

La relación entre diversas formas de expresión artística y didáctica implica acercar, de forma natural, temas de áreas de conocimiento. Entrelazar literatura y cine es conseguir ese objetivo porque, con una doble lectura, de reelismos y diferencias que permiten una mejor comprensión de ambos códigos.

Los materiales que se presentan, si bien se fundamentan en la lengua y la literatura en Educación Primaria, se utilizan desde una perspectiva de análisis de la didáctica que está presente en todas las etapas de la enseñanza con propuestas, recomendaciones y sugerencias enmarcadas en distintos formatos curriculares.

En este libro, Andreu Martín cuenta las maravillas del cinematográfico. Los artículos conllevan un trabajo con análisis narratológicos y estudios lingüísticos que comparan los relatos mágicos de leyenda, cuentos, fábulas y mitos. El primer Caballero, los más famosos cuentos de hadas, la culla de Bram Stoker con las obras homónimas de Shakespeare y F. Coppola. También se analizan y relacionan los barrocos W. Shakespeare y Lope de Vega con las versiones filmadas de Laurence Olivier y Peter Jackson. Algunos aspectos de Marlene Dietrich en el cine moderno. Asimismo hay una reflexión sobre la intervención de la mujer en la práctica narrativa, entre las obras de las joyas de la Castellana y el cine literario, así como

Cine y literatura. Relación y posibilidades didácticas

Gemma Pujals - M.^a Celia Romea
(Coord.)

Mercè Coll - Carmen Echazarreta - Andreu Martín
Gemma Pujals - M.^a Celia Romea - Anna Solà
Alba Ambrós - Neus Figueras - Flor de Lis Igualada - Manuela Pérez
Joan Marc Ramos - Marta Rovira - Maria Vila

4.2. TINTÍN Y EL CINE

Alba Ambrós - Marta Rovira

Introducción

La propuesta didáctica que presentamos consiste en la realización de un crédito variable bajo el nombre de *Tintín y el cine*, que consta de una programación de treinta sesiones de una hora cada una, en las que se tendrán en cuenta los aspectos visuales, lingüísticos y literarios propios del mundo del cómic y del cine.

El hecho de relacionar el cómic con el cine lleva implícito el acuerdo de considerar el cómic como un género literario más. Sabemos que la clasificación de los géneros literarios ha ido cambiando a lo largo de la historia y que, incluso hoy, la discusión sigue abierta ante las diferentes clasificaciones existentes, en función de si se aplica una visión más amplia o restrictiva del hecho literario. Si partimos del punto de vista de que el texto literario es un acto comunicativo y de que los géneros literarios son actos discursivos (Shaeffer, 1989), creemos que la escuela debería ampliar la visión del hecho literario en sí mismo y difundirlo al máximo para que los más jóvenes lo perciban con mayor amplitud y aprendan a deleitarse con la lectura literaria.

Desde la óptica de la pragmática, el cómic puede considerarse como un acto literario más, que entusiasma a un gran número de nuestros alumnos. Pensamos que la escuela en general y el aula de manera más concreta son "espacios" donde debemos educar de forma abierta en todos los sistemas de comunicación con los que se conviven diariamente en la sociedad actual.

Otras orientaciones que han guiado nuestra programación están basadas en las propuestas de De Pablos (1980)¹ —*Cine didáctico*— por las diversas posibilidades que ofrece el libro para introducir el cine en el aula y para la formación específica sobre la pedagogía cinematográfica. Al adoptar este punto de punto de vista, somos conscientes de que se deben seguir una serie de criterios para trabajar el cine en la clase. En este sentido, De Pablos (1980)² recomienda que las películas que pasemos no sean únicamente expositivas, sino que sirvan para motivar, sugerir y abrir nuevas líneas de trabajo, con el fin de proponer diversas maneras de avanzar en el proceso de aprendizajes significativos y, al mismo tiempo, ayudar al estudiante a construir su conocimiento como receptor y lector de mensajes audiovisuales.

Recomendamos también consultar las propuestas de Corominas (1994) y el apartado dedicado a *Recursos materiales* del libro *Secundaria Obligatoria: lengua castellana y literatura*, editado por el Ministerio de Educación y Ciencia en 1992.

