



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS CAMPINA GRANDE
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS – LÍNGUA ESPANHOLA**

DANILO ALVES DA SILVA

**UNA MIRADA INTERCULTURAL EN LA ENSEÑANZA DE ELE
A TRAVÉS DE LA PELÍCULA COCO (2017)**

CAMPINA GRANDE

2019

DANILO ALVES DA SILVA

**UNA MIRADA INTERCULTURAL EN LA ENSEÑANZA DE ELE
A TRAVÉS DE LA PELÍCULA COCO (2017)**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Letras do Departamento de Letras e Artes da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado em Letras – Língua Espanhola.

Orientador: Prof. Antonio Carlos Batista da Silva Neto.

CAMPINA GRANDE

2019

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

S586u Silva, Danilo Alves da.
Una mirada intercultural en la enseñanza de ele a través de la película Coco (2017) [manuscrito] / Danilo Alves da Silva. - 2019.
36 p. : il. colorido.
Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras Espanhol) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2019.
"Orientação : Prof. Me. Antonio Carlos Batista da Silva Neto, Coordenação do Curso de Letras Espanhol - CEDUC."
1. Competência cultural. 2. Cultura mexicana. 3. Ensino de espanhol. I. Título
21. ed. CDD 371.33522

DANILO ALVES DA SILVA

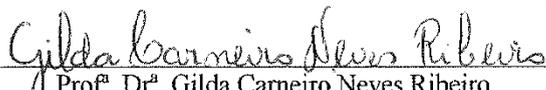
**UNA MIRADA INTERCULTURAL EN LA ENSEÑANZA DE ELE
A TRAVÉS DE LA PELÍCULA COCO (2017)**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao curso de Letras do
Departamento de Letras e Artes da
Universidade Estadual da Paraíba, como
requisito parcial à obtenção do título de
Licenciado em Letras – Língua Espanhola.

Aprovado em: 18/10/2019.

BANCA EXAMINADORA


Prof. Antonio Carlos Batista da Silva Neto (Orientador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


Prof. Dr. Gilda Carneiro Neves Ribeiro
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


Prof. Esp. Rickison Cristiano de Araújo Silva
Universidade Federal de Campina Grande (UFCG)

“Tuve que tener fe en mis sueños, nadie vendría a entregarme, dependía de mí alcanzar ese sueño, capturarlo, y ver que se cumpliera.” (COCO, 2017).

LISTA DE IMÁGENES

Imagen 1 – Fotograma 95min:58sec	18
Imagen 2 – Fotograma 02min:09sec	18
Imagen 3 – Fotograma 63min:25sec	18
Imagen 4 – Fotograma 18min:05sec	18
Imagen 5 – Fotograma 21min:36sec	18
Imagen 6 – Fotograma 53min:00sec	18
Imagen 7 – Fotograma 38min:15sec	19
Imagen 8 – Fotograma 10min:30sec	19
Imagen 9 – Actividad 1	22
Imagen 10 – Algunas imágenes de la Actividad	23
Imagen 11 – Actividad con 1 error	24
Imagen 12 – Actividad con 1 acierto	24
Imagen 13 – Actividad 4	24
Imagen 14 – Actividad 5	25

LISTA DE ABREVIATURAS

ELE – Español como Lengua Extranjera

PCN's – Parâmetros Curriculares Nacionais

OCEM – Orientações Curriculares para o Ensino Médio

UPA – United Production of America

ÍNDICE

1 PALABRAS INTRODUCTORIAS	10
2 EL CINE Y SUS TRANSFORMACIONES EN EL TIEMPO	11
2.1 El cine de animación y sus transformaciones	13
3 LA COMPETENCIA CULTURAL EN CLASES DE ELE Y EL PROFESOR INTERCULTURALISTA	15
4 REPRESENTACIONES DE LA CULTURA MEXICANA EN <i>COCO</i> (2017)	17
4.1 <i>Coco</i> (2017) y la cultura mexicana	17
5 TRAYECTORIA METODOLOGICA	19
5.1 Naturaleza de la investigación	20
5.2 Contexto y participación de la investigación	20
5.3 pasos de la asignatura	20
6 RELATO DE ACTIVIDADES MEDIADAS POR <i>COCO</i> (2017)	21
7 PALABRAS CONCLUSIVAS	27
REFERENCIAS	28
APÉNDICES	29
APÉNDICE A – ACTIVIDADES MEDIADAS POR <i>COCO</i> (2017)	30

**UNA MIRADA INTERCULTURAL EN LA ENSEÑANZA DE ELE
A TRAVÉS DE LA PELÍCULA COCO (2017)**

**UM OLHAR CULTURAL PARA O ENSINO DE ELE ATRAVÉS DO FILME COCO
(2017)**

Danilo Alves da Silva¹

Danilo Alves da Silva²

RESUMEN

Una vez que lengua y cultura son indisociables, el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera, en nuestro caso del español, debe abarcar desde la competencia lingüística-gramatical hasta la cultural. Sabiendo que el cine puede ser una herramienta eficiente en la transposición de la cultura del otro, utilizamos la película de animación *Coco* (2017), producida por Disney y Pixar, con lanzamiento en 2007, que retrata la cultura mexicana del Día de los Muertos, para promover el aprendizaje de ELE mediante la cultura. Con esto, nos inserimos en una investigación aplicada, en la cual, para llegar a los resultados, adaptamos cinco actividades a cerca de la película, con fines de trabajar, en la clase de ELE, las cinco destrezas lingüísticas –comprensión lectora y comprensión auditiva, expresión oral y expresión escrita, e interacción comunicativa– de forma integrada con la competencia cultural. Trayendo aspectos culturales presentes en el largometraje, auxiliamos a los alumnos-colaboradores en la comprensión de la cultura mexicana, específicamente del Día de los Muertos. Como base teórica para el desarrollo de nuestra pesquisa, nos ancoramos en estudios del cine a través de Turner (1997), Fossatti (2009) entre otros, y en estudiosos como Miquel e Sans (2004) Silva y Costa Junior (2018) para reflexionar sobre la competencia cultural en clases de ELE, bien como el papel del profesor como mediador intercultural, además de los documentos PCNs (1998) y OCEM (2006).

Palabras clave: Coco. Competencia cultural. Enseñanza-aprendizaje de ELE.

RESUMO

Uma vez que língua e cultura são indissociáveis, o processo de ensino-aprendizagem de uma língua estrangeira, em nosso caso de espanhol, deve abarcar desde a competência linguística-gramatical até a competência cultural. Sabendo que o cinema pode ser uma ferramenta eficiente na transposição da cultura de outro, utilizamos o filme *Coco* (2017), produzido por Disney e Pixar, com lançamento em 2017, que retrata a cultura mexicana do dia dos mortos,

¹ Alumno del grado de Letras Espanhol en la Universidade Estadual da Paraíba – *Campus I*.
Correo: daniloasilva1990@gmail.com.

² Alumno del grado de Letras Espanhol en la Universidade Estadual da Paraíba – *Campus I*.
Correo: daniloasilva1990@gmail.com.

para promover a aprendizagem de ELE mediante a cultura. Com isto, nos inserimos em uma investigação aplicada, na qual para chegar aos resultados, adaptamos cinco atividades com o filme para trabalhar, em aula de ELE, as cinco destrezas linguística –compreensão leitora e compreensão auditiva, expressão oral y expressão escrita, e interação comunicativa– de forma integrada com a competência cultural. Trazendo aspectos culturais presentes no longa-metragem, auxiliamos aos alunos-colaboradores na compreensão da cultura mexicana, especificamente do dia dos mortos. Como base teórica para o desenvolvimento de nossa pesquisa nos ancoramos em estudos de cinema através de Turner (1997), Fossatti (2009) entre outros, e em estudiosos como Miquel e Sans (2004) Silva e Costa Junior (2018) para refletir sobre a competência cultural em aulas de ELE, bem como o papel do professor como mediador intercultural, além dos documentos PCNs (1998) y OCEM (2006)

Palavras-chave: Coco. Competência Cultural. Ensino-aprendizagem de ELE.

1 PALABRAS INTRODUCTORIAS

Con una sucesión de fotogramas capturadas por cámaras, el cine surge como arte. A lo largo del camino, el cine que conocemos hoy, ha cambiado su forma de entretener y además de las películas hechas con personas, surgieron las producciones hechas con dibujos –que han ganado más espacio en la historia del cine. Es a través de las películas de diversos géneros que se da el entretenimiento, y por detrás de este se encuentran las historias, la cultura de un pueblo, la diversidad política, religiosa, de género y social allí (re)presentada. Así, el cine transforma la función de entretener, en la posibilidad de compartir enseñanzas.

Con origen en los rituales aborígenes, el Día de los Muertos es una fecha de extrema importancia para los mexicanos. Debido a la relación con la muerte, conmemorada con mucha fiesta, este día y sus elementos culturales se convirtieron un símbolo de la cultura de México. En la mirada de los mexicanos, la muerte no es el fin y a cada celebración del día 02 de noviembre creen que sus antepasados vuelven para visitarlos. Sabiendo que en Brasil la muerte es un tema tratado de forma completamente distinta, siendo temida y algo horrible, acreditamos que las clases de ELE pueden ser un espacio adecuado para desarrollar, además de la competencia lingüística-gramatical, el aprendizaje de una nueva cultura.

Pudiendo ser el cine una herramienta atractiva y eficiente en la enseñanza de lenguas, encontramos en la película *Coco* (2017) la oportunidad de presentar la cultura mexicana, más precisamente el Día de los Muertos. Para esto, nos centramos en el objetivo de promover el aprendizaje de ELE mediante la competencia cultural –recibida a través de la película– juntamente con el desarrollo de las cinco destrezas lingüísticas –comprensión lectora y comprensión auditiva, expresión oral y expresión escrita, e interacción comunicativa.

