

MANUAL DE SUPERVIVENCIA

JUMANJI

GUÍA DIDÁCTICA DE PSICOLOGÍA Y VALORES

NIVEL: PRIMARIA / ESO



JUMANJI

HAY UNA SELVA DENTRO

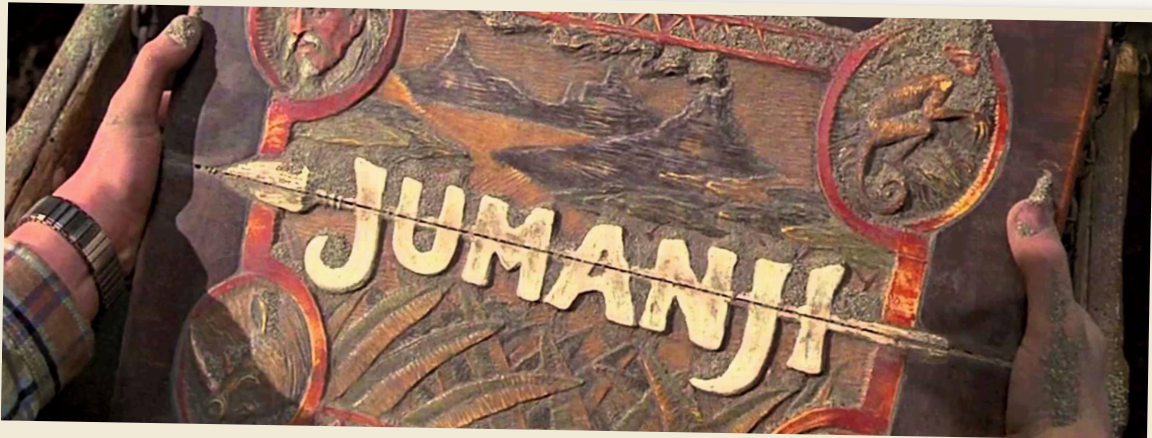
[illegible]

CONSUMERS TRUSTED FILMS DE ESPAÑA, S.A.

ספר הוצאת ספרים

1. EL JUEGO QUE COBRA VIDA

"Jumanji" (1995) es un clásico que aterrorizó y fascinó a toda una generación. Pero debajo de los efectos especiales, los monos traviesos y las estampidas, hay una historia profundamente humana sobre el trauma, el abandono 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 de tus actos hasta el final. Y eso, en el fondo, es exactamente lo que significa hacerse adulto.



Pregunta de Inicio

En el centro del tablero de Jumanji hay una lente mágica que muestra un acertijo (una pista del peligro que viene). Si el juego te diera un acertijo sobre **tu mayor miedo** escolar o personal, ¿qué rima diría?

En la clase de mates sudarás, porque el examen...

MAPA DE LA JUNGLA (LOMLOE)



Personal (CPSAA)

Afrontamiento de miedos y fobias. Análisis de la resiliencia frente a la huida (el arco de Alan Parrish).



Ciudadana (CC)

El concepto de "**Responsabilidad de los propios actos**". Cada turno del juego afecta a los demás (sociedad).



Inteligencia Emocional

La gestión del duelo y la pérdida (Peter y Judy). El uso de la mentira y el silencio como escudos emocionales.



Temporalidad (CCEC)

El Efecto Mariposa. Cómo reparar errores del pasado cambiando nuestras acciones en el presente.

JUMANJI

Manual de Reglas para la Vida Real



El Compromiso Inicial
**La responsabilidad
es el premio**



El juego no premia la fuerza ni la Inteligencia, sino la madurez del jugador.

**Una vez inicias,
no hay marcha atrás**

Al tirar los dados, aceptas enfrentar todas las consecuencias hasta el final de la partida.



Ética y Victoria Final
Los atajos provocan involución



Hacer trampas detiene tu progreso y te hace retroceder emocionalmente a un estado animal.

**Supervivencia
en equipo**

Nadie es fuerte todo el tiempo; solo se sobrevive confiando en la vulnerabilidad del otro.



**Prohibido huir
de los problemas**



El juego castiga la huida; solo se avanza cuando plantas cara a tus miedos.



**El grito de
"JUMANJI"**

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

2. ALAN PARRISH: EL MIEDO

Alan (interpretado por el genial Robin Williams) es un adulto con mente de niño. En 1969, era acosado por los matones y tenía pánico a su padre, un empresario autoritario y frío. Alan decide huir de sus problemas.

Jumanji lo castiga por huir enviándolo a la selva durante 26 años. Cuando regresa, descubre que evitar los problemas no los soluciona; su familia se ha arruinado buscándole y la ciudad se ha hundido. Debe aprender a plantar cara.

Análisis Psicológico:

El juego Jumanji representa la "vida real" sin filtros. No puedes pausar, no puedes salirte de la partida cuando las cosas se ponen difíciles. Tienes que terminar lo que empezaste.

