

**UN ENFOQUE REBELDE DE
LA CLASE DE ELE**

Materiales de Cristian Olivé

Tema: Fenómenos semánticos en las conversaciones de WhatsApp

¿HAS SUFRIDO ALGÚN MALENTENDIDO EN CONVERSACIONES DE WHATSAPP?



A raíz de la implantación de aplicaciones de mensajería en nuestro día a día, la manera de comunicarnos ha venido acompañada de una serie de cambios. De hecho, el uso de WhatsApp como nuevo canal de relaciones sociales ha generado un sistema propio de códigos. La mala interpretación de estos códigos o el mal uso, a menudo, puede provocar conflictos de comunicación. ¡Problemas que, por supuesto, pueden resolverse con una buena conversación cara a cara!

A continuación, analizaremos cuestiones lingüísticas de las situaciones comunicativas en WhatsApp...

CAMBIOS ORTOGRÁFICOS Y TIPOGRÁFICOS

1. ¿Creéis que, en una respuesta negativa, los siguientes monosílabos expresan lo mismo? Justificad vuestra opinión.

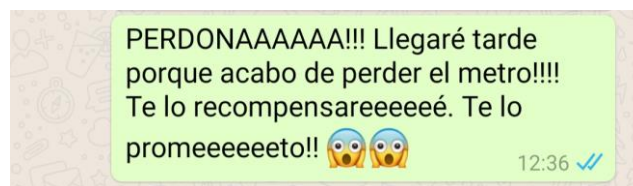
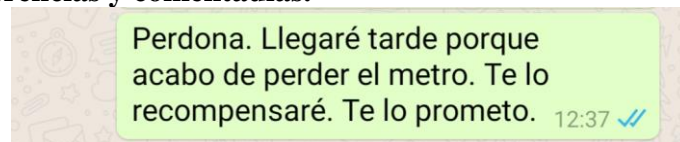
No

Nooo

Nah

Nop

2. ¿Creéis que intensificar los mensajes con mayúsculas, con letras repetidas, con *emojis*, con GIF's o con muchos signos de puntuación refuerza el estado de ánimo que se quiere transmitir en una conversación escrita por WhatsApp? ¿Por qué ayudan? Observad las diferencias y comentadlas.



LA RISA

1. Cuando nos reímos, no siempre es igual. Algunas veces nos reímos a carcajadas; otras por cortesía; y en algunas situaciones, entre otras, sonreímos de manera discreta porque el chiste no ha sido brillante. Comentad qué creéis que expresan los siguientes usos escritos de risa:

jeje / hehe

jaja / haha

jajaja / hahaha

JAJAJA

jajajjajjajj / hahahhahhahh

jijiji / hihih

jajakkakajajak / hahakkakajajak

ja ja ja / ha ha ha

2. ¿Conocéis otras formas escrita de risa que aporten nuevos significados?

SIGNOS DE PUNTUACIÓN

1. En cuanto a los signos de puntuación, escribir un punto final, por ejemplo, en una situación informal puede indicar antipatía o excesiva seriedad. Observad las siguientes conversaciones y explicad qué significados adoptan las respuestas según los signos de puntuación empleados.



2. Eliminar una coma de un enunciado también puede generar un verdadero quebradero de cabeza. Analizad la siguiente situación y buscad en vuestras conversaciones de Whatsapp algún ejemplo similar de ambigüedad.



EMOJIS SINÓNIMOS Y ANTÓNIMOS

1. A menudo, para añadir un componente emocional a los enunciados de las conversaciones de WhatsApp, incorporamos *emojis*. Los podemos usar en situaciones parecidas con la misma emoción. Completa las siguientes propuestas a partir de las relaciones de significado que se producen.

triste, afligido, dolorido e infeliz son sinónimos de 😭

_____ *son sinónimos de* 😞

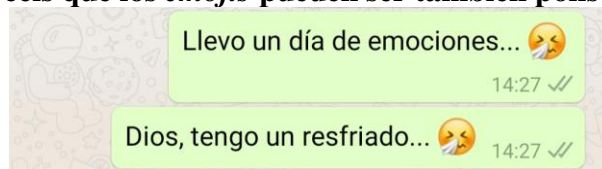
tímido, avergonzado, introvertido y cohibido son sinónimos de _____

_____ *son antónimos de* 😲

EMOJIS POLISÉMICOS

1. ¿Qué es la polisemia? ¿Y la homonimia?

2. Los *emojis* tienen, en su diseño, un significado asignado y aceptado convencionalmente. Sin embargo, la apropiación por parte de los interlocutores ha dado lugar a que se enriquezcan con una gran carga polisémica. Después de observar el siguiente caso, ¿creéis que los *emojis* pueden ser también polisémicos?



3. ¿Creéis que se puede saber la edad de una persona según su manera de escribir? Observad los siguientes ejemplos y comentadlos.

- juas juas*
- holis*
- WTF*
- OMG*
- Lol*
- Okis*
- vale!!!!*

4. Algunos *emojis* han experimentado un aumento de la popularidad a raíz de la incorporación de connotaciones sexuales a su sentido original. Comentad la polisemia de los siguientes *emojis*.



ACTIVIDAD FINAL

1. Teniendo en cuenta el repaso de las actividades anteriores, imaginad una pequeña conversación de Whatsapp en que se empleen los distintos fenómenos semánticos trabajados. incluid malentendidos y situaciones divertidas. Podéis usar el generador de la web *Fake Whats* o el propio WhatsApp.

El enlace de la web es <https://www.fakewhats.com/generator>.

Tema: Análisis sintáctico a partir de vídeos de El Rubius, Vegetta777, Willyrex, Dulceida, Elena Ponz, Selena Milán y Carla Laubaló



1. Los verbos de los siguientes títulos, ¿son transitivos, intransitivos o copulativos?

VUELVEN LOS ZOMBIES A FORTNITE! | Willyrex

LA LEYENDA DE CRISTIANITO ES REAL | El Rubius

DIOS NOS QUIERE A TODOS. | El Rubius



LA LEYENDA DE
CRISTIANITO ES REAL
| Higher or Lower
elrubiusOMG
Hace 1 año · 8,1 M visualiza...

2. Subrayad los verbos de los siguientes títulos. ¡ATENCIÓN A LOS VERBOS PRONOMINALES!

POR ESTO ME PERDÍ EL EVENTO DE FORTNITE | Willyrex

SE HA ROTO EL CUBO Y HA SOLTADO ALGO... | Willyrex

ME MUDO A MADRID | Carla Laubaló

¿¡ME HE PELEADO CON UN YOUTUBER!?! | Carla Laubaló

¡ME PRUEBO UNA PELUCA! | Carla Laubaló

NO ME VOY SIN WILLY | VEGETTA777

¿SE QUEMA LA CASA DEL VECINO? | VEGETTA777

NO ME LO PUEDO CREER! | VEGETTA777

¡NOS SINCERAMOS CON VUESTRAS PREGUNTAS! | DULCEIDA

3. ¿Dónde están las perífrasis verbales y a qué tipo pertenecen?