Con eso, en el primer momento investigamos las transformaciones, a lo largo del tiempo, del cine y del cine de animación. Basados en teóricos como Turner (1997) y Fossatti (2009) buscamos comprender su historia, cambios y en su posibilidad de utilización como material metodológico en la enseñanza-aprendizaje de ELE.

En el segundo momento, reflexionamos sobre la competencia cultural y el profesor como mediador intercultural. Para esto, nos basamos en estudiosos como Miquel e Sans (2004) Silva y Costa Junior (2018), además de los documentos que orientan el profesor en el proceso de enseñanza-aprendizaje de ELE.

Ya en el último momento, describiremos sobre nuestra trayectoria metodológica, bien como sobre la narrativa cinematográfica presente en *Coco* (2017), sus personajes y la representación cultural. Por fin, hicimos un relato de las cinco actividades realizadas mediante la utilización de la película como herramienta para el estudio y recepción de la cultura

mexicana. Aún, ratificamos que nuestro objetivo no es trabajar el Día de los Muertos propiamente dicho, sino comprender como es recibida la cultura mexicana por nuestros alumnos-colaboradores.

2 EL CINE Y SUS TRANSFORMACIONES EN EL TIEMPO

Nombrado como el séptimo arte en 1923 por Ricciotto Canudo, en su *Manifeste des Sept Arts* (Manifiesto de las Siete Artes), el cine fue considerado un arte “síntesis”, un arte total, ya que abarcaría todos los demás tipos de artes a través de la reproducción de imágenes capturadas por cámaras. Las películas, como producto final, son una de las formas de entretenimiento en el presente, haciendo parte de la cultura de un pueblo y sirviendo también como forma de comunicación sociocultural.

En la contemporaneidad, las productoras entregan más que una obra cinematográfica para deleite de su público. Según Graeme Turner (1997, p. 15)³, “la película deja de ser un producto de una industria aislado y pasa a hacer parte de una gama de artículos culturales producidos por grandes conglomerados multinacionales [...]”, creciendo cada vez más el consumo de productos licenciados referente a las películas que están en exhibición. Esto puede funcionar como estrategia de lucro, una vez que una película no sale bien, al menos paga su costo a través de ventas de muñecos, ropas u otros tipos de productos.

Pero ni siempre fue así. El cine pasó por diversas transformaciones, por varios procesos de cambios para mantenerse en la sociedad. Desde la inserción de sonidos, para el 3D, que en el siglo XXI tuvo su gran momento de ascensión, hasta la evolución de colores.

El largometraje se consolidó como una principal atracción del cine con la inserción del sonido. Antes de la utilización de este artificio, las proyecciones de grandes producciones eran acompañadas por orquestas, u otros medios en vivo, con el fin de representar los sonidos de lo que estaba en la pantalla. Sobre la inserción del sonido, muchas posibilidades fueron especuladas. Como por ejemplo la evasión de público y que grandes productoras de Hollywood estaban con dificultades financieras. Otra posibilidad fue a través de la Warner Bros, la primera a utilizar el sonido óptico en cortos, que también estaba a la orilla de la falencia y buscaba a través de su inserción una esperanza de salir de esta crisis. Cabe puntuar que, a pesar de esta información, el estudioso del cine Douglas Gomery (1976) niega tal crisis y afirma que su introducción es una anticipación del futuro, ya que en esta época el Warner no era un gran estudio y había mucha competencia, ellos necesitaban de algo innovador que las concurrentes no tuviesen, y el sonido en largometraje fue justamente este producto diferenciado.

Todavía, con el surgimiento del género musical de las grandes producciones, Hollywood fue el grupo a tener sonido, logrando la ventaja de explorar su nueva adquisición y continuando frente a las otras productoras. Además, estos musicales ofrecían el placer del cine y del *vaudeville*⁴ al mismo tiempo.

En la tentativa de crear nuevas experiencias con los largometrajes surge la creación del 3-D; el “Aroma rama” y el “Smel-O-Vision”. En la primera, el 3D, se utiliza unas gafas especiales y dos proyectores operando simultáneamente; ya tanto el “Aroma rama” cuanto el “Smel-O-Vision” tienen sentidos parecidos, eran trucos con que involucraban olor de que eran activados de acuerdo con lo que pasaba en la película. Hoy en día por ejemplo, hay cines que

³ “O filme deixa de ser um ser um produto de uma loja isolada e passa a fazer parte de uma gama de artigos culturais produzidos por grandes conglomerados multinacionais [...]”

⁴ Vaudeville es una forma de entretenimiento más popular en Estados Unidos, este género mezclaba diversas atracciones distintas, siendo una serie de actos que no había relación narrativa entre ellos. Sus principales objetivos era entretener y ganar dinero. Entre los artistas se encontraban cantantes, comediantes, músicos, bailarines, animales adiestrados, transformistas, acróbatas, mágicos u otros.

utilizan no solo olores, pero también artificios como viento, agua u otros. Una vez ya desgastada para el público estas tentativas, la otra aventura que tuvo éxito fue el color, pero no fue tan fácil su aceptación.

En meados de 1900 ya existían películas mudas coloridas, y La Thecnicolor fue la principal productora y procesadora de películas en colores en las décadas de 1930 y 1940. Todavía, una de las razones de no utilizar el color antes de la década de 1960 fueron los altos costos para la producción y compra de cámaras, además la Thecnicolor era poseedora de esta nueva herramienta, su monopolio irritaba y restringía los productores.

El color era usado principalmente para exhibiciones de épicos, ambientadas en el pasado o para efectos especiales en películas de fantasía, como también en dibujos animados, musicales, en que la fantasía o el espectáculo era importante. La función del color no era retratar la realidad, era dar la idea de algo artificial. Tomemos por ejemplo la película *The Wizard of Oz* (1939), conocido en español como El mago de Oz, que explora las dos invenciones ya citadas, el color, siendo del género fantasía y sonido por ser del género musical. En los primeros minutos de la película en cuanto la niña huérfana Dorothy, que vive con sus tíos, aún está en el Kansas, se usa en la pantalla tonos de “sepia”, tras el tornado llevar su casa y Dorothy abrir la puerta, nos deparamos con una explotación de colores, haciendo una transición de colores entre el mundo real para la fantasía. Después de todas las aventuras, ya de regreso a la realidad, la película vuelve a su color inicial, el sepia.

El empleo del color fue ampliado después del advenimiento del sonido, y la introducción, por la Thecnicolor en 1932, de un nuevo proceso substractivo en tres colores. El primer a utilizar este proceso fue Walt Disney en su serie de dibujos animados *Silly Symphonies*. Pero, al contrario del sonido que fue bien sucedido en el cine, el mismo no se puede decir del color, una vez que este tipo de tecnología no logró aumentar su público. Y mismo siendo ampliado continuamente en la década de 1930 hasta meados de la de 1950, el color no representó nada tan revolucionario cuanto el sonido. Otro rasgo de esto, es que el color no tuvo buena aceptación hasta el surgimiento de la televisión en colores, que se mostró ser uno de los motivos de evasión de las personas en el cine.

Sabiendo que estamos siempre en constante proceso de transformaciones, buscando el nuevo. Graeme (1997, p. 27, traducción nuestra)⁵ habla sobre las nuevas estrategias de entretenimiento llegaban para contribuir en la caída del cine.

En la mayoría de los países capitalistas, las cifras que indican la asistencia del público en los cines atingieron el máximo en 1946, y la tendencia general desde entonces ha sido la caída. Por vuelta de 1953, cuando casi mitad de todos los lares norteamericanos tenían un aparato de televisión, ese nivel bajará la mitad de esos números de 1946 [...].

A pesar del declino de público antes de la televisión en los Estados Unidos, su mayor mercado, es innegable que el surgimiento de la televisión fue una contribuyente para con los datos negativos de esta época difícil que enfrentaba el cine. De ahí, mucho se especuló sobre este acontecimiento, desde el aumento de la natalidad, haciendo que padres aprovecharan para divertirse en casa mirando la televisión mientras cuidaban a su bebé, hasta que la industria cinematográfica estaba perdiendo su identidad y en consecuencia las películas estaban tornándose menos comerciales.

Una estrategia de la industria cinematográfica fue unirse a lo que causó su disminución, es decir, la industria cinematográfica empezó a producir películas para la

⁵ Na maioria dos países capitalistas, as cifras que indicam o comparecimento do público aos cinemas atingiram o máximo em 1946, e a tendência geral desde então tem sido a queda. Por volta de 1953, quando quase metade de todos os lares norte-americanos tinha um aparelho de televisão, esse nível baixara á metade desse números de 1946

televisión, tornándose así una opción más bien sucedida. Aprovechando este nuevo mercado cinematográfico, la Warner Bros y la Disney son ejemplos de éxito cuando se habla de películas para televisión.

A pesar de poco impacto que obtuvo el cine a través de películas, la disminución del público se dio debido a sus cambios en la composición a lo largo de décadas. El público que sustentaba la industria cinematográfica sufre varios cambios de generaciones. Hoy en día aún tenemos un público considerable que consume el cine como entretenimiento, pero es cierto decir que divide la atención con otros medios que son tanto legales (Netflix, Televisión cable) como ilegales (Torrent, u otros).

2.1 El cine de animación y sus transformaciones

Semejante a la evolución de las películas, el cine de animación también pasó por diversas transformaciones en el tiempo. Antes direccionado para el público infantil, tomó grandes proporciones y hoy en día, debido a sus encantos y magia por detrás de las animaciones, lleva a los cines público de todas las edades.

Unos de los placeres de mirar una animación es la reproducción de un dibujo al otro en un fotograma que secuencialmente simula movimientos en una serie de imágenes. Con eso, en meados de 1645, Athanasius Kirche mostró al público una invención llamada linterna mágica, una caja dotada de luz y un espejo que a través de él proyectaban imágenes pintadas en láminas de vidrio. Con esta creación, despertó el interés de estudiosos que iban cada vez más desarrollando ideas innovadoras para llevar a un nivel más elevado el formato.

En la búsqueda por nuevas creaciones para desarrollar las animaciones, herramientas fueron creadas con intuito de dar la impresión de movimiento, entre ellas citamos el taumatroscopio; fenaquistocópio, estroboscopio, zootroscopio, flipbook y el praxinoscopio.

En 1825 fue presentado el taumatroscopio, esta herramienta era compuesta por un disco con una cuerda en cada lado, en el cual cada lado tenía una imagen, que girados daban la impresión de movimiento. Ya el fenaquistocópio, era compuesto por dos discos que al girar mostraban secuencias pintadas. De manera semejante sucedía con el estroboscopio y el zootroscopio, todavía este primero, el estroboscopio, era compuesto por apenas un único disco y fue mostrado al público por Simon von Stampfer; ya en el zootroscopio, mostrado por William Horner en 1834, los dibujos estaban inseridos en un tambor, separados por unos espacios que daban sensación de movimiento.

Creado en 1868, una de las herramientas más conocidas hasta hoy como forma de hacer dibujos se mover y que fue también de gran importancia para el futuro del cine de animación, es el flipbook. Este artificio consiste en un libro con una secuencia de dibujos en cada página que, al ser follado hoja por hoja rápidamente muestra una acción con los dibujos en movimiento. El praxinoscopio, creación de Emile Reynauld, es mostrado al mundo en 1892, esta herramienta es compuesta por espejos y lentes que proyectaban figuras en la pantalla. Estas figuras quedaron conocidas como *pantomimes lumineuses* que con su evolución se dio origen al Teatro Óptico, creación del propio Reynauld.

En el año de 1908 hubo un gran salto para la historia del cine de animación con las producciones de Emile Cohl y su *Fantasmagorie*, el primer dibujo completamente animado utilizando *frame por frame* en blanco sobre el fondo negro dotados de movimientos; y de Winson McCay con su *Little nemo* llevando hasta el cine personajes de sus historietas. Resaltamos que McCay en 1914, produjo *Gernie, the Dinossaur* película animada que era compuesto por 10 mil dibujos.

Otras transformaciones ocurrieron, en 1921 surgía la ‘animación elástica’, esta nueva técnica permitía que los personajes tuviesen movimientos pudiendo estirarse, encogerse de acuerdo con la imaginación de su artista. Ya con la película *Three little pigs* (Los tres

cerditos) empiezan a utilizar el *Storyboard*, una herramienta que muestra una secuencia de imágenes tal cual deberá ser producida la película, es un método de organización proporcionando una anticipación del resultado de la animación y que aún es utilizado en los días de hoy.

La Mutiplane camera fue otra invención en el desarrollo del cine de animación. A pesar de ser considerada muy trabajosa, resultaba en un realismo más detallado a los personajes, la Disney exploró esta herramienta en *Snow White* (Blanca Nieves y Los Siete Enanos) que se consolidó como una referencia en el cine de animación debido a su estética. Para la animación hecha con la Mutiplane camera, cada movimiento de la escena era dibujado en cinco láminas en planes distintos, después era puesta una sobre la otra, dándolas una distancia. Siendo así, las láminas eran filmadas en un plan que lograba captar los cinco niveles de profundidad.

La película *Lady in the tramp* (La dama y El vagabundo) fue la primera a utilizar el Cinemascope⁶, siendo obligados a hacer una miniatura detallada de todos los escenarios utilizados en la película. Ya en 1959, *Sleeping Beauty* (La Bella Durmiente) fue una película que exigió mucho esfuerzo y dedicación por parte de la Disney, siendo una producción innovadora como la primera animación realizada en sesenta milímetros del mismo modo que es utilizado en películas con personas reales y la última dibujada a mano. La primera película a utilizar la fotocopiadora fue *One hundred and one dalmatians* (101 Dalmatas) en 1961.

Con la ascensión de la televisión los estudios tuvieron que adaptarse a sus exigencias. La *United Production of America* (UPA), creada en la década de 1940, revolucionó el arte de animación, teniendo trazos distintos de las producciones de la Disney. La UPA era una de sus principales concurrentes, personajes de la Disney como Pato Donald y Mickey Mouse disputaban las atenciones con personajes creados por los hermanos Fleischer como Betty Boop, Popeye y Oliva Olivo.

Con el éxito de las producciones de UPA, Paramount encomienda un largometraje a los hermanos Fleischer que, al atender este pedido, lanzan en 1939 *Gulliver's Travels* (Los viajes de Gulliver) con la intención de alcanzar un público que tuviese una participación emocional, tal como tenían las producciones de la Disney. En contrapartida, los hermanos Fleischer no lograron tales resultados pensados, pero firmaron un estilo propio a través de la rotoscopia –creada por Max y Dave Fleischer en 1915, buscaba mejorar los movimientos para dejarlas más reales.

Como ya habíamos mencionado, la televisión tuvo un avance muy importante, contribuyendo para el crecimiento de nuevos estudios. La nueva tecnología exigió nuevos métodos de hacer animación dejando para tras antiguos formatos y adaptándose al nuevo. A través del crecimiento de la televisión nuevos estudios surgieron en el mercado de animación. Los estudios Warner Brothers y MGM fueron unos de los que lanzaron animaciones con propuestas distintas de las otras que ya estaban en el mercado, con sus efectos exagerados e irreales, produjeron resultados cómicos que desafiaban las leyes de la física, como las historias de superhéroes bien distinto de la estética de la Disney.

La ‘era de oro’ de la Disney se dio debido a los éxitos de dos largometrajes, *The Little Mermaid* (La Sirenita) en 1989 y la *Beauty and the beast* (La Bella y La Bestia), teniendo su ápice en 1991. Curiosamente, este último fue la primera animación a ser indicada a un Oscar de mejor película, fue también una película que agregó técnicas clásicas con modernas tecnologías digitales, siendo así, de fundamental importancia para lo que venía en seguida, la animación en 3D.

⁶ Tecnología creada por el presidente de la Twentieth Century Fox en 1953. Utilizada entre los años de 1953 y 1967 se trata de una tecnología de rodaje y producción que utilizaban lentes anamórficas. Con esta herramienta, iniciaba el inicio del formato moderno. En La dama y El vagabundo ya adaptada a este estilo, fue obligado a construir una miniatura detallada de todos los escenarios de la película.

Con el surgimiento de la Pixar, en 1986, hay la producción de *Luxo Jr*, el primer cortometraje de animación completamente de computación gráfica, seguido de *Tin Toy*, en 1988, siendo el primer a ganar el Oscar en la categoría de ‘mejor cortometraje animado’. Cabe resaltar que *Tin Toy* fue de gran importancia para la historia de la animación, a través de él la computación gráfica pasó a estar más presente en las producciones, ayudando en la naturalidad de los personajes con valores emocionales.

Después de estos sucesos ya citados, nuevos fueron lanzados como *The Lion King* (El Rey León) en 1994, aun mezclando el clásico con las nuevas tecnologías digitales envuelto a los guiones de mucha emoción y visualmente bellos. A través de la recepción positiva de esta película, ocurrió una masiva inversión en nuevas producciones cada vez más preocupadas con las innovaciones, pero siempre con un cuidado en su concepto artístico, hasta llegar en la primera producción del género animación totalmente digitalizado: *Toy Story*, siendo una película de la unión del estético de la Disney con la tecnología de Pixar. En el mismo tiempo en que se producía *Toy Story*, en Brasil estaba siendo hecha una producción también completamente digitalizada llamada *Casiopéia*.

Mientras nuevas herramientas iban surgiendo, la computación gráfica creció, contribuyendo para el desarrollo del cine de animación. En consecuencia, de los avances nuevas posibilidades fueron cogitadas, como proporcionar las tres dimensiones (3D) a personajes y escenas. Como resultado, el año de 1995 se consolidó como una de las más importantes épocas de las tecnologías digitales en el cine de animación.

Con la unión de Disney y Pixar, los dos estudios volvieron referencia cuando se pensaba en animación 3D. Sin embargo, con el tiempo, nuevos estudios surgieron como una amenaza, como la DreamWorks Animation SKG y la 20th Century Fox que entraba con grandes producciones en el mercado.

En definitiva, todo el proceso de transformación aquí mencionado sirvió para notar que el cine, sea con personas o de animación, hace parte de la cultura y es una producción estrictamente sociocultural y artística. al mismo tiempo que es transformada por la cultura –al ejemplo: el primer contacto del público con la proyección; la clasificación como arte; el cambio de público; el surgimiento del cine de animación; su ingreso en la televisión; el consumo de productos licenciados etc.– transformó/transforma la cultura en su (re)presentación y/o como dispositivo cultural. Además, el cine no solamente cumple el papel de entretenimiento, como también rescata valores que pueden contribuir para la vida de sus telespectadores, llevándolos a conocer nuevos mundos y culturas. Tenemos como ejemplo, la producción de cine de animación *Coco*, estrenada en 2017 por Disney y Pixar, que presentó al mundo la cultura mexicana.

3 LA COMPETENCIA CULTURAL EN CLASES DE ELE Y EL PROFESOR INTERCULTURALISTA

A lo largo de la historia mucho se habló sobre el significado de cultura y su relación con el aprendizaje, sea de una lengua extranjera o no. Compartiendo de la idea de que lengua y cultura son indisociables en un proceso de enseñanza-aprendizaje, es decir, la enseñanza de una lengua está vinculada a su cultura, hoy en día, la enseñanza de ELE en Brasil es orientada por una serie de documentos que auxilian el profesor en el desarrollo de sus clases, al ejemplo tenemos los PCN's y la OCEM.

La competencia cultural es el conocimiento adecuado de dos o más culturas. Tal competencia nos puede ayudar a comprender mejor la cultura del otro, sea por su similitud o diferencia en los modos de actuar y comportarse en el medio social en que vivemos. Tomemos como ejemplo los países donde la puntualidad no es tan importante con otro país. En el extranjero, al ser invitado para cenar en la casa de alguien, se llegas un minuto

retrasado, puedes pasar una mala impresión, pudiendo ser considerado un insulto a quien invitó, debido a su modo de ser y actuar en su cultura.

Así, la competencia cultural surge en el aula como herramienta de promoción de diálogos entre culturas, para que, a través de ahí, posamos enseñar a nuestros alumnos a comprender que es necesario el respecto a lo diferente ya que algo que creemos ser “errado” puede ser en verdad algo cultural dentro de las costumbres del otro.

En lo que se refiere a la competencia cultural, los PCN’s nos presentan discusiones acerca de la importancia de la cultura en el aula. De este modo, este documento nos muestra que para la comprensión de la cultura extranjera, al abordamos en clases de ELE costumbres y valores, contribuyamos también con la comprensión de la propia lengua materna.

El desarrollo de habilidades de comprender/decir lo que otras personas, en otros países, dirían en determinadas situaciones lleva, por lo tanto, a la comprensión tanto de las culturas extranjeras cuanto a la cultura materna. Esta comprensión intercultural promueve, aún, la aceptación de las diferencias en las maneras de expresión y de comportamiento (BRASIL, 1998, p.37, traducción nuestra⁷).

Es decir, una vez que desarrollamos la competencia cultural en clases de ELE, promovemos de manera eficaz una interacción que deja de lado prejuicios y aprecia las diferencias y la individualidad de cada uno. De este modo, a través de la cultura, el aprendizaje amplía su mirada para más allá del enfoque gramatical, promoviendo en el alumnado condiciones de establecer vínculos con el otro, con lo diferente.

Ya en la OCEM, lengua y cultura son casi siempre citadas de manera conjunta, una vez que el concepto de lengua está relacionado a la pluralidad cultural existente. El documento aún apunta que, al trabajar la pluralidad cultural, haremos con que los estudiantes comprendan la diversidad cultural de otros países. En determinado punto en el documento habla:

El fundamental, por lo tanto, en que pese la imposibilidad de abarcar toda la riqueza lingüística y cultural del idioma, es que, a partir del contacto con algunas de las variedades, sean ellas de la naturaleza regional, social, cultural o mismo de géneros, llévase el estudiante a entender la heterogeneidad que marca todas las culturas, pueblos, lenguas y lenguajes (BRASIL, 2006, p.137, traducción nuestra):⁸

Llevando en cuenta algunas reflexiones sobre los aspectos culturales para la enseñanza de ELE a través de los documentos, es necesario contar y pensar en las prácticas del profesor que llamamos de *interculturalista*. Al respecto de eso, Silva e Costa Junior (2018, p.59, traducción nuestra⁹) hablan que:

En este contexto, Serrani (2005) utilizase del termo “interculturalista” para referirse al docente que transita por culturas diversas a través de procesos complejos de

⁷ O desenvolvimento da habilidade de entender/dizer o que outras pessoas, em outros países, diriam em determinadas situações leva, portanto, á compreensão tanto das culturas estrangeiras quanto da cultura materna, essa compreensão intercultural promove, ainda a aceitação das diferenças nas maneiras de expressão e de comportamento

⁸ O fundamental, portanto, em que pese a impossibilidade de abarcar toda a riqueza linguística e cultural do idioma, é que, a partir do contato com algumas das suas variedades, sejam elas da natureza regional, social, cultural ou mesmo de gêneros, leve-se o estudante a entender a heterogeneidade que marca todas as culturas, povos, línguas e linguagens.”

⁹ Neste contexto, Serrani (2005) utiliza-se do termo “interculturalista” para referir-se ao docente que transita por culturas diversas através de processos complexos de reconhecimento do “outro” (BHABHA, 2014) e de suas pluralidades através da ideia de alteridade.

reconocimiento del “otro” (BHABHA, 2014) y de sus pluralidades a través de la idea de alteridad

Siendo así, el profesor *interculturalista* se tornará un profesional más capacitado para transitar/dialogar entre las diversas culturas a través de comparaciones, llevando el alumno a reconocer, respetar y aprender con las diferencias. Aún cabe resaltar, que Oliveira (2014 *apud* SILVA; COSTA JUNIOR, 2018, p.64, traducción nuestra¹⁰) habla que el profesor *interculturalista* “que desarrolla una consciencia reflectante y un conjunto de actitudes interculturales es capaz de evaluar críticamente su propia cultura, una vez que está abierto al distinto y al nuevo, evitando visiones estereotipadas de la cultura del otro”

Cabe puntuar que el profesor *interculturalista* no solamente es conocedor de su propia cultura, como promueve distinciones respetosas entre su cultura y la cultura del otro, y que consecuentemente se encuentra apto para evitar prejuicios en clases de ELE.

En resumen, creemos que para haber una relevancia en el aprendizaje de una lengua extranjera, el profesor puede promover el acceso a la cultura de la lengua estudiada, ya que la enseñanza de ELE va más allá de una serie de aprendizajes lingüísticos-gramaticales en clase. Para eso, es necesario mostrar para los alumnos la diversidad cultural, rompiendo barreras del conocimiento en un mundo tan plural y heterogéneo como lo que vivimos. Así, a través de la competencia cultural adquirida, los alumnos podrán, además de hacer uso de la lengua, respetar y comprender la cultura del otro.

4 REPRESENTACIONES DE LA CULTURA MEXICANA EN *COCO* (2017)

Coco es una producción del género animación producida conjuntamente por los estudios estadounidenses Disney y Pixar. La película tuvo su estreno oficial el 22 de noviembre de 2017, pero, por retratar la cultura mexicana, el estreno en México sucedió el 27 de octubre del 2017, fecha que se inicia los preparativos para el Día de los Muertos, ya en Brasil, su estreno fue el 04 de enero de 2018.

Considerada la película más taquillera en el extranjero, con récord de recaudación, se consagró como la película de animación más vista en la historia de México, vendiendo 16,43 millones de entradas y dejando para tras *Los Minions*. Así, cabe puntuar el equipo que hizo de esta película un suceso, destacamos: producción de Darla k. Anderson; dirección de Lee Unkrich y co-dirección de Adrian Molina; historia original de Lee Unkrich, Jason Katz, Matthew Aldrich y Adrian Molina, y guion de Adrian Molina y Matthew Aldrich; además de la música que se quedó a cargo de Kristen Anderson-Lopez, Robert Lopez, Germaine Franco y Adrian Molina. Curiosamente, *Coco* fue reestrenado en México una semana antes del Día de los Muertos, durante el 26 de octubre hasta final de noviembre de 2018.

4.1 *Coco* (2017) y la cultura mexicana

Miguel es un niño que vive en México junto a su familia (Imagen 1). Desde pequeño, crece oyendo las historias de su tatarabuelo, un músico famoso que abandonó su tatarabuela y su abuela para vivir de la música. Debido a este abandono y con la intención de olvidar su esposo y crear su familia, Amelia la matriarca de la familia (Imagen 2) empieza seguir su vida haciendo zapatos. A partir de ahí ella toma una gran decisión: proteger su familia de todo lo que tenga que ver con la música.

¹⁰ Para Oliveira (2014), o profissional interculturalista que desenvolve uma consciência reflexiva e um conjunto de atitudes interculturais é capaz de avaliar criticamente a sua própria cultura, uma vez que está aberto ao diferente e ao novo, evitando visões estereotipadas da cultura de outro.

Imagen 1 – Fotograma 95min:58sec



Fuente: Coco, 2017,

Imagen 2 – Fotograma 02min:09sec



Fuente: Coco, 2017.

Viviendo de la fabricación de zapatos, la familia Rivera espera que al tornarse mayor Miguel siga la profesión de zapatero, una vez que el niño ya es limpiabotas en las calles de México. A pesar de todos los planes de la familia, los sueños del pequeño son otros. Lo que más le gusta es justamente lo que su familia siempre ha tentado ocultar, la música.

Teniendo como ídolo el cantante Ernesto de la Cruz, el mayor músico de todos los tiempos (Imagen 3), y luego después de ver su abuela destrozarse su guitarra (Imagen 4), Miguel se ve obligado a buscar una nueva guitarra para presentarse en un concurso en la plaza.

Imagen 3 – Fotograma 63min:25sec



Fuente: Coco, 2017

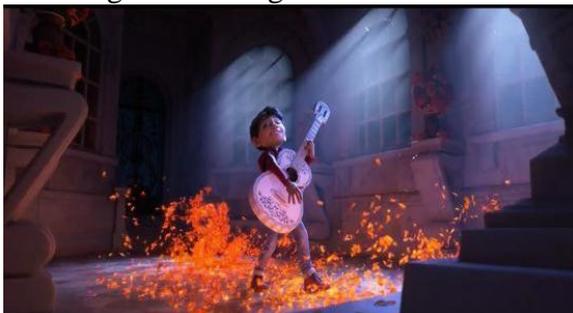
Imagen 4 – Fotograma 18min:05sec



Fuente: Coco, 2017

Al coger la guitarra de su ídolo, Miguel es transportado (Imagen 5) para una gran aventura llena de sorpresas junto a sus antepasados. En el mundo de los muertos, su familia quiere llevarlo de vuelta a casa, huyendo el niño encuentra Héctor y con él que crea fuertes lazos de amistad (imagen 6).

Imagen 5 – Fotograma 21min:36sec



Fuente: Coco, 2017

Imagen 6 – Fotograma 53min:00sec



Fuente: Coco, 2017

Es a través de la amistad con Héctor, que Miguel descubre importante secreto que cambiará su vida para siempre, tanto en el mundo de los muertos cuanto de los vivos. En búsqueda de recibir la bendición y volver a casa, Miguel va hasta el encuentro de de Ernesto de la Cruz, creyendo que es su tatarabuelo, todavía después de Ernesto mostrar su verdadera personalidad, el niño descubre que Héctor es en la verdad su tatarabuelo, aquello que tanto su familia insiste en no mencionar.

Lleno de aventuras, colores, revelaciones y mucha música, *Coco* (2017) es una emocionante declaración de amor a la cultura mexicana, nos mostrando de modo divertido importantes personalidades mexicanas como Frida Kahlo (Imagen 7), al mismo tiempo que aprendemos más de las costumbres (Imagen 8), leyendas, vestimentas, y de la identidad mexicana.

Imagen 7 – Fotograma 38min:15sec



Fuente: Coco, 2017

Imagen 8 – Fotograma 10min:30sec



Fuente: Coco, 2017

Coco (2017) es una película que de forma sencilla trae importantes reflexiones sobre y para la vida, entre ellas está en cómo la familia Rivera trata los valores y las costumbres, además del aspecto bastante característico de la cultura mexicana, el Día de los Muertos. Con origen en los rituales aborígenes, esta fecha surgió cuando los antiguos pueblos realizaban ceremonias en torno de la muerte como forma de agradecimiento a los dioses por todo que habían recibido en vida. Aún cabe decir que estas ceremonias ocurrían en el mismo periodo de la cosecha, y por esto también se quedaron conocidas como la fiesta de los frutos. Todavía, como es conocido hoy, el Día de los Muertos es una mezcla de la cultura aborigen con aspectos de la religión cristiana.

En lo que se refiere a los elementos culturales de esta fecha, destacaremos el altar de Muertos ya que es una tradición. En él las familias hacen sus homenajes a los entes queridos que ya no están en este mundo. Para este altar se ponen muchos elementos como velas, agua, los alimentos preferidos de los muertos u otros, con la intención de que, en la fecha de día de noviembre, los difuntos disfruten del homenaje hecho por los parientes vivos. Otro elemento presente en el altar es la fotografía, que tiene el real significado del homenaje, una vez que, al poner la fotografía en el altar, estamos recordando de un miembro de la familia que ya falleció.

Ya en *Coco* (2017) la fotografía tiene un significado igual, pero en la narrativa cinematográfica, los muertos solo pueden cruzar el puente que lleva a sus familias si la propia fotografía estuviera en el altar. Una vez que esto no suceda, que la familia no ponga, con el tiempo el pariente muerto desaparece para siempre, hasta en el mundo de los muertos. De lo que fue citado referente a la fotografía, la película quiere pasar el mensaje que mismo no estando en este mundo en vida, son las memorias que tenemos y llevamos que hace vivo el recuerdo de nuestros familiares, y se no los recordamos es como se sumieran para siempre.

5 TRAYECTORIA METODOLOGICA

5.1 Naturaleza de la investigación

Buscando una reflexión sobre el audiovisual como herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la competencia cultural en clase de ELE, a través del largometraje *Coco* (2017) y la representación de la cultura del Día de los Muertos en México, nuestra trayectoria metodológica fue basada en Prodanov y Freitas (2013).

Con eso, nuestro trabajo es clasificado como una pesquisa aplicada ya que “objetiva generar conocimientos para la aplicación práctica dirigidos a la solución de problemas específicos” (PRODANOV; FREITAS, 2013, p. 51, traducción nuestra¹¹) pues fueron aplicadas actividades (Apéndice A) generadas por medio del uso del largometraje en clase de ELE.

5.2 Contexto y participación de la investigación

Del punto de vista de nuestros objetivos es de carácter exploratorio, llevando al lector una familiarización mayor con el objeto de estudio y proporcionando informaciones que comprueban las hipótesis, para eso contamos con un levantamiento bibliográfico y análisis de datos aplicados en la clase de ELE. Ratificamos que este estudio ocurrió en el 9º año de la enseñanza fundamental de una escuela en la zona rural de la ciudad de Mogéiro, en Paraíba, con alumnos-colaboradores con edad entre 13 y 16 años en el día 16 de abril de 2019.

En lo que se refiere al abordaje del problema, tenemos una pesquisa de característica cualitativa, una vez que “las cuestiones son estudiadas en el ambiente en que ellas se presentan sin cualquiera manipulación intencional del investigador” (PRODANOV; FREITAS, 2013, p.70, traducción nuestra¹²), colaborando para comprender la competencia cultural con el uso del audiovisual *Coco* (2017) en enseñanza de la cultura mexicana, específicamente del Día de los Muertos.

Por fin, de acuerdo con los procedimientos técnicos, la pesquisa se caracteriza como bibliográfica, ya que fue necesario un embasamiento teórico que nos presentase una sustentación en las reflexiones presentadas; y de investigación de campo a través de cinco actividades con el objetivo de trabajar las cinco destrezas –comprensión lectora y comprensión auditiva, expresión oral y expresión escrita, e interacción comunicativa– de forma integrada con la competencia cultural.

5.3 Pasos de la asignatura

Los alumnos-colaboradores asistieron en la escuela, en las tres primeras clases de la tarde la película *Coco* (2019) doblado en portugués por no haber en el DVD ni leyenda ni doblaje en español. Llevando en cuenta la duración de la película y las actividades, quedamos en aula por toda la tarde. Siendo así en las tres últimas clases de la tarde, los alumnos colaboradores utilizaron para hacer las actividades.

De este modo, en la primera actividad fue trabajada la competencia cultural y la comprensión lectora una vez que había un resumen sobre la película, junto a la expresión escrita cuando los alumnos respondieron un cuestionario sobre la película asistida y con el uso de diccionario buscaron palabras en un vocabulario.

Ya en la segunda actividad trabajamos la competencia cultural, la comprensión auditiva y lectora, una vez que los alumnos leyeron textos sobre ritmos presentes en la cultura mexicana y después escucharon tres canciones presentes en la película para identificar de

¹¹ objetiva gerar conhecimentos para aplicação prática dirigidos à solução de problemas específicos.

¹² as questões são estudadas no ambiente em que elas se apresentam sem qualquer manipulação intencional do pesquisador.

acuerdo con lo que leyeron.

Por su vez, en la tercera actividad trabajamos exclusivamente la competencia cultural ya que los alumnos tendrían que hacer relaciones entre imágenes de la película con lugares emblemáticos de México.

En la actividad cuatro trabajamos la competencia cultural, la comprensión lectora, la expresión oral y la interacción comunicativa en la cual los alumnos comentaron su punto de vista acerca de la cultura mexicana presente en *Coco* (2017) basados en textos sobre algunos elementos culturales y en la película asistida.

Por fin, en la quinta y última actividad, trabajamos la competencia cultural y la expresión escrita, una vez que los alumnos deberían comentar sobre los elementos enumerados en la imagen.

6 RELATO DE ACTIVIDADES MEDIADAS POR *COCO* (2017)

Relataremos a partir de este momento el resultado de las actividades aplicadas que fueron mediadas por la película *Coco* (2017), con el objetivo de trabajar las cinco destrezas lingüísticas (comprensión lectora y auditiva, expresión oral y expresión escrita, e interacción comunicativa) de forma integrada con la competencia cultural. Ya que, como hemos mencionado en el proceso enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera, lengua y cultura son indisociables, o sea, mientras la aprendemos estamos directamente aprendiendo también la cultura de un determinado pueblo.

Las actividades fueron aplicadas en una escuela que está localizada en una zona rural del municipio de Mogeiro, en Paraíba. Por su vez, la asignatura de español como lengua extranjera se encuentra como componente curricular desde el año de 2012. Los alumnos-colaboradores están en el 9º año de la enseñanza fundamental, en un aula compuesta por 15 alumnos. Todavía, en el día de la actividad comparecieron 14 alumnos, así analizamos 14 actividades.

En un primer momento, los 14 alumnos-colaboradores miraron la película “*Coco*” (2017) con fines de conocer a la cultura mexicana, especialmente el Día de los Muertos. Terminado la película, cinco actividades basadas en elementos culturales fueron entregues para sondear el aprendizaje sobre esta cultura en la clase de ELE. Cabe resaltar, que las actividades fueron adaptadas a través de una propuesta didáctica disponible en el sitio del ProfeDeELE.es¹³ que inicialmente serían interactivas cambiándolas para algo más sencillo debido a la realidad de la escuela y del alumnado que no tiene acceso al internet. Siendo así, mientras desarrollaban las cinco destrezas lingüísticas, recorrieron en lo que fue visto a la película a fines de conocer más de una cultura distinta de la suya.

Siendo *Coco* (2017) una película que nos enseña la importancia de la familia, la comprensión lectora se dio a través de un resumen sobre la historia de Miguel y sus familiares (Apéndice A – Texto introductorio). Enseguida, a través de la descripción de cinco personajes de la película juntamente con sus imágenes, indagamos “¿Qué personaje es?” (ver también Apéndice A – Actividad 1).

¹³ Disponible en: <<https://www.profedelee.es/actividad/cultura/coco/>> Accedido el 30 de mayo de 2019.

Imagen 9 – Actividad 1

Actividad 1

Ahora de acuerdo con las siguientes descripciones escribe su nombre y el grado de parentesco con el pequeño Miguel.



a) ¿Qué personaje es?

Es una mujer anciana que sigue la tradición de su familia para que nadie hable de música. Lleva un **delantal** rosa, es baja y tiene pelo **canoso**.

Personaje: _____

Grado de parentesco: _____

Fuente: Producción nuestra, 2019.

Una vez hecha la asociación, los alumnos deberían escribir el nombre del personaje y su grado de parentesco, recorriendo tanto a la lectura cuanto a lo que fue visto en la película.

Las respuestas fueron casi todos iguales, por ejemplo: con el personaje Helena que la mayoría asoció de forma correcta a la ‘abuela’. Ya con el personaje Ernesto de la Cruz, algunos alumnos-colaboradores optaron por no responder el cuestionamiento una vez que en la historia él no es pariente de Miguel. Dicho lo anterior, mientras unos arriesgaron escribir en español y pusieron respuestas como ‘nada’, ‘nadie’, ‘nada de Miguel’, ‘no son parentes’, ‘papa’, otros escribieron en portugués ‘não existe parentesco com Miguel’, pero no dejaron de contestar.

Aún sobre las descripciones de los personajes, había algunas palabras en evidencia con el color rojo para que los alumnos con la utilización de un diccionario, buscaran sus significados para adquirir más conocimiento en su vocabulario. En la Actividad 1.1 (Apéndice A), los alumnos deberían buscar en el diccionario ocho palabras ubicadas en el cuadro, cabe puntuar que algunos de los alumnos-colaboradores lograron éxito en la traducción de las palabras, sin la utilización del diccionario, por la semejanza con el portugués como: en ‘Oreja’ para ‘Orelha’, mientras que otros no obtuvieron tanto éxito, por ejemplo, confundiendo ‘Olvidado’ con ‘Ouvido’, ‘Escutar’ y ‘espulsado’. De este modo, a través de las Actividades 1 y 1.1 fue posible trabajar la competencia cultura, la comprensión lectora, la expresión escrita y vocabularios de forma integrada.

La película ‘Coco’ (2017) es una animación musical que explora la música mexicana, con momentos alegres en que los personajes entonan canciones acompañados de ritmos e instrumentos musicales más conocidos de México. Pensando en este abordaje, ahora veamos la Actividad 2 (Apéndice A), que tenía como objetivo trabajar la competencia auditiva con la escucha de tres de estas canciones, mientras su enfoque era también la competencia cultural a la cual los géneros pertenecían.

La cuestión pedía que alumnos-colaboradores leyesen las descripciones de tres géneros diferentes de la cultura tradicional mexicana e intentasen relacionar los géneros musicales. La ranchera, Marimba y Huapango, con los fragmentos de las canciones después de escucharlas. De este modo, había tres pequeños textos con características de los géneros. Luego después de escuchar las canciones *Recuérdame*, *Un poco loco* y una canción instrumental titulada *Crossing the marigold bridge* que tenían sus títulos escritos debajo de las descripciones, los alumnos-colaboradores tuvieron un tiempo de diez minutos para leer los

textos y relacionarlos con las canciones.

Con este tiempo de diez minutos para contestar la actividad, de 14 alumnos-colaboradores, 8 lograron con éxito relacionar correctamente, 5 resultaron en cambios de género como ejemplo, *Recuérdame* que era La Ranchera fue escrito por un alumno-colaborador como *Huapango*, consecuentemente *Un poco loco* fue relacionado con *La Ranchera*. Apenas 1 de los 14 alumnos-colaboradores no logró acertar ninguno de los géneros.

Antes de mirar una película, sabemos que existe toda una preparación que puede llevar años hasta quedar lista para la exhibición en el cine. Para contar las aventuras de Miguel junto a su familia, el equipo de *Coco* (2017) hizo una investigación a cerca de la cultura mexicana. Como resultado fue posible mirar en la película lugares reales de México de modo distinto, como la Calzada de los muertos en Teotihuacán entrelazada con varios puentes de cempasúchil, pero sin perder la esencia del lugar real.

Utilizamos la Actividad 3 (Apéndice A) para desarrollar la comprensión cultural, así los alumnos-colaboradores tendrían que relacionar cuatro imágenes de lugares vistos en la película *Coco* (2017) con otras cuatro imágenes reales de México que sirvieron de inspiración para la animación. Así, en la primera columna estaban las imágenes de la película: Iglesia de Santa Cecilia; Puente de Cempasúchil; Cenotes en la tierra de muertos y las calles del mundo de los muertos, mientras en la segunda columna había las imágenes de lugares reales e importantes para la arquitectura y turismo del país como: el Cenote de la península de Yucatán, las calles de Guanajuato, Calzada de los muertos en Teotihuacán y la Iglesia de San Nicolás de Bari.

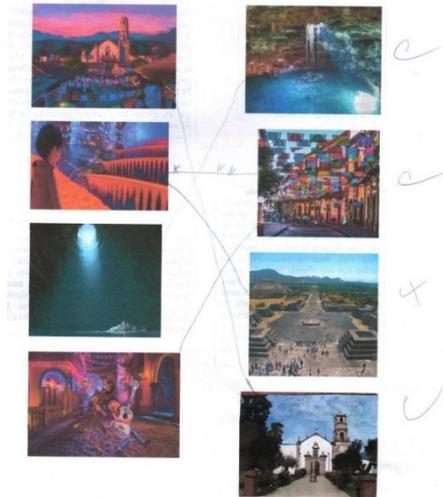
Imagen 10 – Algunas imágenes de la Actividad 3



Fuente: Producción nuestra, 2019.

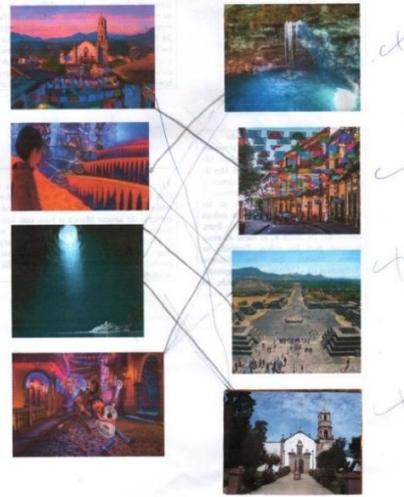
Siendo una actividad más sencilla, el éxito fue casi total. De las 14 actividades, 12 alumnos-colaboradores relacionaron correctamente todas las imágenes, mientras 2 cometieron errores, siendo uno con una imagen errada (Imagen 11), y otro apenas una imagen estaba correcta. Dicho lo anterior, podemos ver en la Imagen 12 que el alumno-colaborador hizo dos ligaciones para un lugar solo tanto en la primera columna, cuanto en la segunda.

Imagen 11 – Actividad con 1 error



Fuente: Producción nuestra, 2019.

Imagen 12 – Actividad con 1 acierto



Fuente: Producción nuestra, 2019.

El eje principal de la película *Coco* (2017) es el Día de los Muertos. Una fecha importante para los mexicanos que presta su homenaje para los familiares que ya murieron con mucha fiesta y que despierta curiosidad principalmente entre los brasileños que tiene una forma distinta de celebrar esta fecha, en Brasil llamada ‘finados’.

De este modo, en la Actividad 4 (Apéndice A) los alumnos-colaboradores se depararon con cuatro textos con informaciones sobre el Día de los Muertos. Una de los textos traía informaciones de modo general sobre la fecha, los demás abordaba la importancia de los *cementerios*, *ofrendas* y *pan de muertos*. Después del momento de la lectura los alumnos tendrían que hacer junto a sus colegas una conversación, apuntando comparaciones entre el día de muertos con el ‘día de finados’ en Brasil.

Imagen 13 – Actividad 4

Actividad 4

Lee los fragmentos sobre los elementos presentes en la conmemoración del día de los muertos y junto con tus colegas hagan un debate comparando con el día de “Finados” en Brasil.

El día de muerto
El Día de Muertos es considerado la tradición más representativa de la cultura mexicana y es además Patrimonio Oral e Inmaterial, honor otorgado por la UNESCO. La celebración se lleva a cabo en dos días: el 1 de noviembre es dedicado al alma de los niños y el 2 de noviembre a la de los adultos.

Los Cementerios
Una parte muy importante de esta tradición implica visitar los cementerios. Ya sea durante el día o la noche, las familias acuden y colocan velas sobre las tumbas como una forma de iluminar el camino de las almas en el viaje de regreso a casa. Algunas familias prefieren permanecer en los panteones, los cuales abren las 24 horas del día durante estas fechas. Durante las veladas se suelen contratar grupos musicales que interpretan las canciones preferidas de los difuntos al pie de su sepulcro, otra manera de honrar a los muertos en su morada de descanso.

Fuente: Producción nuestra, 2019.

Para empezar la conversación, instigamos a los alumnos-colaboradores con preguntas como “¿Te gusta el día de muertos en México?”, “¿De cómo conmemoran esta fecha?”, “¿Cuáles son los puntos distintos entre Brasil y México en esta fecha?”, “¿Qué más te ha llamado la atención en esta cultura?”.

Las respuestas fueron casi iguales, los chicos tuvieron mucho miedo de ariscarse a hablar en español, a veces dicen una palabra o una corta frase en español como cuando fueron preguntados sobre lo que más han llamado la atención de la cultura mexicana en el Día de los Muertos, ellos siempre decían “La música”, haciendo así una asociación de la película, refiriéndose a cómo en México es más divertido, lleno de música y alegría. Además, ellos

hicieron la conversación en portugués.

Con relación a algunas comparaciones entre Brasil y México en esta fecha, los que contestaron en portugués dijeron que en Brasil “as pessoas vão a missa, ao cemitério, levar velas” ya en México “as pessoas vão a missa, que es feriado, que comemoram, fazem altar com fotos, flores, comidas que os mortos gostavam muito”, “se pintam de caveira, tem música”. Aún sobre las comparaciones, deseamos subrayar que uno de los cuestionamientos surgidos fue se esta conmemoración alegre y de fiesta en México era algo equivocado. Así, un alumno-colaborador opinó que “não, porque era a tradição deles (mexicanos)”. A continuación, otro puntuó cómo sería conmemorar *finados* con mucha fiesta: “era melhor que estar chorando em finados, lembrando da perssoa viva”.