El Instinto de Huida

A veces, cuando tenemos miedo a un examen o a una charla difícil, nuestra mente nos pide "huir" (ponernos a jugar, evitar el tema). ¿Te ha pasado? ¿Qué consecuencia tuvo esa huida?

3. EL CAZADOR VAN PELT

El villano principal de la película es el cazador inglés Van Pelt, que persigue a Alan implacablemente. Hay un detalle cinematográfico magistral aquí: **Van Pelt y el padre de Alan (Sam Parrish)** están interpretados por el mismo actor (Jonathan Hyde).



Metáfora de Autoridad:

Van Pelt no es un monstruo cualquiera, es la representación física del miedo de Alan hacia su padre. Cuando Alan finalmente se detiene, suelta los dados y le dice a Van Pelt: *"Estoy aterrorizado, pero mi padre siempre me dijo que debía afrontar las cosas como un hombre"*, el cazador no dispara. Sonríe. El miedo es derrotado al ser enfrentado.

4. JUDY Y PETER

Los hermanos Shepherd acaban de perder a sus padres en un accidente de esquí. Su forma de lidiar con el trauma es muy diferente, pero ambas son mecanismos de defensa.

JUDY (La Mentira)

Inventa historias rocambolescas y trágicas todo el tiempo. Miente para evitar hablar de la verdadera tragedia que le duele.

PETER (El Silencio)

Ha dejado de hablar. Se aísla del mundo para no sentir más dolor. Solo se comunica asintiendo.

El juego, al obligarlos a trabajar en equipo y enfrentarse al peligro junto a Alan y Sarah, les devuelve la voz, la risa y, finalmente, la infancia que el luto les había robado.

Jumanji: El Significado Oculto de la Selva



Criaturas como Espejo del Comportamiento



El Mono: El Precio de las Trampas

Representa la involución humana y la pérdida de ética al intentar tomar atajos injustos.



Van Pelt: La Personificación del Miedo

Aunque actúa como cazador, simboliza el pavor de Alan hacia la autoridad fría de su padre.



Los Murciélagos: El Trauma del Pasado

Representan el estrés postraumático de Sarah y los recuerdos que la mantienen bloqueada emocionalmente.

Lecciones de la Selva Interior



La Estampida: La Vida sin Filtros

Simboliza que los problemas no se pueden pausar; hay que asumir las consecuencias hasta el final.



La Flor Venenosa: La Necesidad de Ayuda

Representa peligros que solo pueden superarse mediante el trabajo en equipo y la confianza mutua.



El Tablero: El Espejo de la Responsabilidad

Cada animal invocado es una prueba de madurez que obliga al jugador a dejar de huir.

5. CASTIGO A LAS TRAMPAS

A mitad de la partida, Peter se da cuenta de que si saca un 12, ganan. En lugar de tirar los dados limpiamente, intenta manipularlos para que caigan exactamente en el número que necesita.

Jumanji no permite atajos. El juego se da cuenta y aparece el acertijo: *"Si haces trampa no avanzas, más bien te estancas"*. Peter comienza a convertirse físicamente en un mono.

▲ La Ética del Atajo

Convertirse en mono significa involucionar, volverse menos humano y más animal instintivo. ¿Por qué crees que hacer trampa en la vida (copiar en un examen, mentir en un juego) te hace retroceder en lugar de avanzar?

6. LA PANDILLA IMPERFECTA

Ninguno de los cuatro jugadores de Jumanji es un héroe de acción de Hollywood. Todos tienen grandes defectos y miedos. Sarah Whittle, por ejemplo, lleva 26 años sufriendo estrés postraumático por culpa de los murciélagos y los tambores. Pero aprenden una lección vital: **solo pueden sobrevivir juntos**. Cuando uno se bloquea, el otro toma el mando. Alan protege a los niños de los monos; Sarah salva a Alan de Van Pelt; Peter saca la flor venenosa. El juego les obliga a confiar los unos en los otros.



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

JUMANJI:

EL EFECTO MARIPOSA Y EL PODER DE LA RESPONSABILIDAD

1969: EL INICIO DEL TRAUMA

Alan Parrish huyó de sus problemas y queda atrapado en la jungla durante 26 años.

EL REGRESO A 1969

Al gritar "Jumanji!", Alan y Sarah retroceden al momento exacto en que eran niños.

Efecto Mariposa: cada turno afecta a los demás

1995: LAS CONSECUENCIAS DEL VACÍO

Sin Alan, su familia se arruina y la ciudad de Brantford cae en la decadencia.

LA DECISIÓN QUE CAMBIA TODO

Alan elige ser honesto con su padre en lugar de huir, sanando su relación familiar.

26-YEAR TEMPORAL
DE 26 AÑOS

EL ENCUENTRO CON JUDY Y PETER

Los hermanos Shepherd encuentran el juego y liberan a Alan, obligándolo a enfrentar su pasado.

