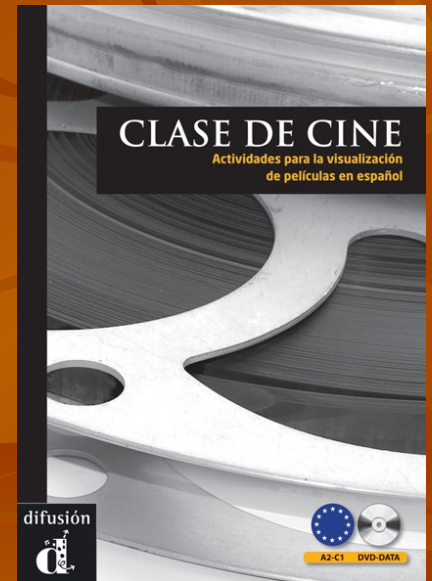


El cine: una herramienta subutilizada en la clase de ELE

Clase de cine (Difusión)



¿Por qué usar películas en clase?

- El cine es una excelente herramienta para trabajar:
 - La competencia comunicativa: lingüística, sociolingüística, paralingüística, pragmática, quinésica (corporal) y proxémica (distancia).
 - La competencia intercultural.
 - Las diferentes destrezas lingüísticas.
- Es un elemento motivador
- Es un documento auténtico

Sin embargo, habitualmente se explota poco, se usa como mero entretenimiento o se trabajan escenas aisladas (Gómez Vilches, 1990). Asimismo, hay una tendencia a pensar que se debe trabajar con los niveles altos.

¿Por qué?

- Por falta de tiempo en los programas y, a veces, falta de recursos.
- Exigencia de preparación de materiales didácticos de explotación de un largometraje.
- Creencias: estrés, frustración, actitud pasiva...
- Falta de escasez de materiales:
 - *De cine* (SGEL): DVD de 50 minutos de duración que contiene una selección de fragmentos representativos de la cinematografía española actual y libro con actividades. Dirigido a alumnos de nivel intermedio/avanzado.
 - *Creí que esto solo pasaba en las películas* (Edinumen): CD_ROM. También trabaja con fragmentos.
Ambos son del 2001
 - Por suerte, cada vez hay más blogs especializados en la red:

<http://cineele.blogspot.com>

<http://concedecine.blogspot.com/>

¿Cómo surge el proyecto?

- Necesidad en el programa- elaboración de primeras fichas.
- Responsable de materiales. Intención de unificar criterios y presentarlo a editorial.
- Presentación a *Difusión*: fuerte trabajo de revisión y de elaboración de nuevas fichas.

Marco teórico

- Metodología comunicativa:
 - Integración destrezas
 - Negociación sentido- Interacción
 - Documentos reales y atractivos
 - Aprendizaje cooperativo

Elección de las películas

- Diversidad cultural
- Variedad de géneros
- Actualidad y atractivo de los temas
- Accesibilidad

Niveles

4.4.2.3. Actividades de comprensión audiovisual

En la **comprensión audiovisual**, el usuario recibe simultáneamente una información de entrada (*input*) auditiva y visual.

Dichas actividades incluyen:

- comprender un texto leído en voz alta;
- ver televisión, un vídeo o una película con subtítulos;
- utilizar las nuevas tecnologías (multimedia, CD-ROM, etc.).

Se proporciona una escala ilustrativa para:

- Ver televisión y cine.

VER TELEVISIÓN Y CINE	
C2	Como C1.
C1	Comprende películas que emplean una cantidad considerable de argot o lenguaje coloquial y de expresiones idiomáticas.
B2	Comprende la mayoría de las noticias de televisión y de los programas de temas actuales. Comprende documentales, entrevistas en directo, debates, obras de teatro y la mayoría de las películas en lengua estándar.
B1	Comprende la mayoría de los programas de televisión que tratan temas de interés personal, como, por ejemplo, entrevistas, breves conferencias e informativos, cuando se articulan de forma relativamente lenta y clara. Comprende muchas películas donde los elementos visuales y la acción conducen gran parte del argumento y que se articulan con claridad y con un nivel de lengua sencillo. Capta las ideas principales de programas de televisión que tratan temas cotidianos cuando se articulan con relativa lentitud y claridad.
A2	Identifica la idea principal de las noticias de televisión que informan de acontecimientos, accidentes, etc., cuando hay apoyo visual que complementa el discurso. Es capaz de saber cuándo han cambiado de tema en las noticias de televisión y de formarse una idea del contenido principal.
A1	No hay descriptor disponible.

