BRAVE (INDOMABLE)

BRAVE (INDOMABLE)

Sinopsis

En las misteriosas y escarpadas Tierras Altas de Escocia, leyendas místicas y épicas batallas han ido pasando de generación en generación desde la antigüedad. "Brave (Indomable)", de Disney Pixar, es una nueva historia que conecta con la sabiduría popular. La valiente Mérida se enfrenta a la tradición, al destino y a las bestias más feroces.

Una nueva historia se una a la tradición cuando la valiente Mérida se enfrenta a las costumbres y desafía al destino para cambiar su suerte.

Brave recorre el heroico viaje de Mérida, una impulsiva y obstinada arquera hija del Rey Fergus y la Reina Elinor.

Decidida a forjar su propio camino en la vida, Mérida desafía a una antigua y sagrada costumbre de los señores de la tierra: el arisco Lord Macintosh, el gigantesco Lorg McGuffin y el malhumorado Lord Dingwall.

La actuación de Mérida desencadena el caos y la furia en el reino. Además, decide solicitar la ayuda de una anciana sabia que le concede un deseo muy poco afortunado. Los peligros posteriores obligan a Mérida a

utilizar todos sus recursos (incluyendo a sus inteligentes y traviesos hermanos trillizos) para acabar con una terrible y bestial maldición, antes de que sea demasiado tarde, descubriendo así el verdadero significado de la palabra "**valor**"

Los personajes

Mérida: Apasionada y decidida, Mérida es una adolescente testaruda de estirpe real que lucha por labrarse su propio destino. Donde se siente más a gusto es al aire libre perfeccionando sus impresionantes habilidades con el arco y la espada y cabalgando por los maravillosos paisajes de las Tierras Altas escocesas a lomos de Angus, su fiel caballo. Mérida es tan indomable como su melena pelirroja pero también demuestra tener un gran corazón, sobre todo con sus hermanitos trillizos.

Angus: negro como la noche y con un hocico y unos espolones blancos como la nieve, Angus es un caballo muy fuerte de raza clydeslade, y el mejor amigo de Mérida.

Los trillizos Harris, Hubert y Hamish: son trillizos idénticos. Son unos pelirrojos adorables siempre dispuestos a hacer trastadas, sobre todo si hay dulces en juego

Reina Elinor es un ejemplo de elegancia, sabiduría y fortaleza y está dedicada en cuerpo y alma al bienestar de su familia y del reino. Representa el contrapunto equilibrado y diplomático de su marido,

el Rey Fergus, mucho más impulsivo. La Reina Elinor lleva sobre sus hombros el peso del reino

Rey Fergus, protector del reino y de su familia, es un guerrero heroico con una majestuosa capa de pelo de oso, una gran espada y una pata de palo, resultado de sus escaramuzas con Mor'du, el demoníaco oso

Lord Macintosh está al mando de su clan. Es un hombre fuerte y excéntrico que siempre está al borde de la histeria. Su sonrisa salvaje y su aspecto feroz (lleva el cuerpo cubierto de pintura de guerra azul y saca pecho con orgullo) nos dicen que está listo para la batalla, aunque no sea tan fiero el lobo como lo pintan...

Joven Macintosh primogénito de un lord, sabe que lo tiene todo: un físico atlético, un encanto innegable y una cabellera larga y lustrosa que deja a las jovencitas boquiabiertas. Pero la vanidad y las legiones de seguidoras también pueden ser una distracción cuando se trata de demostrar tu destreza en los Juegos de Escocia

Lord MacGuffin es todo músculo y dignidad. Es un hombre de pocas palabras, pero su profunda voz resuena por todo el país exigiendo respeto y reforzando su reputación de ser el señor más imparcial y razonable del reino. De todos modos, como el resto de caballeros, MacGuffin siempre está dispuesto a participar en una pelea o a echarse unas buenas carcajadas.

Joven MacGuffin es un tipo tímido y gigantesco. Ser el centro de atención no es su punto fuerte pero, si surge la ocasión, no dudará en lanzarse al centro de una batalla junto a su padre y su clan

Lord Dingwall es un hombre cascarrabias que a pesar de su escasa altura, tiende a resolver los problemas a puñetazos. Le gusta participar en peleas y reyertas a la antigua usanza y no tiene escrúpulos a la hora de enfrentarse al más fornido de los adversarios para reafirmar su posición en el reino.

Joven Dingwall, hijo de Lord Dingwall, es desgarbado, torpe, patoso y despistado hasta la saciedad. Su entusiasmo no se corresponde con su baja estatura, de herencia paterna. Su padre no tiene problemas para usarlo de ''perro de ataque'' si el momento así lo requiere

Actividad 1

- ¿Has entendido el cuento? Podrías hacer un resumen

- ¿Qué opinas del valor y la palabra valiente?

  Feminidad.

  Eso es cosa de chicos.

- ¿Crees que hay situaciones en que se piensa que las chicas son menos valoradas que los chicos? ¿Por qué?

- ¿Chicos y chicas somos iguales, para hacer las mismas cosas en todos los sitios?¿Por qué?

Actividad 2

Qué seré cuando sea mayor...