Partiendo de los elementos que definen el cómic y el cine, pretendemos que nuestros alumnos y alumnas sean más sensibles en la observación de las principales diferencias y similitudes entre la metodología de leer y la de analizar imágenes y textos. Para conseguir este objetivo, hemos optado por el estudio y análisis de un cómic de Tintín, de Hergé, titulado: *Las joyas de la Castafiore* comparándolo con su adaptación filmica. Justificamos esta elección, en primer lugar, porque creemos que el tema y los formatos se amoldan a las características psicológicas y a los gustos de los chicos y chicas de 1º o de 2º de ESO, teniendo en cuenta la programación y secuenciación del currículo de Lengua y Literatura españolas para el primer ciclo de secundaria. Y, en segundo lugar, el contenido del cómic incluye, en su representación, muchos aspectos cinematográficos que se tratarán en el crédito. Las razones expuestas facilitan la real y ventajosa relación entre todos los materiales que hemos pensado emplear.

1. Programación del crédito: *Tintín y el cine*

Dividimos la programación didáctica del crédito en dos partes. En la primera, que consta de trece sesiones, se introducen los conceptos

1. De Pablos, J., *Cine didáctico. Posibilidades y metodología*. Madrid, Narcea, 1980. Además también puede consultarse la definición que el *I Certamen Nacional de Cine Didáctico* en Valencia propuso en 1977.

2. *Ibidem*, pero recomendamos consultar la ficha técnico-pedagógica (p. 29) que el autor propone sobre una película, que va desde los aspectos más formales hasta los aspectos de carácter más práctico y subjetivos, como por ejemplo los objetivos de la película, el tratamiento de las imágenes, la banda sonora, edad apropiada, etc.

imprescindibles que permiten reflexionar formalmente sobre el lenguaje del cómic que se analiza. Y, en un segundo lugar, se introducen los elementos característicos del lenguaje del cine y se comparan similitudes y diferencias entre estos dos medios de comunicación.

En función de esta división, hemos elaborado unos *conceptos y procedimientos* específicos para cada bloque del crédito, en contraposición con unas *actitudes y objetivos didácticos* comunes para ambos, así como unas directrices para la evaluación del crédito.

El orden en que se procede es el siguiente: en primer lugar, se exponen los conceptos de los dos bloques temáticos del crédito (pueden identificarse con los símbolos de ♠ para el cómic y ♣ para el cine) seguidos de los procedimientos; en segundo lugar, se encuentran las actitudes; en tercer lugar los objetivos didácticos. Y, en cuarto lugar, se consigna la explicación detallada de toda la programación y, finalmente, la evaluación.

1. Conceptos	
♣ 1. El cómic	♣ 1. El cine
<ul style="list-style-type: none"> • Elementos del cómic. ◀ La viñeta. ◀ La secuencia. ◀ Los planos de la viñeta: Gran plano general, plano general, plano de conjunto o entero, plano americano, medio plano, primer plano y plano de detalle. ◀ Los ángulos de visión (picado, contrapicado, mediano, aberrante, nadir, zenital). → Panorámica horizontal. ↕ Panorámica vertical. ↗ Panorámica oblicua. ▶▶ Barrido. ▶▶▶ <i>Travellings</i> (grúa, zoom, aérea). ◀ La función de la luz y color. ◀ Los signos de puntuación (fundidos, encadenados, cortinilla, barrido, corte). ◀ El sonido ◀ Estereotipos de personajes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elementos del cine. ◀ La escena. ◀ La secuencia ◀ Los planos: Gran plano general (panorámico), plano general, plano de conjunto, plano americano, plano medio plano, medio corto, primer plano, plano detalle. ◀ Los ángulos de visión (picado, contrapicado, mediano, aberrante, nadir, zenital). Movimientos de cámara → Panorámica horizontal. ↕ Panorámica vertical. ↗ Panorámica oblicua. ▶▶ Barrido. ▶▶▶ <i>Travellings</i> (grúa, zoom, aérea). ◀ La función de la luz y color. ◀ Los signos de puntuación (fundidos, encadenados, cortinilla, barrido, corte). ◀ El sonido ◀ Estereotipos de personajes.
<ul style="list-style-type: none"> ◀ La función del color. ◀ Estereotipos de personajes. • Elementos literarios del cómic. ◀ El texto (introducción, nudo, desenlace). ◀ El proceso de la acción. Lineal Alterada - <i>Flashback</i> (se retrocede en el tiempo) - <i>Flashforward</i> (saltos temporales hacia delante). Paralela. ◀ La duración de la historia. ◀ La palabra de los personajes ◀ El narrador real o autor y otros posibles narradores. ◀ El globo ◀ Los tipos de letra. ◀ El sistema de convenciones. ◀ Las onomatopeyas. 	<ul style="list-style-type: none"> ◀ El proceso de la acción. Lineal Alterada - <i>Flashback</i> (se retrocede en el tiempo) - <i>Flashforward</i> (saltos temporales hacia delante). Paralela. ◀ La duración de la historia. ◀ La palabra de los personajes. ◀ El narrador real o autor y otros posibles narradores. ◀ Voz, tono, timbre. ◀ Efectos visuales o sonoros. ◀ Ruidos, efectos sonoros.

