



Universidad de Valladolid

**LA EXPRESIÓN ORAL EN TERCER
CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA
A TRAVÉS DE LA DRAMATIZACIÓN**

TRABAJO DE FIN DE GRADO
GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Autora: Carla Soto Ortega

Tutor: José Vidal Torres Caballero

Palencia, julio de 2024



Resumen

El aprendizaje de la oralidad en contextos académicos se espera que tenga lugar de forma natural en los escolares. Los niños en su etapa de tercer curso de Educación Primaria ya tienen adquiridos todos los fonemas y pronuncian todos los sonidos del idioma; sin embargo, hay algunos casos excepcionales en la muestra de seseo y rotacismo, e incorrecciones comunes que se repiten en su discurso, sobre todo, pausas vacías, alargamientos fonéticos, apócope y síncope; fenómenos presentes también en el habla del adulto. La falta de experiencia comunicativa justifica la escasa fluidez verbal, expresiva. A través de la dramatización como recurso, que no es sinónimo de la práctica teatral, el maestro puede motivar la oralidad del alumnado, y así, mediante la práctica de la expresión, mejorar la calidad de sus intervenciones. Los conceptos de *dramatización* y *situación de aprendizaje* guardan una estrecha relación pedagógica.

Palabras clave

Oralidad, Educación Primaria, nivel fónico, dramatización, situación de aprendizaje.

Abstract

Learning orality in academic contexts is expected to take place naturally in schoolchildren. Children in their third year of Primary Education have already acquired all the phonemes and pronounce all the sounds of the language. However, there are some exceptional cases in the sample of seseo and rhotacism, and common errors that are repeated in their speech, especially empty pauses, phonetic lengthenings, apocopes and syncopations; phenomena also present in adult speech. The lack of communicative experience justifies the poor verbal and expressive fluency. Through dramatization as a resource, which is not synonymous with theatrical practice, the teacher can motivate students' orality, and thus, through the practice of expression, improve the quality of their interventions. The concepts of *dramatization* and *learning situation* have a close pedagogical relationship.

Keywords

Orality, Primary Education, phonic level, dramatization, learning situation.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4
1.JUSTIFICACIÓN.....	5
<u>1.1.</u> MEMORIA DEL TÍTULO DE GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA POR LA UNIVERSIDAD DE VALLADOLID	5
1.2. DOCUMENTOS CURRICULARES.....	
2.OBJETIVOS.....	8
3. LA DRAMATIZACIÓN COMO RECURSO PARA EL DESARROLLO DE LA ORALIDAD EN EDUCACIÓN PRIMARIA.....	9
<u>3.1.</u> DRAMATIZACIÓN FRENTE A TEATRO.....	9
<u>3.2.</u> BENEFICIOS DE LA DRAMATIZACIÓN EN EL AULA Y FUNCIÓN DOCENTE PARA SU IMPLIMENTACIÓN.....	11
3.3. INTERÉS DEL CONCEPTO <i>DRAMATICACIÓN</i> EN LAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE.....	14
4.ANÁLISIS FONÉTICO DEL HABLA DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3. ^{ER} CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA.....	16
<u>4.1.</u> OBJETIVOS.....	16
<u>4.2.</u> METODOLOGÍA.....	26
<u>4.3.</u> ANÁLISIS FONÉTICO DEL CORPUS	24
4.3.1. FENÓMENOS GENERALES DE LA MUESTRA... ..	24
4.3.2. FENÓMENOS PARTICULARES DE LA MUESTRA.....	33
CONCLUSIONES	37
LISTA DE REFERENCIAS	40
ANEXOS.....	43

INTRODUCCIÓN

La adquisición del habla y la mejora de la madurez de los discursos que emite el alumnado se presupone que es trabajo del mismo pasar del tiempo y crecimiento de los escolares. Encontramos a hablantes, en su edad adulta, que producen los mismos errores fonéticos que he analizado en una muestra de escolares de 3.^{er} curso de Educación Primaria. La capacidad de una persona de poder comunicar de forma espontánea en un registro formal sin errores fonéticos es algo más que esencial, sin embargo, no es algo común. Por ello, la escuela tiene una función importante en cuanto que puede ayudar a minimizar errores fonéticos en el habla natural, mediante prácticas orales en el aula.

Cualquier persona desconfiaría de un maestro que, tras un año de enseñanza, no lograra que sus alumnos aprendieran a realizar una multiplicación. No obstante, si pedimos a un alumno que explique qué hizo ayer, seguramente, obtendremos un discurso incoherente, pobre desde el punto de vista léxico y con abundantes errores gramaticales, de acuerdo con las normas del español. El desarrollo de la oralidad, desde los puntos de vista de la corrección, adecuación, coherencia, cohesión y eficacia comunicativa, es objetivo –o debería serlo– de la asignatura de Lengua Castellana.

En mi Trabajo de Fin de Grado, abordo la competencia comunicativa oral en 3.^{er} curso de Educación Primaria. El tema de mi trabajo lo justifico por la Memoria del Grado en Educación Primaria de la Universidad de Valladolid y, desde el punto de vista curricular, por el currículo actual de Educación Primaria. Después enumero los objetivos generales que pretendo conseguir, y en el marco teórico, recojo información relevante sobre la oralidad en las aulas de Primaria y sobre la dramatización como recurso para motivar la oralidad en los niños y niñas del curso objeto de estudio.

En la parte del análisis cualitativo de la muestra, anoto los objetivos específicos del análisis, la metodología llevada a cabo en el proceso y recojo los resultados de las actividades. A continuación, presento un análisis de las intervenciones orales de alumnado de 3.º de Educación Primaria, de acuerdo con criterios del nivel fónico, nivel que forma parte de la competencia lingüística dentro de la competencia comunicativa. La muestra está formada por cuatro alumnos que reciben apoyo de Pedagogía Terapéutica y Audición y Lenguaje, ya que presentan dificultades de lectoescritura. Las dificultades en la expresión oral no se contemplan en la lista de dificultades que presenta el alumnado. Finalmente, anoto las conclusiones a las que he llegado después de realizar el análisis.

1. JUSTIFICACIÓN

Relaciono el tema de mi trabajo con los objetivos y competencias del Grado, dispuestos en la Memoria del título del Grado en Educación Primaria por la Universidad de Valladolid, y con los contenidos curriculares de la LOMLOE.

1.1. MEMORIA DEL TÍTULO DE GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA POR LA UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

Selecciono los objetivos que se ajustan al tema de mi trabajo:

- Diseñar, planificar, adaptar y evaluar procesos de enseñanza-aprendizaje para el alumnado con necesidades educativas específicas, en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.
- Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo entre los estudiantes.
- Conocer y aplicar en las aulas las tecnologías de la información y de la comunicación. Discernir selectivamente la información audiovisual que contribuya a los aprendizajes, a la formación cívica y a la riqueza cultural.
- Comprender la función, las posibilidades y los límites de la educación en la sociedad actual y las competencias fundamentales que afectan a los colegios de educación primaria y a sus profesionales. Conocer modelos de mejora de la calidad con aplicación a los centros educativos.

En relación con las competencias que se ajustan a mi trabajo, selecciono las siguientes:

- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio –la Educación-
- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio –la Educación- que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos esenciales (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

1.2. DOCUMENTOS NORMATIVOS (*BOE* y *BOCYL*)

Para la realización de mi trabajo, he tenido en cuenta la normativa curricular educativa nacional y autonómica. He utilizando los siguientes documentos de referencia:

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, *BOE*, n.º 340, 30 de diciembre de 2020.
- Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León, *BOCYL*, n.º 190, 30 de septiembre de 2022.

En la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, se menciona que, a lo largo de la Enseñanza Primaria, deberá trabajarse en todas las áreas la expresión oral, y en el Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León (*BOCYL*, n.º 190, 30 de septiembre de 2022, p. 48619), se expone el objetivo del área de Lengua Castellana que se refiere al dominio de las destrezas básicas del lenguaje en lengua castellana: hablar, escuchar, leer y escribir. Estas destrezas, como todas las demás, se enseñan a través de experiencias que se asemejen a prácticas verosímiles en la vida real a la que se han de enfrentar los escolares.

Así, el currículo se ordena en torno a competencias clave, subdivididas en competencias específicas ordenadas en diez ejes relacionados entre sí para cada curso. El grado de adquisición de estas competencias específicas viene determinado por los criterios de evaluación que se asocian, vinculados a los contenidos estructurados a lo largo de los cursos académicos. La competencia en comunicación lingüística es una competencia clave.

En el tercer curso de Educación Primaria la competencia específica 3 aborda la expresión oral en el aula, e incluye los siguientes procesos (*BOCYL*, n.º 190, 30 de septiembre de 2022, p. 48649):

- Producir textos orales y multimodales coherentes, con planificación acompañada y utilizando recursos no verbales básicos.
- Participar en interacciones orales espontáneas, incorporando estrategias básicas de escucha activa y cortesía lingüística.
- Identificar diferentes géneros discursivos, reconociendo y utilizando el lenguaje característico, y favoreciendo una comunicación eficaz y ética.

En el área de lengua castellana y para el alumnado del tercer curso del segundo ciclo, se exige la producción de textos orales, según la necesidad de generar contextos significativos para el alumnado en que pueda desenvolverse de forma natural. El desarrollo de la habilidad de interacción oral presupone aprender técnicas para participar activamente en conversaciones, practicar la escucha atenta, comunicarse con fluidez y claridad, emplear una dicción precisa y adaptarse al tono y estilo adecuados. Además, supone aprender a utilizar estrategias de cortesía y cooperación para contribuir positivamente a las conversaciones.

Las nuevas tecnologías también permiten, en esta nueva era comunicativa, actividades que registren las intervenciones orales del alumnado para su difusión en canales de radio y otros medios que motiven a los escolares y que además les permita escucharse y analizar su participación. Este aspecto se contempla en la ley y se considera como precursor necesario para el trabajo de la expresión en el área.

El área de Lengua Castellana se divide en cuatro bloques de contenidos; el bloque B se denomina “Comunicación” e integra los procesos de producción de textos orales e interacciones orales entre otros procesos. En este nuevo marco legislativo, las competencias se organizan como tipos de aprendizaje vinculados al uso de los conocimientos, cuyo fin es cumplir con las demandas que la sociedad exige, formar personas creativas, resolutivas, que sepan desenvolverse en contextos reales.

En relación con el bloque B, muestro una tabla que recoge la información esencial para el 3.º curso de Educación Primaria, curso en que se encuentra la muestra de mi pequeña investigación. Destaco la competencia específica y sus descriptores operativos que tratan particularmente la destreza en expresión oral:

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	DESCRIPTORES OPERATIVOS
<ul style="list-style-type: none"> • Incidencia de los componentes (situación, participantes, propósito comunicativo, canal) en el acto comunicativo. • Tipologías textuales: la narración, la descripción, el diálogo y la exposición. • Propiedades textuales: estrategias básicas para la coherencia y la cohesión. 	<ul style="list-style-type: none"> • Producir textos orales y multimodales coherentes, con planificación acompañada y utilizando recursos no verbales básicos. • Participar en interacciones orales espontáneas, incorporando estrategias básicas de escucha activa y cortesía lingüística. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresa hechos, conceptos, pensamientos, opiniones o sentimientos de forma oral, con claridad y adecuación a diferentes contextos cotidianos de su entorno personal, social y educativo, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa. • Pone sus prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la gestión dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de

<ul style="list-style-type: none"> • Interacción oral: interacción oral adecuada en contextos informales, escucha activa, asertividad, resolución dialogada de conflictos y cortesía lingüística. La expresión y escucha empática de necesidades, vivencias y emociones propias y ajenas. • Comprensión oral: identificación de las ideas más relevantes e interpretación del sentido global realizando las inferencias necesarias. Detección de posibles usos discriminatorios del lenguaje verbal y no verbal. • Producción oral: pronunciación, entonación y comunicación no verbal. Construcción y comunicación de conocimiento mediante la planificación y producción de textos orales y multimodales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar diferentes géneros discursivos, reconociendo y utilizando el lenguaje característico, y favoreciendo una comunicación eficaz y ética. 	<p>todas las personas, detectando los usos discriminatorios, así como los abusos de poder, para favorecer la utilización no solo eficaz sino también ética de los diferentes sistemas de comunicación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza, de manera guiada, algunos métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea algunas estrategias para resolver problemas reflexionando sobre las soluciones obtenidas. • Reconoce necesidades y retos que afrontar y elabora ideas originales, utilizando destrezas creativas y tomando conciencia de las consecuencias y efectos que las ideas pudieran generar en el entorno, para proponer soluciones valiosas que respondan a las necesidades detectadas.
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tabla 1. Contenidos, criterios de evaluación y descriptores operativos de 3.º curso de Educación Primaria (LOMLOE, BOCYL, n.º 190, 30 de septiembre de 2022)

2. OBJETIVOS

Los objetivos que pretendo conseguir con mi trabajo son los siguientes:

- Seleccionar información sobre la dramatización como recurso para la estimulación de la oralidad en alumnado de Educación Primaria.
- Plantear actividades para la producción de textos orales por parte de la muestra objeto de estudio de 3.º curso de Educación Primaria.
- Analizar el habla, en el nivel fónico de la muestra formada por cuatro escolares de 3.º curso de Educación Primaria.

La información aportada en relación con la lengua oral en Primaria y la dramatización como recurso está relacionada con la información proporcionada por la LOMLOE, de acuerdo con la necesidad de investigar el tema para ampliar mis conocimientos en esta materia y centrarme en aquellos puntos más significativos de la práctica de la oralidad en Educación Primaria. Con

el propósito de que el alumnado pueda mejorar su habilidad comunicativa, propongo actividades de carácter lúdico en que los protagonistas tienen espacio para expresarse. Finalmente, analizo fonéticamente esas intervenciones originales de la muestra.

3. LA DRAMATIZACIÓN COMO RECURSO PARA EL DESARROLLO DE LA ORALIDAD EN EDUCACIÓN PRIMARIA

3.1. DRAMATIZACIÓN FRENTE A TEATRO

“En la vida cotidiana, *si* es ficción; en el teatro, *si* es un experimento. En la vida cotidiana, *si* es una evasión; en el teatro, *si* es la verdad” (Brook, 2006, p. 189).

Cuando se nos impulsa a creer en esta verdad, entonces el drama y la vida son uno, y pese a que interpretar requiere cierto esfuerzo y la puesta en práctica de todas nuestras habilidades, cuando se considera como un juego, deja de ser trabajoso y la dramatización, un juego. El juego funciona como una herramienta de desbloqueo e impulsa la expresión de los individuos, se trata de una actitud de cómo usar nuestra mente (Bruner, 1984). Para Ripoll (2014), utilizar la metodología de juego en el aula es hacer vivir experiencias de juego a los escolares dentro de un entorno que no sea lúdico. Tejerina (1999) apunta que la escuela, además de poder, debe asegurar un espacio lúdico para el juego dramático en todas las etapas de la educación.

Es común que *teatro* y *dramatización* se utilicen como sinónimos, pero, aunque guarden ciertas similitudes, la dramatización no es hacer teatro, no es representar una obra ante un público con un determinado vestuario y decorado (Lomas y Ruiz Bikandi, 1999). Cervera (1993) habla de varios tipos de teatro, el *juego dramático* sería uno de ellos. Sin embargo, desde mi punto de vista, el juego dramático tiene la suficiente entidad expresiva como para considerarlo al mismo nivel que el propio *teatro*.

Así, se ha distinguido *juego simbólico*, *juego dramático* y *teatro*, de acuerdo con tres rasgos característicos: la preparación, el número de personas en escena y su representación. El juego simbólico entonces, no requiere de preparación, no es colectivo y no tiene público. El juego dramático tiene alguna preparación, suele ser colectivo y no se representa ante un público. Por último, el teatro tiene preparación, es colectivo y dispone de público.

La dramatización, como afirma Pérez Gutiérrez (2004), es una forma de arte expresivo dirigido a mover los sentimientos e ideas mediante la voz y el cuerpo, es decir, a través de la comunicación verbal y no verbal. La capacidad comunicativa de los participantes en la actividad dramática se desarrolla “por el estímulo y apoyo del grupo, en donde se pone a prueba en actividades como la simulación” (p. 75). En cuanto a la terminología, Núñez y Navarro (2007) proponen *dramatización* como el vocablo que se utiliza en el ámbito educativo para referirse al teatro infantil, pues así se recoge conceptualmente en la última ley educativa.

El juego dramático en las escuelas suele consistir en la práctica de textos teatrales ya escritos por autores conocidos. No obstante, para obtener los verdaderos beneficios de este recurso es necesario analizar las diferencias entre el teatro como práctica en la educación y el juego dramático. Presento una tabla donde recojo, de forma sintética, trece diferencias a las que se refieren los autores Eines y Mantovani (Eines & Mantovani, 1980, págs. 15-17).

DIFERENCIAS ENTRE EL TEATRO TRADICIONAL Y EL JUEGO DRAMÁTICO COMO PRÁCTICA EN LA EDUCACIÓN	
TEATRO TRADICIONAL	JUEGO DRAMÁTICO
Se pretende una representación.	Se busca la expresión de los participantes.
Se valora por encima el resultado final o espectáculo.	Es más valorado el proceso que motiva su realización.
Las situaciones planteadas son creadas o escogidas por el profesor.	Los escolares recrean situaciones imaginadas por ellos.
Se parte de una obra ya escrita y acabada.	Se parte de un supuesto “como si” que se termina de elaborar con las interacciones de los mismos actores.
El texto es aprendido de memoria por el alumnado y las acciones son dirigidas por el maestro.	El texto y las acciones son improvisadas, aunque respetando el argumento central de la trama del proyecto oral.
Los personajes son asumidos pasivamente (el actor no se encuentra a sí mismo en estos).	Los personajes son elegidos por los actores (pueden encontrarse en ellos).
El profesor plantea el desarrollo de la obra.	El profesor estimula el avance de la acción.
La obra cumple todas las etapas previstas.	El juego puede no llegar a concretarse si el tema

	que se juega no se ha estimulado bien.
Se lleva a cabo en un escenario propio para representarlo.	Se desarrolla en cualquier espacio amplio que permita libertad de movimiento.
La escenografía es diseñada por el docente. Del vestuario se encargan las familias y /o es alquilado.	La escenografía es organizada por los alumnos así como el vestuario, donde también tienen libertad para elegir qué objetos quieren utilizar.
Los actores son niños que representan y que son colocados en papeles adultos de trabajo.	Los actores son niños que juegan a ser y que están en situación de trabajo-juego grupal infantil.
Los escolares actúan con el fin de dar gusto a un público pasivo.	Los escolares actúan por sus ganas de jugar y de comunicarse y expresarse con sus semejantes

Tabla 2. Diferencias entre el teatro tradicional y el juego dramático como práctica en la educación (Eines y Mantovani, 1980, pp.15-17)

Pudiera parecer, por la fecha de la obra citada (1980), que su información ya ha quedado obsoleta, pero la comparación entre teatro y juego dramático es válida todavía hoy. Las características mencionadas del teatro son aquellas que hemos de evitar en el aula, pues no aportan los beneficios de improvisación, creatividad y resolución de conflictos que buscamos en el alumnado, y que se adquieren mediante la aplicación de juegos dramáticos contextualizados y según las líneas curriculares.