ME ESTOY HACIENDO VIEJO. | El Rubius

TENEMOS QUE HABLAR. | El Rubius

Me voy a dar un tiempo. | El Rubius

Por fin puedo compartir esto... | El Rubius

ATENCIÓN: ESTE JUEGO PUEDE CAUSARTE UN TRAUMA. | El Rubius

ESTÁ OCURRIENDO!! TERREMOTOS EN FORTNITE! | Willyrex

QUÉ ESTÁ ROMPIENDO EL HIELO!?! | Willyrex

ME HA VUELTO A OCURRIR... | Willyrex

¿VOY A DEJAR INSTAGRAM? | DULCEIDA

ME SIGUE CAYENDO EL PELO QUEMADO. | Carla Laubaló

4. ¿Qué complementos verbales tienen los siguientes títulos?

EL RUBIUS reacciona al TETRIS BATTLE ROYALE. | El Rubius

MIS SUSCRIPTORES ME MANDAN VIDEOS DENIGRANTES. | El Rubius

FREDDY TE HA SEGUIDO HASTA TU CASA. | El Rubius

VUESTROS REGALOS CADA VEZ DAN MÁS MIEDO. | El Rubius

INVOCAMOS A LA MUERTE. | VEGETTA777

ME TRANSFORMO EN BESTIA. | VEGETTA777

De pequeña dibujaba así por problemas familiares. | Selena Milán

¿CUÁNTO SABEN LOS NIÑOS DE REDES SOCIALES? | Carla Laubaló

¿CÓMO APRENDIMOS A CANTAR? | Carla Laubaló

LA DECOLORACIÓN ME HA QUEMADO EL PELO!! (ME LO CORTO) | Carla Laubaló

ESTA ES LA MEJOR CIUDAD DE FORTNITE. | Willyrex

NUNCA HE TENIDO TANTA SUERTE EN FORTNITE. | Willyrex

OS PRESENTO A MI EQUIPO. | DULCEIDA

¡¿ME HE VUELTO LOCA con los VÍDEOS!?! | Carla Laubaló

JUGANDO CON *NUEVO* MUÑECO DE NIEVE. | Willyrex

ME ENAMORÉ DE UN VIEJO LOCO. | Elena Ponz

ATACADO POR UN INODORO JAPONÉS. | El Rubius

NOS HEMOS VUELTO LOCOS. | La manzana podrida



LA DECOLORACIÓN
ME HA QUEMADO EL
PELO!! (ME LO CORT...

Carla Laubalo

Hace 1 año · 898 mil visualiz.

5. Según la forma verbal de los siguientes títulos, ¿qué tienen en común?

RESPONDIENDO VUESTRAS PREGUNTAS EN DIRECTO! | El Rubius

CONSIGUIENDO CAMUFLAJE GRATIS DE ZOMBIES! | Willyrex

CÓMO MATAR AL VECINO EN SECRET NEIGHBOR. | VEGETTA777

IMITANDO BESOS DE PELÍCULAS. | DULCEIDA

Ser youtuber: una mierda pintada de rosa. | Selena Milán

6. ¿Los siguientes títulos tienen complementos directos y/o indirectos? ¿Dónde están?

POR QUÉ ME REGALÁIS ESTO? | El Rubius

QUÉ SKIN ME DARÁ LA VICTORIA!?! | Willyrex

¿ELBA ME ABANDONA? | VEGETTA777

WILLY NOS ENGAÑA. | VEGETTA777

ME MATA UN HIPOPOTAMUS. | VEGETTA777

NOS ATRAPAN EN LA CAJA FUERTE! | VEGETTA777

ME ATACA EL LOBO LEGENDARIO! | VEGETTA777

NOS DEFORMAMOS LAS CARAS. | Carla Laubaló

¡NOS TATUAMOS JUNTAS! | Carla Laubaló



POR QUE ME
REGALAIS ESTO?

elrubiusOMG

Hace 2 años · 18 M visualiza.

7. A partir de las siguientes estructuras sintácticas, ¿cómo crees que deben ser los títulos de Youtube para que resulten persuasivos?

NO VEAS ESTE VIDEO EN SAN VALENTÍN. | El Rubius

EL MAYOR SORTEO DE LA HISTORIA DE YOUTUBE. | El Rubius

CÓMO SER UN FAIL EN LA VIDA. | El Rubius

MI PRIMERA VICTORIA MAGISTRAL EN FORTNITE. | El Rubius

NO MEZCLÉIS NITRÓGENO LÍQUIDO CON COCACOLA. | El Rubius

QUIÉN ES MAS PROPENSO A... | El Rubius

El día más feliz de mi vida. | El Rubius

ATENCIÓN: ESTE JUEGO PUEDE CAUSARTE UN TRAUMA. | El Rubius

Estar enfermo es una MIERDA. | Carla Laubaló

EL PEOR VIAJE DE MI VIDA. #Storytime | Carla Laubaló

ME HA VUELTO A OCURRIR... | Willyrex

8. Los sujetos pueden ser elípticos o expresos. Además, pueden aparecer delante del verbo o detrás. Identifícalos en los siguientes títulos:

LLEGA LA NAVIDAD A SECRET NEIGHBOR. | VEGETTA777

APARECE RAPTOR CLAUS Y MUERE MI MEGALODON. | VEGETTA777

¿QUÉ OPINAN MIS AMIGOS SOBRE MÍ? | DULCEIDA

ME SIGUE CAYENDO EL PELO QUEMADO. | Carla Laubaló

NOS COLAMOS en CASA de una FAN!! *ESTA FUE SU REACCIÓN. | Carla Laubaló

OS PRESENTO A MI EQUIPO. | DULCEIDA

ME GUSTA MI AMIGO GAY. | ELENA PONZ



ME GUSTA MI AMIGO GAY - EL CONSULTORIO DE EL..
Elena Ponz
Hace 5 meses · 50 mil visual.

Tema: Vocabulario relacionado con el videojuego *Fortnite*

GG: Se usa para desear una buena partida o para acabarla. Son las siglas de “Good Game”.

lotear/lootejar: Recolectar armas y demás para la lucha.

rushear/rushejar: Buscar la debilidad del rival para atacarlo.

bannear/bannejar: Bloquear a alguien del juego por tramposo.

deletear/deletejar: Acabar rápido la partida porque te matan enseguida.

buggear/buggejar: Cuando la partida se detiene por un error del juego.

laguear/lagejar: El juego va lento y falla por falta de conexión a internet.

tradeear/tradejar: Intercambiar armas o cualquier objeto entre jugadores.

scammear/scammejar: Robar armas a otros jugadores.

farmear/farmejar: Recopilar materiales en general para la supervivencia.

campear/campejar: Quedar en un mismo lugar para esperar a que vengan los enemigos y matarlos.

ratear/ratejar: Cuando dos jugadores se están a punto de matar y, de repente, surge un tercero y aprovecha que están débiles para matarlos a los dos.

AFK: Dejar la partida a medias y encendida.

PvP: Jugador contra jugador. Son las siglas de 'player vs player'

tiltear/tiltejar: Cuando un jugador se enfada y se pone rabioso.

flamear/flamejar: Insultar a alguien por no jugar bien.

niño rata/nen rata: Insulto a alguien que te ha ganado.

otaku: En Fortnite existe la variante del 'otaku' del manga. En el videojuego un otaku es un jugador que no sale de casa porque está viciado.

noob: Jugador novato.

pro: Jugador profesional.

OP: Cuando algún objeto o personaje es tan bueno que te ayuda a ganar. Por ejemplo, la espada de Fortnite estaba OP y la eliminaron para no desequilibrar el juego.

nerfear/nerfejar: Cuando algo está muy bien (OP) y le bajan el nivel para compensar.

stream sniping: Intentar matar a un jugador famoso entrando en su misma partida.

Tema: REACCIONANDO a los TÍTULOS de



1. ¿Qué es el *clickbait*? ¿Qué opinión tenéis al respecto? ¿Se os ocurren ejemplos?
2. ¿Le dais clic a un vídeo según el título que lleva? ¿Qué otros factores tenéis en cuenta?
3. ¿Para qué sirven las mayúsculas y las minúsculas en los títulos de Youtube? ¿Qué tipos de palabras suelen estar escritas en minúsculas?
4. ¿Qué uso se da a los signos de puntuación? ¿Se aleja de la norma? ¿Y para qué sirven los símbolos de asterisco entre palabras? ¿Sabéis cómo se escribe un mensaje en negrita a través de WhatsApp?
5. El adverbio de modo “así” tiene mucha presencia en Youtube. Por ejemplo, *ASÍ fue MI OPERACIÓN DE HERNIA*. ¿Qué otros adverbios se repiten de manera reiterada?
6. Los títulos de Youtube tienen tendencia a destacar la cualidad de los hechos de forma exagerada. Por eso, se utiliza una gran variedad de adjetivos superlativos. Por ejemplo, *EL DÍA MÁS FELIZ DE MI VIDA* o *ME QUEDO LOQUÍSIMO CON ESTE REWIND!!!!* Buscad tres títulos similares y reescribidlos con los tres grados del adjetivo.
7. Los demostrativos también aparecen a menudo en Youtube. Buscad algún título con un determinante demostrativo y otro con un pronombre demostrativo.
8. El gerundio es una forma no personal del verbo. Quizá por interferencia del inglés, se utiliza mucho en Youtube. Por ejemplo, *REACCIONANDO A THEGREFG CALVO...* ¿Se os ocurren más ejemplos? ¿Y en infinitivo?

9. ¿Los títulos de Youtube están bien escritos en general? ¿Habéis encontrado algún error de ortografía? ¿Cuál?

10. Escoged un título de Youtube que os llame la atención e identificad las categorías gramaticales de todas las palabras que lo formen.

Tema: Los elementos del texto narrativo.

Fortnite es distopía

¿DE DÓNDE VIENE EL VIDEOJUEGO?

El origen del videojuego *Fortnite* se encuentra, ni más ni menos, en la literatura. En el año 1999 se publica la novela "Battle Royale", del escritor japonés Koushun Takami, en el marco de la literatura distópica. Años más tarde, en 2008 se publica el primer libro de la trilogía "Los juegos del hambre", de la escritora americana Suzanne Collins, con una trama con reminiscencias distópicas de Takami y bajo el mismo lema del *battle royale*.

Resolved el siguiente análisis comparativo entre *Fortnite* y las dos novelas mencionadas.

LA LITERATURA DISTÓPICA DE

Material creado por Cristian Olivé (@xtianolive)

El videojuego se inspira en la novela distópica *Battle Royale* (1999), del escritor japonés Koushun Takami. El éxito de la publicación despertó tanto interés que se hicieron dos adaptaciones cinematográficas.

La trilogía de *Los juegos del hambre*, de la escritora americana Suzanne Collins, sigue la misma regla del 'battle royale'. Todas las novelas fueron adaptadas al cine.

FORTNITE

1. ¿Qué significa *distopía*? ¿Y *utopía*? ¿Cuál es la etimología de ambas?
2. ¿En qué contexto histórico se sitúan las novelas de Takami y Collins?
3. Resumid en una sola línea los argumentos de ambos libros.
4. En la novela japonesa, secuestran a un grupo de estudiantes y los envían a una isla evacuada. ¿En qué medio de transporte se encuentran durante el secuestro? ¿Os recuerda a algo del videojuego?
5. ¿Cómo son los gobiernos? Enumerad otras obras literarias universales con sociedades similares.
6. La isla Okishima y las diferentes arenas son los espacios donde transcurren las novelas. Buscad qué tienen en común.
7. Los organizadores consiguen que los concursantes se muevan de un lado a otro. ¿Cómo lo hacen?

LA PRÁCTICA LITERARIA

En grupos de seis, imaginad que en la sociedad de *Fortnite* existe un gobierno autoritario que ha creado una isla para atemorizar a la población. No es preciso que todos hayáis jugado previamente al videojuego ni que lo conozcáis con maestría pero tenéis que aseguraros que al menos dos personas del mismo grupo lo conocéis o habéis jugado alguna vez. Será un factor clave ya que seréis los encargados de valorar la idoneidad de la narración para que no sea contradictoria con el desarrollo habitual del juego.

La actividad es la siguiente: tenéis que escribir un texto narrativo en primera persona de género distópico bajo los diferentes puntos de vista que aparecen en la siguiente imagen: el

de un posible gobierno, que explicará por qué ha creado la isla de *Fortnite*; el de un personaje conformista, que tendrá una actitud automática sin cuestionarse nada y obedeciendo a ciegas las órdenes; y el de un personaje rebelde con actitud resiliente, que recordará su vida antes de llegar a la isla y se planteará cómo destruir el sistema que lo oprime. Las tres historias deberán confluir en una misma unidad de acontecimientos, y se encaminarán hacia un mismo desenlace: el rebelde logrará derrocar al gobierno a pesar de las dificultades. Cada narrador deberá mostrar los hechos según vea y sienta. Por supuesto, podéis incorporar descripciones de emplazamientos reales del videojuego y de los avatares personalizados de los jugadores.



Material creado por
Cristian Olivé (@xtianolive)

EJERCICIO LITERARIO

Imaginaos que FORTNITE es, en realidad, una sociedad futurista y distópica como en la novela japonesa "Battle Royale" de K. Takami. Trabajad en grupos de seis. Aseguraos que al menos dos personas conozcan el videojuego y, por parejas, repartíos estos roles:

GOBIERNO	PERSONAJE CONFORMISTA	PERSONAJE REBELDE
----------	-----------------------	-------------------

Escribid un texto narrativo distópico en el que expliquéis en primera persona qué hace y siente cada personaje. Tened en cuenta que:

- El gobierno debe explicar por qué ha creado una isla de esas características.
- El personaje conformista no debe plantearse nada más allá de matar y de ganar.
- El personaje rebelde debe hablar de su vida antes de llegar a la isla y debe desear destruir el sistema. Tiene que acabar consiguiéndolo.

¡Los tres puntos de vista deben ser la misma historia! Basaos en avatares del videojuego y procurad incluir también descripciones de los paisajes y elementos que aparecen en el videojuego.

PAUTAS A SEGUIR

En el inicio de la tarea, deberéis debatir y construir el esqueleto de la narración. Es recomendable la repartición de los puntos de vista en subgrupos de dos personas para que sea más asequible avanzar por parejas dentro del mismo trabajo. Deberéis seguir unas pautas propuestas para cada parte de la historia.

Podéis observar las siguientes imágenes con los parámetros de cada parte de la historia.



FORTNITE GOBIERNO

100 palabras PLANTEAMIENTO
*Dice que ha decidido controlar a la población mediante el miedo.
Quiere conseguir el mayor poder posible y hará lo que haga falta.*

150 palabras NUDO
*Se da cuenta de que hay un personaje rebelde que no está siguiendo las órdenes como debería.
Por ello, decide aumentar la dificultad para sobrevivir en la isla.*

100 palabras DESENLACE
...

Material creado por Cristian Olivé (@xtianolive)



FORTNITE PERSONAJE CONFORMISTA

100 palabras PLANTEAMIENTO
*Describe cómo ha llegado a la isla y cómo es ese lugar.
Le encanta bailar.
Quiere matar y ser el único que quede vivo.
Observa y describe al personaje rebelde.*

150 palabras NUDO
*Critica al personaje rebelde porque no hace lo que se le pide que haga.
Se da cuenta de que la dificultad en la isla aumenta.
Explica qué pruebas y qué nuevas reglas hay de repente.*

100 palabras DESENLACE
...

Material creado por Cristian Olivé (@xtianolive)

FORTNITE PERSONAJE REBELDE

100 palabras PLANTEAMIENTO
Describe cómo era su vida antes de llegar a la isla. No quiere estar allí, no quiere matar y quiere descubrir las debilidades del sistema para destruirlo. Observa y describe al personaje conformista.

150 palabras NUDO
Busca cómplices que le ayuden, pero nadie le hace caso. Critica la falta de colaboración entre ellos. Lo único que ve son rivalidades y egoísmos. Encuentra un error en el sistema que puede derribar al gobierno.

100 palabras DESENLACE
...

Material creado por Cristian Olivé (@xtianolive)

Como habéis podido observar, el desenlace no está marcado porque deberéis hallar el modo de que el rebelde destruya el sistema: Podréis decidir qué medios usar hasta el último de detalle para llevar a cabo el fin. Tendréis que tener presente siempre los elementos del videojuego y la historia de los tres puntos de vista deberá coincidir en todo momento.

¡Adelante!

Tema: Estilo directo e indirecto con una secuencia de *La casa de papel*

A partir del visionado de la secuencia correspondiente, relaciona el texto con los personajes que aparecen en la serie. A continuación, introduce una voz narrativa que describa los hechos y exprese los diálogos tanto en estilo directo como en indirecto.

Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=LEHuQBOPbF4>

Personajes: Berlín, Tokio, Nairobi, Profesor, Helsinki y Ariadna.

—Vamos, vamos.

—Salid ya.

—¿Y Denver?

—Están de camino al hangar. He dicho que salgáis. Es una orden.

—Berlín, vámonos.

—Berlín, están bajando las escaleras. Los tienes encima.

—Ok, oído. Ya saben dónde estamos. Marchaos.

—Vámonos ahora o no saldremos más.

—Helsinki, llévate a Nairobi. Yo aguanto.

—¿Cómo que tú aguantas?

—¡He dicho que te vayas! Si entran en el túnel, estamos todos muertos.

—¿Qué estás haciendo, Berlín?

—Alguien tiene que quedarse en la trinchera, Nairobi.

—No.

—Sí. ¡Nos están pisando los talones!

—Pues nos vamos todos juntos!

—Nairobi, tú y yo quedamos en que yo era un machista, ¿no? Pues las mujeres y los maricas primero.

—¡Te odio! ¡Te odio!

—Vamos, vamos, vamos. Os quiero a cada uno en vuestro puesto. Vamos.

- ¿Adónde vas, pequeña? Habíamos quedado que tú y yo juntitos hasta el final.
- Berlín, por favor. No, no, déjame salir. Que me dejes salir. Joder. Eres un cabrón. Hijo de...
- Tú y yo somos La Resistencia.

- Guiones películas: <https://aprendercine.com/descargar-guiones-de-cine-gratis/>
- Guiones de la serie *El Ministerio del Tiempo*:
<https://www.rtve.es/television/ministerio-del-tiempo/guiones/>

Tema: El monólogo

Fragmento de la película *La llamada* (2018).

Guion: <https://drive.google.com/file/d/1kmRAZLaRGwuVt6fkFacd4XWjV5q3fHq/view>

Enlace de la película: https://www.youtube.com/watch?v=qofrB_FI568

MILAGROS

Es lo mejor para ella...

SUSANA

¿Qué? Pero ¿tú qué sabes que es lo mejor para ella? ¿Tú sabes con quién estás hablando? Nosotras no pensamos, ni renunciamos, ni dejamos de intentarlo. ¿Tú alguna vez has estado enamorada, Milagros? ¿Alguna vez has estado tan enamorada de alguien que no puedes pensar en nada más? No, ¿verdad? Pues resulta que yo sí. Yo no puedo dejar de pensar en ti.

(MARÍA se lleva las manos a la boca, sorprendida)

Y si alguien me dijera que es un lío, que tengo que olvidarme, que estoy confundida, le mandaría a tomar por culo. Porque sí, contra todo pronóstico, resulta... Que yo, Susana Romero, soy bollera y estoy enamorada de una monja. Y María, mi mejor amiga, está enamorada de Dios. Pues cada una con lo suyo.

(MARÍA se baja de la litera y abraza a su amiga)

Pero yo no voy a dejar que nadie desilusione a mi amiga, ni me desilusione a mí, ¿estamos? Te acuerdas de cómo se llama nuestro single, ¿no? "Lo hacemos y ya

91

vemos". No es "No lo hacemos por si acaso" o "Lo hacemos solo un poquito, no vaya a ser que...". No. Nosotras lo intentamos y si sale mal, pues a otra cosa. Pero lo hemos intentado.

(Pausa)

Y ahora, ¿sabes lo que haría? Me acercaría y te daría un beso, pero no lo voy a hacer....

(SUSANA mira a MARÍA, que le sonríe)

Bueno, mira. Sí lo voy a hacer.

SUSANA se acerca y besa a una MILAGROS estupefacta.

MARÍA

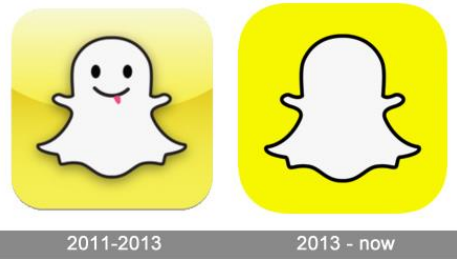
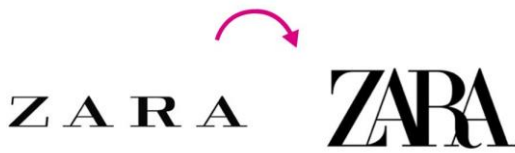
¿Qué pasa, Milagros? ¿Te parece que ha sido un arrebató, que lo podría haber pensado mejor? Pues es que yo no. Yo no soy así, yo soy valiente. Y nosotras somos Suma Latina.

SUSANA

Estoy muy contenta de haber venido al campamento este verano. Y ahora, por favor, vete.

SUSANA echa a MILAGROS, que sigue perpleja. MILAGROS sale.

Tema: El texto argumentativo



Antes



Ahora



1997



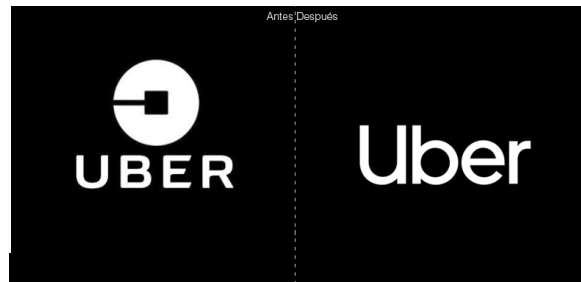
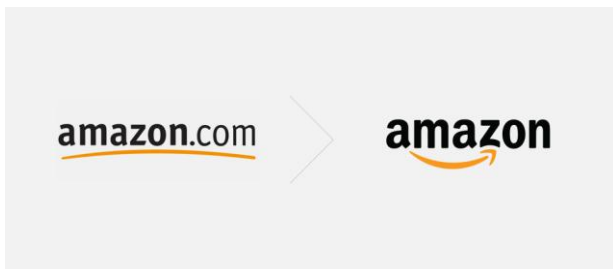
2000



2014



2017



OBSERVACIÓN Y PERCEPCIÓN

Por parejas o en grupos de tres, observad la evolución de los logos propuestos en la ficha anterior y valorad por qué han cambiado. Podéis investigar en internet para ampliar información sobre el tema. Por ejemplo, en la elección de una u otra tonalidad, a menudo, se tienen en cuenta aspectos de la psicología del color.

Observad la siguiente tabla que resume la psicología de los colores en los logos.

PSICOLOGÍA DEL COLOR									
QUÉ TRANSMITEN Y QUÉ MARCAS LO USAN									
ROJO	AZUL	VERDE	AMARILLO	NARANJA	VIOLETA	ROSA	MARRÓN	GRIS	NEGRO
DINAMISMO	PROFESIONAL	NATURALEZA	CALIDEZ	INNOVACIÓN	LUJO	DIVERSIÓN	MASCULINO	AUTORIDAD	PODER
CALIDEZ	SERIEDAD	ÉTICA	AMABILIDAD	MODERNIDAD	REALLEZA	PRESUMIDO	RURAL	OPACIDAD	SOFTICADO
AGRESIVO	INTEGRIDAD	CRECIMIENTO	POSITIVIDAD	JUVENTUD	SABIDURÍA	INOCENCIA	NATURAL	SENCILLEZ	PRESTIGIO
PASIÓN	SINCERIDAD	FRESCURA	ESTIMULANTE	DIVERSIÓN	DIGNIDAD	FEMENINO	TIERRA	RESPECTO	VALOR
ENERGÍA	CALMA	SERENIDAD	ALEGRÍA	ACCESIBILID.	MISTERIO	DELICADEZA	SIMPLICIDAD	NEUTRAL	ATEMPORAL
PELIGRO	INFINITO	ORGÁNICO	LUMINOSO	VITALIDAD	ESPIRITUAL	ROMÁNTICO	RÚSTICO	HUMILDAD	MUERTE
Nintendo	Ford	GREENPEACE	DHL	SOUNDCLOUD	YAHOO!	Barbie	UPS	SWAROVSKI	NIKE
Coca-Cola	f	Android	McDonald's	Microsoft	Cadbury	Red Cross	Dece	Apple	BMW

MENSAJERÍA OCULTA Y ESTILISMO

Des del punto de vista del objetivo de los logos corporativos, suelen sugerir percepciones de lo que pretende definir la marca y, además, esconden significados ocultos. A continuación, encontraréis tres representaciones gráficas con una simbología difuminada a simple vista:



En el logo de Carrefour, se percibe un pequeño detalle que se suele pasar por alto: el agujero que se genera entre los dos elementos es la letra “C” mayúscula. Además, es evidente que la letra “C” en blanco es la manera de hacer alusión a la identificación francesa con los colores de la bandera, en orden inverso.

Algo parecido ocurre con el logo de FedEx, ya que el dibujo de una flecha entre las letras “E” y “X” simulan el destino de los paquetes que se envían.

La marca Toyota creó un logo corporativo que permite leer todas las letras de la marca en un sencillo logotipo.

La flecha sonriente que se esconde bajo las letras Amazon alude al abecedario. Y es que en el catálogo de la empresa se pueden encontrar productos de la A a la Z. Para acabar, el logo de LG homenajea claramente al videojuego del “comecocos”.

DEBATE

Debatid entre vosotros sobre la pertenencia o no de los nuevos logos. ¿Han mejorado? ¿Son más claros? ¿Transmiten lo mismo? ¿Por qué?

BÚSQUEDA E INVESTIGACIÓN

A continuación, elegid un logo que estéis hartos de ver en vuestro día a día y analizadlo para darle la vuelta: buscad posibles mejoras y, queréis, trazad un pequeño borrador de cómo sería la nueva versión.

TEXTO ARGUMENTATIVO

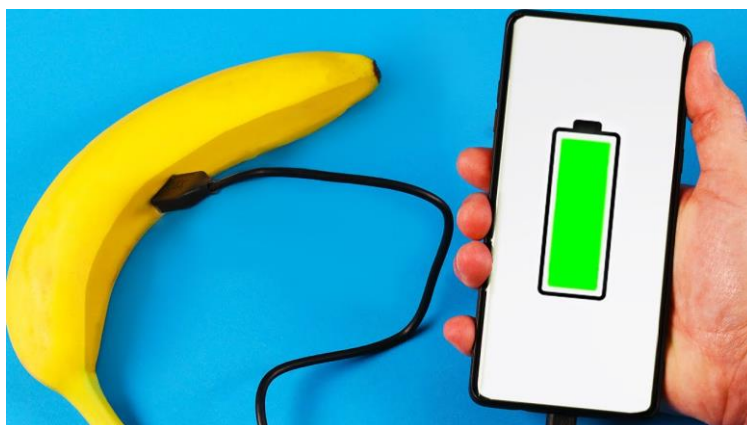
Escribid un texto argumentativo de unas 400 palabras para justificar los cambios que os gustaría llevar a cabo en el logo escogido.

Recordad que, mediante argumentos sólidos, deberéis defender vuestra propuesta como si fuerais una empresa de publicidad que pretende convencer a su cliente. ¿Por qué es mejor? ¿Por qué habéis elegido unos determinados colores? ¿Qué otras marcas de éxito presentan logos similares? ¿A qué público deseáis dirigiros?

La exposición se hará delante de la clase y la duración no podrá superar los cinco minutos.

Tema: LIFE HACKS - El texto instructivo

Los *life hacks* son vídeos con inventos o trucos caseros muy fáciles de hacer a partir de objetos de uso cotidiano. Enganchan muchísimo y a veces hasta son de gran utilidad. Os propongo que creéis vuestro propio invento. ¡Quién sabe! Quizá se convierte en el invento del siglo...



Instrucciones

- Pensad en aquel invento que aún no se ha creado y que os encantaría tener.
- Podéis buscar ideas en el vídeo de este [enlace](#).
- Escribid unas instrucciones sencillas con el material necesario y los pasos a seguir.
- Grabad el vídeo con el proceso de creación del invento y la demostración de que funciona.
- Compartidlo con la gente de vuestro entorno. ¡Quizá le pueda servir a alguien!

Consejos

- Observar en vuestro día a día qué os hace falta y pensar en un invento realista.
- Escribir las instrucciones con el material necesario y los pasos a seguir. Recordad que tiene que tener una estructura clara, conectores y otros aspectos lingüísticos propios de la tipología textual.
- Realizad el video de *Life hacks* con vuestro invento.

¡Y listo! ¡Mucho ánimo!

Tema: ROOM TOUR - El texto descriptivo

Ejemplo de *room tour* de Paula Gonu: <https://www.youtube.com/watch?v=tb34vVdAuBk>



- ¿Qué es un *room tour*? ¿Y un *closet tour*?
- ¿Comparten las mismas características con los textos descriptivos?
- ¿Cómo es la estructura del vídeo?
- ¿En qué tiempo aparecen los verbos?
- Identificad, al menos, tres verbos copulativos. Y también algún ejemplo de oración con *tener* y *haber*.
- ¿Cuántos conectores sois capaces de identificar?
- ¿Y cuántos adjetivos?
- ¿Consideráis que el youtuber del vídeo usa un léxico rico y preciso?

¡Ahora te toca a ti! ¿Te atreves a elaborar tu propio *room tour*?

Tema: El protagonista *influencer*

¿Y si convirtieras al protagonista de la novela en un influencer?



Es necesario que consigas la autorización de tu familia para realizar esta actividad con Instagram.



En una cuenta privada y sin seguidores, edita el perfil como si fueses el personaje de un libro.



Intenta reflejar el día a día del personaje con veinte publicaciones y algunas historias destacadas.



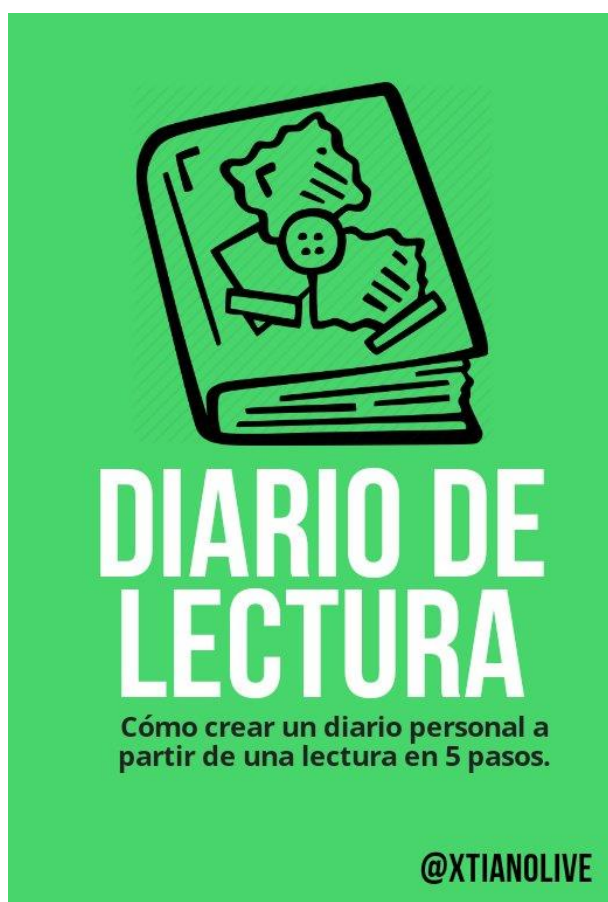
Usa fragmentos del libro como pies de foto y hashtags para definir el tema de las publicaciones.



Una vez evaluada la actividad, deberás eliminar esta cuenta.

Tema: Diario de lectura o VLOG de lectura

¿Y si contaras en tiempo real lo que estás leyendo?



Consigue un cuaderno o diario no muy grande que puedas llevar contigo a cualquier parte.



Alterna la lectura del libro con la escritura de sensaciones sobre los fragmentos que lees.



Expresa lo que te apetezca: sentimientos, recuerdos vividos, opiniones, reflexiones...



Exprésate como quieras. Puedes incluir poemas, dibujos, canciones, fotos y mucho lettering.



Fecha cada entrada que escribas en tu diario y no te preocupes por la extensión.

Ha nacido una nueva moda surgida en Youtube: el **VLOG de lectura**, en el que el youtuber en cuestión graba pequeñas tomas de vídeo a medida que va avanzando una novela. Si está en la cama, detiene la lectura y se graba tumbado contando sus impresiones; si está en el sofá, se graba sentado y destaca si está emocionando; si va leyendo de pie, se graba allí donde esté y expresa su valoración en caliente. ¿Te atreves a hacer el tuyo?

Aquí tienes un ejemplo: <https://www.youtube.com/watch?v=vNn36o1IPkM>

Tema: EL MAL QUERER DE ROSALÍA: ANÁLISIS LITERARIO Y COMPARADO

Previo

El álbum de Rosalía, publicado en el 2018, narra una historia de mal querer en varios actos. Es una crítica al ideal romántico y una clara denuncia a la violencia machista.

La cantante basó su inspiración en una obra de la literatura. De hecho, en una entrevista, aseguró lo siguiente: «Un amigo íntimo me recomendó una novela occitana anónima, del siglo XIII, llamada 'Flamenca'. El título se refiere a Flandes, pero la coincidencia con el género flamenco me voló la cabeza, y quise investigar. Yo tenía claro que este proyecto se llamaría 'El mal querer', que sería una historia de amor como tragedia, y me ha servido el argumento de la novela: una mujer joven que se casa con un hombre que enloquece de celos y que la acaba encerrando en una celda».

En occitano, “flamenc” significa “que enciende”, de modo que en la novela el nombre de la protagonista adopta un nuevo valor: Flamenca tiene una belleza tan suprema que ilumina como una llama.

A continuación, analizaréis el significado del álbum de Rosalía poniendo en valor la trama narrativa y la voluntad de crítica social.

Instrucciones

En grupos de tres o cuatro personas, resolved las siguientes cuestiones a partir del análisis literario y comparado del álbum “El mal querer” de la cantante Rosalía.

Para la realización del trabajo, es aconsejable que os repartáis las tareas.

Necesitaréis dispositivos electrónicos para leer las letras de las canciones y para visualizar los videoclips.

El trabajo definitivo con las respuestas se entregará impreso a ordenador.



Actividades a partir de las canciones

MALAMENTE - Capítulo 1: Augurio

1. Identificad los cuatro versos que representan el augurio en la canción.

2. ¿Cuál es la actitud de la mujer ante aquello a lo que está predestinada?

3. Investigad sobre la importancia del destino en la tragedia griega. ¿Quién era Edipo?

QUE NO SALGA LA LUNA - Capítulo 2: Boda

1. ¿Qué significa *sacais*? ¿A qué idioma pertenece?

2. Estableced las similitudes entre la trama de *Bodas de sangre* de Federico García Lorca y la de la canción de Rosalía.

3. La letra de la canción se refiere a la opresión amorosa y a la pérdida de la libertad en una relación tóxica. ¿Mediante qué símbolo se representan?

PIENSO EN TU MIRÁ - Capítulo 3: Celos

1. ¿Cuántos puntos de vista tiene esta canción? Invertidlos para comprobar cómo cambian las visiones de una misma realidad.

2. ¿Qué versos de la letra expresan con total claridad los celos, el control y la intimidación por parte del marido?

3. Compara la letra con este fragmento de la novela “Flamenca” en el que el marido celoso se dirige a su mujer.

Contra si mateix s'aïra fortament: s'estira els cabells, s'arrenca els pèls de la barba, es mossega els llavis, fa cruixir les dents, tremola i s'estremeix, es crema i s'encén, i mira Flamenca amb molt mals ulls. Amb prou feines aconseguen de contenir-se i no trencar-li la bella cabellera, lluent i clara, mentre li diu:

-Falsa, què m'impedeix de matar-vos, o de fer-vos mal, o de destruir la vostra cabellera? Ara us heu fet una gran cua, però l'any que ve us fareu un monyo de por que no us l'arrabassi. Em sembla que no us agradarà gaire quan us la faci tallar amb unes tisores. Ara és difícil que us l'amagueu quan venen aquests galants i així puguin dir-se l'un a l'altre: “Déu! Qui ha vist mai uns cabells tan bonics! Són més bonics que l'or fi”. Prou que conec les mirades furtives i els senyals, i l'estreta de mans i els jocs de peus. Amb qui penseu que us les haveu? Els conec tant com vosaltres, aquests trucs! Però amb això m'heu fet tant de mal que passo afanyats mentre vós us esteu tan tranquil·la. No tinc os ni nervi ni polpa que no em faci mal per culpa vostra. Per això em dol tant que us estigueu així, sense rebre'n la part que us toca.

Ella respon:

-Senyor, què us passa?

-Com! -fa-. Encara em contesteu!

Flamenca. Traducción de Anton M. Espadaler

DE AQUÍ NO SALES - Capítulo 4: Disputa

1. Hay dos versos que expresan la siguiente idea: “te pego porque te quiero”. ¿Cuáles?

2. ¿Qué papel juegan los sonidos de los motores, los tubos de escape, las palmas y los gritos con el significado de la letra?

3. En el videoclip hay una clara referencia literaria con los molinos de viento. ¿A qué novela hace alusión?

RENIEGO - Capítulo 5: Lamento

1. ¿A quién creéis que le cuenta la mujer la desesperación que está viviendo?

2. Escribid, como si fuerais la mujer, una nota al marido para decirle lo que piensa, que está harta y que ya no puede más, pero la dejará a medias porque preferirá no enfadarlo. El texto no debe ser de más de cuatro líneas.

PRESO - Capítulo 6: Clausura

1. La disertación sobre la bajada al infierno provocada por una relación tóxica se expresa sin aspavientos. ¿Qué elementos del lenguaje coloquial se perciben en este discurso?

BAGDAG - Capítulo 7: Liturgia

1. La soledad de la mujer maltratada se expresa en unos versos que no dejan lugar a dudas. ¿Cuáles son?

2. Identificad las referencias religiosas de la canción.

DI MI NOMBRE - Capítulo 8: Éxtasis

1. En la novela “Flamenca”, hay adulterio como castigo por los celos del marido. En esta canción la actitud de la mujer cambia: se vuelve poderosa en el encuentro sexual. ¿Cuántos verbos en modo imperativo aparecen en la letra?

NANA - Capítulo 9: Concepción

1. La llegada de un hijo no deseado en una relación con maltrato puede ser la puerta que dé un poco de luz a tanta oscuridad.

2. La lluvia está triste. ¿Qué figura literaria es?

MALDICIÓN - Capítulo 10: Cordura

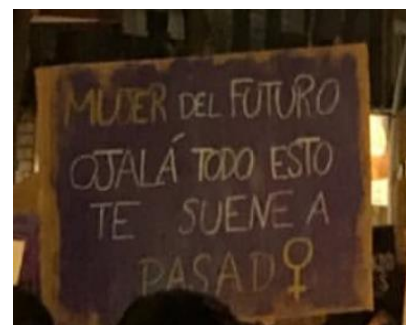
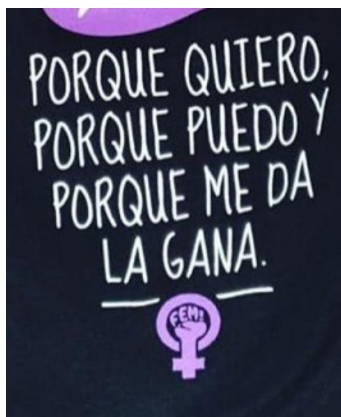
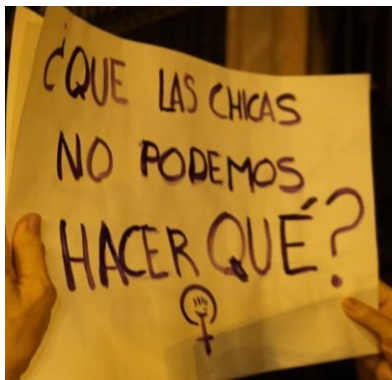
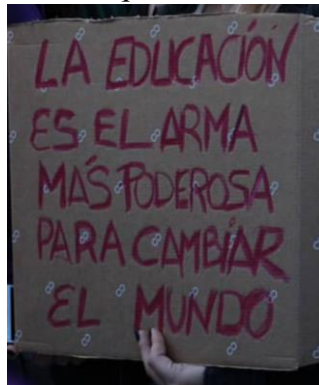
1. En este punto del álbum, surge el despertar de la mujer tras la violencia de una relación tóxica. ¿Qué representa el reguero de sangre?
2. El discurso de la mujer es abrupto y contradictorio, aunque pretende mostrar cordura. ¿Hay alguna antítesis? ¿Y alguna otra figura literaria?

A NINGÚN HOMBRE - Capítulo 11: Poder

1. En la novela “Flamenca” el marido la encierra en una celda y en la canción se habla de un carcelero. Comparad los versos “*A ningún hombre consiento / que dicte mi sentencia*” con la posición de la mujer en el amor cortés?
2. ¿La ‘midons’ medieval está presente en esta canción final del álbum?
3. La trama general de la historia a lo largo del disco es compleja y está muy bien entramada. ¿Qué canciones representan el planteamiento, cuáles el nudo y finalmente en cuáles se presenta el desenlace?

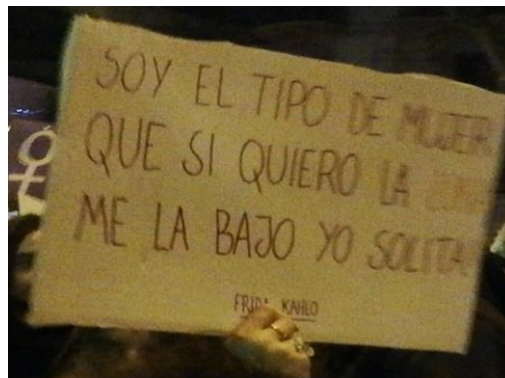
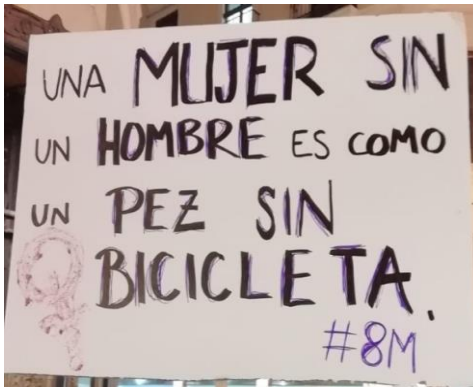
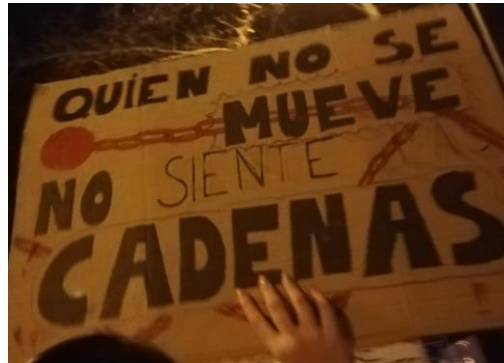
Tema: Análisis de los lemas del 8M

1. Identificad las siguientes figuras literarias en los mensajes reivindicativos: metáfora, comparación, personificación, interrogación retórica, antítesis, sarcasmo, paronomasia, paralelismo, anáfora, sinécdoque, sinestesia.

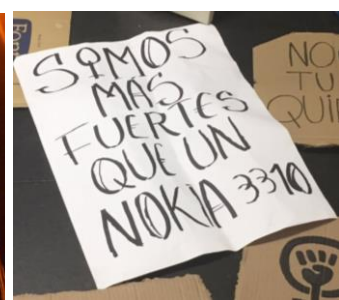
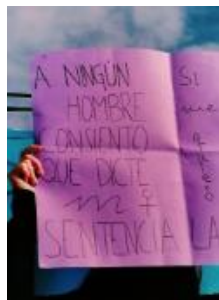




2. Los siguientes lemas hacen referencia a citas de Rosa Luxemburg, Gloria Steinem, Frida Kahlo y Maria Mercè Marçal. Emparejad a la autora con el mensaje correspondiente.



3. En algunos carteles se hacen alusiones del mundo audiovisual y del ideario colectivo. ¿Sois capaces de descubrir cuáles son?

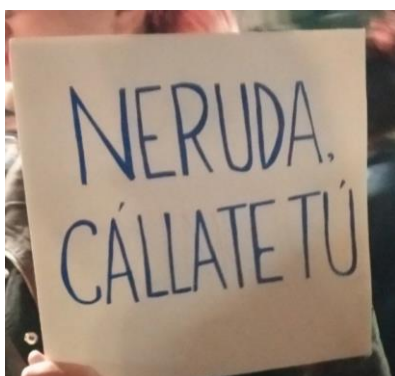




4. ¿A qué obras de la literatura o géneros narrativos se refieren las siguientes pancartas?



5. Comentad las posibles relaciones literarias entre la imagen y el fragmento de texto.



Me gustas cuando callas porque estás como ausente,
y me oyes desde lejos, y mi voz no te toca.
Parece que los ojos se te hubieran volado
y parece que un beso te cerrara la boca. [...]
PABLO NERUDA

Volverán las oscuras golondrinas
en tu balcón sus nidos a colgar,
y otra vez con el ala a sus cristales
jugando llamarán.

Pero aquellas que el vuelo refrenaban
tu hermosura y mi dicha a contemplar,
aquellas que aprendieron nuestros nombres...
éas... ¡no volverán! [...]

GUSTAVO ADOLFO BÉCQUER



6. ¿Sois capaces de aprovechar las estrategias literarias anteriores para crear lemas propios sobre un tema que os preocupe en la actualidad?