrollo:

Como cierre y final ameno de las actividades repartiremos la ficha I, en la que se ha transcrito la letra de la canción final, "Mil años", y se han dejado espacios para que los rellenen con la palabra correspondiente.

 En caso necesario podremos consultar en el documento anexo III, la letra íntegra de la canción

Una vez finalicen haremos una puesta en común, iremos leyendo cada estrofa y parando cada vez que llegemos al espacio vacío, para que digan en voz alta la palabra que han escogido. Cuando terminemos una estrofa la leeremos con las palabras correctas.



Es importante que destaquemos el mensaje de la canción: el triunfo del amor y de la amistad tras superar el miedo a lo desconocido. Una forma simpática de terminar la actividad, si lo consideramos conveniente, sería cantando todo el grupo la canción.

IV. PARA PROFUNDIZAR

Propondremos la lectura de cuentos cuyo mensaje es el mismo que nos ha querido transmitir la película: no hay que dejarse guiar por los prejuicios, ni por las apariencias, ni por el miedo a lo desconocido.



EL PRÍNCIPE ENCANTADO



LA BELLA Y LA BESTIA



HANSEL Y GRETEL

Anexo I

·“HADAS, DUENDES Y LEYENDAS”

Hadas

Criaturas fantásticas, diminutas y con poderes mágicos que, generalmente, se representan con forma de mujer y alas de mariposa. La tradición índica que aunque tienen su morada en el Reino de las Hadas, cuentan las leyendas que se pasean por nuestro mundo con la misión de proteger la naturaleza y de ayudar a las personas.

Duendes

Son seres fantásticos que están vinculados a la tierra, pues generalmente viven en plena naturaleza y asumen la responsabilidad de protegerla y de custodiar sus tesoros. Aunque las leyendas difieren un poco dependiendo del lugar de origen, todas coinciden en que los duendes tienen poderes mágicos y un carácter bromista y travieso.

Leyendas

La leyenda es una narración sobre hechos sobrenaturales, naturales o una mezcla de ambos que se transmite de generación en generación, de forma oral o escrita.

Anexo II

• "HADAS, DUENDES Y LEYENDAS"

La Leyenda de La Bestia

*“Buscad entre las estrellas de la noche de nunca jamás,
una de color verde que destaca entre las demás.
Mientras cae del cielo y cruza el aire velozmente,
veréis que es un cometa, una imagen poco frecuente.*

*¿Algo inofensivo que a la vista se agradece?
Tal vez, pero ¡cuidado! Puede no ser lo que parece.
No es la primera vez que el cometa nos sorprende,
los antiguos lo describieron en un viejo cuento de duendes.*

*¡Cuidado con la cola que su verde luz desprende!
y se esconde por las sombras que por doquier se extienden.
Prestad atención y sabréis, que antes del amanecer,
en la oscuridad más profunda algo habréis de ver”*

Anexo III

· "MIL AÑOS MÁS"

"MIL AÑOS"

¡Mil años son mucho esperar!
Incluso para una estrella.
Podría contar cada lágrima,
más prefiero tu sonrisa recordar.

¡Mil años más!...
Sé que nuestro amor perdurará
cierra los ojos ya
piensa que el amor nos durará
mil años más.

El tiempo se va en un parpadear,
Así es aunque lo intente alargar.
Más las almas son fuertes de verdad,
y el tiempo no las puede separar.

¡Mil años más!...
Sé que nuestro amor perdurará
cierra los ojos ya
piensa que el amor nos durará
mil años más.

Y tú y yo guardamos en el corazón
nuestra ilusión
nada nos podrá apartar, nunca jamás,
no llores más.

¡Mil años más!...
Sé que nuestro amor perdurará
cierra los ojos ya
piensa que el amor nos durará
mil años más.

Ficha I

•“MIL AÑOS MÁS”

Rellena cada espacio con la palabra correspondiente de la lista que encontrarás en la columna de la derecha.

“MIL AÑOS”	
<p>¡Mil ----- son mucho esperar! Incluso para una estrella. Podría contar cada -----, más prefiero tu ----- recordar.</p> <p style="text-align: center;">¡Mil años más!...</p> <p>Sé que nuestro ----- perdurará cierra los ojos ya piensa que el amor nos durará mil años más.</p> <p>El ----- se va en un parpadear, Así es aunque lo intente alargar. Más las almas son ----- de verdad, y el tiempo no las puede -----.</p> <p style="text-align: center;">¡Mil años más!...</p> <p>Sé que nuestro amor perdurará cierra los ojos ya ----- que el amor nos durará mil años más.</p> <p>Y tú y yo guardamos en el ----- nuestra ilusión nada nos podrá apartar, -----, no llores más.</p> <p style="text-align: center;">¡Mil años más!...</p> <p>Sé que nuestro amor perdurará cierra los ojos ya piensa que el amor nos ----- mil años más.</p>	<p>Tiempo</p> <p>Corazón</p> <p>Lágrima</p> <p>Jamás</p> <p>Piensa</p> <p>Sonrisa</p> <p>Años</p> <p>Fuertes</p> <p>Durará</p> <p>Amor</p> <p>Separar</p> <p>Nunca</p>

Lámina I

• "HADAS, DUENDES Y LEYENDAS"
Colorea la lámina a tu gusto.



© Disney

**Esta guía didáctica ha sido elaborada con fines educativos, no comerciales.
Las imágenes que contiene la guía son propiedad de Walt Disney Pictures y Disneytoon Studios.**



AJUNTAMENT DE VALÈNCIA

REGIDORIA DE SALUT I CONSUM

Servicio de Adicciones (PMD/UPCCA-València)

C/Amadeo de Saboya, 11. Planta baja, patio D.

46010 – València

Teléfono: 963 52 54 78

Extensión: 2029

www.valencia.es/cas/pmd/plan-municipal-de-drogodependencias



PLA MUNICIPAL DE
DROGODEPENDÈNCIES

UPCCA
VALÈNCIA

Colaboran:

