

<b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD</b>
LA AVENTURA DE ROSA
<b>AUTOR/A</b>
PATRICIA SÁEZ GARCERÁN
<b>APARTADO (según el MCER):</b> <a href="http://www.cvc.cervantes.es/aula/didactired/didactiteca/indice.htm">http://www.cvc.cervantes.es/aula/didactired/didactiteca/indice.htm</a>
Competencias generales: conocimiento cultural y conocimiento del mundo. Competencias de la lengua: funciones, gramática, léxico y aspectos pragmáticos-discursivos.
<b>NIVEL</b>
B1 Umbral.
<b>TIPO DE ACTIVIDAD</b>
Explotación didáctica del cortometraje <i>La aventura de Rosa</i> , de Ángela Armero (2007).
<b>OBJETIVOS</b>
Dotar al alumno de las herramientas básicas para que sea capaz de crear historias a partir de estímulos visuales. Que el alumno sea capaz de argumentar y expresar su opinión en relación a las artes adivinatorias y al destino. Que el alumno sea capaz de escribir un relato mediante el sistema de escritura colaborativa.
<b>DESTREZAS QUE PREDOMINAN</b>
Comprensión auditiva. Comprensión lectora. Expresión oral y escrita. Interacción comunicativa.
<b>CONTENIDO GRAMATICAL</b>
Fórmulas para expresar la condición. Fórmulas para expresar posibilidad. Expresión de la opinión.
<b>CONTENIDO FUNCIONAL</b>
Dar su opinión sobre el destino y las artes adivinatorias.
<b>CONTENIDO LÉXICO</b>
Vocabulario relacionado con el destino y la toma de decisiones. Vocabulario relacionado con la adivinación.
<b>DESTINATARIOS</b>
Alumnos de E/LE (jóvenes y adultos) de nivel umbral B1.
<b>DINÁMICA</b>
Dependiendo del tipo de actividad propuesta se podrá seguir un tipo de dinámica u otra: trabajo individual, en parejas o grupal.

#### MATERIAL NECESARIO

El cortometraje *La aventura de Rosa*, de Ángela Armero (2007).

<http://www.youtube.com/watch?v=VObktli6y2Q>

[http://www.plus.es/video/pluvid/20080512pluutmzco\\_2Ves/](http://www.plus.es/video/pluvid/20080512pluutmzco_2Ves/)

Material fotocopiable (para la realización de algunas de las actividades propuestas) recogido en el apartado final destinado a los anexos.

#### DURACIÓN

Dos sesiones de 2 horas.

#### MANUAL (SI PROCEDE) CON EL QUE SE PUEDE UTILIZAR

#### FUENTE DE INSPIRACIÓN

El cortometraje, los libros *Elige tu propia aventura* (Globo azul. Editorial Timun Mas) y las artes adivinatorias.

#### DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

# EXPLOTACIÓN DIDÁCTICA DEL CORTOMETRAJE LA AVENTURA DE ROSA

ÁNGELA ARMERO  
2007



## 1. ACTIVIDADES PREVIAS

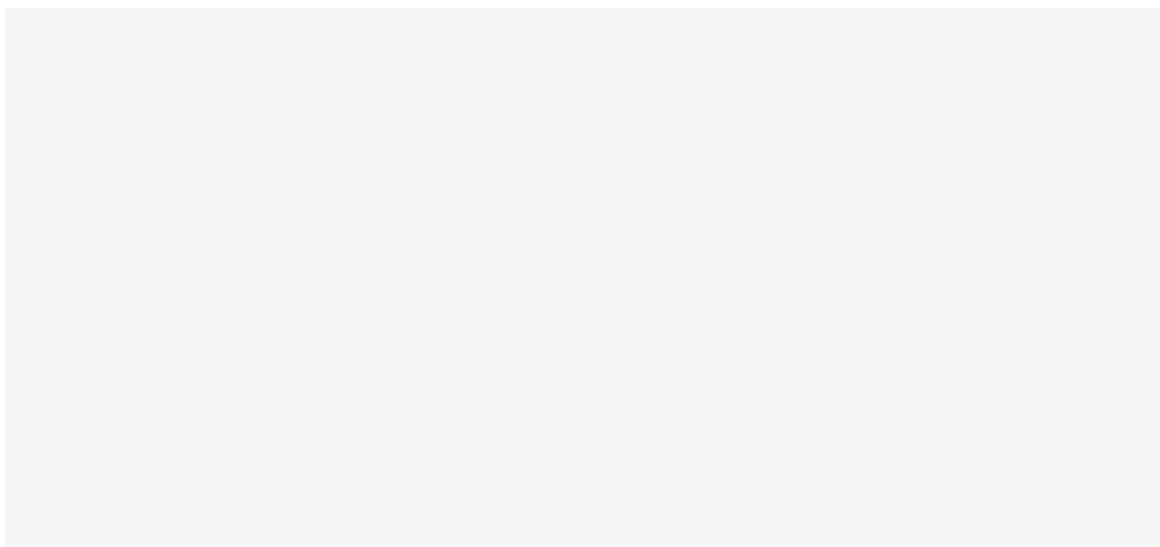
### A. HABLANDO DEL DESTINO

1. Lee las siguientes frases

- a) “Se viaja no para buscar el destino sino para huir de donde se parte”  
MIGUEL DE UNAMUNO
- b) “El mejor destino que hay es el de supervisor de nubes, acostado en una hamaca mirando al cielo.”  
RAMÓN GÓMEZ DE LA SERNA
- c) “Los astros rigen el destino de los hombres, pero Dios rige el destino de los astros.”  
ANDRÉS CELLARIUS PALATINUS
- d) “El destino es una buena cosa cuando todo te va bien, cuando eso no es así, no se le llama destino, se le llama injusticia, traición o simplemente mala suerte.”  
JOSEPH HELLER
- e) “Los hombres son dueños de su propio destino.”  
PAULO COELHO
- f) “A menudo encontramos nuestro destino por los caminos que tomamos para evitarlo.”  
JEAN DE LA FONTAINE

**2.** Elige con tu compañero la frase que mejor se adapte a la consideración que tenéis del concepto destino. Justificad y explicad vuestra elección al resto de compañeros.

**3.** Escribe algunas frases en las que expliques lo que es para ti el destino. A continuación compararás tus frases con las de tus compañeros.



## B. RELACIONANDO EL DESTINO

1. Te presentamos una serie de imágenes. En parejas tenéis que pensar en la relación que puede existir entre estas imágenes y el destino. Comentad con vuestros compañeros las relaciones que habéis encontrado.

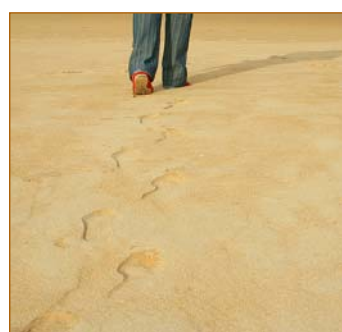
A



B



C



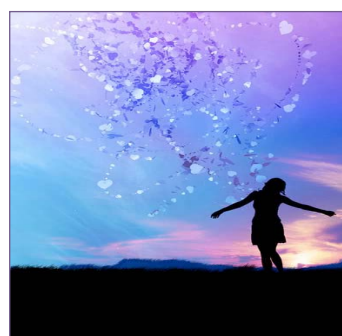
D



E



F



G



H



I



2. Describe a tus compañeros la imagen que tú asocias a la palabra destino. Tus compañeros deberán dibujarla.

## 2. ACTIVIDADES

### A. LA AVENTURA DE ROSA

1. El cortometraje *La aventura de Rosa* cuenta una historia en la que aparecen los personajes y objetos de las siguientes imágenes. En grupos tenéis que imaginar la historia y presentarla oralmente.



2. Vas a visionar el cortometraje. El profesor ha parado el corto antes de terminar y no has visto el final. No sabes como termina la historia. Con tu compañero piensa en un posible final. Vais a presentar vuestra propuesta al resto del grupo. Entre todos debéis elegir el final que consideréis más adecuado, posible y realista.

3. A continuación vas a ver el final del cortometraje: ¿qué te ha parecido?, ¿es un final esperable?, ¿se parece la historia original a la que habéis creado vosotros? Comentad entre todos vuestras respuestas.

4. Después de visionar el cortometraje por segunda vez, elige la opción correcta:

1 Rosa viste de verde porque:

- a) No tiene un vestido de otro color.
- b) Le sienta bien el verde.
- c) El verde es su color preferido.
- d) Le gusta ese color.

2 Rosa prefiere hablar con su ex novio Mario porque:

- a) Hace mucho tiempo que no han hablado.
- b) Sigue enamorada de Mario.
- c) Mario es un excelente cocinero de macarrones.
- d) Mario es mucho más guapo.

3 Rosa elige tomar una Coca-Cola Light porque:

- a) Está a régimen.
- b) No le gusta la Coca-Cola normal.
- c) No hay Pepsi Cola.
- d) Está más buena que la Coca-Cola normal.

4 Mario tiene un problema porque:

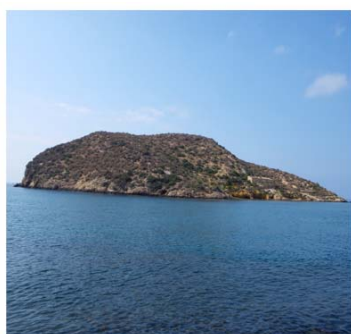
- a) Se ha metido en política.
- b) No le gusta la profesión que tiene ahora.
- c) La policía lo está persiguiendo.
- d) Le han robado el enano que tenía en su jardín.

5 Rosa mata al narrador porque:

- a) Está aburrida y quiere volver a su casa.
- b) Quiere salir de la historia.
- c) El narrador no le ha buscado un novio guapo.
- d) Está harta de seguir el destino que él quiere para ella.

## B. UNA NUEVA AVENTURA

1. Observad las imágenes. Tenéis que escribir una historia original y divertida siguiendo el modelo del cortometraje *La aventura de Rosa*. Sois el narrador de la historia. Debéis elegir a un/a protagonista que va a tomar una serie de decisiones a lo largo de la historia según vuestras propuestas. Escribid dos finales para la historia, completamente diferentes, un final feliz y un final trágico.



2. Vais a presentar vuestra historia al resto de la clase sin leer el final. Los compañeros inventarán dos posibles finales dependiendo de vuestra historia. A continuación expondréis los finales que habéis inventado y comprobaréis entre todos si habéis pensando en lo mismo.



## A. EL FUTURO ESTA EN TUS MANOS

### ARTES ADIVINATORIAS ¿REALIDAD O FICCIÓN?



1. ¿Sabes algo sobre artes adivinatorias? ¿Conoces la Quiromancia, la Nigromancia, la Cristalomancia y la Cartomancia?

2. Vas a participar en una tertulia-debate que tendrá como tema central las artes adivinatorias y la predicción del futuro.

Vamos a dividir la clase en grupos. A cada grupo se le va a asignar un arte adivinatoria.

Dentro del grupo cada uno va a adoptar un papel: adivinador/a, cliente/a asiduo/a a este tipo de consultas, cliente/a estafado/a y experto en ciencias ocultas.

Antes de comenzar el debate tomad notas por escrito de las ideas que vais a exponer. Leed la información que se os facilita sobre las artes adivinatorias. Tenéis 10 minutos para preparar vuestras intervenciones.

En el debate se tendrá que:

\* Discutir sobre la utilización de cada una de estas artes adivinatorias para predecir el futuro.

\* Las ventajas e inconvenientes que estas artes tienen en la sociedad, y lo que puede aportar a las personas conocer su futuro.

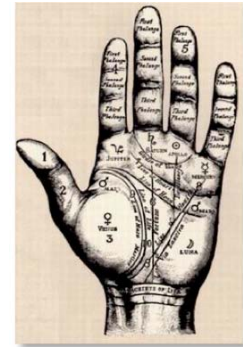
\* La profesión de adivinador/a: ¿estafadores?, ¿negociantes? o ¿verdaderos profesionales?

\* Las diferencias y semejanzas existentes entre las cuatro artes adivinatorias.

## A

La **QUIROMANCIA** es la adivinación a través de la lectura de las líneas de la mano. El término deriva del griego **χείρ** (khéir, "mano") y **μαντεία** (manteía, "adivinación"). Es una rama de la quirología y se centra en el estudio de las líneas y montes que se hallan en las palmas de las manos que, por medio de la observación, revelan supuestamente el perfil psicológico y fisiológico de una persona. Aunque suele ir íntimamente ligada a la adivinación y a las ciencias ocultas, siempre ha existido una cierta aceptación popular. Actualmente es considerada como pseudociencia, sin ningún valor científico. Comúnmente, la práctica de la quiromancia se denomina leer la mano o leer las manos, aunque también se conoce como echar, leer o decir la buenaventura.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Quiromancia>



## B

La **NIGROMANCIA** o necromancia es la disciplina o rama de la adivinación que se dedica al vaticinio del futuro mediante la invocación de espíritus, es una práctica antigua común a la tradición mística o sobrenatural de varias culturas, entre ellas la egipcia, mesopotámica, persa, etc. Manifestándose aún en la actualidad, las sesiones espiritistas en las que se busca responder preguntas mediante la intervención de un espíritu son un ejemplo de nigromancia moderna.

El nigromante es un tipo de mago, figura habitual de literatura mágica y de algunos juegos de rol como argumento de fuerza. En muchas ocasiones se dice que los Vampiros tienen facultades nigrománticas.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Nigromancia>



## C

La **CRISTALOMANCIA** es el arte de la adivinación por los reflejos de los cristales y la "Bola de Cristal", la cual está considerada por adivinos e intérpretes como uno de los principales útiles para desvelar el porvenir, traer a la memoria el pasado y comprender cada momento presente.

Desvelar el sentido último de las imágenes latentes en los espejos, cristales y cuencos, e interpretar toda la riqueza adivinatoria que aquellos encierran, es una tarea que exige persistencia y disciplina.

<http://www.universoenergetico.com.ar/su-futuro/cristalomancia>



## D

**CARTOMANCIA**. El tarot es una baraja de naipes a menudo utilizada como medio de consulta e interpretación de hechos (presentes, pasados o futuros), sueños, percepciones y/o estados emocionales constituyendo, además, un tipo de cartomancia.

Sus orígenes datan al menos del siglo XIV (véase artículo principal Tarot). La técnica se basa en la selección de cartas de una baraja especial, que luego son interpretadas por un lector, de acuerdo al orden o disposición en que han sido seleccionadas y/o repartidas.

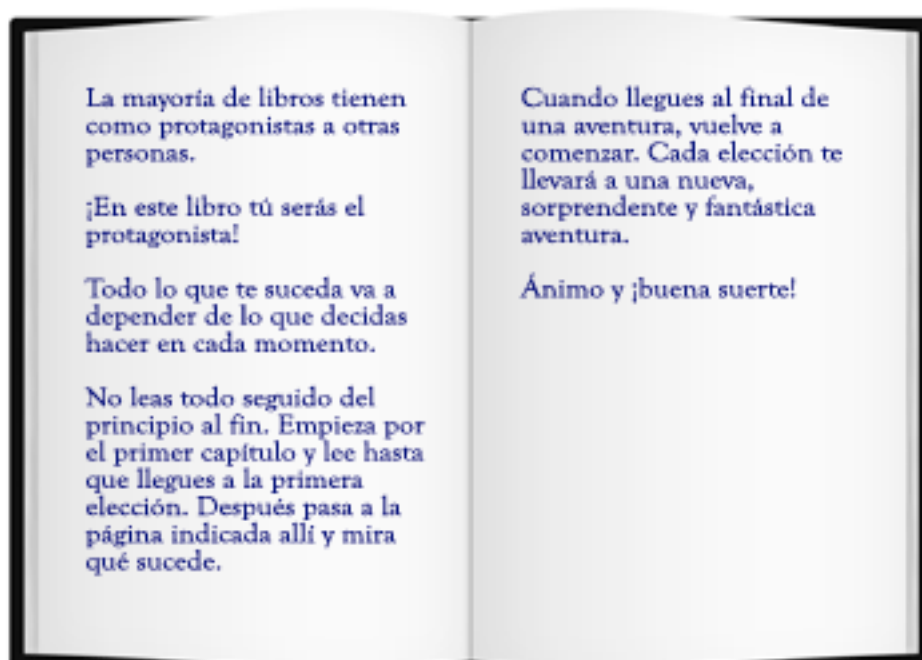
[http://es.wikipedia.org/wiki/Tarot\\_%28adivinaci%C3%B3n%29](http://es.wikipedia.org/wiki/Tarot_%28adivinaci%C3%B3n%29)



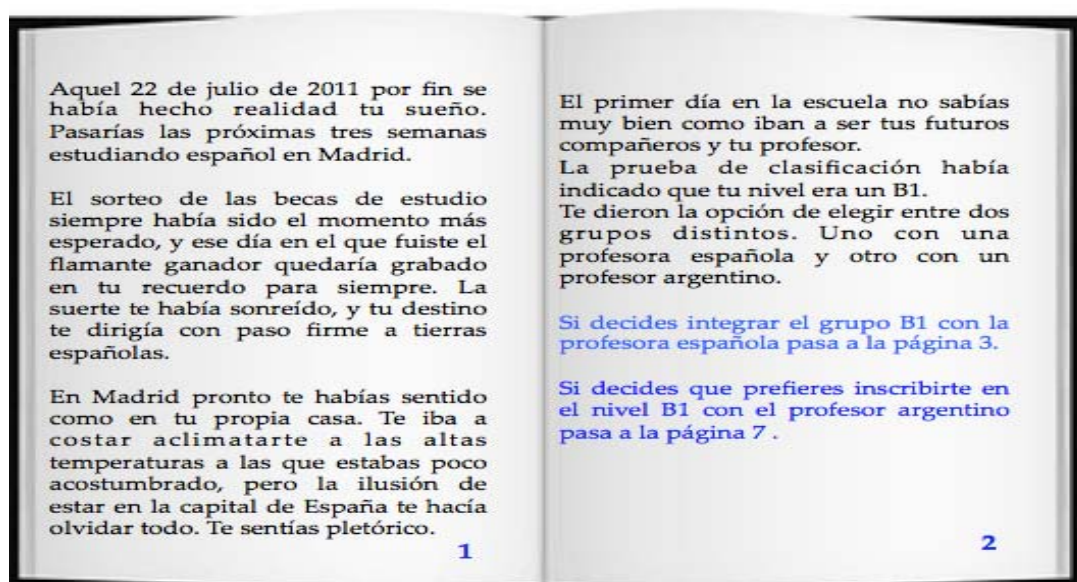
## 4. ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA

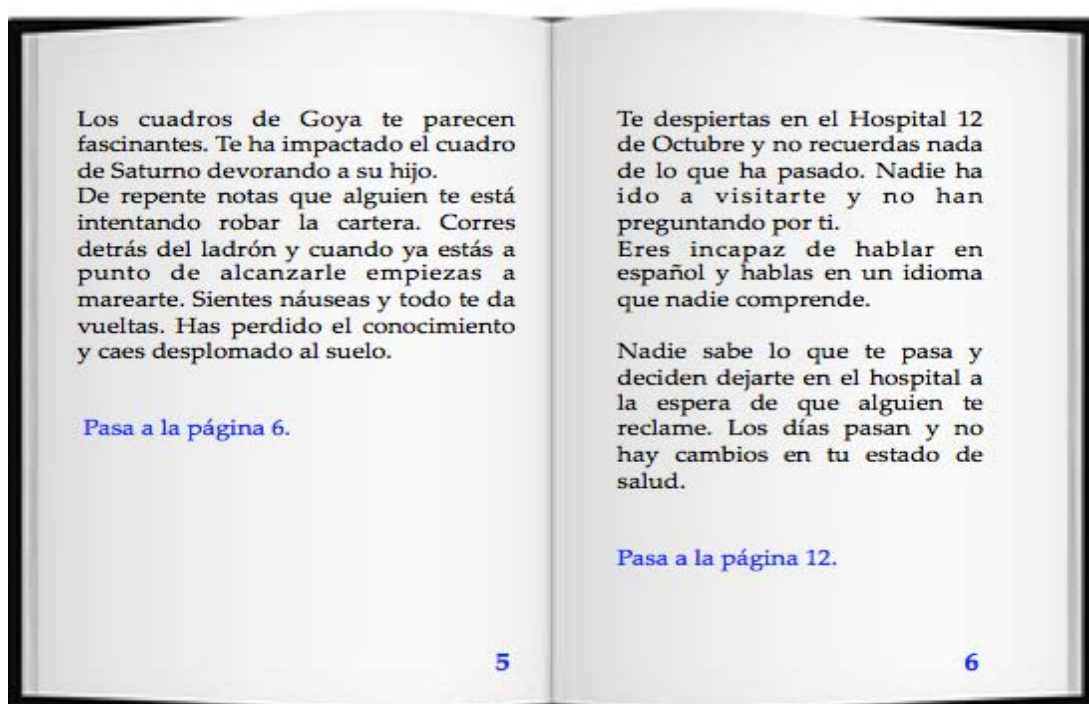
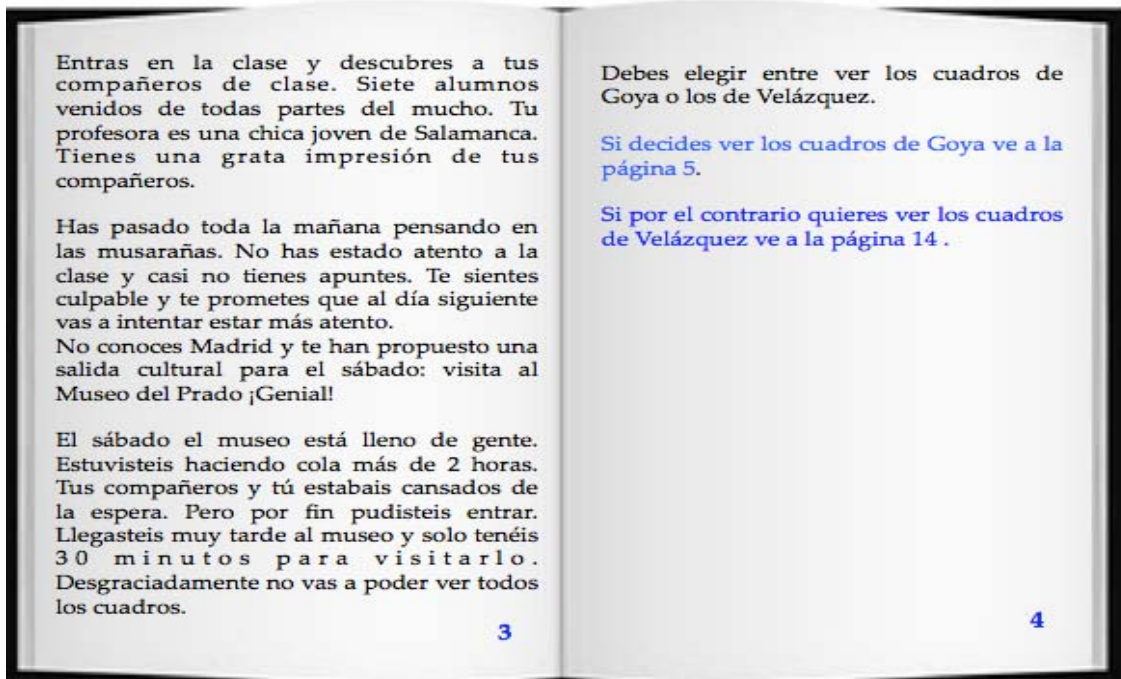
### A. ERES EL PROTAGONISTA

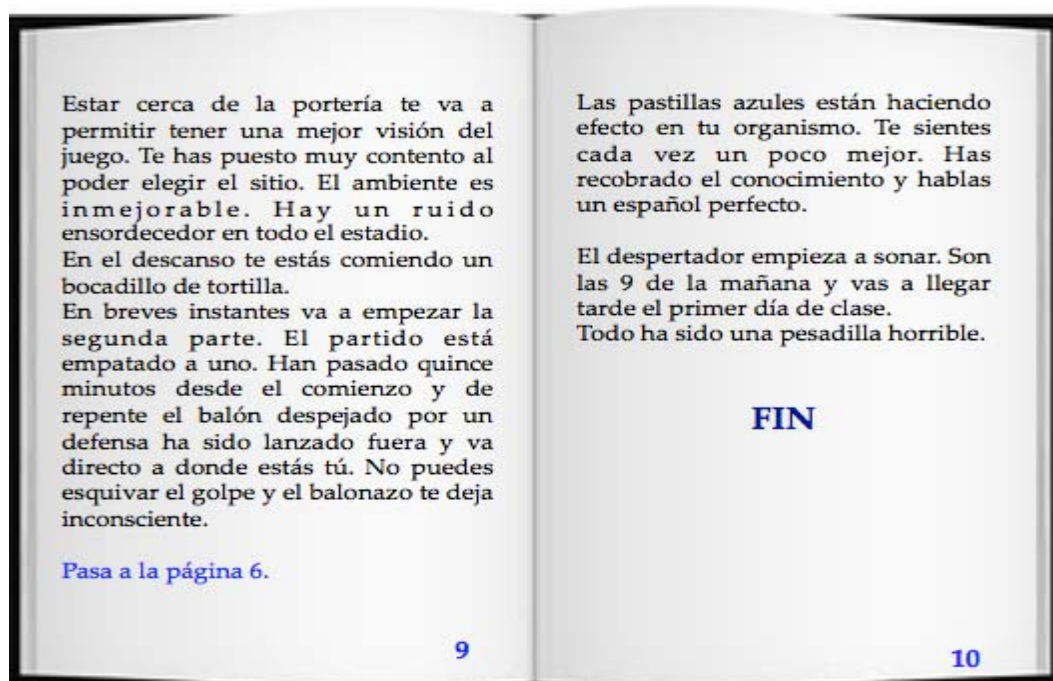
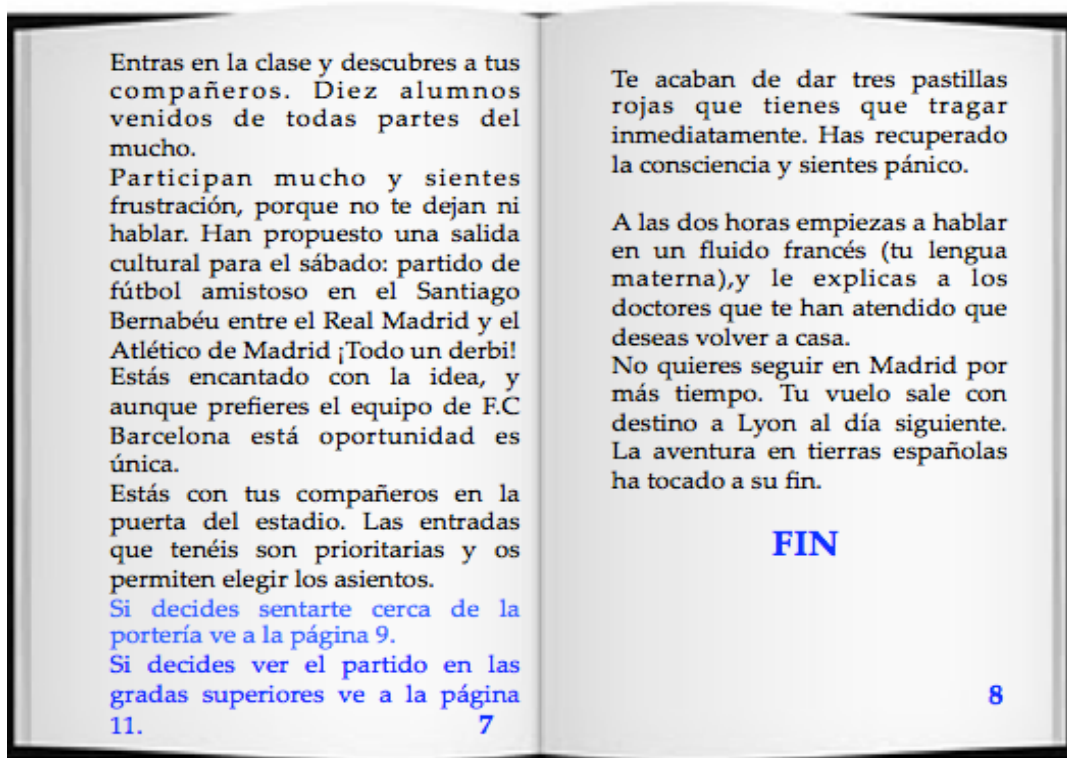
1. Lee el siguiente texto:

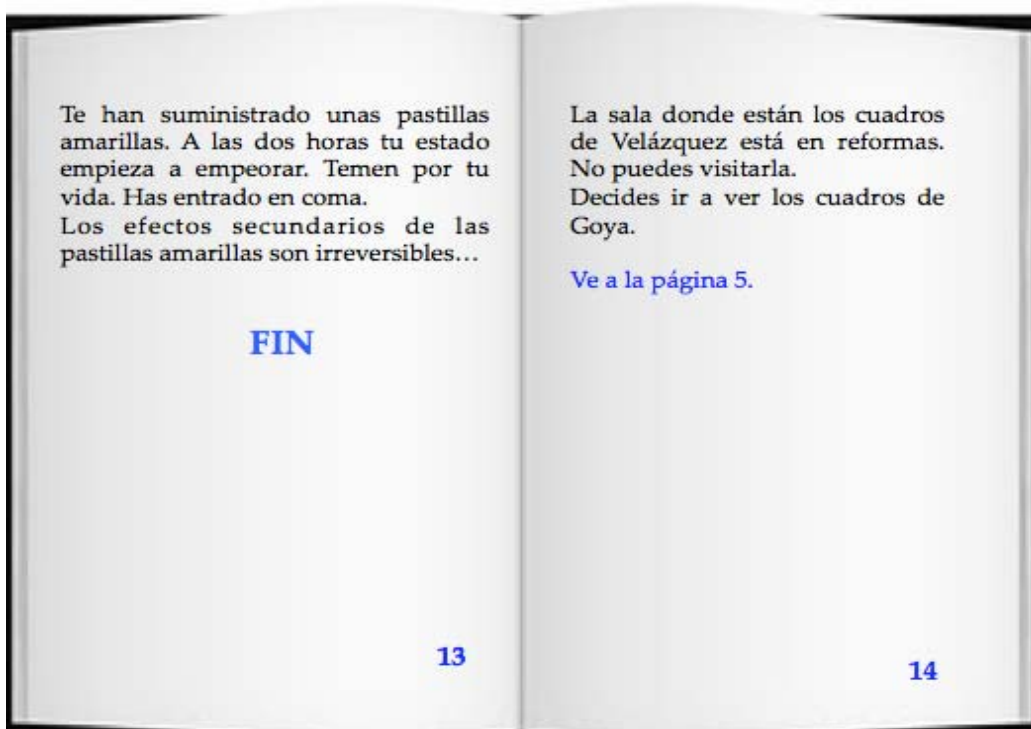
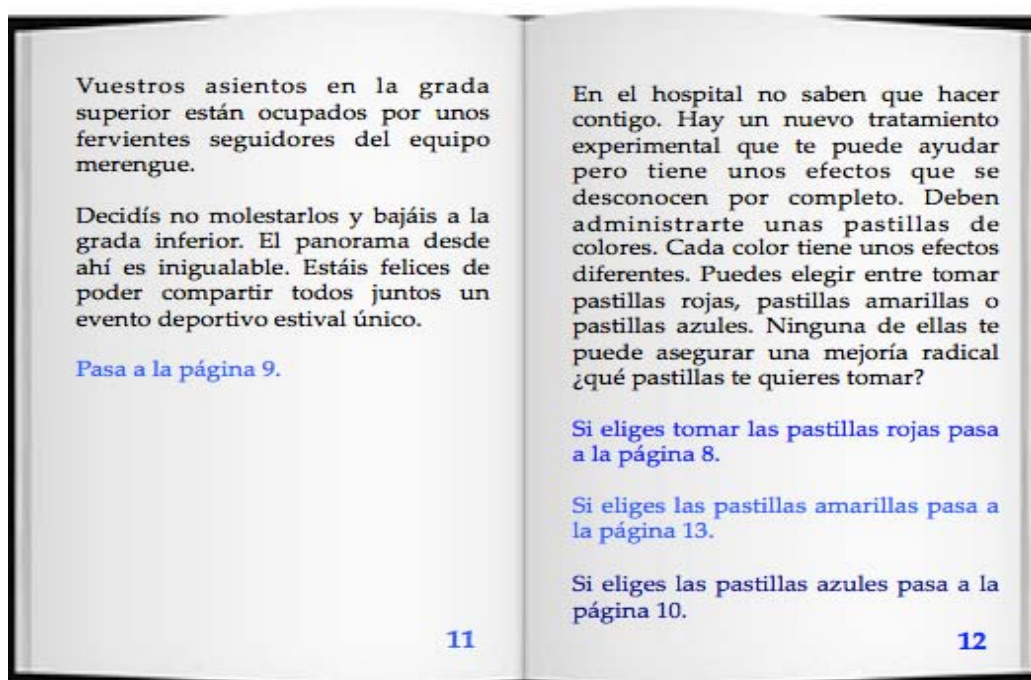


2. Ahora tú vas a ser el protagonista. La historia se titula: “Pastillas de colores”. Léela y sigue las instrucciones que te van indicando en cada una de las páginas.









3. Después de leer la historia contesta a estas preguntas:

a) Busca una palabra sinónima en el texto para las siguientes palabras.

sueño malo		chorizo	
ayuda		acontecimiento	
bocata		comprimido	
rifa		terror	
notas		esférico	

b) Une las expresiones de la columna de la derecha con su significado correspondiente.

1 hacer realidad tu sueño	a) estar distraído y sin poner atención a lo que se está haciendo.
2 pensar en las musarañas	b) sentimiento de tristeza y decepción por no lograr un deseo.
3 sentir frustración	c) conseguir lo que deseas.
4 hacer cola	d) ser favorable para una persona alguna cosa o situación.
5 sonreír la suerte	e) esperar a que te toque el turno para hacer algo.

c) Resume la historia "Pastillas de colores" que has leído utilizando 50 palabras. No utilices las mismas palabras del texto.

## 5. GUÍA DIDÁCTICA DEL PROFESOR COMPLEMENTARIA

Todas y cada una de las actividades que hemos presentado tiene como finalidad la completa y rigurosa explotación del cortometraje *La aventura de Rosa*, de Ángela Armero.

Presentamos a continuación una serie de sugerencias útiles para llevar a cabo la explotación didáctica en el aula.

### 1. ACTIVIDADES PREVIAS

El objetivo principal de estas actividades es contextualizar el tema principal que centra nuestra explotación didáctica, y que no es otro que el destino.

Cada una de las dos actividades que componen este apartado tiene una finalidad distinta que pasamos a presentar:

**ACTIVIDAD 1.** Hablando del destino. La finalidad de estas actividades es que el alumno se vaya familiarizando con una serie de sentencias relacionadas con el destino, y que han sido dichas por celebridades. A continuación el alumno será capaz de escribir una sentencia de este tipo de género textual utilizando sus propias palabras.

Se aconseja que después de dejar unos 10 minutos para la lectura de las frases, y para la resolución de las posibles dudas léxicas que hayan podido surgir, se ofrezca la información necesaria, en el caso en el que no conozcan a las personas que han dicho estas frases.

Con esta información podrán entender mejor la idea subyacente a cada una de las frases.

a) Miguel Unamuno (Bilbao, 29 de septiembre de 1864 - Salamanca, 31 de diciembre de 1936). Escritor y filósofo español. Perteneció a la Generación del 98.

b) Ramón Gómez de la Serna (Madrid, 3 de julio de 1888 - Buenos Aires, 12 de enero de 1963). Escritor y periodista español perteneciente a la Vanguardia española. Adscrito a la Generación de 1914 o Novecentismo. Inventor del género literario: greguería.

Las greguerías son breves composiciones en prosa, con interpretaciones o comentarios ingeniosos y humorísticos sobre aspectos de la vida corriente, que fueron creadas y así denominadas por el escritor Ramón Gómez de la Serna que escribió más de diez mil greguerías.

Ramón Gómez de la Serna definió la greguería como: “humorismo + metáfora”.

Algunas greguerías:



*“La sidra quiere ser champán, pero no puede porque no ha viajado por el extranjero”.*

*“Cuando asomados a la ventanilla echa a andar el tren robamos adiós que no eran para nosotros”.*

*“El día que se encuentre un beso fósil se sabrá si el amor existió en la época cuaternaria”.*

*“En invierno los rosales están pensando en sus rosas”.*

*“El Pensador de Rodin es un ajedrecista a quien le han quitado la mesa”.*

*“Cuando el domingo caiga en lunes, la vida habrá perdido la cabeza”.*

Se recomienda, para más información, la visita a la página web:  
<http://www.ramongomezdelaserna.net/>

c) Andrés Cellarius Palatinus (1596, Neuhausen - 1665, Hoorn). Historiador alemán y profesor de retórica e historia de Halle. Es conocido por la introducción de la división clásica de las edades de la historia: antigua, media y moderna.

d) Joseph Heller (Brooklyn, Nueva York, 1 de mayo de 1923 - 12 de diciembre de 1999). Novelista estadounidense, estudió en la Universidad de Nueva York. Se hizo famoso con su primera novela Trampa-22 (Catch-22 en inglés) en 1961 donde realizó una crítica a la ética militar norteamericana coincidiendo con la Guerra de Vietnam.

e) Paulo Coelho (24 de agosto de 1947, Río de Janeiro). Es un novelista, dramaturgo y letrista brasileño. Es uno de los escritores del mundo con más de 50 millones de libros vendidos en más de 150 países, traducidos a 71 lenguas. Ha recibido destacados premios y reconocimientos internacionales que lo han consagrado como uno de los grandes escritores de nuestro tiempo. Desde octubre de 2002 es miembro de la Academia Brasileña de las Letras.

Se recomienda, para ampliar información, la visita a la página web:

<http://paulocoelho.com/br/>

f) Jean de la Fontaine (Château-Thierry, 8 de julio de 1621 - París, 13 de abril de 1695) Reconocido poeta y fabulista francés. Sus cuentos y sus novelas están inspirados por Ariosto, Boccaccio, François Rabelais y Marguerite de Navarra. En 1683 se convirtió en miembro de la Academia francesa. Está enterrado en el cementerio parisino de Père Lachaise.

**ACTIVIDAD 2.** Relacionando el destino. Esta actividad está destinada a que el alumnado infiera la relación posible entre las imágenes presentadas y la idea que tienen ellos del destino.

Esta actividad está pensada para que se realice en parejas para que los alumnos se puedan ayudar entre ellos e inspirar en el caso en el que no encuentren o no sepan que tipo de relación puede existir.