Preguntados sobre lo que más ha llamado la atención tanto por la cultura cuanto a la película, hubo un momento de descontración con las respuestas, uno dice que fue cuando Miguel tocó su guitarra y fue transportado para el mundo de los muertos hablando con onomatopeyas y gestos del momento de la película. Otros dijeron que lo que les llamó la atención fue “os mortos andando”, algunas respuestas fueron más “serias”, como “a maneira como eles celebraram”.

Se queda evidente que la comprensión cultural adquirida por ellos con relación a las distinciones de los dos países (Brasil y México) fue extremadamente enriquecedora, además de eso, mismo hablando poco el español en la conversación, trabajamos la competencia cultural y reforzamos más una vez la expresión lectora.

En el inicio de la historia de *Coco* (2017) somos llevados a conocer la importancia del altar de muertos y sus elementos a través de la abuela de Miguel. Siendo algo muy importante y presente en las casas de los mexicanos que festejan la fecha de Día de los Muertos, para la última actividad, propusimos seguir con el desarrollo de la comprensión cultural y también la expresión escrita a través de una imagen de la película que representa un punto importante de la historia (Apéndice A – Actividad 5).

Con referencia al altar de los muertos, una imagen de la película “*Coco* (2017)” traía los elementos presentes en la ofrenda de la familia de Miguel enumeradas de uno a cuatro. Abajo de esta imagen, fueron dejadas cuatro espacios en líneas para que los alumnos comentasen sobre que sabían sobre cada uno de acuerdo con la experiencia y aprendizaje de lo que pasó en la película.

Imagen 14 – Actividad 5

Actividad 5

El altar de muertos es muy importante para las familias mexicanas que conmemoran el día de los muertos el 1 de noviembre, ahora observa los números en la imagen y comenta lo que sabes sobre cada uno:



1. _____

2. _____

Fuente: Producción nuestra, 2019.

Seleccionamos cuatro de estas actividades e hicimos unas comparaciones de los resultados, llevando en cuenta sus respuestas desde su relación con la película cuanto su conocimiento cultural ya trabajada sobre el Día de los Muertos.

A lo largo de las comparaciones nos referimos a los alumnos-colaboradores como: alumno-Colaborador A, alumno-colaborador B, alumno-colaborador C y alumno colaborador D. De estas actividades, apenas 1 alumno-colaborador se arriesgó a escribir en español en algunos números.

En el número 1, refería al Cempasúchil, conocida por ser una flor muy presente en las ofrendas de día de muertos. Curiosamente, todas las 4 respuestas fueron escritas en portugués. El alumno-colaborador A escribió ‘as flores são uma forma em que as pessoas fazem caminhos para que os mortos possam passar, ou para enfeitar’. Ya el alumno-colaborador B comentó “eles fazem caminhos com as flores”, mientras el alumno-colaborador C escribió que era “para botar nos túmulos dos mortos”. El alumno-colaborador D apuntó que “eles fais enfeites”.

A cerca del número 2 referente a las fotografías en la ofrenda, el alumno-colaborador A sorprendió haciendo referencia de la película en su respuesta: ‘as fotografias são para que as famílias possam voltar e visitar sua família’. Afirmando eso, este alumno no explicó las distinciones de familia, llevando en consideración la película, se era la familia viva o muerta. Por su vez, los alumnos-colaboradores B, C y D contestaron respectivamente que era ‘onde ficam as fotos dos falecidos’, ‘para lembrar o dia em que eles estavam lado juntos’ y ‘para tirar fotos e muito mais’.

A partir del número 3, el alumno-colaborador A contesta su primera pregunta en español. Refiriéndose a las velas respondió que ‘las velas son para iluminar la noche de los muertos’, ya como respuesta el alumno-colaborador B comentó que las velas ‘são os objetos que eles coloca onde e o seu lugar no cemitério’, el alumno-colaborador C contestó que eran ‘para acender perto das fotos’; mientras el alumno-colaborador D escribió una respuesta inusitada, pero dentro de su contexto: “Vela é para muita coisa quando falta luz”.

En el último número, el 4, hacíamos referencia a la comida que se pone en la ofrenda. El alumno-colaborador A continuó haciendo su respuesta en español” mientras los alumnos B, C y D siguió sin arriesgarse terminando así su actividad totalmente en portugués. El alumno-colaborador A contestó ‘las ofrendas se coloca su bebida, fruta y comida favorita para los muertos’, el alumno-colaborador B siguió por esta misma línea de raciocinio, pero escribiendo en portugués ‘são as comidas e bebidas favoritas dos mortos’. El Alumno-colaborador C dijo en su actividad que las ofrendas ‘é para os mortos poderem vim até perta da comida’; y el alumno-colaborador D registró que las ofrendas son ‘lo que eles oferecem’. Con respeto a esta última respuesta, a pesar del alumno-colaborador D escribir sus respuestas en portugués, hice uso del artículo neutro “lo” de forma correcta.

Con las respuestas escritas casi todas en portugués en esta actividad, percibimos una dificultad de nuestros alumnos a arriesgarse más para escribir en español. Uno de los alumnos colaboradores al entregar sus actividades dijo que no sabía escribir en español, algo muy preocupante.

En resumen, se percibió a través de los resultados adquiridos con las 5 actividades que fue posible trabajar cinco destrezas lingüísticas (comprensión lectora y auditiva, expresión oral y expresión escrita, e interacción comunicativa) de forma integrada con la competencia cultural. Además de eso, tuvimos una respuesta positiva de los alumnos-colaboradores a respecto de la recepción de la cultura mexicana, específicamente del Día de los Muertos.

7 PALABRAS CONCLUSIVAS

Debido a como los mexicanos se relacionan con la muerte, el modo alegre y festivo con que se expresan, el Día de los Muertos como fecha conmemorativa llama la atención de personas de otras culturas, algunas veces hasta de forma prejuiciosa. Todavía, comprendemos que esta relación con la muerte es una cuestión socio-interaccional y que va de acuerdo con la creencia de cada uno, debiendo ser comprendida y respetada.

Pensando en disminuir los prejuicios con una cultura distinta de la nuestra, reflexionamos sobre el papel del profesor *interculturalista* en la enseñanza-aprendizaje de ELE. Ya que creemos en una enseñanza de lengua extranjera que abarque la competencia lingüística-gramatical juntamente con la competencia cultural, en la cual el conocimiento y el abordaje de una cultura distinta de la suya sea mostrada con fines de conocer la diversidad y la promoción del respeto a la cultura del otro.

Con esto, la película *Coco* (2017) fue presentada a 14 alumnos-colaboradores de una escuela en la zona rural de la ciudad de Mogeiro, en Paraíba, como herramienta didáctica en la enseñanza de ELE. Las actividades mediadas por la película tenían como objetivo trabajar las cinco destrezas lingüísticas además de desarrollar la competencia cultural, para esto nos utilizamos de textos, vocabularios, imágenes, músicas y elementos de la propia cultura mexicana representados a través de la historia del pequeño Miguel.

Por fin, si aceptamos las dificultades en el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera y precisamente el contexto socio-educacional en que los alumnos-colaboradores viven, es posible decir que fue extremadamente satisfactorio el aprendizaje de la competencia cultural que tuvimos con la película *Coco* (2017). Este resultado se queda claro con las actividades, que en su gran mayoría tuvieron respuestas coherentes con lo que fue solicitado, y mediante el respeto para con la cultura mexicana, mismo esa siendo tan distinta de la nuestra, logramos extinguir los estereotipos y prejuicios presentes en las clases de ELE para con la cultura del otro.

REFERENCIAS

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares Nacionais:** terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: Língua estrangeira /Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponible en:<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/book_volume_01_internet.pdf > Accedido el 22 de mayo de 2019.

BRASIL. Secretaria de Educação Básica. **Orientações curriculares para o ensino médio –** linguagens, códigos e suas tecnologias. Vol. 1. 2006. Brasília: Ministério da educação. Disponible Accedido el 22 de mayo de 2019.

COCO. Dirección: Lee Unkrick. Estados Unidos. Disney/Pixar, 2017. 1 DVD (105 min.), son. color.

FOSSATTI, Carolina Lanner. **Cinema de Animação:** Uma trajetória marcada por inovações. Fortaleza 2009 Disponible en:<<http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/7o-encontro-2009-1/CINEMA%20DE%20ANIMACaO%20Uma%20trajetoria%20marcada%20por%20inovacoes.pdf>> Accedido el 08 de mayo de 2019.

MIQUEL, Lourdes. SANS, Neus. El componente cultural: un ingrediente más en las clases de lengua. **Revista Electrónica de Didáctica ELE.** Espanha, n. 0, 2004 Disponible en: <<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=826497>> Accedido el 02 de mayo de 2019.

SILVA, Rickison Cristiano de Araújo; COSTA JUNIOR, José Veranildo Lopes da. **Língua, cultura e formação docente:** reflexões sobre o professor interculturalista. In: SOUSA, Fábio Marques; COSTA JUNIOR, José Veranildo Lopes da; LINS, Élide Ferreira; SANTOS, Eliete Correia dos. (Org.) Tecnologias, culturas e linguagens para ensinar e aprender. São Carlos: Pedro & João Editores, 2018.

TURNER, Graeme. **Cinema como prática social.** São Paulo: Summus, 1997.

APÉNDICES

Apéndice A – Actividades mediadas por *Coco* (2017)

Texto introductorio



Estos son los parientes de Miguel, un chico muy soñador que tiene como objetivo ser un gran cantante. Estos son los parientes de Miguel, un chico muy soñador que tiene como objetivo ser un gran cantante. Él vive en México junto a su familia de zapateros. Helena, su abuela, es una mujer bajita, pero tiene un gran corazón y un cariño enorme por su familia. Ella es la responsable para que nadie de la familia mencione algo sobre la música. Todavía después de descubrir su parentesco con el cantante Ernesto de La Cruz, Miguel por medio de una guitarra es transportado para el mundo de los muertos, allá reencuentra a otros parientes ya fallecidos como sus primos gemelos, sus tías, papá Julio y su tatarabuela más conocida como mama “Amelia”.

Aprisionados en el mundo de los muertos, los Familiares y Miguel embarcarán en una gran aventura junto a su fiel perro Dante y su tatarabuelo Héctor para lograr llevar el niño de regreso a casa

Actividad 1

Ahora de acuerdo con las siguientes descripciones escribe el nombre correspondiente al personaje y el grado de parentesco con el pequeño Miguel.



a) ¿Qué personaje es?

Es una mujer anciana que sigue la tradición de su familia para que nadie hable de música. Lleva un **delantal** rosa, es baja y tiene pelo **canoso**.

Personaje: _____

Grado de parentesco: _____

b) ¿Qué personaje es?

Es el compañero de Miguel para todas las horas. Siendo un **perro**, percibe la presencia de los muertos cuando nadie los ven. Tiene pelos en la **oreja** y una lengua muy larga.

Personaje: _____

Grado de parentesco: _____

c) ¿Qué personaje es?

Es un hombre que lleva un **sombrero**, sus trajes son blancos y le encanta tener fama y aplausos de sus fans. Es un cantante muy famoso y está muerto.

Personaje: _____

Grado de parentesco: _____

d) ¿Qué personaje es?

Es un hombre que está muerto, no lleva zapatos y tiene un sombrero muy viejo y **estropeado**. Él está siendo **olvidado** en el mundo de los muertos.

Personaje: _____

Grado de parentesco: _____

e) ¿Qué personaje es?

Es un niño, su sueño es seguir los pasos de su tatarabuelo y ser un gran cantante. Tiene un pelo liso, lleva una **chaqueta** roja y sus zapatos son de color marrón.

Personaje: _____

Actividad 1.1

Mira las palabras en evidencia en las descripciones y con la ayuda de un diccionario busca sus significados:

Delantal	
Canoso	
Perro	
Oreja	
Sombrero	
Estropeado	
Olvidado	
Chaqueta	

Actividad 2

Siendo *Coco* (2017) una animación musical, la película exalta la diversidad cultural a través de géneros de la música tradicional mexicana. Lee las siguientes descripciones e intenta relacionar los géneros musicales con los fragmentos de las canciones después de escucharlas.

La ranchera

Es el género musical más conocido del folklore mexicano debido a su relación con los mariachis. El mariachi es originario del estado de Jalisco. Los instrumentos básicos de un mariachi son la guitarra, el guitarrón, el violín y la trompeta, pero algunos grupos incluyen también otros instrumentos como flauta, arpa y acordeón. Los ritmos de la música ranchera son muy variados, desde la balada, el son de mariachi, el bolero, el paso doble, el danzón y el jarabe, hasta piezas clásicas y operísticas como Carmen. Prácticamente no hay un solo ritmo que no hay sido reinterpretado por virtuosos mariachis.

Marimba

La marimba es un instrumento de percusión parecido al xilófono, pero de gran tamaño. En los grupos de marimba, este instrumento es tocado por una o dos personas acompañadas de una batería, un contrabajo y algunos instrumentos de viento. En el estado de Chiapas es donde más se ha trabajado y perfeccionado la interpretación de la marimba, convirtiéndola en un instrumento muy versátil, pues su repertorio de ritmos abarca desde los sones chiapanecos y los zapateados hasta el paso doble, el vals y la música clásica. Además de en Chiapas, la música de marimba es muy popular en Tabasco y en Guatemala.

Huapango

Es un ritmo tradicional de la Huasteca, región ubicada en la intersección de los estados de Hidalgo, San Luís Potosí, Tamaulipas, Veracruz y una pequeña parte de Puebla. Este Ritmo es interpretado por un trío de cuerdas: guitarra huapanguera, jarana y violín. El violín es el que lleva el ritmo. Los cantos pueden ser versos fijos o se pueden trovar o “echar versos”, y son interpretados a dos voces. El zapateado de los bailarines o de los propios músicos sobre un entarimado de madera forma parte esencial de este género.

Ahora escucha las canciones y relaciona con los géneros musicales arriba:

- 1 Recuérdame
- 2 Un Poco Loco
- 3 Crossing The Marigold Bridge

Actividad 3

Relaciona las primeras columnas con las imágenes de lugares de la película *Coco* (2017) con la segunda que sirvió de inspiración para la construcción visual la película. Vamos a conocer estos lugares con grandes arquitecturas y bellezas que sirvió de inspiración para la construcción visual de la película.



Actividad 4

Lee los fragmentos sobre los elementos presentes en la conmemoración del Día de los Muertos y junto con tus colegas haz un debate comparando con el día de “Finados” en Brasil.

El día de muerto

El Día de Muertos es considerado la tradición más representativa de la cultura mexicana y es además Patrimonio Oral e Inmaterial, honor otorgado por la UNESCO. La celebración se lleva a cabo en dos días: el 1 de noviembre es dedicado al alma de los niños y el 2 de noviembre a la de los adultos.

Los Cementerios

Una parte muy importante de esta tradición implica visitar los cementerios. Ya sea durante el día o la noche, las familias acuden y colocan velas sobre las tumbas como una forma de iluminar el camino de las almas en el viaje de regreso a casa. Algunas familias prefieren pernoctar en los panteones, los cuales abren las 24 horas del día durante estas fechas. Durante las veladas se suelen contratar grupos musicales que interpretan las canciones preferidas de los difuntos al pie de su sepulcro, otra manera de honrar a los muertos en su morada de descanso.

Pan de muerto

Algo infaltable en cada cena y ofrenda es el delicioso pan de muerto. Los hay de diferentes estilos y formas. El más popular es redondo, cubierto de azúcar blanca o roja, con tiras que simulan huesitos. Las panaderías los suelen producir solo para estas fechas y durante algunos días antes y después, aunque algunas los producen todo el año. También cada familia tiene su receta y preferencia.

Ofrendas como bienvenida

La creencia popular es que las almas de los seres queridos que ya se han ido regresan del más allá durante el Día de Muertos, aunque se cree que vienen y van con frecuencia entre un mundo y otro. Para rendirles homenaje se les recibe con una ofrenda donde se coloca su comida y bebida favorita, fruta, calaveritas de dulce y, si fuese el caso, juguetes para los niños. También se ponen objetos que los difuntos disfrutaron en vida como instrumentos o libros. En el altar se ven también las fotografías de los difuntos y las coloridas flores de cempasúchil.

Actividad 5

El altar de muertos es muy importante para las familias mexicanas que conmemoran el Día de los Muertos el 2 de noviembre, ahora observa los números en la imagen y comenta lo que sabes sobre cada uno:



1

2

3

4

AGRADECIMIENTOS

Primeramente, agradezco a Dios por la bendición de llegar hasta aquí después del arduo camino que he recorrido, y por no dejarme desistir después de pensar que no era capaz.

A mi madre que estuve desde el inicio, siempre con palabras fortalecedoras cuando pasaba por momentos difíciles, siendo la gran incentivadora de todo lo que soy.

A mi familia que con orgullo nunca midió esfuerzos cuando más necesitaba, son parte de quien soy.

A dos personas especiales que ahora son estrellitas en el cielo, mi abuela Rita que desafortunadamente no tuve la oportunidad de estar presente cuando ingresé en la universidad y a mi tío Antonio que tan recientemente nos dejó, quedando apenas el recuerdo.

A pesar de ya haber agradecido a mi familia, quiero dar las gracias especialmente a las dos mujeres que fueron responsables por el inicio de toda mi vida estudiantil, mis tías Rizonete y María do Socorro, gracias por a pesar de los momentos difíciles, creer en mí, siempre pensando en mi educación.

A mi gran mentor Antonio Carlos por toda la dedicación, eres grande y tenerte a mi lado en este momento fue un honor y de gran aprendizaje que llevaré por siempre en mi vida.

A mi “hermano de otra madre” Jaílton Galdino, fueron cinco años de mucha unión que no cabría en una hoja de agradecimiento, gracias por el compañerismo, cuantos trabajos, actividades, seminarios. Fueron momentos únicos que coleccionamos juntos, te llevaré para siempre, hermanos son hermanos, no importa la distancia.

Mis compañeros de clase, que me acudían en momentos que más necesitaba, que me regalaron las mejores sonrisas en noches de mucho amor. Cris, Vanuza, Camila, Marrala, Alcione, Elivelton, James, llegamos juntos en esta caminata, gracias por aguantarme en los mejores y en los peores momentos. Nunca olvidaré de ustedes.

Mis profesores, todos, gracias por tanta aprendizaje, por dejar su huella marcada en mi historia de vida, solo tengo a agradecer por toda contribución.

A toda mi equipo de la escuela João Vicente de Brito, de profesores a auxiliares que durante la aplicación de la película estaban siempre a ayudarme con mis locuras para que todo saliera bien. Claro también a mis alumnos-colabores por ser parte de este tcc.

A todos los responsables que me dieron la oportunidad en la escuela Iraci Rodrigues Farias de Melo haciendo con que realizara el sueño de estar impartiendo clases de Lengua española, en especial a mi amiga Jussara Cunha, que tanto me ayudó para que esto sea posible.

A mis grandes inspiraciones RBD y Shakira que fueron los responsables por despertar en mí el amor por el español.

A Disney, muchas gracias por hacer esta película tan encantadora en un momento

tan oportuno, hasta el punto de cambiar mi tema del tcc, gracias aún por valorar esta cultura tan rica y maravillosa de México.

Y por último, pero no menos importante, a todos mis amigos que estuvieron conmigo tanto en el viaje hasta la universidad, cuanto los que siempre oían mis alegrías y penas del curso.