2. Procedimientos	
♣ El cómic	♣ El cine
<ol style="list-style-type: none"> 1. Análisis de los elementos del lenguaje del cómic. 2. Creación y comprobación de hipótesis a partir del título de un libro. 3. Clasificación de los elementos que conforman un cómic. 4. Experimentación de los diferentes planos de visión con el soporte de visores y lupas. 5. Observación y clasificación de imágenes a partir de los tipos de planos que representan. 6. Representación del espacio. 7. Utilización de los medios audiovisuales. 8. Empleo de la lengua como vehículo de comunicación de mensajes. 9. Producción de textos escritos creativos a partir de imágenes observadas o producidas. 10. Creación y utilización de diferentes códigos comunicativos. 11. Combinación de diferentes códigos comunicativos. 12. Exploración de acciones corporales. 13. Descubrimiento de nuevos recursos expresivos del cuerpo. 14. Representación de sentimientos e ideas. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Análisis de los elementos del lenguaje del cine. 2. Comparación entre la organización de la escritura y la del cine. 3. Contraste de los planos de un cómic con los de una película. 4. Experimentación de los diferentes recursos que ofrece la cámara de vídeo. 5. Clasificación de diferentes planos, escenas y secuencias. 6. Observación del efecto del color y de la luz en el cine <i>versus</i> el cómic. 7. Predicción y simulación de las voces de los personajes de la película. 8. Descripción de los efectos que produce escuchar música en la película. 9. Descubrimiento de los signos de puntuación que forman una película, sobre todo los más usuales. 10. Secuenciación de las partes de un guión o narración. 11. Explicación de las acciones que se suceden y forman una narración. 12. Comparación entre la representación del paso del tiempo en el cómic y en la película. 13. Comprobación de las similitudes y diferencias entre un fragmento del cómic y del vídeo. 14. Exploración de las posibilidades de expresión que ofrece el mundo del cine <i>versus</i> el del cómic.

Comunes para el ♠ y el ♣	
3. Actitudes	4. Objetivos didácticos
<ol style="list-style-type: none"> Interés por expresarse correctamente y hacerse entender. Participación e interés por el juego lingüístico. Atención a las intervenciones de los compañeros. Respeto por los turnos de palabra y por las ideas de los compañeros. Curiosidad para ampliar el vocabulario y conocer el significado de las palabras. Interés en la búsqueda de nuevos elementos de comunicación. Manifestación de inquietudes y constancia en la observación y en la experimentación. Sensibilización ante las imágenes visuales. Interés hacia la originalidad y la creatividad en las producciones plásticas. Colaboración en juegos y relaciones de grupo. Desco de saber y satisfacer la curiosidad. Interés para escoger los medios adecuados para expresar los resultados del trabajo experimental. Colaboración en las actividades motrices colectivas. Respeto por el material audiovisual empleado. 	<ol style="list-style-type: none"> Generar hipótesis a partir de elementos visuales o verbales. Analizar los elementos que configuran un cómic. Relacionar y poner en práctica la relación entre viñeta y secuencia. Adquirir la conciencia del plano. Reconocer y emplear las funciones expresivas del cómic. Analizar los ángulos de visión y su fuerza comunicativa. Reconocer el color como elemento comunicativo. Relacionar los estereotipos con su descripción verbal y visual. Reconocer y emplear los elementos verbales propios del cómic. Analizar objetivamente y subjetivamente una imagen. Describir imágenes. Reconocer y emplear los elementos no lingüísticos que intervienen en la comunicación. Observar a las personas y sus posibilidades expresivas. Explorar acciones y saber representar acciones e ideas. Utilizar recursos y técnicas audiovisuales para obtener imágenes. Fomentar la expresión oral y la escrita. Analizar las diferentes partes y acciones que configuran una narración de hechos. Concienciarse de la gran cantidad de recursos expresivos que ofrecen las imágenes audiovisuales. Concienciarse de los elementos comunes y diferentes que conforman el cómic y su adaptación fílmica.