La puesta en común final de la actividad puede ser muy interesante para que cada pareja exponga a sus compañeros las relaciones que han podido interpretar, y se establezca una interacción grupal enriquecedora.

Al final cada uno de los alumnos deberá describir al resto de la clase la imagen que asocia al destino. Mediante esta actividad los alumnos realizarán una comprensión auditiva. Tendrán que prestar mucha atención a lo que el compañero está diciendo para poder dibujar con la mayor precisión la imagen.

## 2. ACTIVIDADES:

A. La primera de las actividades lleva por título “La aventura de Rosa”.

Lo importante en esta actividad es que los alumnos en pequeños grupos intenten consensuar sus ideas e imaginación, y creen la historia del cortometraje que posteriormente van a visionar.

Es necesario decir a los alumnos que realicen un proceso de deducción, que lo importante no es adivinar la historia original con exactitud sino justificar la coherencia argumentativa de la propia historia.

Esta actividad no debe causar en ningún momento frustración al alumno y tampoco se les va a exigir que sean escritores potenciales.

Es recomendable puntualizar que todas las historias son igual de válidas e interesantes, y que no hay historias unas mejores que otras, todas son diferentes.

Aconsejamos que para el primer visionado no se facilite a los alumnos la transcripción. Podemos dársela después de realizar la actividad de comprensión auditiva para que comprueben las respuestas. La transcripción del corto está recogida en los anexos.

Para dar más intriga y cierta emoción a la aventura de Rosa vamos a parar el corto justo en el momento en el que Rosa le quita el arma al ladrón (8'). A partir de lo visto hasta entonces los alumnos deberán imaginar el final y presentar sus propuestas. Ganará el grupo que más se acerque al verdadero final.

Después del primer visionado se aconseja que se resuelvan algunas dudas de vocabulario.

En el cortometraje aparecen una serie de expresiones idiomáticas que pueden ser desconocidas para los alumnos y sería aconsejable que el profesor marcará en la pizarra las expresiones, y que entre todos intentaran dilucidar la significación. Utilizaremos para ello verbos sinónimos conocidos por los alumnos u otras expresiones de significación aproximada.

*Tener pinta de + infinitivo* ➔ *Parecer (Tener cara de...)*.

*Echar una mano* ➔ Ayudar (*Echar un cable*).  
*Estar metido en un lío* ➔ Tener problemas.  
*Fumar porros* ➔ Fumar un cigarrillo liado, con marihuana, o hachís mezclado con tabaco.  
*Sonar tu cara* ➔ Tu cara me resulta familiar.  
*Ser cutre* ➔ Algo descuidado, de mala calidad o miserable.  
*Echarse novio* ➔ Encontrar novio.

El segundo visionado del corto ayudará a mejorar la comprensión auditiva de los alumnos. Seguidamente tendrán que responder a las 5 preguntas de comprensión auditiva que se les propone.

SOLUCIONES:

❶ B   ❷ C   ❸ D   ❹ C   ❺ D

Se aconseja que después del segundo visionado se expliquen todas las referencias culturales que aparecen en el cortometraje, y que pueden ser desconocidas por los estudiantes.

## REFERENCIAS CULTURALES

1. El spot publicitario de la marca de bolígrafos franceses Bic de los años 80 es muy conocido. Fue la primera publicidad de bolígrafos de punta fina (Bic naranja) o punta gorda (Bic cristal) publicitada en televisión. El eslogan es muy pegadizo y al mismo tiempo era la repetición de la marca de los bolígrafos... Bic, Bic, Bic, Bic.

Sería conveniente ver la publicidad, siempre y cuando el tiempo destinado a la actividad lo posibilite.

<http://www.youtube.com/watch?v=QvABm3Jkras>

2. Francisco Manuel Perea Bilbao (20 de noviembre de 1978, Málaga) es uno de los actores protagonistas del cortometraje. Encarna el papel del camarero guapo.

Un reconocido actor y cantante español. Más conocido como actor por su participación en diversas series españolas: *Al salir de clase*, *Los Serrano* y *Hospital Central* entre otras.

3. A mediados de los años 80 aparecieron en las librerías españolas una serie de libros muy novedosos con una temática aventurera. Eran libros destinados a los niños fueron publicados en la editorial española TIMUN MAS S.A (<http://www.timunmas.com/>). Elige tu propia aventura (Barcelona, España). Libros traducidos del inglés y creados por la editorial americana Bantam Books inc. New York.

En estos libros los verdaderos protagonistas eran los lectores que podían dar un giro considerable a la historia según la elección que realizaran en cada uno de los capítulos.

Estos libros forman parte de las lecturas básicas de los niños españoles que ahora rondan la treintena. Revolucionaron el panorama literario de aquella época copado por entonces por los libros del Barco de Vapor y Los 5 de Enid Blyton.

4. El Palacio de La Moncloa es un edificio histórico de Madrid que, desde 1977, acoge la sede central de la Presidencia del Gobierno de España y la residencia oficial del presidente y su familia.

B. En esta segunda parte se les propone a los alumnos una actividad de expresión escrita. Siguiendo el modelo presentado en el cortometraje deben escribir una historia tomando como personajes, objetos y decorado de la acción los recogidos en las nueve imágenes.

La historia es libre lo único que tienen que tener en cuenta es que deben presentarla en forma de diálogo donde ellos se convierten en los narradores. Van a elegir las opciones que presentarán a los distintos personajes.

Esta actividad va a fomentar la interacción entre los alumnos y el consenso general del grupo para presentar una escritura colaborativa.

La expresión escrita la podemos recoger al final de la clase para corregirla y devolvérsela en la clase siguiente.

Proponemos un apéndice gramatical, recogido en los anexos, del que puede hacer uso el profesor como soporte para realizar las pertinentes explicaciones relacionadas con la expresión de la condición, la probabilidad y la opinión.

### 3. ACTIVIDAD FINAL

El broche final de esta explotación didáctica es un debate sobre las artes adivinatorias. Para ello hemos seleccionado algunas de las artes adivinatorias más representativas y conocidas, es decir, la Nigromancia, la Quiromancia, la Cristalomanía y la Cartomanía.

Los alumnos deberán elegir el tipo de arte adivinatoria que les interesa defender, en el caso en el que no lleguen a un acuerdo o no muestren ningún interés especial por ninguna de ellas será el profesor el que las asigne. El profesor debe intentar que los 4 grupos estén compuestos por 4 alumnos para que cada uno pueda elegir el papel que quiere interpretar en la tertulia-debate.

En el caso en el que contemos con más alumnos por grupo podemos crear otros papeles, como por ejemplo, el director de una revista sobre ciencias ocultas o un periodista que investiga sobre fenómenos adivinatorios.

La información que aparece recogida en la actividad les puede dar argumentos sólidos en los que basar su argumentación.

Asimismo, se le puede facilitar al alumnado más información para que puedan realizar una exposición mejor argumentada y completa. Se aconseja para ello la visita a las páginas web que pasamos a citar a continuación:

Cartomancia: <http://www.arrakis.es/~loisscribt/misterios/cartoman.htm>

Quiromancia: <http://www.consultacartas.com/leerlamano.html>

Nigromancia: <http://www.guardianex.ewebsite.com/articles/necromancia-y-nigromancia.html>

Cristalomancia: <http://www.hechizos.us/profecias/la-cristalomancia.html>

Se intentará, en la medida de lo posible, que se utilicen las estructuras para expresar opinión, para ello se les ha facilitado a los alumnos un pequeño cuadro recapitulativo para ayudarles en la expresión oral, que está recogido en el apartado de los anexos.

El profesor, en este caso, será el moderador o podrá elegir a uno de los alumnos para que realice las tareas de moderador y organice los turnos de palabra entre cada uno de los componentes de los 4 grupos.

Todo depende del nivel de los alumnos, de la rapidez con la que se hayan realizado las actividades anteriores, y del tiempo que se disponga para trabajar con el cortometraje.

Si contamos con un número mayor de alumnos que de artes adivinatorias podemos crear un quinto grupo que tendrá como “arte adivinatoria” al malogrado pulpo Paul, aunque no se pueda considerar como un arte adivinatoria propiamente dicha. En este caso en concreto los participantes al debate podrían ser: el cuidador del pulpo Paul, un miembro de la Asociación internacional de fútbol, un seguidor de las predicciones del pulpo Paul y un miembro de la organización que está en contra de los seguidores de Paul.

Imaginamos que la mayor parte de los alumnos habrán oído hablar de las predicciones que este pulpo realizó en los Mundiales de fútbol de 2011, donde el equipo de fútbol español fue el gran triunfador.

Podemos facilitar al alumnado la siguiente información relacionada con el pulpo Paul:

El pulpo Paul (pronunciación: /paʊ/) (a) (nacido enero de 2003 y muerto el 26 de octubre de 2010) fue un octópodo empleado como oráculo para predecir los resultados de la selección alemana de fútbol en competiciones internacionales, concretamente en la Eurocopa de 2008 y en el Mundial de fútbol de 2010, donde también fue empleado para predecir otros resultados, acertando los ocho emparejamientos que se le propusieron.

Debido a la notable trascendencia mediática que le otorgó este hecho, han surgido en ciertos países algunos nombres con los que se denomina y que hacen referencia a sus supuestas facultades adivinatorias; así en alemán se le conoce como das Krakenorakel y en inglés como the psychic octopus, expresiones que en lengua española significan «pulpo oráculo» y «pulpo médium», respectivamente. Después del campeonato mundial de fútbol, sus cuidadores comunicaron que no volvería a realizar más pronósticos. Tras su muerte, sus cuidadores anunciaron que se erigiría un monumento en su memoria, afirmándose además desde el acuario en el que había vivido, el Sea Life Centre de Oberhausen, que «con el fin de honrar a Paul y con motivo del interés mundial que despertó, vamos a erigir aquí un monumento. Vamos a exponer los mejores momentos de la vida de Paul, también los regalos que hemos recibido de todo el mundo y la urna y las cajas de metacrilato de Paul». La Union of European Football Associations, el órgano administrativo, organizativo y de control del fútbol europeo, lo recordó en su sitio web oficial, considerando que «se había ganado un espacio en la historia del deporte».

La enorme popularidad alcanzada por Paul en China, donde fue calificado como «nuevo ídolo pop», provocó la realización en el país asiático de una película de cine, titulada Kill Octopus Paul (Matar al pulpo Paul), dirigida por Xiao Jiang y con las predicciones del pulpo y el origen de su capacidad adivinatoria como argumento. El filme, que fue clasificado como thriller se estrenó a finales de agosto de 2010, y para el papel de Paul fue utilizado un pulpo chino.

[http://es.wikipedia.org/wiki/Pulpo\\_Paul](http://es.wikipedia.org/wiki/Pulpo_Paul)

Con esta viñeta podemos ilustrar de manera irónica lo que muchos entienden como artes adivinatorias y relacionarlo con el pulpo Paul. La utilizaremos si queda tiempo o podemos dársela a los alumnos como tarea para que la realicen fuera del aula y la pongan en común en la clase siguiente.



19/07/2010

"El dichoso pulpo" o "Las nuevas artes adivinatorias"

### 3. ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA:

Presentamos una actividad de comprensión lectora que puede llevarse a cabo en clase o como tarea para realizar en casa.

El texto está inspirado en las lecturas de los libros en el que puedes elegir tu propia historia.

La temática puede resultar interesante para los alumnos, ya que se pondrán en la situación de viajar a España para estudiar español durante tres semanas.

Dependiendo de la opción que tomen en cada una de las posibilidades que se le plantean irán creando su historia dependiendo de sus preferencias. Se le ofrecen tres finales completamente diferentes.

Le proponemos 3 actividades de comprensión lectora que tienen como finalidad principal que los alumnos aprendan vocabulario, y que se familiaricen con ciertas expresiones de uso coloquial.

SOLUCIONES:

A	B
Sueño malo: pesadilla.	❶ C
Ayuda: beca.	❷ A
Bocata: bocadillo.	❸ B
Rifa: sorteo.	❹ E
Notas: apuntes.	❺ D
Chorizo: ladrón.	
Acontecimiento: evento.	
Comprimido: pastilla.	
Terror: pánico.	
Esférico: balón.	

El resumen final de la historia deberá hacerse por escrito y nos mostrará que han comprendido el texto en su globalidad y son capaces de seleccionar la información principal de la secundaria.

## TRANSCRIPCIÓN DEL CORTOMETRAJE

### “LA AVENTURA DE ROSA”

NARRADOR: Esto que tienes en tus manos es más que un libro es una puerta al futuro. Esta, Rosa, es tu historia. Este libro es lo que tú quieres que sea porque la historia la haces tú.

Si continuas leyendo tendrás que tomar varias decisiones. Si te equivocas puedes volver al principio y empezar de nuevo, pero tengo que advertirte que si sigues leyendo ya no hay vuelta atrás.

### CAPÍTULO I

NARRADOR: Rosa es una chica de 25 años. Hoy va vestida de verde porque sabe que ese es el color que más le favorece. Lo que Rosa no sabe es que la decisión más trascendental de su vida amorosa le está esperando en esta cafetería.

CAMARERO: Dame un segundo.

Rosa: ¡Vale!... *(Mario entra)* ¡Mario!

NARRADOR: Y sin comerlo ni beberlo, Rosa se encuentra ante dos hombres. Uno de ellos representa el futuro, el otro el pasado y tiene que elegir.

Si quieres hablar con el guapo camarero ve a la página 7. Si quieres saludar a tu ex novio Mario ve a la página 9.

ROSA: ¿Me lo estás preguntando a mí?

NARRADOR: Sí, Rosa.

ROSA: Y yo que sé. El camarero es muy guapo, pero Mario es muy tierno y prepara unos macarrones con chorizo increíbles.

NARRADOR: *(toses)*

Rosa: Vale, pues página 9, ex novio.

MARIO: ¡Rosa! ¡Qué casualidad! ¡Cuánto tiempo! Estás mucho más...

Rosa: Delgada.

MARIO: No, guapa. Iba a decir guapa. ¿Te apetece que nos sentemos por ahí? ¿dentro o fuera?

NARRADOR: Si quieres sentarte dentro pasa a la página 6. Si quieres sentarte fuera pasa a la página 8.

ROSA: ¿Y qué más dará si me siento dentro o fuera? Vale. Página 8, fuera.

MARIO: La verdad es que nunca he dejado de pensar en ti. ¿Tú piensas en mí alguna vez?

NARRADOR: Si le dices que piensas en él cada día pasa a la página 10. Si le dices que no, que nunca piensas en él pasa a la página 12.

ROSA: No, nunca pienso en ti.

MARIO: ¿Me guardas rencor?

ROSA: Para guardarte rencor tendría que pensar en ti, y ya te he dicho que no lo hago.

MARIO: Han pasado 4 años y todavía me odias.

ROSA: No te odio, pero ¿qué haces?

MUJER: Mario, ¿pero tú no te estabas sacando el carné de conducir?

ROSA: Vale, suficiente. Al camarero.

CAMARERO: ¿Qué te pongo?



ROSA: Una Coca-Cola, por favor.

CAMARERO: ¿Normal? o ¿ligh?

NARRADOR: Si quieres Coca-Cola normal pasa a la página 15. Si quieres Coca-Cola Ligth a la página 16.

ROSA: Eh, Vale, a la página 16.

CAMARERO: Entonces una Coca-Cola Ligth.

ROSA: Eso es.

CAMARERO: ¿Estás a dieta?

ROSA: ¿Por qué me lo preguntas?

CAMARERO: Porque la coca cola normal está mucho más buena.

ROSA: ¿Tengo pinta de estar a dieta?

CAMARERO: No.

ROSA: O sea ¿qué estoy demasiado delgada?

CAMARERO: Yo no he dicho eso.

ROSA: No, pero lo piensas.

CAMARERO: No te ofendas pero no pienso en ti para nada.

ROSA: Ya.

CAMARERO: Perdona, no quería decir eso.

ROSA: Si no querías decir que no piensas en mí... ¿es qué piensas en mí? ¿qué eres? ¿una especie de camarero psicópata? ¿me vas a abrir la cabeza con la bandeja?

CAMARERO: A lo mejor prefieres una tila.

ROSA: Si no te importa te metes la tila por el (...) Quiero volver al principio, por favor.

NARRADOR: ¡Cómo deseas! Si quieres hablar con el guapo camarero ve a la página 7. Si quieres saludar a tu ex novio Mario ve a la página 9.

ROSA: Página 9, por favor.

MARIO: ¿Piensas en mí alguna vez?

NARRADOR: Si le dices que piensas en él cada día pasa a la página 10. Si le dices que no, que nunca piensas en él pasa a la página 12.

ROSA: No ha pasado un solo día sin que haya pensado en ti.

MARIO: Podríamos volver a intentarlo. Antes tienes que echarme una mano. Estoy metido en un lío.

ROSA: ¿Qué te pasa?

MARIO: Bueno, de un tiempo a esta parte mi vida ha cambiado un poco y me he metido en política.

ROSA: ¿Tú?

MARIO: Me he hecho activista de una organización clandestina. He secuestrado un objetivo.

ROSA: ¿Qué?

MARIO: ¿Has oído hablar del frente de liberación de los enanos de jardín? (saca de una mochila un enano).

ROSA: Será una broma ¿no?

MARIO: Me han hecho comandante. Estamos reivindicando el derecho de los enanos de jardín a tener una existencia digna, a tomar sus propias decisiones.

ROSA: Mario, ¿Has vuelto a fumar porros, verdad?

MARIO: ¿Tú sabes que enano es este? Es del jardín de la Moncloa. Han puesto precio a mi cabeza.

ROSA: Página 7, por favor.

CAMARERO: ¿Qué te pongo?

ROSA: Yo creo que lo más prudente sería no pedirte una Coca-Cola.

CAMARERO: ¿Por qué?

ROSA: Pues, porque tienes cara de que la Coca-Cola normal te gusta más que la ligh, y no me gustaría llevarte la contraria, porque a mí me gusta la Coca-Cola Ligh.

CAMARERO: Es verdad, me gusta más la Coca-Cola normal ¿cómo lo has sabido?

ROSA: Porque tengo súper poderes.

CAMARERO: Me suena tu cara ¿vives por aquí?

ROSA: Sí...

CAMARERO: Es que te veo pasar...

ROSA: Qué pena que no haya entrado antes en este bar.

CAMARERO: Lo mismo piensas que soy un camarero psicópata o algo, pero no te puedo dejar salir sin antes... hacer una cosa.

ROSA: ¿Qué cosa?

LADRÓN: ¡Manos arriba! esto es un atraco ¿vale?

CAMARERO: Voy a llamar a la policía.

LADRÓN: Cállate la boca (dispara al camarero). Perdón.

ROSA: Nos estábamos conociendo.

LADRÓN: Perdón.

MARIO: Rosa, ¿piensas en mí alguna vez?

ROSA: Vale ya con la preguntita.

LADRÓN: Cállate la boca tú también (*dispara a Mario*).

Qué sensibilidad. Perdón, la caja registradora señorita, por favor.

ROSA: Vale, suficiente, no quiero leer más. (Rosa le quita el arma al ladrón).

NARRADOR: Si eliges Bic naranja escribe fino ve a la página 29. Si eliges Bic cristal escribe normal ve a la página 22. Bic, Bic, Bic, Bic, Bic...

ROSA: Se te acabó el tiempo, narrador.

NARRADOR: ¿Pero qué haces tú aquí? Esto no es una opción del libro.

ROSA: Es un desastre ¿por qué es todo tan cutre? ¿por qué muere la gente de forma tan absurda? y lo que es más importante ¿por qué no me puedo echar novio?

NARRADOR: Tu destino está escrito, Rosa.

ROSA: En esta vida solo hay una cosa segura... ¿sabes cuál es? (*dispara al narrador*).

Rosa: Oye (*dirigiéndose al camarero*).

CAMARERO 2: ¿Qué te pongo?

ROSA: Nada, no importa (*Sale del bar*).

CAMARERO: (*Habla con Rosa delante de la máquina de tabaco*) ¿Te conozco de algo?

ROSA: Sí, pero tú no te puedes acordar. ¿Ya no trabajas aquí?

CAMARERO: Nunca he trabajado aquí.

ROSA: No sé qué decir. Sé que hay una combinación de decisiones que harán que seamos felices, pero no sé cuales son las palabras mágicas para que nos entendamos.

No me preguntes por qué pero sé que nada es imposible, que todo puede suceder. Y no sé que decirte para que todo sea perfecto entre tú y yo, así que te voy a decir que me gustas. Me gustas mucho, y que me saques de este bar antes de que ocurra una desgracia ¿vale?

CAMARERO: Me voy a arrepentir de esto.

ROSA: Solo si sale bien...

(*El ladrón entra armado en el bar... ¡Manos arriba!*)

A. ORACIONES CONDICIONALES

PRESENTE DE INDICATIVO  
Incompatibilidad con tiempos futuros

*Si vienes a visitarme te enseñaré toda la ciudad.*  
*\* Si vendrás a visitarme...*

APÓDOSIS EN PRESENTE  
O  
FUTURO IMPERFECTO DE INDICATIVO

*Si tengo ganas, voy.*  
*Si tengo ganas, iré.*

APÓDOSIS EN IMPERATIVO

*Si tienes oportunidad de ir, acepta la invitación.*

CONDICIONALES REALES  
EN PRESENTE O FUTURO

*Si tienes tantas ganas de aprender, puedes inscribirte  
en un Máster el año próximo.*  
*Si tienes tantas ganas de aprender, podrás hacer muchos cursos en línea.*

## B. EXPRESAR POSIBILIDAD

### QUIZÁS

*Quizás no fue una buena elección.*

### TAL VEZ

*Tal vez vayamos a ese bar mañana.*

### PUEDE (SER) QUE...

*Simón ha elegido ese destino para ir de vacaciones... Puede que se arrepienta.*

### ES POSIBLE / PROBABLE QUE...

*Es posible que tengamos un verano fantástico.*

*Es probable que Priscila no quiera venir.*

### A LO MEJOR...

*Hoy no ha bajado Susana a la playa, a lo mejor se ha quedado dormida.*

### SEGURAMENTE...

*Esta semana no he tenido Internet, seguramente estará roto el módem.*

### SEGURO QUE...

*¿No han empezado el trabajo todavía? Seguro que han tenido problemas para organizarse.*

### POSIBLEMENTE / PROBABLEMENTE

*No estoy segura, pero posiblemente desayune un donuts en la playa.*

O. (Verbo en Futuro Imperfecto)

(¿Qué vas a hacer esta noche?)

- No lo sé, iré a tomar un granizado de limón.

## C. DAR UNA OPINIÓN

EN MI OPINIÓN,...

*En mi opinión deberíamos poner unos enanitos para adornar el jardín.*

DESDE MI PUNTO DE VISTA,...

*Desde mi punto de vista la historia no podía tener un final feliz.*

(A MÍ) ME PARECE QUE...

*Me parece que tienes toda la razón.*

(YO) PIENSO QUE...

*Pensamos que es una buena idea ir a la playa este verano.*

(YO) NO CREO / NO PIENSO/ (A MÍ) NO ME PARECE QUE  
+ PRESENTE DE. SUBJUNTIVO

*A mí no me parece que esa elección sea la correcta.  
No creo que debas tomar una Coca-Cola.*