



TÍTULO
LAS APARIENCIAS ENGAÑAN



AUDIOVISUAL

Snack Attack. <https://smarturl.it/n6hnqj>

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Identificación y expresión emocional, empatía, toma de decisiones, autocontrol, creatividad

ÁREA CURRICULAR

Lengua y literatura, educación en valores éticos y cívicos

CONTEXTO ESCOLAR

Convivencia escolar

EDAD RECOMENDADA

De 10 a 12 años

SINOPSIS

Una señora llega a la estación de tren, se detiene en una máquina expendedora para comprar un paquete de galletas y se sienta en un banco con un joven a esperar el tren. Mientras lee un periódico, la señora se da cuenta de que el joven se está comiendo todas las galletas y se enfada. Cuando sube al tren, ve el paquete de galletas en su bolso y se da cuenta de lo que realmente sucedió.

REFERENTE TEÓRICO: A ninguna persona le gusta ser juzgada, y mucho menos por sus apariencias. Sin embargo, existen ciertos estereotipos que causan prejuicios o ideas preconcebidas sobre las personas sin ninguna información o fundamento que los sustente, pues se suelen basar en creencias generadas y compartidas por un colectivo. Estos sesgos cognitivos provocan una actitud negativa hacia la persona juzgada.

Ser conscientes de estas ideas, identificar nuestros sentimientos y manejar nuestra conducta conscientemente, es una tarea factible y necesaria para desarrollar el autocontrol, fomentar la toma de decisiones razonada y reflexiva, y promover la empatía. Además, en el contexto educativo se producen numerosas interacciones entre iguales, las cuales, en ocasiones, se ven influidas por estos sesgos. Por ende, esta propuesta supone un beneficio a nivel individual, pero también a nivel colectivo, orientado a la mejora de las relaciones sociales entre los estudiantes.

RAZÓN DE SER: Esta propuesta comienza con la visualización de un cortometraje llamado Snack

Attack (2012) que trata sobre cómo las imágenes mentales que nos hacemos sin fundamento sobre las personas, conduce nuestro comportamiento, a veces de manera inconsciente, hacia actitudes negativas. Partiendo de este contexto, reflexionaremos sobre el cortometraje a través del diálogo y promoviendo la empatía.

Las dinámicas que se proponen a lo largo de la actividad, facilitan trabajar en el vocabulario relacionado con las acciones (comprar, empujar, gritar, leer...) y también con las emociones. El role-play es el eje central de la propuesta, pues permite ejercitar la comprensión y la empatía activa entre iguales; mejorando paralelamente la asertividad de nuestros estudiantes en términos de aceptación al otro.

También, impulsa el desarrollo de las habilidades de interacción y la habilidad oral (tanto escucha activa como producción oral), lo cual es esencial para el aprendizaje y dominio de cualquier lengua, y más aún cuando se trata de una lengua extranjera.

DESARROLLO

1ª Fase: ¿Impresionados?

Para comenzar la actividad el docente presentará a los dos protagonistas del cortometraje que se verá a continuación, para indagar sobre los prejuicios y los estereotipos.

Hoy vamos a ver un cortometraje muy interesante, pero antes os voy a presentar a sus dos protagonistas a ver qué os parecen.

Así, expondremos la imagen de la ficha 1, y realizaremos varias preguntas.

¿Cómo es la mujer?, ¿Cómo es el chico?, ¿Qué pensaríais de la mujer si os la encontráis en el parque?, ¿Y del chico?, ¿Qué actitud parece que tiene la mujer?, ¿Y el chico?, ¿Qué primeras emociones nos despierta la mujer?, ¿Y el chico?, ¿De qué pensáis que podría tratar el corto?

NOTA AL DOCENTE: Las preguntas que se han presentado anteriormente son un ejemplo meramente orientativo.

Una vez hecha la ronda de preguntas previas, exponemos el corto *Snack Attack* (2012).

Una vez que los estudiantes lo hayan visto, el docente realizará una serie de preguntas para inferir la temática de trabajo y reflexionar sobre lo observado.