3.2. BENEFICIOS DE LA DRAMATIZACIÓN EN EL AULA Y FUNCIÓN DOCENTE PARA SU IMPLEMENTACIÓN

Martín (1992) ya hablaba del sentido de los beneficios del juego de roles en el aula para el desarrollo de competencias y habilidades, como la empatía y perspectiva social, la toma de decisiones y la resolución de conflictos. Mediante la introducción de estímulos, el maestro fomenta la curiosidad del alumno, lo anima a reflexionar, cuestionar, pensar. En el arte dramático, el niño puede razonar a través del *role play*. Las historias dramáticas creadas por los alumnos suelen ser relevantes y de interés para los niños y las niñas (Baldwin, 2014).

Vázquez Mojarro y Caballar (1999) identifican dramatización con la herramienta que nos permite practicar la expresión y comprensión oral desde dos perspectivas: la real y la ficticia. Además, en el proceso de creación se exige necesariamente la puesta en común y debate, y se lleva al alumnado a practicar estructuras conversacionales, expositivas y argumentativas se ayuda en los casos de timidez y se insiste en la pronunciación y en el uso de la gramática normativas.

Caballero Jiménez (2019) buscaba una forma de enseñar a su alumnado la solidaridad, empatía y el autoconocimiento de manera significativa. Para ello utilizó la dramatización como recurso metodológico. Por su parte, Montealegre González (2020) narra una experiencia de teatro que implementó con su alumnado. Pese a tratarse de teatro y no de dramatización, comenta que los diálogos de la obra fueron elaborados por el propio alumnado. Así, se relacionan los beneficios de dramatización en una primera parte y de teatralización en una segunda. Los alumnos improvisan, hacen juego de roles, desarrollan su creatividad y abordan temas de su interés cuando elaboran el primer guion o borrador.

Para Gaete-Quezada (2011), la dramatización en el aula es una propuesta que, además de permitir al docente evaluar proceso y producto final del alumnado en la adquisición de sus conocimientos, “involucra el desarrollo de competencias como el trabajo en equipo, el liderazgo, la comunicación, la responsabilidad y la tolerancia, es la oportunidad de alcanzar un aprendizaje significativo real” (p. 304).

Llamas Rodríguez (2013) menciona hasta 22 acciones en que es aconsejable la práctica del juego dramático en el alumnado. Seleccione algunas de ellas:

- 1) Desarrolla la autoestima.
- 2) Hace que los niños lleguen a conocerse más, comprendiendo y controlando sus emociones.
- 3) Estimula la creatividad y la imaginación.
- 4) Facilita la sociabilidad y el autocontrol.
- 5) Promueve la expresión corporal.
- 6) Ayuda a que los alumnos reflexionen sobre muy diversas cuestiones.
- 7) Apoya el desarrollo de ciertas áreas de conocimiento, como por ejemplo, las asignaturas relacionadas con las lenguas, la dicción y la entonación.
- 8) Ayuda a los niños a perder el miedo a hablar en público.
- 9) Proporciona diversión y bienestar.
- 10) Permite escuchar las opiniones de los demás y expresar las propias de los alumnos.
- 11) Desarrolla el sentimiento de pertenencia al grupo.

El juego dramático tiene muchos beneficios en la formación integral de las personas. Es un hecho que en Grecia se descubrió el modelo político de la democracia a la vez que se experimentaba con la dramatización.

Novoa (1995) comenta que, para empezar a trabajar la dramatización en el aula, el primer paso es la lectura de un guion propuesto por el maestro, sin ofrecer opinión ni ningún dato previo al alumnado, es receptor pasivo. Sin embargo, el mismo autor propone la idea de “sentir antes que pensar y pensar después de haber sentido” (p. 11). Escasa reflexión evoca en el

alumnado el hecho de leer una obra teatral impuesta por el docente. Uno de los objetivos de la dramatización en el aula es que el alumnado se exprese de manera creativa, no que imite, no que represente algo ya dicho, no que copie.

Para la implementación de una situación dramatizada, se necesita formación docente en este ámbito. Si la formación del profesorado en materia de dramatización es desatendida, así lo serán después las aulas que estos maestros ocupen. Esto ya era advertido por Navarro Solano (2003), cuando justificaba esta ausencia de la actividad dramática en el aula con la nula importancia que recibía en los planes de estudio de Maestro en las universidades españolas. Sin embargo, el panorama actual parece ser otro, según afirman Asegurado Garrido y Marrodán Gironés (2021): “Ha llegado el momento de la calidad en la formación del profesorado, con el diseño de actividades formativas contrastadas y directamente relacionadas con su trabajo” (p. 179).

No es necesario que el docente tenga cualidades de actor o director de escena. La formación que es necesaria es la del cambio de concepto del maestro como la persona que sabe y enseña, por la persona que facilita el juego de forma natural. Su función es de animador y iniciador de juegos de acuerdo con los gustos de los alumnos, para que puedan desarrollar su competencia oral con naturalidad (Tejerina, 1999). En cuanto a los modelos de enseñanza que propone la LOMLOE (2020), el docente desempeña funciones de mediador y guía en la búsqueda de aprendizajes del alumnado; es el docente el encargado de velar por la atención a la diversidad y programar actividades que fomenten el desarrollo integral de los discentes.

El modelo clásico de *role-playing* descrito por Alonso (2004) posee cuatro fases consecutivas: motivación, preparación de la dramatización, dramatización y debate final. En la etapa final la función del maestro adquiere una mayor relevancia, pues debe encargarse de guiar al alumnado en la búsqueda de diferentes respuestas y en el proceso de establecer conclusiones al trabajo realizado, sobre todo, en la última fase mencionada. Se busca generar un ambiente, distendido libre de juicios y prejuicios. Así lo define también López Valero (2010), cuando destaca la tarea de guía del docente que procura que el alumnado construya experiencias, de las que pueda valerse cuando se comunica con otros hablantes y lo hace con corrección y adecuación, y al mismo tiempo puede opinar críticamente de asuntos de la actualidad o culturales.

El maestro debe tener en cuenta que, al dramatizar, se lleva a cabo una actividad expresiva comunicativa y no un espectáculo. Debe tener claros sus objetivos para que el desarrollo de la actividad sea positivo (Angoloti, 1990). Como destaca Motos (2014), la finalidad de practicar

dramatizaciones e improvisaciones en el aula no es la de formar actores o actrices, sino despertar al individuo e invitarle a tomar conciencia de sí mismo, de los otros y del mundo. Herans (1983) formulaba una interesante propuesta de aspectos que tener en cuenta en las etapas educativa; para la Educación Primaria, destaco los tres aspectos siguientes:

- El fin es la improvisación y dramatización en sí y para sí mismas, importa el proceso, no el resultado artístico.
- Expresión verbal y no verbal.
- Importancia del niño como sujeto creador.

En su experiencia, Caballero Jiménez (2019) afirma que no ha descubierto nada nuevo en el campo educativo a través de diferentes técnicas dramáticas para abordar cuestiones de interés para su alumnado. Aunque pueda parecer que la implementación de metodologías activas, donde encaja la dramatización, es algo novedoso, mi marco teórico podría sostenerse con tan solo referencias de autores y trabajos fechados hace más de 30 años.

3.3. INTERÉS DEL CONCEPTO *DRAMATIZACIÓN* EN LAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE

El concepto de *dramatización* presenta una estrecha relación con el enfoque educativo que introduce la LOMLOE, en que se trabaja con el desarrollo de competencias clave y habilidades a través de las situaciones de aprendizaje, situaciones que serán globalizadas, estimulantes, significativas e inclusivas para el alumnado, rasgos compartidos con el acto de dramatizar, como ya se advierte en párrafos anteriores.

Entre las competencias clave se encuentra la Competencia en Comunicación Lingüística (CCL), fundamental para el aprendizaje y desarrollo integral de los estudiantes, pues abarca la capacidad de expresarse y comunicarse de manera correcta, adecuada, coherente, cohesiva y efectiva en diversos contextos y situaciones. Las situaciones de aprendizaje suelen integrar procesos lingüísticos como la comprensión lectora, escrita, o la producción escrita u oral. Así el alumnado se adapta a distintas formas de comunicación. La relación entre esta competencia y las situaciones de aprendizaje es bidireccional, es decir, las situaciones de aprendizaje proporcionan contextos significativos y prácticos que facilitan el desarrollo de la CCL, mientras que la competencia lingüística permite a los escolares participar de manera efectiva y enriquecedora en todas las situaciones propuestas.

A través de las situaciones de aprendizaje, también se pretende que los alumnos estimulen su reflexión crítica y creatividad, en cuanto que analizan, interpretan y producen textos, ya sean orales o en otro formato. A su vez, trabajan procesos como la argumentación, síntesis y exposición de ideas. Las situaciones de aprendizaje ponen en valor los procesos lingüísticos en cualquiera de sus propuestas, ya que se entienden como actividades que preparan al alumno para el uso de sus habilidades y conocimientos en contextos verosímiles.

Para la implementación de situaciones de aprendizaje, encontramos la herramienta de la dramatización, a través de la cual podemos trabajar cualquier área curricular: en Ciencias Sociales, dramatizamos una negociación política; en Ciencias Naturales, dramatizamos el ciclo del agua, o en Matemáticas, dramatizamos la visita a un mercado en la que tenemos que resolver las pertinentes operaciones. Todos estos ejemplos, además de trabajar la competencia lingüística como contenido instrumental, lo hacen también como contenido vehicular.

Solas-Martínez (2022) establece claras conexiones entre el concepto de *dramatización* y las situaciones de aprendizaje en la Ley Orgánica 3/2022, de 29 de diciembre (LOMLOE), en la etapa de Educación Primaria, donde encuentra un objetivo directamente relacionado con la dramatización (j): uso de diferentes presentaciones y expresiones artísticas e inicio en la construcción de propuestas visuales; y otro de forma transversal (k): valorar el propio cuerpo y el de otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física como medio para favorecer el desarrollo personal y social.

La dramatización en el aula, vinculada a las situaciones de aprendizaje, es un aliado en cualquiera de sus fases de motivación, de ejecución o de evaluación. Se trata de un recurso idóneo de acuerdo con el pensamiento educativo de la LOMLOE. ¿Qué más puede significar una situación de aprendizaje sino jugar a improvisar mediante la solución de los retos con nuestros conocimientos y habilidades? Dramatizar.

4. ANÁLISIS FONÉTICO DEL HABLA DE NIÑOS Y NIÑAS DE 3.º CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

4. 1. OBJETIVOS

Los objetivos concretos que pretendo conseguir con esta pequeña investigación de aula son los siguientes:

- Analizar cualitativamente un corpus oral de una muestra de escolares de 3.º curso de Educación Primaria.
- Estudiar la competencia comunicativa oral en su nivel fónico.
- Emplear juegos dramáticos para la estimulación del habla en la muestra.

4. 2. METODOLOGÍA

He efectuado un análisis del habla que, de forma natural, se ha producido en el alumnado de 3.º curso de Educación Primaria de un colegio de titularidad pública de la ciudad de Palencia. Más concretamente, el análisis cualitativo que recojo se basa en las intervenciones de cuatro estudiantes de 9 años de edad que forman la muestra. Los escolares reciben apoyo de una especialista de Pedagogía Terapéutica y Audición y Lenguaje dos horas semanales, ya que presentan dificultades en el área de lectoescritura, pero la dificultad en la expresión oral no se contempla en la lista de dificultades en que se clasifica el alumnado.

Son alumnos que, en su grupo de clase, son más tímidos, tienen baja autoestima o se sienten poco motivados para expresarse en general. Sin embargo, en las clases de apoyo nos reunimos la especialista y yo con ellos en una sala más pequeña que su aula normal, alrededor de una mesa redonda que ya parece favorecer la predisposición para la interacción oral. Al inicio de cada sesión les preguntamos qué tal están o si nos quieren contar algo. Aunque tienen ganas de comunicar, puede que esas preguntas no sean lo suficientemente atractivas y motivadores para lograr favorecer su oralidad.

Durante mi estancia en el centro en el período de prácticas, he observado que los estudiantes que conforman la muestra tienen problemas de concentración y se interrumpen al hablar. En ocasiones estos factores derivan en pequeños conflictos verbales o en el silencio de quien es interrumpido dependiendo de la personalidad de cada uno de ellos. La muestra está formada

por tres niños y una niña, todos ellos de nacionalidad española, y su variedad dialectal del español es el castellano de Palencia. Comento algunas características relevantes de cada niño de su contexto social y su biografía lingüística:

Niño 1

Sus padres están divorciados, el nivel sociocultural de la familia es medio. Pasa mucho tiempo solo en casa ocupado con videojuegos. Ha presentado problemas de conducta durante el anterior curso, aunque este año parece estar más centrado y colaborativo. No obstante, tiene poca tolerancia a la frustración. Le gusta sentirse protagonista en el aula de apoyo y demanda la atención constantemente. Es el más creativo de la muestra y es consciente de su gran capacidad para improvisar, se crece en cada sesión y gana mucha confianza y seguridad en sí mismo en los espacios de dramatización. Sus intervenciones son notablemente más extensas que las de sus compañeros y suele dirigir la trama, aporta ideas a sus compañeros de cómo actuar. Curiosamente, presenta un error fonético de seseo no motivado por variación dialectal, sino por una pronunciación personal como rasgo ideolectal, que, según la norma del español adulto, es una pronunciación incorrecta, como luego veremos.

Niño 2

También sus padres están divorciados y su nivel sociocultural es medio. Se le considera el líder del grupo, aunque él quizá no es consciente de ello, así lo hemos observado los adultos del entorno. Es un niño simpático y solidario con sus compañeros. Sin embargo, es el menos creativo del grupo. Cuando interviene en las actividades de improvisación habla muy deprisa. Esta rapidez expresiva está motivada por la propia situación de tener que crear algo original y enseguida trata de marcar el final de su intervención con el uso de recurrentes muletillas. No obstante, al ser percibido como líder, en votaciones donde hemos elegido la mejor improvisación, él ha salido ganador. Se evidencia que los demás alumnos se perciben a sí mismos como inferiores a lo que este niño hace y dice, aun siendo notable su rapidez expresiva, sus cortas intervenciones y su escasa creatividad.

Niño 3

Vive con sus dos progenitores que trabajan por las tardes y se queda con su abuela en casa la mayor parte del tiempo. Su nivel sociocultural es medio-bajo. Por las tardes juega a videojuegos solo y está realmente obsesionado con un personaje animado llamado *Sonic*, al que introduce en cada una de las sesiones. Además, en varias ocasiones introduce estructuras gramaticales propias del habla de América Latina, o juega a pronunciar la lengua con acentos latinos. Esto se debe a la gran influencia de estos hablantes, que recibe a través de internet,

del propio entorno de la escuela y de otros contextos. Por último, este niño presenta un interesante error fonético de rotacismo, que comento en el análisis y que trabaja aparte con otra especialista de Audición y Lenguaje.

Niña 4

Tiene una familia estructurada y un nivel sociocultural medio. Es la única niña que forma la muestra, y en ocasiones ha expresado que hay más vínculo y alianza entre los chicos que con ella. Es una niña alegre y muy participativa en nuestra aula. Es creativa y resuelve situaciones comunicativas con éxito, aunque en ocasiones su habla se ralentiza en exceso mientras piensa lo que va a decir a continuación y evita así el uso excesivo de muletillas, alargamientos fonéticos o de pausas vacías.

En esta etapa de 3.º curso de Primaria, en la que se encuentra el alumnado de la muestra, nos hallamos en un tramo ideal para practicar y mejorar el discurso oral. Aunque aún presentan errores lingüísticos en su habla, poseen madurez suficiente para elaborar discursos con cierto nivel de complejidad y corrección. Además, sienten curiosidad y fascinación por el uso de recursos como los derivados del acto de la dramatización, que les motiva a expresarse y ser partícipes en la producción oral y pasan a la acción como protagonistas.

Propongo actividades derivadas de la dramatización como recurso para favorecer la oralidad. La secuencia de estas dramatizaciones se sucede según un hilo conductor: somos parte de una compañía teatral. Así, nos desenvolvemos en distintos contextos y situaciones como lo hacen los verdaderos actores y actrices y nos expresamos adecuadamente de acuerdo con los retos que se nos plantean día a día, que son las actividades que se mencionan a continuación y que he registrado en audio a través de una grabadora de voz y transcrito en el apartado de anexos de mi trabajo:

- a. ¿Quiénes somos?
- b. ¿De qué trata esta película? Imagina que te sientes... ¡así!
- c. Descubre la palabra secreta
- d. Publicistas con éxito
- e. ¡Un final muy diferente para este cuento!
- f. Y ahora... ¿qué hacemos?
- g. Texto teatral viajero

a. ¿Quiénes somos?

La primera sesión se desarrolla el cinco de abril de 2024 y tiene una duración de 30 minutos. La intención es presentar el proyecto al alumnado y su hilo conductor: somos una compañía

teatral y nos formamos como actores. Para ello rellenamos nuestro carnet de miembro de la compañía donde reflejamos varios datos personales, que después comentamos al grupo de forma individual a modo de exposición. Además, hacemos nuestro primer juego de improvisación: “Dos mentiras y una verdad”. El alumnado enuncia tres datos sobre su persona; sin embargo, tan solo uno es verdad. El resto de los oyentes trata de adivinar cuál es la verdad a la vez que nos conocemos un poco más entre todos.