Las fichas

- Antes de la película
- Durante la película
- Después de la película
- Claves para el profesor

Antes de la película

- Ficha técnica
 - Aproximación al tema:
 - Activar conocimientos previos (motivar)
 - Buscar información que contextualice (el tema, el director, el período histórico, el género cinematográfico, etc.)
 - Léxico
- *Evitar el estrés, la frustración y la actitud pasiva

Durante la película

- Centradas en la comprensión audiovisual:
 - Verdadero/Falso
 - Personaje-postura/característica personalidad
 - Relaciones entre personajes
 - Preguntas abiertas
 - Ordenar escenas
 - Múltiple respuesta

Después de la película

- Actividades comunicativas de producción (oral o escrita), la mayor parte de ellas cooperativas:
 - Imaginar
 - Opinar
 - Jugar
 - Ampliar tema

Claves para el profesor

- Cuadro con nivel, objetivos, destrezas y duración aproximada
- Soluciones a los ejercicios
- Indicaciones para llevar las actividades al aula

Índice de películas

- La zona (A2)
- Planta cuarta (A2)
- Lista de espera (A2)
- El hijo de la novia (B1)
- El laberinto del fauno (B1)
- Tapas (B1)
- El lobo (B2)
- Todo sobre mi madre (B2)
- Juana la Loca (B2)
- Los amantes del círculo polar (C1)
- Mar adentro (C1)
- Machuca (C1)

El laberinto del fauno

Antes de la película:

EL LABERINTO DEL FAUNO

Director: Guillermo del Toro

Países: México y España

Año: 2006

Guionista: Guillermo del Toro

Intérpretes: Sergi López (Vidal), Maribel Verdú (Mercedes), Ivana Baquero (Ofelia), Ariadna Gil (Carmen), Álex Angulo (el doctor)

Duración: 112 minutos

Síntesis: En 1944, cinco años después de la Guerra Civil española, comienza el apasionante viaje de Ofelia, que se traslada con Carmen, su madre, hasta un pequeño pueblo del noroeste de España. Allí se encuentra con Vidal, un cruel capitán del ejército franquista, nuevo marido de Carmen y por el que Ofelia no siente ningún afecto. La misión de Vidal es acabar con la resistencia republicana, escondida en los montes de la zona. Una noche, Ofelia descubre las ruinas de un laberinto donde se encuentra con un fauno, una extraña criatura que le hace una increíble revelación: Ofelia es en realidad una princesa a la que los suyos llevan mucho tiempo esperando. Para poder regresar a su mágico reino, la niña deberá enfrentarse a tres pruebas antes de la luna llena.



ANTES DE LA PELÍCULA

1 Vamos a descubrir algunos aspectos de la biografía del director de la película, Guillermo del Toro. Para ello, busca en Internet información sobre su vida y marca si las siguientes afirmaciones son verdaderas (V) o falsas (F). Hay cuatro datos que no son correctos. Corrígelos en los espacios de abajo.

	V	F
a. Dirigió y produjo su primer cortometraje cuando tenía 23 años.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b. Trabajó durante 2 años como diseñador de maquillaje de efectos especiales.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c. Su padre fue secuestrado en México y por eso se mudó a Estados Unidos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d. Le gustan mucho los cómics, los cuentos de hadas y las historias llenas de monstruos y fantasía.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e. Su primer largometraje, <i>Cronos</i> , le llevó al éxito en 1993.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f. Ha dirigido <i>Hellboy</i> , <i>El espinazo del diablo</i> y <i>El orfanato</i> .	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
g. Con <i>El laberinto del fauno</i> ha ganado 5 premios Oscar (EE.UU.), 7 premios Goya (España) y 9 premios Ariel (México).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>












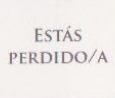



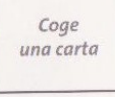

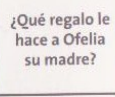











- Verdadero/Falso sobre el director, previa búsqueda en internet
- Preguntas sobre la Guerra Civil española y la posguerra
- Acercamiento a los cuentos de hadas
- Visionado de la primera escena (DVD) y expresión escrita en grupos

Durante la película:

- Preguntas abiertas que siguen el orden del largometraje.
- Ordenar los acontecimientos más significativos que suceden en la historia.
- Comparar la versión que ellos escribieron al inicio de la ficha con el final real.

Después de la película:

- Sinopsis de las dos historias paralelas que se cuentan en la película y aspectos en común entre ambas.
- Juego: cartas que salvan de los peligros, pruebas de lengua y castigos (lúdicos).

Vuelve a lanzar el dado			Coge una carta	Avanza dos espacios		¿De quién era el reloj del capitán Vidal?				Coge una carta	Retrocede dos espacios	
Coge una carta											Vuelve a lanzar el dado	
	Coge una carta		El capitán le pide al médico salvar a...	Vuelve a lanzar el dado		ESTÁS PERDIDO/A	¿Qué arma usa Mercedes para defenderse?	Coge una carta				
¿Cómo se llama la madre de Ofelia?												
ESTÁS PERDIDO/A		Coge una carta		Vuelve a lanzar el dado				Retrocede dos espacios				
Coge una carta	Avanza tres espacios							¿Qué pone Ofelia en la bebida del capitán?				
		Retrocede un espacio	Coge una carta			¡Oh! Vuelve a empezar	Avanza tres espacios					
¿En qué año ocurre la historia?	Coge una carta											Avanza tres espacios
Avanza dos espacios	¿Qué relación tienen Mercedes y Pedro?			ESTÁS PERDIDO/A	Coge una carta		Vuelve a lanzar el dado		Coge una carta			
	↩											
ENTRADA												

Conclusión

- Necesidad de considerar el cine como un aliado que motiva y muestra la lengua real e integrarlo a los programas
- Necesidad de modificar creencias: las películas no tienen que ser una fuente de estrés
- Actualizar y crear nuevos materiales



¡MUCHAS GRACIAS!

Evelyn Aixalà
eaixala@gmail.com