¿Qué ha ocurrido?, ¿qué os ha llamado la atención?, ¿qué pensabais al principio sobre el chico?, ¿por qué?, ¿cambió vuestra opinión al terminar de ver el video?, ¿habríais pensando lo mismo si el lugar de ese joven hubiera sido otra mujer mayor?, ¿creéis que la actitud de la mujer hubiera sido diferente si el chico hubiese sido una mujer mayor igual que ella?, ¿por qué ocurre esto?, ¿qué es lo que nos lleva a tener una cierta opinión de una persona sin conocerla?, ¿alguna vez habéis pensado algo sobre alguien y al conocerlo os habéis dado cuenta de que estabais equivocados?

2ª Fase: Actuar contra los prejuicios

En la segunda fase, crearemos nuestro propio cortometraje a partir de una mini-historia creativa inventada por los estudiantes, la cual representaremos a través del role-play. Para eso, lo primero será dividir a los estudiantes en grupos de 4 a 5 personas y explicar el proyecto que vamos a realizar.

Ahora, vamos a crear nuestro propio cortometraje utilizando como hilo conductor "las apariencias engañan". Cada grupo va a crear una mini-historia, que posteriormente representará en clase, y para ayudaros en este proceso, os voy a entregar una ficha. Importante, antes de agruparnos y empezar a pensar, vamos a repasar varias acciones (verbos) en inglés que podéis utilizar en vuestra historia.

En las historias, las acciones que ocurren y las acciones que llevan a cabo los personajes son funda-

mentales, por lo tanto, en esta actividad es esencial repasar los verbos de acciones que previamente hayamos estudiado, y añadir algunas acciones nuevas de las que ocurren en el cortometraje, como por ejemplo: andar, sentarse, levantarse, hablar, escuchar música, tener hambre, presionar un botón, golpear, empujar, dar patadas, recoger, guardar, abrir, comer, leer el periódico, limpiar, subir a un transporte (tren), comprar, esperar el tren, enfadarse, darse cuenta, sentirse mal con uno mismo, sorprenderse.

NOTA AL DOCENTE: Se puede añadir tantos verbos como el docente desee, e indagar más en el vocabulario emocional si se cree conveniente. También, se puede permitir el uso de diccionario a los estudiantes.

Con los grupos hechos, la presentación de la actividad realizada y los verbos repasados, entregaremos a cada grupo una copia de la Ficha 2, la cual facilitará el trabajo de creación de la historia al tener marcados todos los elementos imprescindibles que deberán pensar e inventar para su pequeña narración.

Pediremos a los estudiantes que antes de crear la historia con ayuda de la ficha, hagan una lluvia de ideas conjunta sobre la temática principal de la historia, su introducción, su nudo y su desenlace. Es muy importante recalcar que deben jugar con el tema de los estereotipos, los prejuicios y cómo las apariencias engañan tal y como se refleja en el corto.

3ª Fase: Creando nuestra historia

Con las ideas claras sobre la temática principal de la mini-historia, los estudiantes continuarán con el proceso creativo. Elegir los personajes que participarán en la historia y describir sus características y cualidades (para ello podemos repasar las descripciones en inglés).

NOTA AL DOCENTE: Es conveniente que el número de personajes que participan en la historia creada

sea el mismo que el número de integrantes del grupo o uno menos en caso de que haya narrador, para que todos puedan participar en la representación.

Seguidamente, se centrarán en el apartado del escenario, para seleccionar en qué espacio (real o ficticio) tendrá lugar la historia y especificar algunos detalles sobre el mismo.

El último paso para crear nuestra mini-historia será plantear de manera organizada y coherente, todas las acciones que van a ocurrir. Para ello seguiremos el esquema de la ficha, describiendo con emoción qué sucesos ocurren en la introducción, cuales en el desarrollo y cuales en el desenlace (3 secuencias).

NOTA AL DOCENTE: Durante el proceso de creación de la historia, es necesario que el docente acuda a los grupos para supervisar el proceso y ofrecer un feedback inmediato a los estudiantes, además de guiarles y ayudarles en caso de tener dudas o quedarse estancados.

4ª Fase: ¡Actúa y disfruta!

La historia está terminada, ¿y ahora qué? Ahora, es el momento de pasar a la acción, transformando una historia escrita en una representación oral a través del role-play.

El docente indicará que para realizar el role-play, cada grupo debe designar los roles (qué hace cada estudiante) en función de los personajes creados para la historia y/o el narrador, en caso de que haya.