También en esta primera sesión introduzco la actividad final *G. Teatro viajero*, para que, desde el primer día, comencemos a pensar en el esqueleto de la historia que el último día interpretaremos entre todos. En esta sesión eligen a sus personajes y el escenario inicial de la historia. A pesar de ser la primera sesión en que les comento que iba a grabarles en audio para fines académicos, el habla de los estudiantes es similar a otras sesiones anteriores, la grabadora no les intimida. Se observa una deficiente gestión de los turnos de palabra, y, por otro lado, algo que destacar positivamente es el uso de la comunicación no verbal, que el alumnado produce y a la vez observa en los demás, tratando de identificar gestos que indiquen que un compañero está mintiendo en el juego.

b. ¿De qué tratará esta película? Imagina que te sientes... ¡así!

El día nueve de abril tiene lugar la segunda sesión, con una duración de 40 minutos. En el aula se proyectan los cortos de dos películas, que se encuentran en la lista de referencias. El alumnado se agrupa por parejas y tiene dos minutos para hablar de lo que piensa que sucederá al final de la película de la que solo hemos visto un tráiler. Cuando el tiempo se acaba, las parejas por turnos cuentan a los demás oyentes sus ideas e hipótesis.

El objetivo es generar propuestas creativas según la información que ya hemos visto en el avance de la película. Aprovecho que uno de los tráilers versa sobre las emociones y así realizamos una segunda actividad. Proponemos varias escenas de la vida cotidiana y próximas a los contextos conocidos del alumnado, por ejemplo, ir a comprar chuches, estar en un entrenamiento de balonmano, etcétera. Los alumnos interactúan, imaginan que están en estas situaciones, pero representan el estado de ánimo que les ha tocado al escoger un papel al azar y después al intercambiar estos roles.

Cuando improvisan, la muestra asocia los gritos a las emociones de rabia, miedo y asco. Los estudiantes gritan demasiado y hay menos espacio para la improvisación y la exploración de lo que representan las emociones, o cómo nos sentimos nosotros mismos cuando experimentamos esos sentimientos. Sin embargo, son alumnos creativos que no necesitan que los adultos les ofrezcan demasiados estímulos para que creen diálogos originales y espontáneos.

c. Descubre la palabra secreta

El día 12 de abril propongo un nuevo juego de improvisación. Para este juego dramático, el alumnado trabaja en parejas. Cada pareja saca un papel de tres bolsas diferentes; en una de ellas, hay escritos escenarios o contextos; en otra, hay personajes (uno para cada miembro del equipo), y en la tercera bolsa, hay palabras secretas para la otra pareja (sustantivos) que deben insertar en sus diálogos, meterse en el papel de su personaje y en el contexto de acuerdo con lo indicado en el papel extraído aleatoriamente de la bolsa. Mientras una pareja actúa e improvisa de acuerdo con sus papeles obtenidos, la otra pareja observa y escucha tratando de detectar cuál ha sido su palabra secreta que han debido introducir en sus diálogos. Después, intercambiamos los roles.

Los niños aprovechan todos los objetos y posibilidades donde nos encontramos para improvisar una escena, se levantan y modifican elementos del espacio para dar más credibilidad a la dramatización. Hablan más que en otras actividades, tienen más fluidez y demuestran más creatividad. Escuchan atentos a sus compañeros para poder identificar la palabra que añaden en el diálogo. A veces adivinan la palabra y otras no. Los diálogos que mantienen cada vez son más completos y disimulan mejor la introducción de la palabra secreta. Sobresalen las intervenciones del Niño 1, por ser más extensas, más creativas y participar más. A la mitad de la sesión hacemos cambio de parejas y funcionan igualmente bien. Se divierten y quieren seguir con la dinámica a pesar de haber agotado los papeles disponibles y el tiempo previsto. No obstante, la actividad se puede prolongar en el tiempo tanto como se desee, añadiendo nuevos papeles o reutilizando los que ya hemos empleado.

d. Publicistas con éxito

El día 19 de abril realizamos la cuarta sesión, con una duración de media hora. Esta actividad se desarrolla a través de un anuncio publicitario. Tras ver el anuncio una vez, repetimos el vídeo, pero ahora ellos han de poner voces a los protagonistas de las escenas. La actividad, según el tiempo disponible, puede llevarse a cabo con el recurso de un solo anuncio si es lo suficientemente atractivo para desarrollar extensas intervenciones orales, o, por el contrario, varios anuncios de menor duración y distintos temas.

Seleccionamos entre todos un anuncio para cada alumno que sea de su interés, y tras verlo una vez juntos, la segunda vez quitamos el sonido al vídeo y ahora es el niño quien narra de forma creativa la venta del producto que se anuncia. La segunda parte de la actividad consiste en que los alumnos tratan de hacer un anuncio publicitario de venta de objetos reales que selecciono para ellos. Deben convencer a su público de que su producto es el mejor y después

de que todos han defendido su objeto, hacemos una votación. Todos los niños tienen ganas de que sea su turno y aprovechar al máximo el tiempo para exponer ideas creativas y fantásticas sobre su objeto. De hecho, cuando acabamos la actividad, pidieron una segunda ronda con nuevas ideas que se les habían ocurrido y de nuevo cada uno de ellos salió a escena para rematar detalles que les habían faltado por decir. Resulta curioso que el ganador es el Niño 2, a pesar de que su monólogo de vendedor fue el más corto, se le notaba algo nervioso y finalizó su habla de forma abrupta, ya que se bloqueó tratando de pensar una idea más sobre su objeto. Exactamente recibió los tres votos de sus compañeros.

e. Un final muy diferente para este cuento

La sesión del 30 de abril se desarrolla a través de un cuento como recurso para favorecer la oralidad y utilizar su trama y personajes, para posteriormente crear improvisaciones dramáticas; su duración es de una media sesión, media hora. En esta ocasión, proyecté un cuento en la pizarra digital y lo cuento, no lo leo. Detengo varias veces la lectura antes de que esta termine. Pregunto a los participantes qué creen que va a ocurrir a continuación. Tras varias interrupciones en las que el alumnado expresa sus hipótesis sobre la historia aún en desarrollo, terminamos de contar el libro y descubrimos el verdadero final. El alumnado adopta entonces en su persona un personaje de la trama, interactúan entre todos y crean un final a la historia.

Esta improvisación es de las más pobres desde el punto de vista creativo de todas las registradas. El alumnado imita la información que ha escuchado sobre el cuento, y, además, repite constantemente las intervenciones de sus compañeros y las suyas propias. Hay poco diálogo y escasas intervenciones originales que se apartan de la trama contada. No obstante, cabe destacar la calidad de su puesta en escena y organización del espacio adaptando la clase en escasos minutos a su escenario para interpretar. Se intercambian roles y disfrutan del juego dramático, pero no brilla la originalidad. Parece que cuanto más libertad se está dando, más limitados se encuentran. La premisa era extremadamente abierta: seguir con el cuento, cambiar de final, introducir nuevos personajes o cualquier otra idea era bienvenida.

f. Y ahora... ¿qué hacemos?

El día 17 de mayo el alumnado pone a prueba sus dotes resolutivas a través de la improvisación y la expresión oral mediante viñetas de cómics previamente seleccionadas por mí. Ante nosotros tenemos una imagen que representa una escena donde claramente se observa un conflicto, por ejemplo, se me ha estropeado el coche, me llaman por teléfono y respondo con

cara de preocupación, mi perro se ha comido mis deberes... Cada alumno, de forma individual, en un primer paso, selecciona una de las viñetas y comienza una improvisación adoptando el papel de la persona que se ve en la imagen. Durante su improvisación añade personajes, que son sus compañeros, a quienes indica quiénes son y cuál es su papel en la improvisación. Se cambian los roles y cada niño tiene la oportunidad de dirigir su propia escena.

El Niño 3 se incorpora en mitad de la sesión y en breves minutos sus compañeros le ponen en contexto y se une a la dramatización en curso. El Niño 1 muestra su habilidad en la improvisación y creatividad, y constantemente dirige la trama y aporta ideas para que el resto de compañeros ejecuten. Aunque se valora su aptitud, es necesario recordarle que sus compañeros eligen cómo continúan y que hay que darles tiempo para que ellos también dirijan la actuación.

El día en que se realiza esta actividad hacía unas tres semanas que, por circunstancias y dinámicas del centro (excursiones, charlas informativas y otras actividades), no tenía una sesión con los alumnos de la muestra. Estaba previsto realizar otras actividades aprovechando los cómics como recurso; sin embargo, apenas dio tiempo a que realizásemos cuatro improvisaciones con cuatro viñetas. A la maestra y a mí nos impresionó la capacidad de crear la historia que iban generando en conjunto, a raíz de una simple viñeta donde se mostraba un solo personaje y una sola acción.

g. Texto teatral viajero

Se trata de una actividad transversal que explicamos y comienza en la primera de las sesiones. Compartimos un cuadernillo que yo aportó al grupo, donde se inicia una historia que se desarrolla con cuatro personajes diferentes, uno para cada actor de la muestra. No hay más pautas que seguir la historia de manera libre y creativa a modo de guion teatral, con los nombres de los personajes que intervienen y sus necesarias acotaciones. Cada semana el cuadernillo se lo lleva a casa uno de los alumnos. La última sesión la dedicamos a establecer un final en conjunto y representar a modo de juego dramático, que no teatro, la obra que entre todos hemos construido.

Cada día que un alumno traía a clase actualizaciones del guion, las leía y compartía sus ideas con el grupo. El último alumno que se llevó el trabajo de sus otros tres compañeros tuvo problemas para encontrar el teatro viajero, pero el último día logramos reunir todas las hojas. En la sesión del día 24 de mayo, con una duración de media hora, finalizamos los juegos dramáticos, también era mi último día de estancia en el centro. Primero lo leímos, y haciéndonos una idea de la historia que habíamos creado y las acciones que desarrollaban nuestros

personajes, los niños realizaron una dramatización que concluyó en un final espontáneo y original, ya que en el texto teatral no se había acordado un fin.

Esta última improvisación resultó algo caótica. El alumnado tenía excursión al día siguiente, estaban emocionados, era mi último día con ellos y la propia acción de dar vida a su texto teatral les puso eufóricos, además de saber que era la última actividad de esta secuencia de sesiones teatrales. La maestra del grupo y yo no entendimos bien de qué se trataba la historia que habían representado finalmente, y entre los cuatro realizaron una construcción de su obra a modo de resumen.

Recursos utilizados durante el período de recogida de intervenciones en el aula para el desarrollo de la oralidad en 3.º curso de Educación Primaria

- Grabadora de audio: para el registro del habla del alumnado.
- Pizarra digital: para la proyección de vídeos y audios en la realización de actividades.
- Cuento: como recurso auxiliar previo a la realización del juego dramático.
- Tráileres, imágenes y audios.

4.3. ANÁLISIS FONÉTICO DEL CORPUS

4.3.1. Fenómenos generales de la muestra

Realizo el análisis cualitativo del corpus según el nivel fónico. Desde que se introduce la propuesta de trabajo en el aula, la compañía teatral, se observa en el alumnado un gran interés y motivación por participar y comenzar a producir los textos orales de manera espontánea y natural. Todos quieren tomar la iniciativa en las actividades y disfrutan compartiendo sus ideas y creatividad con sus compañeros, así lo demuestran con la introducción de una palabra apocopada como *pri*, levantando la mano o la repetición del pronombre personal tónico sujeto *yo*, *yo*, *yo* con motivo de iniciar el discurso y el habla:

Niño 2: ¡Hala! ¡yo yo yo yo!

Niño 3: ¡Yo yo yo!

Niña 4: ¡Yoo yooo!

Niño 2: ¡Pri!

Niño 3: ¡Pri, pri!

Niña 4: ¡No prii!

Mientras improvisan y piensan lo que van a decir, es común en niños, cuya habla está en desarrollo, el uso de **muletillas** y **alargamientos fonéticos**. Estos fenómenos se pueden dar al principio del discurso, en medio o, incluso, al final, hasta que son interrumpidos por otros compañeros o realizan pausas vacías dando lugar a otra intervención. Las muletillas, frases o sonidos, que se repiten con frecuencia en el discurso espontáneo de forma automática y carentes de contenido significativo, son muy abundantes en la muestra.

El uso de **pausas llenas** y **pausas vacías** son características comunes del habla espontánea. En las pausas vacías, momentos discursivos de silencio donde el discurso no se continúa, se da la ausencia total de emisiones sonoras mientras se piensa en cómo continuar la intervención. En cambio, en las pausas llenas, aparecen alargamientos fonéticos vocálicos o consonánticos de un solo sonido o de los últimos sonidos de las últimas palabras pronunciadas, o adición de muletillas para no dejar un espacio vacío en la producción oral. El uso de ambos tipos de pausas se debe a varias razones, la más recurrente es tratar de ganar tiempo para pensar en cómo seguir el discurso. También se asocian a momentos en que el alumnado se siente inseguro, nervioso o desconfiado de su intervención.

Lo más común es encontrar pausas vacías entre alargamientos fonéticos, lo cual es indicativo del proceso de búsqueda de palabras que llevan a cabo los escolares. El alumnado, cuando es

consciente del uso repetido de dichos alargamientos o muletillas, deja de emitir sonidos por un breve espacio de tiempo y continúa después de la pausa con el discurso o con más alargamientos o muletillas. Destaco en color azul las pausas vacías que se realizan y en color rojo, alargamientos entre pausas vacías:

Niño 2: Yyy (pausa vacía) ee.

Niño 1: Eee lo primero, ee lo primero e vale, voy voy , ee lo primero emm, me me gusta salir a la calle, (pausa vacía), lo segundo, (pausa vacía) eee sooyyy soy como una persona [...]

Niña 4: Ooo (pausa vacía) ooo no o no tengo patio.

Niño 1: [...] pero mi familia están viniendo (pausa vacía) yyy ¿túu?

Niño 2: Que Spiderman, eee dijo (pausa vacía) vamos aaa ay, no [...]

Niña 4: Quiero un poco (pausa vacía) ee e a ver (pausa vacía) unn poco dee leche.

Cuando el alargamiento fonético es constante mediante la misma vocal o la misma consonante se convierte en muletilla, sonido que se repite de manera automática y no aporta contenido al habla; de esta manera, este hecho fonético del alargamiento se incluye dentro de las muletillas en general, incluidas las léxicas. Las muletillas más repetidas para empezar el discurso, fonéticas y léxicas, son *eee*, *mmmm jolín*, *pues que*, *bueno* y *a ver*. En el caso de la muletilla fonética, se alarga la vocal media [e], que podemos encontrar aislada, o acompañando a otras muletillas, como *a ver*, y en el caso de la repetición del sonido consonántico bilabial nasal sonoro [m], también puede ir acompañada por otras muletillas léxicas, como *a ver*. Marco en azul las muletillas mencionadas y en color rojo estos casos de cadenas de muletillas:

Niño 1: Jolinn, es que... ¡ni unn médico hay! Jolinn, qué mallll, ¡QUÉ MAAAAL!

Niño 1: Jolín, voy a serrar el sine ya porquee está haciendo mucho viento.

Niña 4: Pues queee pues quee, que había había, ¡ay no me sale!

Niño 3: Eee no, no ee a ver espera.

Niña 4: Bueno, de repente... ¿qué es eso que está flotando por ahí? ¡Un tiburón!

Niño 1: Bueno yo creo que recojo mi camping y me voy.

Niño 2: Bueno déjalo.

Niño 2: Mm la segunda.

Niño 1: Mm a ver, ahora mismo es de noche porqueee.

Niño 3: A ver eee, ¡jobar! ¡es que no sé qué deciir!

Niño 2: A ver, a ver.

Los alargamientos fonéticos y muletillas al final de la intervención se repiten en muchas ocasiones. Esto se debe a que el alumnado quiere dejar clara su intención de seguir comunicando. El alargamiento fonético al final del discurso más habitual es la repetición prolongada de la

vocal media [e], que, debido a este uso frecuente, se convierte en muletilla como hemos visto en los casos alargamiento fonético al principio de enunciado. Este alargamiento puede aparecer de forma aislada o alargando este sonido [e] contenido en palabras ya mencionadas en el discurso:

*Niño 2: No pero **eee**.*

*Niño 2: No **see**.*

*Niño 1: Mm a ver, ahora mismo es de noche porque**eee**.*

*Niña 4: Pues que**eee**, pues que**ee**.*

Los alargamientos fonéticos vocálicos más frecuentes se producen con el uso de la vocal media [e], en primer lugar, seguido de la vocal abierta [a]; los ejemplos son muy abundantes. La vocal cerrada [i] apenas se alarga en el uso del adverbio de afirmación *sí* o en el uso de la palabra apocopada *pri*. La consonante [y] con sonido vocálico [i] también es alargada habitualmente. La vocal media [o] se alarga en pocas ocasiones, sobre todo, aparece en la conjunción disyuntiva *o* y en el uso del adverbio de negación *no*. Por último, en el corpus, el alargamiento de la vocal cerrada [u] se utiliza para dar énfasis de sorpresa al discurso:

*Niño 1: Yo, yo venía, yo venía**aaa** **dee** desde mi casa porque **yaa**, bueno desde desde [...]*

*Niño 2: **Sii ee**, como estamos **ee** casi casi en la playa [...]*

*Niña 4: [...] pa que les pida perdón **yyy** que no se vuelvan a escapar [...]*

*Niño 1: **Eee** bueno, yo creo que la foto**oo**... lo último.*

*Niño 1: Como**ooo**, **noo** sega nunca es nintendo es al revés.*

*Niña 4: **Ooo** (pausa vacía) **ooo** no o no tengo patio.*

*Niño 3: **Uuuu**.*

*Niño 1: [...] lo hubiese visto hase **muu**cho mucho tiempo.*

Los alargamientos fonéticos, vocálicos o consonánticos, son rasgos de un habla en proceso de maduración. Una de las razones por las cuales los niños realizan alargamientos consonánticos, en este caso, es la necesidad de asegurarse de que realizan pronunciaciones correctas, aparte del ya comentado motivo estratégico de conseguir tiempo para pensar. En cualquier parte del enunciado, posición inicial, final o media, los alargamientos fonéticos consonánticos más frecuentes son los siguientes: sonido bilabial nasal sonoro [m], sonido alveolar nasal sonoro [n], sonido alveolar fricativo sordo [s] y sonido alveolar lateral sonoro [l]. Se trata de sonidos correspondientes a fonemas que se adquieren rápidamente en el desarrollo del habla y son sencillos de articular: /m, n, s, l/. Destaco en color azul los alargamientos consonánticos y en color rojo los alargamientos vocálicos, ejemplos que ya veíamos en el apartado anterior:

Niño 2: Annsiedadd, alegría, eemm tristeza yyy.

