

The image shows a highly detailed, carved wooden plaque that serves as the cover for a 'Jumanji' survival manual. The plaque is set against a dark background and is surrounded by lush tropical foliage, including large monstera leaves, ferns, and vines. Three lit candles are placed around the plaque: one on the top left, one on the top right, and one on the bottom left. The plaque itself features intricate carvings of a jungle landscape with mountains, a river, and various animals. In the top left corner, there's a circular carving of a tiger. In the top right, a circular carving of a bird. In the bottom right, a circular carving of an elephant. The title 'JUMANJI' is carved in large, bold, block letters across the center. Below it, the subtitle 'MANUAL DE SUPERVIVENCIA' is carved in a smaller, serif font. Further down, the text 'Guía Didáctica de Psicología y Valores' and 'NIVEL: PRIMARIA / ESO' are carved in a smaller, sans-serif font. At the bottom, the phrase 'Un juego para los que buscan encontrar...' is carved in a cursive script. The overall lighting is warm and atmospheric, highlighting the textures of the wood and the surrounding plants.

JUMANJI

MANUAL DE SUPERVIVENCIA

Guía Didáctica de Psicología y Valores

NIVEL: PRIMARIA / ESO

Un juego para los que buscan encontrar...

1. El Juego que Cobra Vida

Debajo de los efectos especiales y los monos, esta es una historia sobre el trauma y la madurez.

El juego es una prueba. No premia la fuerza ni la inteligencia, premia la **responsabilidad**.

Una vez que tiras los dados, no hay marcha atrás; tienes que asumir las consecuencias.

Mapa de la Jungla (Competencias LOMLOE)



Personal (CPSAA)

Afrontamiento de miedos.
Resiliencia vs. Huida (El arco de Alan).



Ciudadana (CC)

Responsabilidad de los actos.
Cada turno afecta a la sociedad.



Inteligencia Emocional

Gestión del duelo (Peter y Judy). La
mentira y el silencio como escudos.



Temporalidad (CCEC)

El Efecto Mariposa.
Reparar errores del pasado.

2. Alan Parrish: El Instinto de Huida

Perfil: Un adulto con mente de niño.

El Error: Huir de los matones y de un padre autoritario.

El Castigo: 26 años atrapado en la selva.



Análisis: Jumanji representa la vida real sin filtros. Evitar los problemas no los soluciona; cuando regresas, el problema sigue ahí.

¿Alguna vez tu mente te ha pedido 'huir' ante un problema difícil?

3. El Cazador: La Sombra del Padre



La Metáfora: Van Pelt no es solo un villano; es la representación física del miedo de Alan hacia su padre.

La Resolución:

- **Acción:** Alan deja de correr, suelta los dados y se planta.
- **Cita Clave:** "Estoy aterrorizado, pero debo afrontar las cosas como un hombre."
- **Resultado:** El miedo es derrotado solo al ser enfrentado.

4. Mecanismos de Defensa: El Duelo

Contexto: Judy y Peter acaban de perder a sus padres.

JUDY



Escudo: La Mentira.
Inventa historias trágicas para
evitar su propia tragedia real.

PETER



Escudo: El Silencio.
Se aísla del mundo para no
sentir más dolor.

*El juego les obliga a comunicarse,
devolviéndoles la infancia que el luto les robó.*

5. La Ética del Atajo

El Incidente: Peter intenta manipular los dados para ganar rápido.

El Acertijo: “Si haces trampa no avanzas, más bien te estancas.”



Hacer trampa es una **involución**. Te vuelve menos humano (animal instintivo) y detiene tu crecimiento personal.



6. La Pandilla Imperfecta

Ninguno es un héroe. Todos tienen defectos (miedos, traumas, estrés).

1. Alan protege de los monos.

2. Sarah protege de Van Pelt.

3. Peter maneja la flor venenosa.

Nadie es fuerte todo el tiempo. Un buen equipo permite que cada persona sea vulnerable cuando lo necesita.

8. Diseña tu Peligro (Actividad)

Jumanji avisa de sus peligros mediante rimas de dos versos.

Ejemplo: “No es un trueno, es peor. Quédate quieto y siente pavor.”
(Estampida)

Desafío: Inventa rimas para estos peligros:

1. Un enjambre de avispas (‘Zumban y pican sin cesar...’)
2. Hielo resbaladizo.
3. Un peligro moderno (ej: Ciberacoso, Cambio Climático).

7. El Valor del Tiempo

****El Reset****: Al ganar, el tiempo retrocede. Alan vuelve a ser niño, pero mantiene los recuerdos.

1995

1969

****El Cambio****:

- Abraza a su padre -> Evita la ruina familiar.
- Advierte a los padres de Judy y Peter -> Evita el accidente.

****Efecto Mariposa****: Pequeñas decisiones (como ser sincero hoy) pueden cambiar el futuro de muchas personas.

Rúbrica del Explorador

Atrapado en la Selva (Novato)

- ☒ Ve la película solo como ataques de animales.
- ☒ Justifica la huida ante problemas.
- ☒ Califica a Judy solo como "mentirosa".

Misión Cumplida (Experto)

- ☒ Comprende que las acciones tienen consecuencias.
- ☒ Identifica a Van Pelt como el miedo a la autoridad.
- ☒ Entiende la mentira y el silencio como dolor.

9. ¡JUMANJI!

Gritar el nombre significa que has superado la prueba. Significa que no te has rendido.



¿Qué logro personal o miedo superado te haría gritar 'Jumanji' hoy?