Los complementos y decoraciones ayudan al espectador a sumergirse en la historia expuesta. Por este motivo, ofreceremos a los estudiantes un tiempo determinado (10-15 minutos) para reflexionar sobre estos elementos, seleccionar alguno de ellos que estén a su alcance o crear manualmente algún detalle fácil que consideren significativo.

Tras ello, es el momento de que los estudiantes practiquen su puesta en escena antes de representarla en el “escenario” del aula.

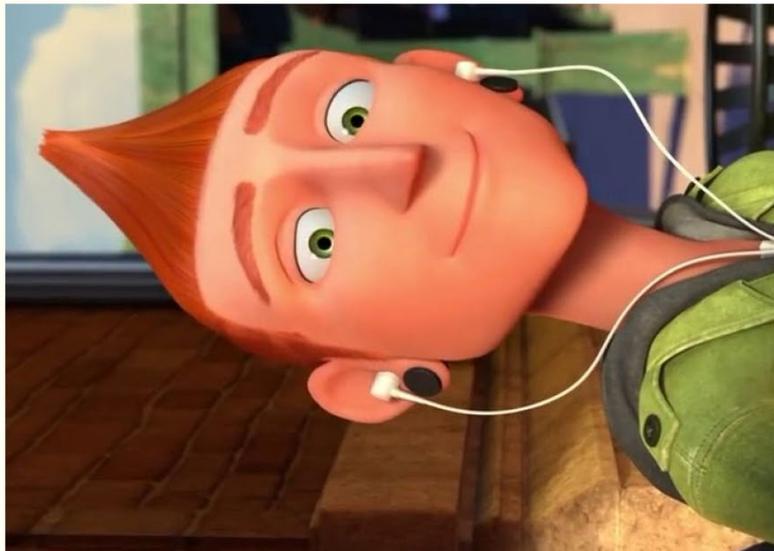
Finalmente, toca disfrutar del trabajo y el esfuerzo realizado. Cada grupo hará la representación de la historia. Al finalizar cada representación, el resto de equipos tendrán un par de minutos para pensar en un breve comentario oral que transmitirán a sus compañeros sobre las emociones que les ha generado su historia y algo que les haya gustado o llamado la atención especialmente. Tras las aportaciones del resto de equipos, el docente también ofrecerá un feedback.

NOTA AL DOCENTE: Durante las exposiciones, el docente realiza una grabación para obtener los cortometrajes de cada grupo. Ver las presentaciones con posterioridad es un buen ejercicio para mejorar la pronunciación.

Es conveniente que al utilizar una lengua extranjera los estudiantes tengan tiempo para ensayar tanto las acciones como el discurso oral que van a representar. Es importante recalcar las normas de aula para que todos los grupos puedan ensayar (volumen, tono de voz bajo).

Esta actividad también se puede trabajar en la asignatura Lengua extranjera: Inglés (Ver en el BdH “Appearances are deceptive”)

Actividad diseñada por: Teresa Hidalgo Méndez. Alumna del Máster de Investigación e Innovación en Contextos Educativos (Universidad de Cantabria).



CÓMO CREAR UNA HISTORIA

1. Título

(El primer paso también puede ser el último, una vez hayas terminado la historia)

Un buen título tiene que **intrigar y atraer** al lector. Debe iluminar la historia pero sin desvelar sus misterios.



Es importante que sea breve (máximo 10 palabras), claro y conciso.



2. Personajes

Tienes que seleccionar y definir los personajes que van a participar en la historia.

Para **describirlos** podemos utilizar sus rasgos físicos y de personalidad, describir el lugar donde viven, cuáles son sus aficiones, etc.



3. Escenario

Tienes que describir el lugar donde se desarrolla la historia, ya sea **real o ficticio**. Es importante dar detalles de ese escenario para enganchar al lector y darle realismo y credibilidad a la historia.



4. Acciones

Introducción

Nudo/Desarrollo

Final/Desenlace

En todos los cuentos hay un conjunto de **hechos** reales o inventados que siguen una **secuencia ordenada dividida en estas 3 partes**. Para conectar esas partes podemos usar **conectores**.



RECUERDA LA REGLA DE

LA MANO!

PERSONAJES

ESCENARIO

ACCIONES

Introducción

Nudo/Desarrollo

Final/Desenlace