Niño 1: Ess, no no esssu nombre essunn un estilo de música.

Niña 4: Es que ya lo tengo.

Niño 1: [...] osssea comooo eeemm quitarle lo que más queríia ooo algo así.

Niño 2: Se me da bien los deportes y mm para soy la de teatraaaaa mm sega comoo.

Niño 3: Eem, mi comida fovodita es ess lllll... (pausa llena).

Niño 1: Jolín, es que... ¡ni unn médico hay! Jolínn, qué maalll [...]

Niño 1: [...] aaay a saber qué hago mmm, voy a llamar alll aalll ¡ah a mi amigo! [...]

Niño 2: [...] pero luego se transforma en una cajaa gigante yyy... ¡adiosss!

Niña 4: ¡Ay qué assco no me gustaan!

Otro fenómeno recurrente en el desarrollo del lenguaje oral de la muestra es la **repetición de palabras o frases**, con objetivo de ganar tiempo para continuar el discurso; estrategia lingüística que muestra carencia de fluidez en el habla, pero que resulta muy útil para organizar las ideas que se quieren comunicar. Otra de las razones por las que se utiliza esta repetición en el discurso es asegurarse que el receptor comprende el mensaje. La repetición, además de enfatizar, ayuda a consolidar la información. Este fenómeno disminuye su frecuencia de uso a medida que los niños adquieren mayor fluidez y confianza en su dicción:

Niño 1: Yo estoy por aquí ee yo me voy a ver ese árbol, porque ese árbol (pausa vacía) porque ese árbol es como, es como sii como si un perfume pero, no, es un árbol [...]

Niño 2: El coche vale doos mil euros, el coche vale dos miil euroos (pausa vacía) es que no sé

Niño 3: ¡Voy a vomitar, voy a vomitar!

Niño 1: Me gusstá este, vale y para acabar... y para acabar [...]

Niño 1: [...] cada vez que respondía hasía hasía comoo como que me movía, y él, y él estaba disiendo que estaba mintiendo.

Niño 1: Eee lo primero, lo primero e vale, voy voy, ee lo primero emm, me me gusta [...]

También son frecuentes las situaciones en que los estudiantes no saben cómo continuar; es evidente que se ponen nerviosos o se bloquean, y en vez de pensar en cómo solucionar el discurso que estaba en desarrollo, se busca pasar el turno de habla a los compañeros con la introducción de muletillas como son las interrogaciones de confirmación o validación ¿no? o ¿vale?, que indican claramente que otro compañero debe continuar:

Niño 1: [...] a París a haceer pueees eso, ¿no?

Niña 4: Venga que nos pone el desayuno, ahora somos sus hijos ¿no?

Niño 1: A un sitio pa que como que me dieran cosas ¿vale?

Niña 4: Y que me poseyeron a mí ¿vale?

Los fenómenos anormativos de **supresión de sonidos (aféresis, síncopa y apócope)** son comunes en los discursos naturales en el corpus. La **aféresis**, supresión de uno o más sonidos al comienzo de palabra, es muy común al decir el pronombre personal átono *me*, que pierde el fonema bilabial nasal sonoro [m] a favor de la vocal media [e]. También es común que los adverbios de lugar *abajo* y *delante* sufran aféresis. Se trata de una estrategia de simplificación y economía del lenguaje que ayuda a los niños a mantener un ritmo en la conversación natural al no articular todos los sonidos de su discurso. La supresión de algunos sonidos que no impiden la comprensión del mensaje agiliza la dicción. Por lo que a la vez que analizamos un error fonético, reconocemos su característica positiva en el lenguaje. Destaco en azul los casos de aféresis y en rojo, palabras apocopadas, fenómeno que analizamos a continuación:

Niña 4: Pues eee yoo e llamo Niña 4.

Niño 3: Lo que más me gusta e mí, es que sooy.

Niño 2: Sí es que se me habían metido mu'pa'bajo.

Niña 4: Yy espera que yo me pongo alante pa.

Niña 4: Yo me voy a poner un poco más alante vuestro.

Aparte de estos ejemplos, la aféresis no quita protagonismo al fenómeno de la **apócope**, supresión de uno o más sonidos o sílabas al final de una palabra, fenómeno común en el habla de los escolares. La palabra que con más frecuencia sufre apócope es la preposición *para*, que pierde la segunda sílaba y el resultado es *pa*. También se repite con bastante frecuencia la síncopa del adverbio *todo*, cuyo resultado apocopado es *tol*. Además, incluyo otros ejemplos también comunes: *mu* (muy) y *ostra* (ostras), *na* (nada). Destaco en azul ejemplos de apócope y en color rojo, un ejemplo de síncopa que analizo en el siguiente apartado:

Niña 4: Claro es que eso lo he dicho pa caer.

Niño 2: Pueees ee diciéndola que no po pudiese hacer todas esas cosas que eran mu malas e pa ella y pa tol mundo [...]

Niño 1: ¡Ostra cuidao una sombrilla!

Niño 3: En realidad he puedto dale a tu cuedpo alegría macarena, na es broma.

El fenómeno de la **síncopa**, eliminación de sonidos en el interior de una palabra, también es común en el habla espontánea de los alumnos. Los ejemplos de síncopas son muy variados: *cuidao* (cuidado), *sentaos* (sentaros), *toavía* (todavía), *paral*, (para el), *say* (si hay), *va* (va a), *yasta* (ya está), *varrepentir* (va a arrepentir), *toa* (toda):

Niño 1: Ffff (ruido de coche conduciendo), a ver, pero sentaos.

Niña 4: ¡Ahora hay fuego en el tobogán! ¡sa puesto más grande toavía!

Niño 2: [...] yo he visto unas sombrillas ahí que nos podrían venir genial paral sol.

*Niña 4: [...] te alumbra todo **say** un apagón te aluumbra.*

*Niño 2: ¡Esta caja si se te cae desde quinientos metros nunca se **va** romper! **Yasta**.*

*Niño 2: Puess quee, la señora se **varrepentir** de hacer todo eso [...]*

*Niño 1: ¡Aah aaaah! Ahora tenemos que tenemos que abrir la puerta ¡con **cuidao** e!*

*Niño 2: [...] seguir molestando a **toa** la gente dee de allí [...]*

Analizo ahora otros ejemplos de síncopas menos comunes y su proceso de formación:

- Pérdida de la vocal cerrada [i] a favor de la vocal media [e]:

*Niña 4: ¡**Quero** pann! (se ríe)*

- Pérdida del sonido alveolar fricativo sordo [s] a favor de un sonido [h] aspirado:

*Niño 1: ¡Ay por **dio'** qué **ahco** un pero me me está abrazando ay por **dio'**!*

- Síncopa de la sílaba intermedia de la palabra *tumbados* y asimilación del sonido dental oclusivo sonoro [d] por el sonido bilabial oclusivo sonoro [b]:

*Niño 1: [...] han venido todos con el coche y estamos **tumbos** ahí viendo una peli [...]*

- Síncopa del sonido consonántico alveolar vibrante simple sonoro [r]:

*Niño 2: Hola, muy buenas, tenemos una caja **indestructible** como un nokia [...]*

- Caída del sonido alveolar fricativo sordo [s]:

*Niño 4: **Eto** no me **guta**, es muy feo...*

En los participios es muy frecuente que aparezca este fenómeno de la síncopa y se pierda el sonido dental oclusivo sonoro [d]. En español, es común que se pierda este sonido [d] intervocálico para facilitar la fluidez en el habla. Esto sucede especialmente cuando el sonido [d] aparece entre dos vocales y no forma parte de un grupo consonántico que requiera una articulación más perceptible. Es especialmente común cuando el participio termina en *-ado*, de los verbos en *-ar*, de la primera conjugación, y la vocal abierta [a] es tónica, como vemos en los ejemplos que selecciono:

*Niño 1: [...] tú por ejemplo si tienes comoo... que te has **cortao** con un cuchillo [...]*

*Niño 2: [...] y me lo he **pasao** mu' bien.*

*Niño 1: Os habéis **equivocao** todos, él se ha **equivocao**, él se ha **equivocao**, ella se ha **equivocao**.*

*Niño 1: [...] ha venido corriendo y y me lo ha **chocao**.*

Además, en el corpus, no solo aparecen participios sincopados, también es frecuente en estructuras sintácticas en que un participio en *-ado* se combina con un pronombre reflexivo. La vocal media [e] del pronombre *me* se fusiona con el auxiliar *he* (verbo *haber* de las formas temporales compuestas). Cuando esta forma del auxiliar de los tiempos compuestos también empieza por la vocal media [e], se fusiona en un solo sonido:

*Niña 4: ¡Que son dos verdades! Que **mequivocao** que son dos verdades.*

*Niño 1: ¡Ay qué alegría! (en tono sarcástico) me estoy muriendo de dolor porque **mempachao**.*

Por lo general, los pronombres átonos suelen fusionarse con el verbo que les sigue, hecho que da lugar a estructuras sincopadas propias del habla espontánea de la muestra. La vocal media [e] pierde su sonido a favor del verbo auxiliar *ha* de la forma verbal compuesta:

*Niño 3: [...] me ha gustado, **ma** gustado actuar... (pausa vacía)*

*Niño 1: ¡**Ma** copiado!*

*Niña 4: [...] al final se va a volver muy buena porquee como **sa** dado cuenta [...]*

*Niño 1: ¡Genial, a actuar **sa** dicho!*

También en el corpus se encuentran casos de síncope de la forma *que* —conjunción y pronombre relativo— y de la forma *qué* —exclamativo e interrogativo—. Cuando estas formas se unen a una palabra que empieza por la vocal abierta [a], se pierde la vocal media [e] de las palabras *que* y *qué* a favor de la vocal abierta [a] de la palabra que sigue y con la que se amalgama.

*Niño 1: [...] lo voy a decir **porcasta** es verdad bueno.*

*Niña 4: [...] entonces lo que tenían **cacer** era salvarlo [...]*

*Niña 4: Ayyy **cássscooo**, cómo puedes ver eso... no me cuentes más, ¡te cuelgo!*

*Niña 4: [...] ¿hola? ¿Cómo? ¿**Cahora** no se puede?*

*Niño 2: Pues hacer lo **ca** hecho ella, eee hacerle todo lo **ca** hecho ella [...]*

Dentro de los fenómenos fonéticos anormativos, la **adición de sonidos** apenas resulta significativa en el corpus estudiado. No obstante, se encuentran algunos ejemplos de **epéntesis**, adición de sonidos en el interior de una palabra. En dos de los tres casos observados, el sonido que se añade es el de la vocal cerrada [i], mientras que el tercero añade la vocal media [e]. Este fenómeno suele darse para simplificar la complejidad de la dicción de alguna palabra en concreto. Otro motivo que explica estas articulaciones anormativas es el hecho de haber adaptado la palabra compleja a partir de otra ya conocida que contiene el sonido que ahora se añade erróneamente desde el punto de vista normativo:

*Niño 1: Me **dijieron** que estaba mintiendo.*

*Niña 4: ¿Entonces dos **ciencuenta**? Espera, toma (gesto de pagar).*

*Niña 4: Pues quee e cuando **veiría** que todos los habitantes si irían [...]*

La adición de estos sonidos vocálicos supone la creación de **diptongos anormativos** porque se añade una vocal a una sílaba que no requiere ese sonido:

i > ie: *dijieron, ciencuenta*

e > ei: *veiría*

Las **monoptongaciones anormativas** también son comunes durante el desarrollo del habla. El fenómeno consiste en la simplificación de un diptongo, es decir, se reducen dos vocales a una simple vocal. Cuando un alumno monoptonga, está alterando la pronunciación de la palabra, y así, en algunos casos, dificulta la comprensión a los emisores. Este hecho fonético es más propio de alumnos de menor edad, aunque a continuación registro varios ejemplos de monoptongaciones de la muestra de tercero de Primaria. El primer ejemplo se trata de una palabra compleja, que no es cotidiana ni recurrente en los discursos de estos estudiantes; los otros dos ejemplos de monoptongación son habituales en el habla espontánea:

*Niña 4: Porque si no te **secostraremoos**.* (Monoptongación ue > o)

*Niño 1: ¡**Anque** uno pierda igualmente está ganando!* (Monoptongación au > a)

*Niño 3: **Pos** que se transformaron todos [...]* (Monoptongación ue > o)

Los casos de **metátesis**, cambios de lugar de sonidos dentro de una palabra, no son abundantes, pero son significativos en cuanto que desconciertan a los estudiantes, en el momento en que se dan cuenta de que la palabra ha sido mal pronunciada. Así podemos ver en los ejemplos sus propias correcciones o búsquedas de palabras alternativas para expresar la misma idea:

*Niño 2: Emm lo que más me gusta de mí es que juego y en todo y **parciti parcipi** es que cómo [...]*
(Quiere decir *participo*)

*Niño 3: ¡Pues que la metan en una **jal** en una **jaula** y que se quede ahí pada siempre!*

*Niño 1: Ostra 'espera, mi sinee ee (pausa vacía) ahora que me acuerdo le tenemos que **demoledar**, mm digo mee mejorar ¿vale? [...]* (Quiere decir *remodelar*)

El ejemplo anterior, *demoledar*, aparte de ser una **metátesis**, también es una asimilación, ya que se pronuncia la primera sílaba *de-* en lugar de *re-* por la atracción del sonido oclusivo dental sonoro que aparece en la última sílaba de la palabra. En la **asimilación**, un sonido dentro de una palabra se modifica para asemejarse a un sonido adyacente. Resulta curioso observar que en dos de los casos que se exponen a continuación, es la vocal media *[e]* la que se asimila a favor de la vocal cerrada *[i]*. No obstante, en el ejemplo del campo semántico de *bendecir*, vocabulario poco común en el habla de la muestra, se experimenta el fenómeno contrario, pérdida de la vocal cerrada *[i]* por la vocal media *[e]*:

*Niña 4: **Inviando** eee pues que la paloma mensajera iría donde estarían ellos yyy les diría [...]*

*Niña 4: Bajad del coche **inmediatamente**.*

Niño 3: [...] ¡Le voy a **bendecer** con la **bendeción** de Dios! [...]

*Niño 3: Bueno, hola, hola ¿quieres que te **bendezca**?*

*Niño 3: Una **bendeza** después (pausa vacía) bueno adiós me voy a comprar.*

Las **disimilaciones** son menos frecuentes, surgen cuando en una palabra se produce un cambio de un sonido por otro, o por la supresión de un sonido por encontrarse en la misma palabra u otro sonido similar. Los casos que he recogido de este fenómeno pueden ser explicados por un momento de nervios o tensión mientras los alumnos hablaban, pues no hay repeticiones significativas de este fenómeno fonético:

*Niña 4: Y algunos dee grupo de ee de **pueblo opartar** (puedo aportar).*

*Niño 1: Eee construyó un muro para que nadie **podiera** escaparse y **podiera** pues e torturarlos para siempre, por desirlo así.*

He registrado **otros casos de cambios consonánticos**. Estos hechos fonéticos se deben a la necesidad de dominar el control de la articulación del habla. Así pues, en proceso de adquisición y desarrollo de esta habilidad, se producen algunos errores de cambios consonánticos que la muestra ha producido para simplificar la pronunciación de ciertas palabras. En los dos últimos ejemplos detecto la dificultad del alumnado en articular el sonido oclusivo velar sordo [k] –correspondiente a las grafías *ca, que, qui, co, cu–*, ya sea en posición implosiva o final de sílaba (*cactus*) o en posición final de palabra (*Sonic*). Sin embargo, este sonido no ofrece problemas articulatorios en posición intervocálica, cuya pronunciación es más sencilla que en estos ejemplos que anoto:

*Niño 3: [...] ¡necesito **respuedtas**, necesito **respuedtas**! (ríe) ¡vale!*

*Niño 1: A ver pues risas porque no por los **chiztes** porque los **chidtes** son malísimos.*

*Niño 3: Este **captus** es es como la torre de mincra maincraf maincraf.*

*Niño 3: Este **carnead** es de **Sonis** y Niño 3. (Queriendo decir carnet y Sonic)*

Por último, en el análisis del nivel fónico, desde el punto de vista general de la muestra, destaco el **cambio consonántico** que sufren algunos **imperativos** en la segunda persona del singular (*haz*) y del plural (*dejad, venid*), en que se pierde el sonido oclusivo interdental sordo [θ], en el primer caso, y el sonido oclusivo dental sonoro [d], en el segundo caso, y ocupa su lugar el sonido alveolar vibrante simple sonoro [r], hecho fonético que se debe a la mayor facilidad articulatoria que supone pronunciar el sonido vibrante como es [r] simple al final de palabra. Además, el alumnado conoce antes las formas verbales en infinitivo, acabadas en el sonido alveolar vibrante simple [r] que la forma imperativa del verbo, por lo que puede que se produzca entonces una asimilación en estos casos:

*Niña 4: Oye oye ¡eso me encanta! ¡**Hármelo hármelo** venga!*

Niña 4: ¡Dejarme!

Niña 4: (Con tono serio e imponente) Por favor, venir a comer.

4.3.2. Fenómenos particulares de la muestra

En el análisis de los fenómenos fonéticos anormativos realizado se han seleccionado ejemplos de todos los alumnos participantes. Comparten errores comunes. Sin embargo, también es interesante hacer un estudio individualizado de la muestra, pues el desarrollo del habla es personal y, aunque haya rasgos compartidos, también hay otros diferenciadores. Así pues, el reducido tamaño de la muestra, cuatro estudiantes, justifica que analice el corpus recogido y preste atención a su identidad fonética. En primer lugar, analizo el fenómeno particular de seseo del Niño 1, después, presto especial atención al caso de rotacismo del Niño 3 y, finalmente, estudio el uso de muletillas a las que particularmente recurre el Niño 2. La Niña 4 no presenta ningún rasgo fonético en especial, aparte de los ya comentamos que son comunes en la muestra.

Niño 1

Presenta un seseo no motivado por variación dialectal, es decir, no procede de zonas geográficas donde se sesea, ni tiene influencias de otras variedades del castellano, sino que este seseo es propio de su pronunciación personal como rasgo ideolectal, y según la norma del español, es un error fonético. Este seseo consiste en la pronunciación del sonido interdental fricativo sordo [θ] –correspondiente a las grafías *za ze zi zo zu*– como el sonido alveolar fricativo sordo [s], en lugar de hacerlo como el sonido [θ]. Este seseo se interpreta como una fase común en el desarrollo del habla, y aunque no existan motivaciones dialectales para su presencia, se explica mediante otras causas, como la exposición en el entorno a esta articulación fonética, aunque este no sería el caso, ni tampoco se debe, en el análisis del Niño 1, a dificultades auditivas u otras.

El seseo del Niño 1 se produce a principio de palabra (*siudad, sine, sinco, séntimos*) y en posición intervocálica (*cosinar, eriso, empesar, insendio*), y aparece más comúnmente en verbos y sustantivos. Encontramos ejemplos de esta pronunciación en palabras muy comunes y muy utilizadas en el día a día, como es el verbo *hacer* (*haser*), la interjección *gracias* (*grasias*) o el adverbio de duda *tal vez* (*tal ves*). Sus discursos están llenos de este hecho fonético y rara vez articula normativamente este sonido. Cuando se le corrige, es capaz de pronunciar de forma normativa, pero en su habla espontánea apenas tiene cabida el sonido [θ].

*Niño 1: Tal **ves** nos la nos la está jugando [...]*

*Niño 1: Y se y después se fueron de esa de esa tierra de la **siudad**.*

*Niño 1: Pasan otros **sinco** años.*

*Niño 1: [...] le **dise** que tenga cuidado con el **eriso** raro.*

*Niño 1: Pues hay una niña **abrasando** entre comillas a un perrito.*

*Niño 1: ¿Qué **hases** con mi **cosina**? [...]*

*Niño 1: Vale **gracias** [...]*

*Niño 1: Jolin, el del avión no sabe **condusir** o qué [...]*

*Niño 1: jolín, voy a **serrar** el **sine** ya porque está haciendo mucho viento.*

*Niño 1: Estoy muy **emosionado**.*

*Niño 1: [...] va a **empesar** a **creser** y a **creser** pero no es que **creasca** así la planta solo, ¡**crese** todo! La maseta, ee la tierra la planta... ¡**crese** todo! [...] cuando hay un **insendio**, pues **gracias** a esta planta esta planta va a **haser** que el fuego [...] por ejemplo si estás **cosinando** [...]*

Niño 3

Este alumno presenta, desde el punto de vista normativo, el error fonético de rotacismo, muestra dificultades en la articulación de los sonidos alveolar vibrante sonoro simple [r] y múltiple [r̄]. El sonido [r] es uno de los más complejos de pronunciar en español. Requiere un dominio del aparato fonador y precisión en el lugar articulatorio de los dos sonidos vibrantes. En el aprendizaje y adquisición del habla, los niños adquieren diferentes fonemas y articulan los sonidos correspondientes a los fonemas en distintos tiempos; este sonido es de los últimos que se articulan.

Antes de la adquisición del fonema correspondiente a este sonido vibrante, los niños aprenden otros más sencillos como los nasales [m, n], laterales [l], fricativos [f, s] u oclusivos [p, b, d, t]. Este fenómeno de rotacismo es bastante común en el desarrollo del habla de los niños más pequeños, que aún no tienen la fuerza suficiente ni la destreza muscular y coordinación fina en el aparato fonador para producir este sonido vibrante. Sin embargo, llama la atención este caso en concreto que aparece en un niño de tercero de Primaria. No obstante, es preciso tener en cuenta que cada niño desarrolla sus habilidades lingüísticas a su ritmo y a veces simplemente se necesita más tiempo para articular el sonido [r] de acuerdo con la norma del español. El rotacismo se manifiesta a través de cambios consonánticos. El más común y el que ha protagonizado el Niño 3 es el cambio del sonido alveolar vibrante simple sonoro [r] por el sonido dental oclusivo sonoro [d]:

*Niño 3: ¡Es **mentida**!*

*Niño 3: Yo creo que la **primeda**.*

*Niño 3: Puess que la **señoda** se volvería buena.*

*Niño 3: ¿**Cuda**?, un **cuda**. (Referiéndose a la palabra cura)*

*Niño 3: [...] un poco soy **cadiñoso**.*

*Niño 3: ¡Ya **pedo** no puede ser una playa [...]*

*Niño 3: ¡Sí **clado** venga!*

*Niño 3: ¡Ya la sé ya la sé! **Cuchadilla** o leche.*

*Niño 3: Pues que al final **apadece** Sonid y les dice eee os **espeda** un gran **futudo**, te toca.*

*Niño 3: [...] ¡me ha dejado **podun** Sonic! [...] (Por un)*

También hay casos en que el rotacismo se manifiesta simplemente por la ausencia del sonido alveolar vibrante simple sonoro [r], sin sustitución por otro sonido consonántico. Los ejemplos registrados no son excesivamente relevantes para el estudio de las manifestaciones del error fonético normativo. En el ejemplo que anoto a continuación, parece que el rotacismo del niño le favorece en cuanto que no produce un error generalizado en el habla espontánea del español: los verbos regulares hacen los imperativos de la manera siguiente:

-ar, cantar: 2.^a persona singular → canta; 2.^a persona plural → cantad

-er, beber: 2.^a persona singular → bebe; 2.^a persona plural → bebed

-ir, salir: 2.^a persona singular → sal; 2.^a persona plural → salid

Cuando a la segunda persona del plural se le añade de forma enclítica el pronombre *se*, da como resultado las formas siguientes: *cantaos, bebeos, salios*. En el habla espontánea, la tendencia es introducir de forma epentética el sonido alveolar vibrante simple sonoro [r]: *cantaros, beberos, saliros*, formas consideradas anormativas. Este hecho, común en el habla del adulto, no se encuentra en el Niño 3: ¡**Atreveos atreveos! ¡atreveeos!**, construye este imperativo de forma normativa y sorprendente.

Por último, también se registran casos en que vagamente el sonido parece asemejarse al vibrante simple [r], por fusión entre este sonido y el oclusivo dental sonoro [d]. En este caso, el alumno trabaja por hacer vibrar el sonido [r] simple, aunque, finalmente, articula el sonido dental para pronunciar las palabras en cuestión:

*Niño 3: Se ve como si tuviera un **sombdredito** y luego ¡va **cdreciendo**!*

*Niño 3: [...] por **cuatdro** de saboor! [...]*

*Niño 3: [...] en diciembre de dos mil **venticutdro**.*

*Niño 3: ¡**Bdroo**! (Queriendo decir bro)*

En las palabras que pronuncia con el sonido alveolar vibrante múltiple sonoro [r̄], se produce esta fusión, que comento en el párrafo anterior, entre el sonido dental oclusivo sonoro [d] y el sonido alveolar vibrante sonoro. Esta pronunciación puede ser causa comprensión del mensaje

que se emite por parte del niño; por ello, entre paréntesis anoto la palabra que el Niño 3 pretendía emitir en los ejemplos seleccionados:

*Niño 3: La del **pedro**, la la he visto que se ha movido. (Perro)*

*Niño 3: Aaah **codree**. (Corre)*

*Niño 3: Una **cadreda**, **Madio** contra Sonid. (Carrera, además tenemos otro ejemplo de rotacismo en el nombre de Mario)*

Niño 2

Hay casos en que todos los alumnos quieren participar, pero hay un niño dentro de la muestra de estudio, Niño 2, cuyas intervenciones son más escasas y menos creativas que las de sus compañeros. Habla muy deprisa cuando tiene que participar en los diálogos mientras que en otras situaciones su habla es más reposada. Esta rapidez expresiva está motivada por la situación, trata de acabar su discurso lo antes posible. Además, en su caso es recurrente el uso de la muletilla *ya está* para indicar que su intervención ha terminado, o como en el último de los ejemplos donde emplea sincopadas las dos palabras, pierde el sonido de la vocal [e] a favor del sonido vocálico [a], *yasta*:

Niño 1: Para que aarreglen el cine, ¿vale?

*Niño 2: Vale, **ya está**.*

Niño 1: ¡Eeee niño 2 niño 2 al coche!

*Niño 2: **Ya está**, escapamos.*

Niño 1: ¡Chicos! Dejarme entrar.

*Niño 2: **Ya está** que le noqueo.*

*Niño 2: ¡Esta caja si se te cae desde quinientos metros nunca se va' romper! **Yasta**.*

Además, en sus primeras intervenciones en grupo estaba notablemente nervioso, y así lo demuestra con respuestas involuntarias e inconscientes como la tos o carraspeos y con alargamientos fonéticos que muestran desconfianza en su habla:

*Niño 2: (**carraspea**) **Eee** mi canción favorita **esss** (**tose**) modo avión.*

Asimismo, se impacienta ante pausas vacías de sus compañeros y es recurrente el uso de la muletilla *venga* en sus discursos para indicar a sus compañeros que han de continuar:

Niño 3: (Pensando) (pausa vacía)

*Niño 2: ¡**Veenga** Niño 3 que perdemos tiempo!*

*Niño 2: **Venga**, habla.*

*Niño 2: **Venga** niño 2 que ha sido el primero.*

*Niño 2: **Venga**, empieza.*

CONCLUSIONES

La oralidad en el aula se considera un aprendizaje transversal; parece que no se valora que el docente le dedique tiempo de práctica, estudio ni evaluación. A medida que los niños crecen, son más escasas las actividades comunicativas en contextos académicos. Tener más años se asemeja a tener menos necesidad de comunicar. La dramatización como recurso para motivar la oralidad en el aula de Primaria es una excelente opción. Obtenemos producciones orales espontáneas de nuestro alumnado, se incorpora la creatividad, cooperación, resolución de conflictos, etcétera, y por supuesto, es una oportunidad para evitar de errores de pronunciación o corregirlos. Los juegos dramáticos, si se basan en contenidos curriculares, favorecen de forma lúdica la comprensión y el aprendizaje de conocimientos y su puesta en práctica.

El uso de los juegos de improvisación no es habitual en las aulas de Primaria debido a la falta de formación del profesorado en esta área. La escuela necesita un cambio de visión de la adquisición de la competencia oral. Conocer que tenemos a nuestro alcance herramientas como la dramatización abre puertas a la producción oral y el aprendizaje desde otro punto de vista metodológico. La LOMLOE (2020) introduce el concepto *situaciones de aprendizaje*. Es el momento idóneo para experimentar con la dramatización, así, el alumno soluciona retos que el docente propone desde los conocimientos adquiridos o por adquirir.

La mayoría de los errores analizados de la muestra también aparecen en el habla del adulto. Descuidamos numerosos aspectos fónicos, pero los adultos somos los encargados, precisamente, de velar porque estos errores no los adquieran o no los perpetúen los niños. Alargamientos fonéticos, muletillas, pausas vacías y fenómenos de supresión de sonidos como sín-copas y apócopes abundan en el discurso hablado del alumno.

Con respecto a las muletillas, en el corpus, además de recoger ejemplos habituales en todos los discursos de la muestra (*eee, jolin, pues, a ver*), hay casos de muletillas personales, a las que recurre un niño frente al resto. Construimos nuestras propias estrategias comunicativas. Los nervios a la hora de expresarse motivan que los discursos se entorpezcan, que no haya fluidez verbal. Es usual el uso de las muletillas interrogativas de confirmación *¿vale?* y *¿no?* para pasar el turno de palabra, así como las repeticiones de palabras y estructuras dentro de su discurso.

En cuanto a los alargamientos vocálicos, es muy frecuente que la muestra sostenga las vocales [e], [a] e [i], en este orden, mientras que las vocales [o] y [u] apenas se alargan, solamente aparecen en contextos aislados en las palabras *no* y *mucho*, o para dar énfasis en enunciados

que indican sorpresa. Los alargamientos consonánticos más habituales corresponden a los sonidos nasales [m, n], al sonido fricativo [s] y al sonido alveolar [l].

En el corpus aparecen dos fenómenos fonéticos excepcionales: un caso de seseo no motivado por variación dialectal, sino por elección propia de su pronunciación personal como rasgo ideolectal, que consiste en la ausencia del sonido interdental fricativo sordo [θ] en cualquier posición de palabra y aparición en su lugar del sonido fricativo [s] (*sine, ciudad, haser, gracias*); y un caso de rotacismo, en que no se pronuncia el sonido alveolar vibrante sonoro [r], ni múltiple ni simple, (*señoda, dinedo, cadreda*) fenómeno común en la adquisición del habla que requiere más tiempo de práctica. Este fenómeno le favorece al niño que pronuncia de esta manera, ausencia del sonido [r], pues forma correctamente, según la norma, la 2.^a persona del plural del imperativo de un verbo regular (*atreveos*), forma que, en el habla del adulto en general, suele ser **atreveros*, considerada incorrecta desde el punto de vista normativo.

A excepción de estos casos, el resto de sonidos se articula normativamente por los escolares, aunque existen casos particulares en que al alumnado le cuesta pronunciar sonidos en palabras complejas. Es el caso del sonido velar oclusivo sordo [k] ante otra consonante, exactamente en posición implosiva o final de sílaba, como en *cactus*, y el sonido dental oclusivo sordo [t] en posición final, como en *carnet*. Esos mismos sonidos son pronunciados de forma normativa en otras palabras más comunes en su habla. Así pues, el problema se encuentra en la escasa práctica fonética de estos sonidos en según qué posiciones de la palabra.

El habla que escuchan los niños en su entorno es espontáneo y natural, en que se agiliza el ritmo del discurso, causa de la aparición de supresiones fonéticas como la síncopa (*alante, tol, toa, pos, aunque*, participios en *-ao*) y la apócope (*mu, pa, na*) y otros varios fenómenos fonéticos anormativos. El análisis del fenómeno de la metátesis es muy revelador en cuanto que los escolares, en el corpus recogido, se dan cuenta del error que cometen y son capaces de repetir la palabra sin error, o encuentran un sinónimo alternativo que dé sentido al discurso.

En cuanto a las actividades realizadas, en aquellas en que los alumnos tienen más libertad de creación e imaginación, sus respuestas y diálogos son más pobres. Es esa misma libertad la que les limita a producir. Cuando tienen más pautas, ellos son más creativos y divergentes. Su estimulación a la hora de improvisar es escasa en su día a día en general. Los niños de estos tiempos ocupan su tiempo libre en ocio pasivo. No imaginan, no crean, no interactúan, no hacen juego de rol, no se comunican.

Este Trabajo de Fin de Grado me ha permitido reconocer errores comunes en el habla espontánea de los niños y la necesidad de trabajar para mejorarlos. Los alumnos, disfrutaban comunicando y disfrutaban sabiendo que son buenos comunicadores y que tienen algo que decir en el aula y en la sociedad. Sentirse valorado cuando uno se expresa es un privilegio que se permiten las personas con confianza en sí mismas y en su discurso, que tienen autoestima suficiente para comunicar y conocimiento de que lo que se está diciendo se dice con corrección y fundamento.

LISTA DE REFERENCIAS

- Álvarez-Novoa, C. (1995). *Dramatización. El teatro en el aula*. Barcelona: Octaedro.
- Alonso, J.M. (2004). *La educación en valores en la institución escolar. Planeación-programación*. México, D. F.: Plaza y Valdés.
- Angoloti, C. (1990). *Cómics, títeres y teatro de sombras: tres formas plásticas de contar historias*. Madrid: Ediciones de la Torre.
- Asegurado Garrido, A. A. G. & Marrodán Gironés, J. (2021). *La LOMLOE y su análisis. Una mirada técnica*. Madrid: Asociación Nacional de Editores de Libros y material de Enseñanza (ANELE) y Unión Sindical de Inspectores de Educación (USIE). Recuperado de https://anele.org/pdf/la_lomloe_y_su_analisis.pdf
- Baldwin, P. (2014). *El arte dramático aplicado a la educación. Aprendizaje real. Aprendizaje real en mundos imaginarios*. Madrid: Ediciones Morata.
- Brook, P. (2006). *El espacio vacío: arte y técnica del teatro*. Barcelona: Península.
- Bruner, J. (1984). *Juego, pensamiento y lenguaje*. Madrid: Alianza Psicología.
- Caballero Jiménez, a. J. (2019). Teatros para la vida: Crecer personal y grupalmente a través de la dramatización. *Textos de Didáctica de la Lengua y de la Literatura*, 84, 65-69.
- Cervera, J. (1993). Hacia la presencia efectiva del teatro en la educación. *Lenguaje y textos*, 3, 103-112.
- Eines, J. & Mantovani, A. (1980). *Teoría del juego dramático*. Madrid: Servicio de Publicaciones del Ministerio de Educación.
- Gaete-Quezada, R.A. (2011). El juego de roles como estrategia de evaluación de aprendizajes universitarios. *Educación y Educadores*, 14 (2), 289-307. Recuperado de <http://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/download/1923/2489>
- Herans, C. & Patiño, E. (1983). *Teatro y escuela*. Barcelona: Laia.
- Llamas Rodríguez, J. C. (2013). ¿Por qué es aconsejable que los alumnos representen obras teatrales en la Educación Primaria?, *Artseduca*, 4, 32-36.
- Lomas, C. & Ruiz Bikandi, U. (1999). Teatro y juego dramático. *Textos de Didáctica de la Lengua y de la Literatura*, 19, 5-8.

- López Valero, A. (2010). *Claves para una enseñanza artístico-creativa: la dramatización*. Barcelona: Octaedro.
- Martín, X. (1992). El role-playing, una técnica para facilitar la empatía y la perspectiva social. *Comunicación, lenguaje y educación*, 15, 63-67. Recuperado de <file:///C:/Users/usuario/Downloads/DialnetElRoleplayingUnaTecnicaParaFacilitarLaEmpatiaYLaPe-126264.pdf>
- Montealegre, Y. (2020). Teatro, expresión y significación en el aula. *Textos de Didáctica de la Lengua y de la Literatura*, 87, 56-62.
- Motos Teruel, T. (2013/2014). Psicopedagogía de la Dramatización. Valencia: Universidad de Valencia, 1-36. Recuperado de <https://www.postgradoteatroeducacion.com/wp-content/uploads/2013/11/Piscopedagogia-de-la-dramatizaci%C3%B3n-Tom%C3%A1s-Motos.pdf>
- Navarro Solano, M. R. (2023). La formación inicial del profesorado en las universidades españolas para el uso de la dramatización en el aula. *Enseñanza*, 21, 181-198.
- Núñez Cubero, L. & Navarro Solano, M. R. (2007). Dramatización y Educación: aspectos teóricos. *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria*, 19, 225-252.
- Pérez Gutiérrez, M. (2004). La dramatización como recurso clave en el proceso de enseñanza y adquisición de las lenguas. *Glosas Didácticas*, 12, 70-80.
Recuperado de <http://www.um.es/glosasdidacticas/doc-es/GD12/04mapegu.pdf>
- Ripoll, O. (2014). Gamificar significa hacer jugar. *CCCBLAB. Investigación e innovación en cultura*. Recuperado de http://blogs.cccb.org/lab/es/article_gamificar-vol-dir-fer-juga
- Solas-Martínez, J. L. (2022). Beneficios de la dramatización en las habilidades sociales y desinhibición de niños y niñas. Una propuesta práctica. *EmásF*, 13 (75), 270-271.
Recuperado de [file:///C:/Users/usuario/Downloads/DialnetBeneficiosDeLaDramatizacionEnLasHabilidadesSociale-8358770%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/usuario/Downloads/DialnetBeneficiosDeLaDramatizacionEnLasHabilidadesSociale-8358770%20(2).pdf)
- Tejerina, I. (1999). El juego dramático en la educación primaria. *Textos de Didáctica de la Lengua y de la Literatura*, 19, 33-44.
- Vázquez Mojarro, F. J. & Caballar, J. A. (1999). Evolución del teatro en el ámbito escolar. *Textos de Didáctica de la Lengua y de la Literatura*, 19, 10-19.

Tráilers y cuento empleados

Ream, D. (productor) & Shonn, P. (director). (2023). *Elemental*. [Tráiler cinematográfico]. EE. UU.: Walt Disney Pictures.

Nielsen, M. (productor) & Mann, k. (director). (2024). *Del revés 2*. [Tráiler cinematográfico]. EE. UU.: Pixar Animations Studios.

Hinojosa, F. (2019). *La peor señora del mundo*. Mexico: Fondo de Cultura Económica.

Referencias normativas

Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria [Educación Primaria] en la Comunidad de Castilla y León, *BOCYL*, n.º 190, 30 de septiembre de 2022.

Guía del trabajo de fin de grado. Grados en Educación Infantil, Educación Primaria y Educación Social, Universidad de Valladolid, [2013].

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, *BOE*, n.º 340, 30 de diciembre de 2020.

Memoria de plan de estudios del título de grado de maestro -o maestra- en Educación Primaria por la Universidad de Valladolid, 23 de marzo de 2010.

Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, *BOE*, n.º 52, 2 de marzo de 2022.

Resolución de 11 de abril de 2013, del Rector de la Universidad de Valladolid, por la que se acuerda la publicación del reglamento sobre la elaboración y evaluación del trabajo de fin de grado (aprobado por el Consejo de Gobierno, sesión de 18 de enero de 2012, «B.O.C.y L. [*BOCYL*]» n.º 32, de 15 de febrero, modificado el 27 de marzo de 2013), *BOCYL*, n.º 78, 25 de abril de 2013.

ANEXOS

Anexo I

IMPACTO EN LA SOCIEDAD A TRAVÉS DEL PRESENTE TFG EN RELACIÓN CON LOS OBJETIVOS DE LA AGENDA 2030

La LOMLOE destaca la importancia de una educación que fomente valores de sostenibilidad, equidad y responsabilidad global. La dramatización como recurso en Educación Primaria puede tener un impacto significativo al trabajar los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de varias formas o de acuerdo con distintos resultados esperados. En principio, lo deseado en un contexto educativo es que el alumnado se relacione con el concepto y propósito de estos objetivos de desarrollo.

La dramatización permite a los estudiantes comprender y asimilar conceptos complejos de manera más sencilla y directa. Al interpretar roles y situaciones relacionadas con los ODS, los alumnos pueden entender de manera más profunda y significativa temas como la pobreza, el hambre, la igualdad de género, la salud, el cambio climático, etcétera. Esto fomenta una mayor conciencia sobre estos asuntos desde una edad temprana y una posición crítica ante los problemas que resolver en el mundo. Además, la dramatización permite a los estudiantes ponerse en el lugar de otros, e impulsar la empatía y la comprensión de las realidades y desafíos que enfrentan diferentes personas y comunidades. Esto puede ayudar a inculcar valores de solidaridad, justicia y equidad.

En un aula de educación no solo es necesario trabajar los ODS, sino también recursos como las improvisaciones o juego de roles, actividades lúdicas que permiten el disfrute a la vez que la reflexión de los participantes. Por parte del maestro, además de tener en cuenta el valor de su función como mediador, debe proponer contextos en que la improvisación gire en torno a temas de cualquier ODS que quiera trabajarse; el resto es producido y elaborado por el alumnado.

Anexo II

Transcripción de las actividades registradas para este Trabajo de Fin de Grado

Los nombres que aparecen en los textos citados de las personas participantes no son reales (a excepción del nombre “Carla”, propio de la autora de este trabajo); asimismo, los nombres de las personas que intervienen estarán ocultos tras su categoría (profe, niña, niño) y un número identificativo (del 1 al 4) para facilitar la comprensión del lector.

- **¿Quiénes somos? Sesión 1. 5/04/2024**

Niño 1: Eee bueno, yo creo que la fotoo... lo último

Carla: Vale, pues la foto lo último

Niño 1: (mirando el papel sin contacto visual con compañeros) Este carnet es de niño 1, de mayor quiero ser profesor, por la tarde me gusta dibujar (habla muy rápido queriendo acabar)

Carla: ¿Por qué? Pero cuéntanos un poco, no sólo lo leas

Niño 1: A pues por la tarde me gusta dibujar porqueeee meee me tranquiliizoo y estoy un poco mucho más tranquilo de lo que suelo estar

Carla: Osea que te relaja dibujar

Niño 1: Sii y mucho

Carla: Perfecto

Niño 1: Mi canción favorita es pong, bueno eee realmente es

Niño 2: Sii yo la he escuchado

Niño 1: Ess, no no esssu nombre essunn un estilo de música

Carla: Aah ponk, un estilo de música ponk

Niño 1: Soy miembro de la compañía, e ee esto me loíntentado yo

Carla: Vale

Niño 1: De risas

Carla: De risas, esa es la propuesta de niño 1, luego vemos las de los demás

Niño 1: Voy voy

Carla: Sigue

Niño 1: Voy, lo que más me gusta de mí es dibujar muy bien

Carla: Osea que lo que más te gusta de ti es que tú dibujas muy bien

Niño 1: Sí

Carla: Vale

Niño 1: Al grupo le puedo aportar... ¡risas!

Carla: Qué bien, explícanos un poco eso

Niño 1: A ver pues risas porque no por los chiztes porque los chidtes son malísimos

Niño 3: Porque los chiddtes

Niño 1: Porque también hay a veces que digo cosas que pueden hacer reír a la gente

Carla: Fenomenal. Muchas gracias niño 1, siguiente

Niños 2 y 4: Yo yo yo yo

Carla: Venga niña 4, niña 4

Niña 4: Lamayade este car net es de Niño 4

Carla: Vale, niño 4, intenta no leerlo ¿vale? Cuéntanos lo que has puesto

Niña 4: Pues eee yoo e llamo Niña 4

Carla: Vaale

Niña 4: De mayor quiero ser ee profe ee profesora, por la tarde me gusta e estar con mi familia

Carla: Vale

Niña 4: Mi canción favorita es fito fitipaldi

Niño 1: Seguro, segurísimo que lo he escuchado

Carla: Sii, pero es un grupo ¿no? Fito fitipaldis, osea que todas sus canciones en general

Niño 1: Seguro que lo he escuchado

Carla: ¿Nos sabrías decir alguna? O por qué te gusta ese grupo

Niña 4: Barquito marinedo conosistes a una sirena eeee y no me acuerdo de más me acuerdo de

Niño 3: Aaa sí, la oí

Niña 4: Y también eem yyy lo que más me gusta de mí es bailar, cantar y estudiar

Carla: Vale

Niño 1: Tu quie tu quieres bailar

Niña 4: Y algunos dee grupo de ee de pueblo opartar (puedo aportar)

Carla: ¿Cómo? Eso no te he entendido niño 4

(Pausa vacía)

Carla: Aah que al grupo le puedes aportaar... cuál

Niña 4: Bailar y ayudar

Carla: Osea que al grupo le puedes aportar que ayudas mucho

Niño 2: Eee le ha faltado una cosa

Carla: Qué le ha faltado

Niño 1: Soy miembro de la compañía...

Carla: Vale sí, niño 4 ¿tienes alguna idea de cómo llamarías a nuestra compañía teatral?

Niña 4: Puesss la llamadía strong bones

Niño 3: Eeee??

Niño 2: Noo...

Carla: Bueno luego votamos no pasa nada, muchas gracias, niño 4, venga niño 3

Niño 1: No pasa nada pero me parece raro

Carla: Le toca a niño 3 vamos a dejar que hable él

Niño 1: Vale ee

Niño 3: Este carned es de Sonis y niño 3

Carla: Vaale

Niño 1: De sonic y niño 3

Niño 3: E de mayor quiero ser youtuber

Carla. Guau qué bien

Niño 1: A ver yo también soy youtuber

Carla: Niño 1 mira está contándonos niño 3 lo que ha puesto él, vamos a escucharle ¿vale?
Y luego ya hablamos

Niño 1: Vale

Niño 3: Por las tardes me gusta salir a jugar, mi canción favodita son las de sonid

Carla: Sonic tiene canciones?

Niño 3: Sii

Niño 2: Claro las películas

Carla: Aaa

Niño 3: Tambié también las crean

Niño 2: No pero eee

Niño 1: La la única que es la la del primer juego

Niño 2: Ni ni niini

Carla. Vale

Niño 2: A algo así

Carla: Perfecto seguimos niño 3

Niño 3: Lo que más me gusta e mí, es que sooy (pausa vacía) un poc un poco soy cadíñoso

Carla: Ajá

Niño 3: Y soy bu en a migo

Carla: Qué bien niño 3

Niño 3: A al grupo le puedo aportar vayamos disfrazados

Carla: No te he entendido eso

Niño 3: Vayamos disfrazados

Carla: Osea que tú quieres que nos disfracemos

Niño 3: Sí

Carla: Bueno lo podemos hacer lo podemos hacer algún día

Niño 1: Po podrías

Niño 3: Y soy

Niño 1: Podrías haber puesto

Niño 3: Soy miembro de la compañía teatral sega

Carla: ¿Sega? ¿Qué es eso?

Niño 1: Ee la empresa de sonic quee también ha creado muchos muchos más juegos

Niño 2: De mario también

Niño 1: Comooo, noo sega nunca es nintendo es al revés

Carla: Bueno, nos falta algo? La foto

Niño 3: La foto que me ha salido

Carla: Genial

Niño 3: Me ha salido maaal pero si está feísima si está

Carla: Que va niño 3, a mí me parece que está muy bien, ¿y quién nos falta?

Niño 3: Eee niño 2

Carla: Sii nos falta niño 2

Niño 1: Noo si niño 2 ya lo contó creo

Carla: Noo niño 2 no lo ha hecho, cuéntanos

Niño 2: Eemme llamo ee este carnet es dee mm niño 2, de mayor quiero ser futbolista

Carla: Va ¿por qué?

Niño 2: Porque me gusta mucho el fútbol

Niño 3: Eso es verdad si es que sabía que ibas a poner eso

Carla: Bueeno vamos a dejar que hable niño 2, ¿vale?

Niño 1: Claro

Niño 2: Ee por las tardes me gusta entrenar

Carla: Vale

Niño 2: (carraspea) Eee mi canción favorita ess (tose) mmmmodia modo avión

Carla: ¿De quién?

Niño 2: De plex

Niño 1: Aaa es verdad

Carla: ¿De plex?

Niño 1: Siiisisisi

Carla: Vale, sigue niño 2

Niño 2: Emm lo que más me gusta de mí es que juego y en todo y parciti parcipi es que como

Carla: ¿Participo?

Niño 2: Particiipoen todo

Carla: Muy bien

Niño 2: Se me da bien los deportes y mm para soy la de teatralllll mm sega comoo

Carla: ¿Sega te gusta? Uy pues ya hay dos votos para sega e, niño 1 tú votas sega? O votas la tuya derisas cual te gusta?

Niño 1: Sí, yo voto la mía, me gusta más la mía

Carla: Vale y niño 4, cuál te gusta?

Niña 4: Yo la mía porque sun world

Carla: La tuya también

Niño 3: Ganamos

Carla: Entonces ganó Sega, vale eso significa que todos en ese circulito tenemos que poner Sega

Niño 3: (de alegría, agudo, no de sorpresa) Aaaaa

Carla: Porque todos pertenecemos a la misma compañía y por votación ha salido el nombre sega

Niño 3: En realidad he puedto dale a tu cuedpo alegría macarena, na es broma

Carla: Noo vale , muy bien chicos lo tenemos

Carla: Ahora vamos a hacer, vamos a hacer otra cosa

Niño 2: Qué

Carla: Tenemos que pensar una cosa sobre nosotros que sea verdad y dos cosas que sean mentira

Niño 3: Uuuu

Carla: Y sin decir cuál es la verdad decimos las tres cosas a los demás y los demás tienen que estar muy atentos para averiguar cuál es la cosa que es verdad, por ejemplo empiezo yo. Yo os digo que tengo 5 hermanos

Niño 1: Es que...

Niña 4: Una pregunta luego podemos poner las canciones que nos gustan

Carla: Sí si no hay tiempo hoy otro día las vamos poniendo ¿vale?

Niña 4: ¡Vale vale!

Niño 1: Pero pero la primera edta es comoo

Niña 4: No

Niño 2: ¡¡No pero no perdáis tiempo!!

Carla: Bueno chicos si hay tiempo lo hacemos, muy bien niño 2. Yo tengo 5 hermanos, yo me he roto un diente la semana pasada o yo nunca he tenido un perro. ¿Cuál es la verdad?

Niña 4: Tú nunca has tenido un perro

Niño 3: Eee no, no ee a ver espera

Niño 2: La segunda creo e

Niño 3: La última

Niño 2: La segunda

Carla: La última es que yo nunca he tenido un perro

Niño 3: ¡Si es que lo sabía!

Carla. Pero no, te estoy diciendo cual era la la última cosa que he dicho

Niño 2: ¿Laa la segunda?

Carla. La segunda que me he roto un diente la semana pasada (sonríó)

Niño 2: Mm la segunda

Carla: ¿Me he roto un diente? (sonríe) niño 1 qué dice?

Niña 4: Yo la primera

Carla: Que tengo cinco hermanos

Niño 1: A ver pueess tus dientes se ven bien así que yo creo que es más real que

Niño 3: Yo me he roto un diente

Niño 1: Que nunca has tenido un perro

Carla: ¡Pues exactamente! Yo nunca he tenido un perro, habéis adivinado casi todos, ¿quién se anima ahora? ¿A hacerlo?

Niños 2 y 1: ¡Yo!

Niño 3: ¡Yo yo yo!

Niño 2: Venga niño 2 que ha sido el primero

Niño 4: Y después yo

Niño 3: (con acento mexicano) Yo siempre he querido un perrito

Niño 2: Después de niño 2 va niño 3

Carla: Vale cuéntanos tres cosas niño 2, una , solo 1 es verdad

Niño 2: Tengo 4 perros,

Carla: Vale

Niño 3: Mentira

Carla: Bueno

Niño 1: ¡Callad!

Carla: Vamos a escuchar

Niño 2: Emm me gusta el baloncesto

Carla: Vale

Niño 3: Mmm

Niño 2: Yyy (pausa vacía) ee

Niño 4: Alguna tiene que ser de verdad

Niño 2: Yayaya yyyyy tengo un perro

Niño 3: Ya sé cuál es tiene tienes un pedro

Niña 4: Tie tienes un perro

Niño 3: Es que yo me conozco a niño 2 tío

Niño 1: Cuando cuando estaba contigo, bueno cuando estaba contigo, e cuando te e cuando te ibas a casa yo te yoo yo bueno cuando ibas al cole, yo veía que tenías un perro, ¡unnnn perro! y si y si tuvieses cuatro lo hubiese visto hase muucho mucho tiempo

Carla: Aaaa

Niño 1: Asii que uno

Niño 2: Sí

Carla: Muy bien, venga niño 3, tres cosas sobre ti, solo 1 verdad

Niño 4: Después yo

Niño 2: Seguramente

Niño 3: A ver eee

Carla: Atentos e, ¡atentoss!

Niño 2: No puedes decir no me gusta sonic porque

Carla: Jaja te pillamos

Niño 3: A ver eee (pausa vacía) ¡jobar! ¡es que no sé qué deciiir!

Carla: ¿Quieres que vaya niña 4 por ejemplo? ¿O quieres intentarlo ahora? Tres cosas

Niño 1: Yo es que lo tengo claro

Carla: Algo sobre comida favorita, algo sobre eee

Niño 1: Yo lo tengo muy claro e

Niño 3: Tengo una terraza

Carla: Tienes una terraza

Niño 2: Es que no he ido a tu casa

Carla: Bueno, más

Niño 3: Eem, mi comida fovodita es ess lllll... (pausa llena)

Niño 2: ¡Niño 3 vaaa!

Niño 3: ¡Los espaguetis!

Carla: Vaale

Niño 2: No see

Carla: Y la última

Niño 3: La últimaaa, es que odio a Super Madio!

Niño 2: O es que odia

Carla: ¿Odias a Super Man?