ANTES DEL JUEGO (1995 ORIGINAL)

Alan:
Adulto con mente de niño traumatizado
Padres de Judy/Peter:
Fallecidos en accidente
Ciudad:
Hundida y en ruinas

DESPUÉS DEL JUEGO (NUEVO 1995)

Alan:
Empresario exitoso y responsable
Padres de Judy/Peter:
Vivos y a salvo
Ciudad:
Próspera y estable

EL FUTURO SALVADO

26 años después, Alan y Sarah evitan el accidente mortal de los padres de Judy y Peter.

LA LÍNEA ORIGINAL (EL ERROR DE HUIR)

EL EFECTO MARIPOSA (REPARANDO EL FUTURO)

7. EL VALOR DEL TIEMPO

Cuando Alan dice "Jumanji", el juego termina. Todos los animales son succionados de vuelta al tablero. Pero ocurre algo más: el tiempo retrocede a 1969. Alan y Sarah vuelven a ser niños.

Ahora tienen los recuerdos del futuro terrible que evitaron. ¿Qué hacen? Alan abraza a su padre y es honesto con él, evitando su ruina emocional y económica. 26 años después, evitan que los padres de Judy y Peter vayan a esquiar, salvándoles la vida.



Esto se llama el "Efecto Mariposa": pequeñas decisiones (como ser sincero con tu padre) pueden cambiar el futuro de muchas personas.

8. DISEÑA TU JUMANJI

Jumanji avisa de sus peligros mediante **rimas de dos versos**. Por ejemplo: *"No es un trueno, es peor. Quédate quieto y siente pavor"* (Estampida).

Inventa tres peligros y sus rimas:

Peligro 1: Un enjambre de avispas.

"Zumban y pican sin cesar, _____"

.....

Peligro 2: El suelo se convierte en hielo resbaladizo.

" _____ ,

_____ "

.....

Peligro 3: ¡Inventalo tú! (Ej: Volcán, niebla, robots).

" _____ ,

_____ "

.....

Jumanji: El Juego de la Responsabilidad y la Madurez

Crecimiento y Responsabilidad Personal



El Juego como Prueba de Madurez

Jumanji no premia la fuerza, sino la capacidad de asumir las consecuencias de nuestros actos.



Enfrentar el Miedo (Alan vs. Van Peit)

El cazador representa el miedo a la autoridad; solo es derrotado cuando Alan deja de huir.



El Efecto Mariposa

Una pequeña decisión honesta en el presente tiene el poder de transformar el futuro colectivo.

Inteligencia Emocional y Ética Social



Gestión del Duelo y la Pérdida

La mentira y el silencio son escudos emocionales que los niños deben superar para sanar.



La Ética contra el Atajo

Hacer trampa provoca una involución personal; el progreso real exige integridad y esfuerzo constante.



El Valor del Equipo Imperfecto

Nadie es fuerte siempre; la supervivencia depende de aceptar la vulnerabilidad propia y confiar en otros.

Conflictos Internos y Lecciones de los Personajes



Alan Parrish

Mecanismo: Instinto de huida y miedo al padre

Lección: Afrontar los problemas con valentía



Judy y Peter

Mecanismo: Mentira y silencio por duelo

Lección: Recuperar la voz y la infancia



Sarah Whittle

Mecanismo: Estrés posttraumático (bloqueo)

Lección: Tomar el mando y proteger al grupo

9. TIRAR LOS DADOS

La película termina con el tablero tirado en una playa en Francia, a punto de ser descubierto por otras personas. El juego nunca acaba, porque las decisiones difíciles y los miedos son parte de la vida.

"JUMANJI"

Gritar la palabra significa que has superado la prueba. Significa que no te has rendido. En la vida real, ¿qué logro personal o miedo superado te haría gritar "Jumanji" de alegría?

RÚBRICA DEL EXPLORADOR

Misión	Terminó el Juego (Bien)	Atrapado en la Selva (A mejorar)
Gestión de Responsabilidad	Comprende la metáfora de los dados: nuestras acciones tienen consecuencias ineludibles.	Ve la película como una simple sucesión de ataques de animales sin moraleja.
Análisis de Miedos	Identifica la figura de Van Pelt como el miedo al padre y a la autoridad que Alan debe superar.	No conecta las figuras de autoridad. Justifica la huida ante los problemas.
Empatía y Trauma	Entiende que las mentiras de Judy y el silencio de Peter son respuestas al dolor (duelo).	Califica a Judy solo como "mentirosa" sin entender el trasfondo psicológico.

Material exclusivo DidacCine.

Basado en el libro de Chris Van Allsburg y la película de Joe Johnston.



DidacCine

"Un juego para los que buscan encontrar..."

www.didaccine.com
Uso Educativo