Sesiones ♠

SESIÓN 1: Actividad para detectar los conocimientos previos.

- Sirve para familiarizarse con los componentes del cómic a partir de la observación y manipulación de diferentes cómics adecuados con la edad o aportados por los mismos niños.
- Por grupos, rellenar un cuadro de doble entrada donde se expongan las principales características observadas propias del cómic.
- Puesta en común de los aspectos encontrados a partir de la discusión en pequeño grupo.

SESIÓN 2: La viñeta y la secuencia.

- A partir del título del cómic que se trabajará en el taller, *Las joyas de la Castaflore*, generar hipótesis sobre el contenido del libro.
- A partir del título del cómic de Hergé, crear una historia. Comparación de ambos contenidos.

SESIÓN 3: Los planos.

- Construcción de un visor con cartulina negra; a continuación se intentará encuadrar la realidad que nos rodea.
- Se encuadrarán personas (conjunto de personas o una sola persona). En el caso de una sola persona, podemos señalar la diferencia entre los planos lejanos que describen a la persona en general, los planos cercanos que describen un detalle (la mano, el pie, etc.) o un primer plano (la cara). Experimentación con el encuadre de planos de detalle, los primeros planos de los compañeros y compañeras.
- Se observarán, con la ayuda de una lupa, los detalles del cuerpo de un insecto, de una flor, etc. Se encuadrará bien aquello que interesa ver con claridad.
- Dibujo de lo que se ha encuadrado con el visor o la lupa.

SESIÓN 4: Los planos.

- Observación de fotos que representen planos de detalle de objetos. Por parejas, adivinar de qué objeto se trata.
- Relación entre fotografías de planos de detalle con su correspondiente plano general.
- Observación de planos-detalle y primeros planos de diferentes cómics.
- Se buscarán en el libro, *Las joyas de la Castaflore*, viñetas en las que aparezcan diferentes planos.

SESIÓN 5: La función expresiva del plano.

- Se observará en fotografías de primeros planos, el rostro de una persona en diferentes expresiones: sorpresa, miedo, tristeza, etc.
- Imitación delante de un espejo estas expresiones.
- En grupo, se crearán expresiones faciales para observar el resultado que producen ante el resto de compañeros.
- Se observarán y estudiarán las funciones de las expresiones básicas que aparecen en los cómics.

SESIÓN 6: La función expresiva del plano.

- Se mirarán fotografías que representen planos de detalle de les manos, en diferentes posiciones.
- Intento de asociar cada posición con un determinado sentido o acción.
- Imitación de estas posiciones con las propias manos.
- Se imaginará y creará un cómic observando los planos detalle de las manos.

SESIÓN 7: Los ángulos de visión.

- A partir de transparencias, observar diferentes ángulos de visión y comentar el impacto visual que provocan.
- A partir de la presentación de diferentes viñetas, apuntar qué tipo de ángulo de visión se utiliza y comentar el efecto que produce.
- Búsqueda en el cómic *Las joyas de la Castafiore* diferentes ángulos de visión.

SESIÓN 8: Las funciones del color.

- Se mostrarán diferentes cartulinas de colores y se expresarán en grupo las sensaciones que aportan la visión de diversos colores.
- Intento de relacionar el color con la expresión de sentimientos, como elemento identificador de personajes o como elemento informador.
- Estudio, en el cómic de Hergé, de la función del color. Realizar cambios de color y comparar los efectos que se producen.

SESIÓN 9: Personajes estereotipados.

- Caracterización de diferentes personajes: física y psíquica, partir de la presentación de diferentes personajes de cómic.
- A partir de diferentes descripciones, creación de personajes de cómic.

- Búsqueda en el cómic de Tintín, de diferentes estereotipos y comentar su caracterización.

SESIÓN 10: El bocadillo, el texto, los tipos de letra, las convenciones y las onomatopeyas.

- Relación entre onomatopeyas y las situaciones que quieren representar.
- A partir de la observación de diferentes tipos de bocadillos, creación de pequeños textos adecuados.
- Se presentarán diferentes tipos de letra que se aplicarán a diferentes viñetas del libro de Tintín.
- A partir de un texto en estilo indirecto, se escribirá otro en estilo directo.
- Incorporación, en el mismo texto, de los elementos trabajados anteriormente.
- Realización de la parte textual de un cómic.

SESIONES 11-12 Y 13: Repasamos y consolidamos.

- Esbocemos el proyecto de un cómic: decidamos los elementos verbales y visuales que aparecerán.
- Con papel de acetato y rotuladores para transparencias, elaborar dibujos para un cómic donde aparezcan al máximo los elementos estudiados.
- Proyección de los trabajos elaborados.

Sesiones ❖

SESIÓN 14: Actividad para detectar los conocimientos previos sobre cine.

- Por parejas, se pide una lluvia de ideas sobre lo que sugiere la palabra *cine*.
- Puesta en común de las ideas de los alumnos. Se escriben en la pizarra.
- Se puede preguntar: ¿Qué diferencias creéis que vamos a encontrar entre el vídeo de *Las joyas de la Castafiore* y el cómic que hemos estado estudiando?
- En función de las expectativas de los alumnos, haremos una reflexión para aclarar que estamos ante otro medio de comunicación que funciona de distinta manera.
- Pasar la película en vídeo de *Las joyas de la Castafiore*, sin voz, pa-

ra que ellos puedan contrastar las hipótesis que previamente habían hecho.

SESIÓN 15: El plano, la escena y la secuencia.

- Los alumnos cogen un libro de lectura. Deben fijarse en la manera en que está organizado para que podamos entender su contenido (frases, párrafos, capítulos, etc.)
- Explicamos el parecido entre el mundo literario y el filmico de la siguiente manera:

FRASE = PLANO; PÁRRAFO = ESCENA; CAPÍTULO = SECUENCIA.

- Los alumnos deben buscar en el cómic de trabajo, las páginas donde aparecen estos conceptos que les hemos explicado.
- Repartimos unos planos de diferentes partes del cómic -aprovechando la ocasión para repasar lo que ya se ha trabajado- para que, en grupo, los alumnos realicen dos actividades:

- (a) montaje de una escena y una secuencia divertidas;
- (b) explicación oral de la historia que les sugiere su trabajo.

- Insistir para que los alumnos vean las diferencias entre la viñeta del cómic y los planos en el cine.

SESIÓN 16: Repasemos aquello que hemos aprendido y experimentemos con la cámara.

- Repaso de los conceptos trabajados sobre la planificación, el encuadre y el punto de vista e introducir además el ángulo de filmación.
- En grupos de cuatro personas, más o menos, los alumnos tienen que realizar dos actividades diferentes:

- (a) Coger la cámara de filmar para grabar a alguno de sus compañeros desde todos los ángulos diferentes, que se les ocurran (desde arriba, desde abajo, desde un lado, desde el suelo, etc.).
- (b) Bajo el título *la clase de cine*, los alumnos tienen que anotar todo lo que seleccionarían si tuvieran que filmar sobre este tema, además de justificar el motivo de su elección.

SESIÓN 17: Introducción a los movimientos de cámara.

- Puesta en común de las dos actividades del día anterior, de manera que mientras un grupo expone su trabajo, los otros deben to-

mar nota de las sensaciones que les provoca, sobre todo de las filmaciones que realizaron sobre los diferentes ángulos de visión. Es un buen momento para repasar los tipos de planos que se han filmado.

(El profesor va tomando notas de la puesta en común y al final recoge los trabajos para analizar el proceso de aprendizaje de los alumnos y la adquisición de los objetivos deseados).

- Explicación de las posibilidades de una cámara filmadora; básicamente por lo que se refiere a los movimientos de cámara, las panorámicas, los *travellings*, etc. y ejemplificarlo.
- Volver a pasar las filmaciones de los alumnos y, con lo que se ha explicado anteriormente, analizar los movimientos de cámara que hicieron para filmar a sus amigos. En este momento, los alumnos pueden revisar las notas tomadas al principio de la sesión.