Niño 3: ¡¡Super Maadio!!

Carla: Super Mario, vaale

Niño 2: Lo de Super Maario es mentira

Carla: Qué votáis, cuál es la verdad

Niño 1: Yo voto, yo voto Super Mario

Niño 4: Super Mario

Niño 2: Super Mario

Carla: ¿Odias a Super Mario?

(Dos segundos de silencio)

Carla: Va Niño 3, dilo

Niño 3: Vaaale, lo odio ¡¿vale?! Odio al maldito fontanero gordo que se la pasa comiendo champiñones todo el día

Carla: Uuuy, sí que le odias sí, ¿quién va?

Niños 1 y 4: Yooo yoyo

Niño 1: ¡Dijiste que después de Niño 3 yo!

Carla: Chicos vamos a escuchar a Niño 1, vete pensando Niña 4

Niña 4: Es que ya lo tengo

Carla: Vale no pasa nada, chicos, Niño 1 va

Niño 1: Eee lo primero, ee lo primero e vale, voy voy , ee lo primero emm, me me gusta salir a la calle, (pausa vacía), lo segundo, (pausa vacía) eee sooyyy soy como una persona cansada que va todo el día cansado

Carla: Vaale

Niño 1: (Pausa vacía) Y lo último (pausa vacía) mira es es que lo voy a decirporcasta es verdad bueno

Niño 3: ¡¡¡Eeh!!!! Pero

Carla: Jaja jolín niño 1

Niño 1: Noo es verdad peroel es verdad pero realmente también no es verdad, os estoy engañando

Carla: Bueno dínoslo

Niño 1: Tal ves puede ser otra, eee que odio... odio totalmente (pausa vacía)

Niño 2: ¿El qué?

Niño 1: (pausa vacía) A sonic

Carla: Ohh!! Qué terrible (niño 3 fan de sonic se levanta) Niño 3 espera que igual es mentira, (niño 3 se dirige a niño 1 fingiendo ira jugando) siéntate Niño 3

Niño 2: Yo creo que es la tercera, que odias a sonic

Carla: (Niño 3 se vuelve a levantar) ¡¡Niño 3!! Jajaja, no pasa nada, si tú le quieres mucho y él nada pues ta está, compensado, cuál es, votaciones venga

Niños 2, 3 y 4: ¡La tercera!

Carla: La tercera... ¿y cuál era?

Niño 1: (pausa vacía) Pues me da que todos os habéis equivocado

Carla: Ohhh, la primera

Niño 2: La segunda

Niño 1: No, la segunda, siempre voy cansado

Carla: Jo niño 1; a mí no me lo pareceee

Niño 2: Ni a mí

Niño 1: Pues aunque no lo creas siesiempre

Carla: Siempre estás cansado?

Niño 1: ¡Ss siempre!

Carla: Duermes mal

Niño 1: No, si siempre duermo bien pero sieempre estoy cansado

Carla: Vaya... bueno cada uno es como es

Niño 1: Os habéis equivocao todos, él se ha equicocao, él se ha equivocao, ella se ha equivocao

Carla: Pues muy bien jugado, así se hace

Niño 1: A ver Sonic. Realmente sí me gusta más o m, si me gusta más

Niña 4: A mí me gusta más Stich

Niño 1: Me gusta mucho más ee pues Super Mario

Carla: Vale

Niño 1: Pero es que Sonic tampoco es para tanto, el más ra rápido es Flash

Niño 3: ¡Nno!

Carla: Niña 4, vamos a escuchar a niño 4 que es la última ya

Niño 3: Una cadreda, Madio contra Sonid

Carla: Niño 3, vamos a escuchar a Niña 4

Niña 4: Tengo un pa e tengo (pausa vacía) a ver (pausa vacía) un gato

Carla: Tiene un gato...

Niño 2: Sí

Niña 4: Sii eem tengo un perro

Niño 3: (Silva)

Carla: Vale

Niña 4: Ooo (pausa vacía) ooo no o no tengo patio

Niño 3: (silva)

Carla: Cuál es la verdad

Niño 2: Yo creo que la segunda e

Carla: ¿Tienes un gato?

Niño 3: Yo creo que la primeda

Niño 1: Y yo creo que la segunda

Niña 4: He puesto dos verdades

Carla: Aaa pero solo se podía una, vale pues no pasa nada entonces tenemos que descubrir, un segundo niño 1, cuál es la mentira

Niño 1: Mmm a ver

Niño 3: No tiene patio

Niño 1: Tal ves nos la nos la está jugando y realmente ha puesto dos mentiras y una verdad

Carla: Ha puesto dos verdades y una mentira

Niño: ¡Ss no! ¿Y si realmente nos está mintiendo?

Niña 4: ¡Estoy diciendo la verdad!

Niño 2: Creo que es un perro eh

Niño 3: Un perro, un perro

Niño 2: Un perro

Niño 3: No e a ver, no tiene patio

Niño 1: Yo sí he visssto, porque cuando iba aaa, cuando iba a lo de la rabia (por problemas de conducta) ee pues el año pasado

Niño 2: ¿A dónde ibas?

Niño 1: A un sitio pa que como que me dieran cosas ¿vale? Paraaa

Carla: ¿Para los perros?

Niño 1: Noo para mí para mí

Carla: ¡Aaa!

Niño 1: Me dijeron que estaba mintiendo, porque me estaban preguntando un par de cosas y yo cada vez que respondía hasía hasía comoo como que me movía, y él, y él estaba

disiendo que estaba mintiendo porque me estaba moviendo

Carla: Aaaaa

Niño 1: Y ella se ha movido cu cuando ha dicho quee estaba diicendo la verdad, así que no la podemos creer

Niña 4: Si si estoy diciendo la verdad

Carla: Mira ahora no se ha movido, jajaj niño 1, yo me la creo

Niño 1: Yo me estoy fijando muy bien

Profesora: Yo sé cuál es la mentira

Carla:Cuál es la mentira venga votación

Niño 2: La del perro

Carla: La de los perros...

Niño 3: La del pedro, la la he visto que se ha movido

Carla: Repítenos niño 4 las tres cosas que has dicho

Niña 4: Si si tengo un gato

Niño 2: Un perro o un patio

Niña 4: Si no tengo patio, o si no o si tengo perro

Niño 2: ¡No tiene perros!

Carla: Niño 2 dice no tiene perro, niño 3 qué dice

Niño 3: Mm tampoco que no tiene perro

Carla: ¿Que no tiene perro y mm niño 1? A ver con tu intuición

Niño 2: Ya con mayoría pues...

Carla: Noo no pasa nada, cada uno dice su opinión, qué dice niño 1?

Profesora: ¡Si es que hay dos mentiras!

Niño 1: Sí realmente...

Carla: No hay dos verdades ha dicho

Niño 1: Si realmente os confiáis, yo creo que voy a decir

Niño 2: ¡Eh! Son dos mentiras

Carla: ¡Niña 4! Te han pillado, ¿son dos mentiras?

Niña 4: Sii

Carla: A vale, pues te habíamos entendido que había dos verdades

Niña 4: ¡Que son dos verdades! Que mequivocao que son dos verdades

Niño 2: A vera ver

Carla: Bueno vale a ver

Niño 3: ¡Es mentida!

Carla: Venga Niña 4, solucióvalo

Niña 4: Que son dos verdades

Carla: Vale

Niño 3: Es mentida

Carla: ¿Qué dices tú niño 1?

Niño 1: Pues que es mentira lo de las dos verdades

Carla: Jajaj pero cuál es la mentira

Profesora: Yo creo que niño 4 tiene gato

Niño 2: Sii tiene gato

Profesora: No tiene perro

Niño 3: No tiene perro

Profesora: Y tiene una casa con patio

Niño 2: ¡Sii!

Niño 1: Así que creo que

Niño 2: ¡¡Ha hecho así!! (asintiendo)

Niño 1: Que la mentira eess... que no

Niña 4: El perro

Carla: ¿Tienes perro?

(Niña 4 niega con la cabeza)

Niño 3: ¡¡¡Noo!!!!

Profesora: Pero ha dicho no tengo patio

Niña 4: Y sí tengo una casa con patio

Carla: Había dos mentiras

Niña 4: Pero sí que tenía una casa con patio y sí que tengo un gato

Carla: Pero como has dicho no tengo una casa con patio, eso es mentira porque sí tienes una casa con patio

Niña 4: Claro es que eso lo he dicho pa caer

- **Sesión 2. ¿De qué trata esta película? Martes 9/04/2024**

Empezamos viendo el tráiler de ELEMENTAL, pensamos por parejas un final y después inventamos uno entre todos, después dos de ellos improvisan como si fueran los dos protagonistas

Niña 4: Pues queee, pues quee

Niño 2: Pues que se van a ir de ahí

Niña 4: Eso y de y después eeee seee se van al mar perooo eee ella, tú ahora niño 2

Niño 2: Pues ella see eee se con se vaa a convertir de agua yyy te toca

Niña 4: Y al final eee se f se fueron a la isla dee los marinoss yyy y consiguieron y después la dieron una pócima, te toca Niño 2

Niño 2: Y tamb, ¿una?

Niña 4: Pócima

Niño 2: Yy la pócima era para que se convirtiese enn en fuego otra vez, te toca

Niña 4: Porque se iba otra vez ir a aaa la ciudad de Elemental

Niño 2: Y fin

Niña 4: Y fin

Carla: Bueno, ¡es un final muy chulo! Lo que pasa que habéis tardado un poco menos de lo que había que tardar

Niño 1: ¡Me toca!

Carla: Venga chicos os toca a vosotros

Niño 1: A ver puesss, bueno no, tú porque

Niño 3: Pues que al final apadece Sonid y les dice eee os espeda un gran futudo, te toca

Niño 1: Después de eso se van corriendo porque ee nunca habían visto algoooo algo taannnn

Niños 4 y 2: ¿Feo?

Niño 1: Sí, feo

Niño 3: Oye, más respeto

Niño 1: Y se y después se fueron de esa de esa tierra de la ciudad porque se iban a a otra isla, e y ¿después?

Carla: ¿Qué más?

Niño 3: Pues quee (pausa vacía), les dijo (pausa vacía) Sonid adiós, y como iban a montar una ciudad, pues ee no pudo ir porque era el único difedente (pausa vacía)

Niño 1: (da un golpe a la mesa) No has dicho que me toca

Carla: No hace falta

Niño 1: Pues que después de eso pasaan un año y tienen un hijo (pausa vacía) y después pasan otros cinco años

Niño 3: No no, no

Niño 1: Y el hijo ya es mayor yy después ee cuando ya iba a ir aal al cole, pues a donde van todos los elementales le dise que tenga cuidado con el eriso raro yy y él se lo encuentra y sale corriendo y avisa a sus papás y se mudan yyyy ¡FIN!

Niño 3: ¡Fin!

Carla: Lo habéis hecho muy bien. Vale ahora, si tuvieseis que inventar un final distinto entre los cuatro ¿cómo querríais que acabase la película? Osea hemos visto que hay una chica de fuego y unn chico de agua que no se pueden juntar porque son diferentes no?

Niño 3: Pues, pues que al final el hijo dee, de del del agua y del fuego, ese, no me acuerdo como se llama, pues se hiciendon amigos Sonid y su hijo

Niño 1: (susurrando con voz malvada) Pero después le apuñalaaa

Carla: Niña 4, ¿qué dices tú?

Niña 4: Pues queee pues quee, que había había, ¡ay no me sale! Pues que habíaaa pues que todos eee que elemental quee pusieron una ley que todos se podían juntar

Carla: ¡Aaa qué bueno!

Niño 3: ¿Hasta con Sonid?

Niña 4: No, porque Sonic no es un Elemental, aunque sea azul pero no

Carla: ¿Cómo hablaría la chica de fuego? Tienes que hablar como si fueses la chica de fuego, y tú como si fueses el chico de agua

Niño 2: (con voz de niña) Hola soy la chica de fuego

Carla: Tened una conversación

(Todos se ríen)

Carla: ¡Vaya conversación!

Niño 3: Espera que me están llamando al teléfono, ¿alo? Ajá vale, llevo en dos minutos (pausa vacía)

Niño 2: Venga, habla (dirigiéndose a niña 4)

Niña 4: es que no tengo ni idea cómo habla

Carla: Van a ir a comprar el pan, cómo, como hacen, tú quieres pan (señalo a niña 4) y tú vendes pan (señalo a niño 2)

Niño 2: ¡Venga!

Niña 4: Holaa buenas tardes (se ríe)

Niño 2: Buenas taardes, ¡buenas nooches! Te vengo un nokia

Niña 4: ¡Quero pann! (se ríe)

Niño 2: ¡Que haaables!

Niña 4: ¡Que quiero pan! Una fabiola

Niño 2: Eee pues no tengo

(Ambos ríen)

Niña 4: Pues dame bizcochos

Niño 2: Tampoco tengo, tengo un estuche y dos pinturas

Niña 4 : (riendo) Pues dame esos dos estuches y dos pinturas

Niño 2: Un estuche y dos pinturas

Niña 4: Que eso quee

Niño 2: Pues venga pues toma, a tomar por saco

Pasamos a ver el segundo tráiler, INTENSAMENTE 2

Carla: Niña 4, ¿le quieres contar a Niño 3 de qué va la primera película?

Niña 4: Pues quee tenían que salvar ee porque se estaba destruyendo todo, y los recuerdos y todo, entonces lo que tenían cacer era salvarlo, repararlo, y eso, al final lo repararon ¡y lo consiguieron!

Carla: Osea, ¿qué tenemos dentro de la cabeza nosotros, Niño 2?

Niño 2: Los recuerdos

Carla: ¿Y qué emociones tenemos?

Niño 2: Annsiedadd, alegría, eemm tristeza yyy

Niño 1: ¿Osea que yo tengo instrucciones?

Niño 2: Luego em

Niño 1: Guau

Niño 2: Enfado, enf

Niño 3: ¿Osea que nosotros tenemos instrucciones?

Profe: ¡La rabia!

Niño 2: ¡La rabia!

Niño 1: (grita)

Niña 4: (dirigiéndose a Niño 1) Tú usas mucho la rabia

Carla: ¿Sabéis lo que vamos a hacer ahora? Aquí tengo unos papelitos con distintas emociones, y tenéis que elegir uno

Niño 2: ¡Pri!

Carla: Coged, coged el que queráis, (todos eligen) sobra uno por si alguien quiere cambiar el que le ha tocado pero no sabéis cuál tengo yo aquí, igual os gusta menos

Niño 1: Aagg noo no

Carla: ¿No te gusta ese? (dirigiéndome a niño 1) toma te lo cambio

Niño 2: ¿Se puede cambiar entre cual?

Carla: ¿Estáis contentos con vuestro papel? Yo tengo asco

Niño 3: Uuff

Niño 2: Me ha tocado el peor

Niño 1: ¡Eee te lo intercambio! (dirigiéndose a niño 2)

Niña 4: Yo tengo rabia

Niño 1: Yo te lo intercambio niño 2

Niño 2: ¿Qué tienes?

Carla: ¡No se diceee! Sorpresa

Niño 2: Venga va

(Se intercambian el papel de la emoción)

Carla: Venga, y ya no hay más cambios. Ahora yo os voy a enseñar una foto y según la emoción que estáis sintiendo tenéis que hablar de lo que veis en la foto y lo que creéis que va a pasar después con vuestra emoción. La mía por ejemplo que es asco, y veo esto, (niño lleno de barro jugando) me viene genial, aaaggh qué asco hay un niño súper manchado, yo creo que después sus padres le van a reñir porque da muchísimo asco el barro, es pegajoso. ¿Tú como lo dirías con tu emoción? (dirigiéndome a niña 4).

Niña 4: AAA ASCO (pausa vacía) ¡QUÉ ASCO NO LO QUIERO VER! (enfadada)

Niño 2: (con voz triste y baja) Qué asco... (pausa vacía)

Niño 3: Ooo qué penaa...

Niño 2: Ooo, se ha manchado...

Niño 3: ¡Guau qué divertido es pisar los charcoos!

Niño 1: Ay ay ay , un niño aaaaay aaay, chao chao, ¡me voooy! (con miedo)

Carla: Vale ahora esta con la misma emoción que tenéis (enseño tarjeta con un niño bañándose)

Niña 4: Ahora te toca a ti ¿no?

Carla: Pero yo ya la he hecho la primera, ah sí. Aaayy, qué asco me da el agua no me quiero bañar no me gusta el jabón, me da muchísimo repelús el agua tan clara

Niña 4: AAAAH ASCO QUÉ ASCO, NO TE BAÑES NI DE BROMA

(Todos ríen)

Niño 2: Qué mal... se está bañando...

Niño 3: ¡Qué divertido es bañarse!

Niño 1: ¡AAY EL AGUA, EL AGUA, EL AGUA AY MADRE EL AGUA NO, ME AHOGO! (con miedo)

(Todos ríen)

Carla: Vale, vamos a cambiar los papeles

Niña 4: Yo alegría

Niño 2: Yo rabia

Carla: ¿Tú quieres seguir siendo miedo?

Niño 3: ¡Yo quierrrabia!

Carla: Venga pues tristeza yo

Niño 3: ¡No, yo no quiero ser asco!

Carla: ¿Quieres ser tristeza?

Niño 3: No, es que quiero ser asustadizo...

Carla: Vale luego lo volvemos a cambiar, de momento así, nos ha tocado esta foto (chica conuciendo)

Niña 4: ¿Quién empieza?

Carla: Venga tú

Niña 4: Laalala (canturreando), yo voy en el coche, lalalaaa, laaalala

Niño 2: AAA NO ME GUSTA EL COCHE

Niño 3: Aagg qué asco el coche, el coche da asco, qué asco, me voy, mejor me voy de aquí, ¿policía?