Mérida va en busca de su propio destino, pero... en que medida los niños y niñas son capaces de luchar por su propio destino.

Objetivos de conocimientos

· Hacer conscientes a los niños y a las niñas, de sus verdaderos deseos relativos a la actividad que querrían desarrollar cuando sean personas adultas.

· Hacer que se den cuenta de que, a menudo, la proyección al futuro incluye un importante componente sexista.

Desarrollo

· El profesorado pedirá al alumnado, de manera individual que escriban el oficio o profesión que más les gusta y al que les parece que querrían dedicarse.

A continuación se les propone que escriban igualmente el oficio o profesión al que querrían dedicarse si fueran niñas o viceversa.

· Seguidamente se les incita a que digan los oficios y profesiones que han anotado y se van escribiendo en la pizarra. Es conveniente que se anoten primero los de las niñas y luego los de los niños (o viceversa), para que sea más fácil ver si han escogido oficios o profesiones adaptadas a los patrones de género.

· El paso siguiente será ver si las profesiones u oficios han cambiado cuando el o la participante los ha pensado desde la óptica de la pertenencia al otro sexo.

· A continuación se valorará si las profesiones están estereotipadas o por si el contrario se eligen libremente.

· El ejercicio acaba con una nueva decisión individual sobre la profesión que se prefiere, independientemente de la pertenencia a uno u otro sexo y con la convicción de que los seres

humanos han de desarrollarse tan libremente como sea posible.

Objetivos de actitudes

· ¿Pensábais que el hecho de ser niño o niña incidía tan directamente en la elección del oficio o profesión?

· ¿Teníais la sensación de que podríais escoger libremente lo que queríais ser o que os teníais que adaptar a los deseos o tradiciones de la familia o a los condicionamientos de la sociedad?.

A las niñas: ¿Habíais pensado que podíais desarrollar actividades tradicionalmente reservadas a los hombres?¿Hay alguna profesión que os atraiga y que hayáis excluido por considerarla masculina?

¿Cuáles?¿Por qué?¿Estáis ahora seguros y seguras de que escogeréis la profesión u oficio que más os atraiga, independientemente de prejuicios y estereotipos

Profesiones	Niños	Niñas

Actividad 3

Piensa en los personajes de la película señala las capacidades de los personajes; después reflexiona sobre aquellas capacidades que tienen chicos, chicas o ambos de forma indistinta y comenta tus decisiones con tus compañeros.

Capacidad	Mujer	Hombre	Indistintamente	Personaje de la película
EMOTIVIDAD				
INTELIGENCIA				
TERNURA				
AGRESIVIDAD				
DINAMISMO				
DEBILIDAD				
VOLUBILIDAD				
AUTORIDAD				
OBJETIVIDAD				

RIESGO SUMISIÓN DECISIÓN SENSIBILIDAD SUBJETIVIDAD OBSERVACIÓN INTUICIÓN SÍNTESIS CRÍTICA AUTOESTIMA INICIATIVA SÍNTESIS CRÍTICA CREATIVIDAD INICIATIVA SEGURIDAD MIEDO DOCILIDAD LIDERAZGO DEPENDIENTE COMPETITIVIDAD				

12

Actividad 4

Objetivo:

- Identificar personas no vinculadas a un sexo

Desarrollo

- Toma diferentes imágenes que después puedas mostrar o bien de los propios personajes de la película.
- Realiza descripciones en las que no se enuncie genero alguno sobre como es:
    - Ej. Tiene el pelo...

      Su ropa es de color...

De ese modo, los alumnos podrán pensar y nombrar diferentes personajes de ambos sexos; que nos permitirá iniciar una conversación donde argumentemos que aún diferentes, todos somos iguales.

ACTIVIDAD 4.- UN POCO DE JUEGOS

Piensa que actividades realiza Mérida para divertirse e imagina:

Si tuvieras que hacer un regalo de cumpleaños a un niño o a una niña ¿Qué juguete de los que te proponemos te parece el más adecuado para ellos y explica por qué?

Coche, oso de trapo, tienda de campaña, rompecabezas, calderos, lápices, juego de herramientas, balón, patines, videojuegos.

Pensando en publicidad podemos ampliar con las preguntas...

- ¿Tienen sexo los juguetes?

- ¿Existen juegos femeninos y masculinos? En caso afirmativo especifica ¿cuáles?
- ¿Estás de acuerdo en que niñas y niños jueguen juntos? ¿Hasta qué edad? ¿Por qué razones?

- Podemos seleccionar de revistas, TV... dos anuncios de juguetes, uno dirigido a niñas y otro a niños o bien podemos pedirles que recuerden algún anuncio de algún juguete

que les ha gustado... Pueden incluso traer a clase algunos de esos juguetes. Realizar las siguientes cuestiones:

- ¿Qué juguetes son más activos?
- ¿Cuáles son más pasivo?
- ¿Cuáles son más creativos?
- ¿Cuáles más divertidos?
- ¿Cuáles te gustan más?
- ¿Cuáles son más agresivos?
- ¿Qué mensaje trasmite cada uno de los anuncios elegidos?