SESIÓN 18: Los movimientos de cámara.

- Se pasará el primer minuto del vídeo *Las joyas de la Castafiore*, sin voz, y se analizarán los movimientos de cámara.
- Se repetirá el pase de este primer minuto de película. Esta vez los alumnos deben tomar nota de los planos que han visto.
- Comparación entre los planos de la película con los del cómic y comentario de lo que ocurre.
- Separación de las escenas y las secuencias que aparecen en este primer minuto de la película.
- En grupos, los alumnos deben analizar una secuencia al azar del cómic y prepararla para pasarla al cine. Luego, tienen que ver la misma secuencia en el vídeo para compararlo con su trabajo y sacar conclusiones.

SESIÓN 19: Sesión de trabajo.

- Los alumnos tienen tiempo para realizar la última actividad propuesta en la otra sesión. Se pasará por todos los grupos observando cómo trabajan y aclarando todas las dudas que puedan surgir.
- Se presentan algunos trabajos realizados.
- Se recogerán todos los trabajos para comprobar la evolución que se ha hecho.

SESIÓN 20: La luz y el color.

- Concienciaremos a los alumnos de la importancia de la luz y del color en las imágenes. Se les preguntará por qué y cuándo intuitivos que puede aparecer una escena de miedo en una película.

- Repaso de los conceptos del color trabajados en el cómic con el soporte del mismo.
- Se contrastará si los colores de los personajes del cómic son los mismos que los de la película y se justificará lo que ocurra.

SESIÓN 21: El sonido.

- Unos cuantos alumnos describirán por escrito cómo se imaginan que deberá ser la voz de los personajes principales de la película, y los otros describirán qué tipo de música se oírán en las páginas 40, 43 y 51.
- Puesta en común de lo anterior y pasamos a la comprobación de las expectativas de los alumnos con el vídeo del cómic.
- En grupos, se leerá una escena del cómic imitando la voz de los personajes según lo que han oído en la adaptación fílmica.
- Búsqueda, en el cómic, de todos los elementos que nos den pistas para imaginarnos algún sonido en concreto.
- Se dirá cómo deben representarse esos sonidos en la película.
- Se comprobarán sus hipótesis pasando fragmentos de algunos sonidos. Análisis de las conversaciones telefónicas de la película entre el capitán y el Sr. Borrell para luego compararlas con las transcritas en cómic y poder sacar conclusiones.

SESIÓN 22: Los signos de puntuación en el cine.

- El profesor o profesora hablará un buen rato, sin hacer ninguna pausa y, luego, preguntará a sus alumnos sobre la sensación que les ha provocado.
- Se comentarán los tipos de pausas más usuales en el cine para reflexionar sobre su necesidad.
- Se mirará un fragmento de la película del cómic para ir buscando el procedimiento que se sigue para marcar el final y el principio de una escena o de una secuencia (el corte).

SESIÓN 23: El orden tradicional del guión.

- Se pedirá a alguna chica o chico de la clase que explique lo que hizo el día anterior empezando por el final. Esta actividad también puede realizarse por escrito para que contemos con más informaciones.
- Se sensibilizará acerca de la necesidad de explicar las cosas siguiendo un orden concreto.
- Se buscará la introducción, el nudo y el desenlace en el cómic.
- Recordaremos que normalmente éste es el orden tradicional que empleamos para narrar sucesos, a pesar de que hay muchas más posibilidades que se están explotando actualmente.

SESIÓN 24: El clímax y el suspense.

- Los alumnos tienen que buscar el momento de máxima tensión de la historia y luego inventarse otro que sea diferente. Explicamos que este momento es conocido como el clímax.
- Identificación de las escenas de suspense y análisis del tipo de desenlace de la historia.
- En relación con el clímax inventado antes, proponer un suspense y desenlace para la historia.

SESIÓN 25: La acción y el tiempo en el cine.

- Se analizarán las siguientes acciones, primero del cómic y luego de la película, para compararlas:
 1. la vieja lee el futuro;
 2. los gitanos llegan a casa del capitán y la Castafiore;
 3. buscar en la pág. 20 del cómic las acciones que ocurren, las pistas que tenemos y cómo se desarrolla lo mismo en la película;
 4. la Castafiore se marcha y Tintín busca la joya;
 5. el fragmento de la película en el que Tintín recuerda todo lo que ha visto de sospechoso sobre el ladrón de la Castafiore.
- A partir de este trabajo se comentan los recursos que se han empleado para indicar el paso del tiempo en el cómic y en la película.

SESIÓN 26: La acción y el tiempo en el cine.

- Se plasmará en una línea temporal, dos de las acciones que se analizaron en la sesión anterior. Se marcarán con símbolos las acciones que dan un salto al pasado, las que son futuras y las que son paralelas. El ejercicio debe realizarse escribiendo, no empleando imágenes, y en parejas. Es aconsejable iniciar el ejercicio en voz alta, conjuntamente.
- Al final de la sesión, se recogerán los trabajos para comprobar el grado de adquisición de lo explicado y, en relación con ello, se modificará la programación en lo que se crea conveniente.

SESIÓN 27: El narrador.

- Relectura del cómic para identificar el narrador real de los diferentes narradores que aparecen.
- Reconocimiento e interpretación del significado de la voz en *off*.
- Una vez localizados todos los narradores del cómic, compararlos con los de la película para ver los que coinciden con los que no coinciden.

SESIÓN 28: Los diálogos.

- Se escogerá un fragmento del cómic para comparar si todo lo que está escrito se oye luego en la película. Realizar un análisis del porqué de los cambios que aparecen.

SESIÓN 29-30: Repasemos y consolidemos.

- Escritura de un fragmento del guión que se necesitaría para filmar las secuencias que los alumnos se han inventado en la sesión 24. Para facilitar la tarea proponemos consultar un ejemplo de *Cinema a l'escola I*.³

6. Evaluación

La evaluación que se pretende realizar en el desarrollo del presente trabajo es una evaluación continua y formativa, en sintonía con las bases de la LOGSE. Las sesiones de detección de conocimientos previos establecerán la evaluación inicial. En el marco de una evaluación continua, las actividades que se van llevando a la práctica servirán para observar diferentes aspectos susceptibles de ser evaluados. Además, la realización de las actividades de síntesis de las tres últimas sesiones de cada bloque de contenidos del crédito se llevará a cabo para que el alumno/a pueda plasmar todos los conocimientos adquiridos. Se analizará el grado de aprendizaje de los contenidos trabajados, teniendo en cuenta además las diferencias individuales que puedan existir en el grupo clase.

2. Valoración

Elaborar este crédito ha sido una experiencia en la que el uso de la lengua se ha extendido a otros contextos de la escuela, a la vez que hemos utilizado la lengua en situación comunicativa.

Nuestra intención de establecer una interrelación entre la lengua, la literatura y la imagen, no sólo tiene que reducirse a un crédito sino que, de acuerdo con lo que prescribe el primer nivel de concreción del área de Lengua y Literatura de la ESO, referente a la comunicación audiovisual –relacionado con algunos procedimientos y conceptos del área de Visual y Plástica–, nos gustaría que este tipo de educa-

3. Rey, L., y Maquiny, A., *Cinema a l'escola I*. Del Ayuntamiento de Sta. Coloma de Gramenet, 1982. pp. 25-27.

ción fuera viva y real en las aulas de nuestros institutos, y no se quedara únicamente con un propósito de intenciones a la hora de escoger lo más adecuado para nuestras clases.

Bibliografía

Bibliografía básica

- APARICI, R. y GARCÍA, M. (1989) (ed.) *Lectura de imágenes*. De la Torre, Madrid.
- APARICI, R., VALDIVIA, M., y GARCÍA MATILLA, A. (1987) *La imagen*, Universidad Nacional de Educación a Distancia, Madrid.
- COPPEN, H. (1976) *Utilización didáctica de los medios audiovisuales*. Anaya, Salamanca.
- COROMINAS, A. (1994) *La comunicación audiovisual y su integración en el currículum*. ICE, Universitat de Barcelona, Ed. Gráf. Barcelona.
- GENERALITAT DE CATALUNYA (1989) *Disseny Curricular. Ensenyament Secundari*. Departament d'Ensenyament de la Generalitat de Catalunya.
- GENERALITAT DE CATALUNYA (1993) *Curriculum Educató Secundaria Obligatoria. Àrea de llengua*. Departament d'Ensenyament de la Generalitat de Catalunya, BCN.
- DE GISPERT, M. (1997) *Segon cicle. Literatura i cinema. Àrees de Llengua i Literatura i Visual i Plàstica. (Crèdit Variable)*. Text, BCN.
- DE PABLOS, J. (1980) *Cine didáctico. Posibilidades y metodología*. Narcea, Madrid.
- MENDOZA, A., LÓPEZ, A., y MARTOS, E. (1996) *Didáctica de la lengua para la enseñanza primaria y secundaria*. Akal, Madrid.
- RODA, A. (1994) "Imágenes en el aula" en *Enseñar y aprender la actualidad con los medios de comunicación*. Grupo pedagógico andaluz. Universidad de Sevilla. Sevilla.
- RODRÍGUEZ, J. (1978) *Las funciones de la imagen en la enseñanza*. Gustavo Gili Gaya. Barcelona.
- ROMAGUERA, J., y otros (1989) *El cine en la escuela, elementos para una didáctica*. Colección medios de comunicación en la enseñanza. Gustavo Gil y Gaya. Barcelona.

ECO, U. (1978) *Apocalípticos e integrados*. Lumen, Barcelona.
MAQUINAY, A., y RIPOLL, X. (1996) *L'educació audio-visual: educació secundària obligatòria-batrullerat*. Departament d'Ensenyament de la Generalitat de Catalunya, BCN.
REY, L., y MAQUINAY, A. (1982) *Cinema a l'escola I*. Ajuntament de Sta. Coloma de Gramanet.

COLECCIÓN CUADERNOS DE EDUCACIÓN

Títulos publicados:

1. Enseñar y aprender inglés. *Laura Pla*.
2. Los profesores y el curriculum. *Juana M^a Sancho*.
3. Educación de adultos: situación actual y perspectivas. *Ángel Marzo, Josep M^a Figueras*.
4. El curriculum en el centro educativo. *Luis del Carmen, Teresa Mauri, Isabel Solé, Antoni Zabala*.
5. La enseñanza de las ciencias en la educación secundaria. *Daniel Gil, Jaime Carrascosa, Carles Furió, Joaquín M. Torregrosa*.
6. Coherencia textual y lectura. *Eduardo Aznar, Anna Cros, Lluís Quintana*.
7. La educación bilingüe. *Ignasi Vila, Joaquim Arnau, J.M. Serra, Cinta Comet*.
8. Aprendiendo a escribir. *Ana Teberosky*.
9. Cómo se aprende y cómo se enseña. *José Escaño, María Gil*.
10. Aprender con ordenadores en la escuela. *Eduardo Martí*.
11. Los procedimientos: aprendizaje, enseñanza y evaluación. *Enric Vallis*.
12. Psicopedagogía de la lengua oral: un enfoque comunicativo. *M^a José del Río*.
13. Claves para la organización de centros escolares. *Serafín Antón*.
14. La formación profesional en la LOGSE. *Xavier Ferrriols, Josep Francí, Miquel Inglés*.
15. El desarrollo de la expresión gráfica. *Juan José Jové*.
16. Grupo clase y proyecto educativo de centro. *Pere Darder, Joaquim Franch, César Coll, Joaquim Pèlach*.
17. La educación moral en la enseñanza obligatoria. *Josep M^a Puig*.
18. La educación ambiental como proyecto. *Alberto Paró*.
19. Educación y consumo. *Rosa M^a Pujol*.
20. Conocimiento y poder. Hacia un análisis sociológico de la escuela. *Anna Escofet*.
21. El análisis y secuenciación de los contenidos educativos. *Luis del Carmen*.
22. Estudiar matemáticas. El eslabón perdido entre enseñanza y aprendizaje. *Yves Chevallard, Marianna Bosch, Josep Gascón*.
23. El hecho religioso en la Educación Secundaria. *Alfredo Fierro*.
24. La Disciplina Escolar. *Concepció Gotzens*.
25. Diferencias sociales y desigualdades educativas. *J. Luis Rodríguez, Anna Escofet, Pilar Heras, Josep M^a Navarro*.