Niño 1: AAAY AY AY EL COCHE QUE ME ATROPELLA POR DIOS (asustado)

(Todos ríen)

Carla: Vale, muy bien, pero no hace falta gritar tanto ee, y ahora me toca a mí. (Entre sollozos) Ayy, qué triste estoy, no me gusta conducir, tengo miedo a conducir, me quiero bajar ya... (Pausa vacía) Venga y ahora esta (enseño nueva tarjeta, chica en gasolinera)

Niño 2: Noo diablo

Niña 4: Laalala, yo voy a rellenar el coche con gasoil, laalalaaa

Niño 2: NO ME GUSTA LA GASOLIINAA

Niño 3: Buagh qué asco la gasolina... es neegra y da mucho asco buagh, buagh

Niño 1: AAAY QUÉ MIEDO LA GASOLINA POR DIOS, AYY QUE VA A EXPLO-
TAR EL COCHE, AY COMO SALTE UNA CHIDPA QUE ME MUERO

(Todos ríen)

Carla: Muy buena, vamos ya con la última tarjeta

Niño 2: ¿Y cambiamos?

Carla: Y cambiamos de emoción

Niña 4: ¡Niño 1!

Carla: Niño 1, ya te toca cambiar de emoción

Niña 4: Porfaaa...

Niño 3: ¡Oye que yo ya he sido alegría, yo quiero miedo!

Carla: ¿Has sido tristeza?

Niño 3: Nop

Carla: Pues venga así. Estaa esta foto, ¿qué vemos aquí? Pero no quiero que gritéis e, se puede expresar rabia yy y qué era lo otro, miedo, si gritar, ¿vale?

Niño 2: Tiririiri tiririiri tiririiriiriiri (imitando tono de llamada)

Carla: Exacto, para esto vamos a necesitar el móvil, toma, niño 2, empieza niño 2 ahora, esta foto, ¿qué está pasando ahí?

Niño 2: Qué miedo... qué miedo me da la televisión aaaayy

Carla: Pero te están llamando por teléfono y te están contando algo que da muchísimo miedo, ¿cómo reaccionas tú?

Niño 2: ¡QUÉ MIEEDO AAAHH! (ríe) toma el iphone (le pasa el móvil al compañero)

Niño 3: (entre sollozos) Mi novia me ha dejado, ¿sabes por qué me ha dejado mi novia? ¡me ha dejado podun Sonic! (solloza) qué pena...

Niño 2: Uyyy niño 1, niño 1...

Niño 1: (Hablando con el móvil en la oreja) ¿CÓMO QUE EL NIÑO ESTÁ JUGANDO???? CUANDO LLEGUE A CASA VOY VOY A COGER LA PISTOLA Y LE VOY A PEGAR UN TIRO

Carla: ¿¿¿Pero bueno???

Profe: ¿Pero qué qué qué tenías?

Niño 1: Rabia (ríe)

Carla: Vale y me toca

Niña 4: Y a mí

Carla: Yo soy alegría, entonces digo: ¡ay qué bien, me está llamando mi amiga! Le voy a coger el móvil y vamos a quedar y nos vamos a ir juntas de compras, qué biennn

Niña 4: Ayyy cásssscooo, cómo puedes ver eso... no me cuentes más, ¡te cuelgo!

Carla: Valeee, muy bien chicos

Niño 2: ¡Una maaas!

Carla: ¿Una más? Vale pues cambio de emociones, una que nunca hayáis hecho

Niño 3: ¡Yo quiero miedo! SIII

Carla: La rabia para mí

Niño 3: ¡Pri, pri!

Carla: A ver la última tarjetaa... ¡venga! (enseño tarjeta de ratón empachado a comer)

Niño 3: ¡AYY UNA RATA! Mátala mátala mátala (se aleja y se va)

(Todos ríen)

Carla: Pero poneros en la piel, como que sois el ratón empachado, ¿qué sentís?

Niño 1: ¡Ay qué alegría! (en tono sarcástico) me estoy muriendo de dolor porque me empachao ay qué alegría...

(Todos ríen)

Carla: Ay me toca a mí. Bua qué rabia me da, me he comido todo el queso y ahora me duele la barriga, ¿¡por qué seré tan tonto!? Qué bua qué mal

(Todos ríen)

Niña 4: (sollozando) Ayyy... por qué por qué me he empachao, duele muuuuchoo la barriga, aaay aaaayy

Niño 2: Qué asssco por favorrr, ¡estoy gordíisimo! aaahg (pausa vacía)

Carla: Y ya hemos acabado ¿no?

Niño 2: ¡Una maaaas!

Carla: ¡La ultimísima! Cambio de emociones

Niño 3: Nooo, jobarrrr

Carla: ¿Este es para mí? Vale, mira qué vemos en esta foto, niño 1, sin alegría ni nada

Niño 1: Ay qué asco una niña

Carla: Pero dilo normal sin emoción, qué hay aquí

Niño 1: Pues hay una niña abrazando entre comillas a un perrito

Carla: Ahora podemos elegir si vamos a estar en la piel del perro o en la piel de la niña. Yo por ejemplo tengo tristeza y voy a ser el perro

Niño 3: Yo, yo quiero ser el perro

Niña 4: Yo también el perro

Carla: Lo que queráis. Entonces voy a decir: (entre sollozos) ay qué triste estoy, esta niña me está abrazando muy fuerte, quiero que me suelte por favor...

Niña 4: ¡Uuuyy qué bien me está abrazando, cómo me encantaa!

Niño 2: AAAAG me está dando un beso, aaaggh qué ascooo

Niño 3: Aaa ayudaaa, me está dando unn, me está dando (mientras se aleja corriendo) ¡me está dando un beso!

(Todos ríen)

Niño 1: ¡Ay por dio' qué ahco un pero me me está abrazando ay por dio'! (sonidos de atragantarse)

Planteo la actividad transversal del teatro viajero

Niño 3: ¡Ya pedo no puede ser una playa porque porque yo le tengo miedo al agua!

Niño 2: No

Niño 3: Sí (pausa vacía), a ver Sonic le tiene miedo al agua porque no sabe nadar

Niño 2: Ya pero, ¡sí hay veces que nada!

Niño 3: ¡Sí clado venga!

Niño 2: Sí

Niño 3: No

Niño 2: En una peli nadó

Niño 3: No

Niño 2: Sí

Niño 3: ¡Que no!

Carla: Pero no tenemos que meternos al agua Niño 3, sólo es imaginarnos que estamos en la playa, en la arena, en el chiringuito... ¿vale? Yo el viernes que os veo os doy el libro con la foto y con el contexto que me acabáis de decir y empezamos a inventar diálogos

Niño 3: Ya pero yo no llevo bañador

Carla: No pasa nada, pues hacemos eso. ¡Vamos a empezar a improvisar un poco! Levantaros

Niño 2: ¡Yo quiero ser Cristiano Ronaldo mejor!

Niño 3: Pero Ronaldo no está en ninguna película

Carla: En la nuestra sí, porque nos la estamos inventando nosotros

Niño 3: Ah que, ¿ah que nuestra película va a estar en el cine?

Niño 2: ¡Vamos a ser famooosos!

Carla: La vamos a hacer de teatro. ¿Qué va a pasar en la playa?

Niño 3: Pues que yo llegué en la playa y co cogí mi sombrilla, me puse al sol yyy... y

Niño 2: Y ya

Niño 3: Y estaba viendo el móvil

Niña 4: ¡No, yo estaba llamando!

Niño 3: No, una pregunta ¿desde cuándo una niña tiene un móvil?

Niña 4: No era una niña Ángela ya era mayor

Niño 3: A vale

Carla: Su personaje ya es mayor

Niño 1: Oye yo quiero empezar ya, a hacerlo ya

Carla: Venga pues empezad, dad ideas de lo que va a pasar

Niño 1: Pero no digo ya, aquí, a empesar a haserlo

Carla: Venga vamos

Niño 2: Yo soy Cristiano eh

Niño 3: Y yo soy Sonid

Carla: Venga, cómo os conocéis, cómo os presentáis

Niño 1: Yo, yo venía, yo veníaaa dee desde mi casa porque yaa, bueno desde desde salvar el mundo a la playa ¿vale?

Carla: Vale

Niño 3: Yo estaba en la playa tumbado ahí de chill echado

Niño 2: Y yoo iba a jugar un poco a fútbol

Carla: Y tú niña 4, ¿qué estabas haciendo?

Niña 4: Yo estaba llamando a Stich que estaba en Italia

Niño 1: ¡Me maato! Ohtra' e' Cridtiano

(Mientras niña 4 hace como que habla por teléfono y niño 3 como que está tumbado en la arena)

Niño 1: ¡Ere' Cridtiano!

Niño 2: ¿Y tú?

Niño 1: Edpiderman

Niño 2: Ah, ¿y ella? (señala a niña 4)

Niña 4: Buenas tarrdes

(Se chocan con un juguete)

Carla: Oohhh (sorpresa)

Niño 1: ¿Qué hases con mi cosina? Que la habi, que la había hechooo para cosinaar

Niño 3: Quee ya lo hago, ya lo hago yo

Niño 1: Vale gracias... ¿ahora, quién quiere comer unas bolitas osea unas albóndigas?

Niña 4: ¡Ay qué assco no me gustan!

Acabamos la improvisación y les pregunto qué les ha gustado de la sesión

Niño 2: Pues que hemos jugado y que me ha gustado mucho ee jugar y también cuando hemos actuado y me lo he pasao' mu' bien

Niño 4: Yo cuando hemos actuado todos y cuando hemos estado eem las emocionees... el el la cosa de película pa' luego actuar... (pausa vacía)

Carla: Niño 3

Niño 3: Pues pues que que este día ha sido muy divertidoo, me ha gustado, ma gustado actuar... (pausa vacía)

Carla: ¿Vale gracias, y niño 1? ¿qué nos quieres decir? ¿qué te ha gustado?

Niño 1: Yo ya lo había dicho pero bueno, lo de actuar lo de que hemos hecho lo de lo de lo le *Elemental*... lo del *Del revés*... y tal.

Carla: Vale, ¡gracias chicos! Muy bien

- **Sesión 3. ¡Pillad la palabra secreta! 12/04/2024**

Nos agrupamos en parejas, por sorteo ya que no encontramos consenso, después hacemos nuevas parejas. Tenemos tres bolsas diferentes de donde sacamos palabras: en una de ellas hay personajes que interpretamos, uno cada miembro de la pareja, en otra bolsa tenemos escenarios, es decir, los lugares donde se desarrolla la acción, cogemos uno por improvisación, y por último hay una tercera bolsas con palabras secretas que los dúos de actores tienen que meter en su diálogo de forma disimulada para que el público no adivine

cuál era su palabra secreta. Por otro lado el objetivo de quienes no actúan en ese momento no es otro que el de reconocer aquella palabra que han tenido que incluir en los diálogos.

Primera escena, sacan de personajes a un camarero y a una persona malhumorada, están perdidos en la montaña y su palabra clave es hueso

Niño 1: Jolin, el del avión no sabe conducir o qué porque nos acabamos de estrellar en la montaña

(El público ríe)

Niño 2: Y es que yo también es que yo iba en el autobús y nos hemos caído

Niño 1: ¿En el autobús?

Niño 2: Sí

Niño 3: Ah claro porque, bueno, es que ya le vale, bueno ahora estamos perdidos por aquí

Niño 2: Claro ¡y me he partido un hueso! Es que... mira, mi pie ayy (quejándose de dolor)

Niño 1: Jolín, es que... ¡ni un médico hay! Jolín, qué mallll, ¡QUÉ MAAAAL!

Niño 2: Yo soy un camarero...

Niño 1: Ahh y supongo que te ibas de viaje aaa (pausa llena) a París a hacer... pues eso, ¿no?

Niño 2: Sí

Niño 1: Ah, vale, ¡jolín! Y yo me iba de viaje a París también, pero... ¡jolín!

Niña 4: ¡Yooo yo ya lo sé yo ya lo sée!

Carla: Vale, (dirigiéndome a la otra pareja) ¿tenéis alguna idea)

Niña 4: París

Niño 2: Ah ahhh (negando)

Carla: Tú qué crees, ¿cuál es la palabra que han dicho? Es que hay que estar muy atentos

Niño 3: ¿París? ¡que se iban de viaje!

Carla: ¿Cuál es una palabra que nos han colao' que es su palabra secreta?

Niña 4: Yo tengo otra, avión

Niño 3: Se han roto algo

Carla: ¿Qué se han roto?

Niño 3: ¡Las costillas!

Carla: ¿Qué palabra era la clave? (dirigiéndome a los actores)

Niños 4 y 2: Huesos

Carla: Aaaaa es que niño 2 la ha colado muy bien

Niño 1: ¡Os habéis equivocado chicoos!

Niña 4: ¡Ahora nosotros!

Niño 2: Nooo

Niño 3: ¡Síiii!

Carla: ¡Lo habéis hecho muy bien! Ahora os toca a vosotros

Niño 3: Prii

Niña 4: No prii

Cogen aleatoriamente un personaje para cada uno, un escenario y palabra secreta: una monja y un anciano sin dinero en un bar, la palabra secreta es fuego

Niño 3: Sin dinero en el bar

Carla: Vale, pues venga, tenéis que decir esa palabra y que ellos no sepan que era esa la secreta. ¡Empezamos!

Niña 4: empiezas tú

Niño 3: Ayy eee... (imitando voz de anciano) hoo hola ¿dónde estoy? Me duele mi cabeza (pausa vacía)

Niña 4: Ay es verdad, ¿por qué hay fuego por aquí cerca?

Niño 2: Creo que ya sé cuál es yo

Niño 3: ¡Ayy ah mejor salgamos corriendo!

Niña 4: ¡Ya! (pausa vacía)

Niño 1: ¡Sé cuál es! ¡sé cuál es!

Niño 2: Es que han dicho pocas palabras

Niño 1: Sé cual es

Carla: Pero no han acabado

Niña 4: Bueno, de repente... ¿qué es eso que está flotando por ahí? ¡Un tiburón!

Niño 3: Aaah codree

Niño 2: Di tú una y yo otra (dirigiéndose a su compañero)

Niño 1: Vale

Carla: ¿Ya habéis acabado? (dirigiéndome al dúo que acaba de improvisar)

Niños 4 y 3: Sí

Carla: Vale

Niño 1: Tú dises laa, esa

Niño 2: Vale fuego

Niña 4: (Asiente)

Niño 2: ¡Vamossss, sí sí!

Niña 4: ¡No he dicho nada!

Niño 1: ¿Flotando? Flotando ooo tiburón

Carla: ¿Cuál era chicos?

Niña 4: Fuego

Niño 2: ¡Vamoooss!

Carla: Claro, es que lo habéis hecho igual muy rápido, pero no pasa nada, seguimos practicando

Siguiente escena, la siguiente pareja la forman un cantante y una persona a la que todo le parece mal, están en un parque de atracciones y la palabra secreta es llaves

Niño 2: Venga, empieza

Niño 1: Hey hey Bad Bunny yey yey

(Todos ríen)

Niño 2: ¿¡Qué haces!?! ¿¡qué haces!?!

Niño 1: ¡Cantar! Qué cree' tú

Niño 2: Cantas más mal que la luna

Niño 1: Pue'la lu'pué la luna e'mi amiga

(Todos ríen)

Niño 1: Ooye, ¿tú viste mi llave del cooche?

Niño 3: ¡Ay creo que ya sé cuál es!

Niño 2: Es que yo iba a ir a mi casa yyy, ¡es que yo iba a ir a mi casa yy no encontraba laa las llaves porque, se me quedó metida en el bolsillo!

Niño 1: Aaahh en el bolsiillo

Niño 3: Uuuh

Niño 1: Vale vale...

Niña 4: ¡Yo ya sé cuál es!

Niño 1: Puede ser que en ese bolsillo...

Niño 2: Si

Niño 1: Mira (mirándose en el bolsillo) las tengo aquí

Niño 2: Sí es que se me habían metido mu'pa'abajo

Niño 1: Toma (haciendo gesto de entregarle unas llaves) chao

Niño 2: Ya está ya está

Carla: Vale, ¿cuál es la palabra?

Niño 3: ¡Bolsillo, bolsillo!

Niña 4: Llaves o casa

Carla: ¿Cuál era? (dirigiéndome a quienes acaban de improvisar)

Niño 2: Llaves

Carla: ¡Bieennn!

Niño 3: ¡Aaaah!

Niño 2: No pueden decir dos, ¿no?

Niña 4: Sí

Niño 2: Porque si no yo digo tol' texto

Carla: Claro, eso es verdad... hay que hacer una apuesta para la siguiente vez

Siguiente escena, niño 3 interpreta a un cura, niña 4 es astronauta y están en un supermercado, su palabra secreta es pasillo

Niño 3: ¿Cuda?, un cuda

Niña 4: Una astronauta

Carla: ¿Dónde estáis?, ¿dónde estáis Niño 3?

Niño 3: Imagínate que sale, ¡en la luna!

Niña 4: Oye y si se y si hay una monja sería mejor...

Carla: Ya pero ahora te ha tocao'... ¿dónde estáis?

Niño 3: ¡En el mercadona!

Niña 4: (riendo) ¿Qué hace una astronauta en el mercadona?

Carla: Niña 4, saca una palabra secreta solo para ti y para Niño 3

(Niños 4 y 3 ríen)

Carla: Venga que tenemos que pillar la palabra, ¿qué érais?

Niño 3: Yo un cuda ¡mer ca doo na! (cantando)

Niña 4: Empiezo yo

Niño 3: No, empiezo yo

Carla: Niña 4

Niña 4: Osstraas, he aterrizado aquí necesito comer

Niño 3: Mer ca doo na, no sé qué estoy haciendo aquí, qué ha pasado, mer ca do na a, uy me padece que estoy en el mercadona. ¡Mira un astronauta! ¡Le voy a bendecer con la bendición de Dios! Padre nuestro que estás en el cielo...

(Los niños ríen)

Niña 4: Ay, hace mucho que no vengo por este mercadona (pausa vacía) nno me acuerdo de este pasillo

Niño 3: Bueno, hola, hola ¿quienes que te bendezca?

Niña 4: Vale, así...

Niño 3: Una bendezza después (pausa vacía) bueno adiós me voy a comprar

Niña 4: Pero ¡espera espera! ¡que no sé salir del mercadona! (ríe)

Niño 3: Mer ca do na a (cantando) ¡mercadona! (pausa vacía)

Niño 2: A ver

Carla: (dirigiéndome a la otra pareja) ¿Qué pensáis?

Niño 1: A ver, yo como he oído mucho la palabra mercadona

Niño 2: ¡Pero que ese es el sitio donde están!

Niño 1: ¡Pero tal ves también sea la palabra metida!

Carla: Estaban en un supermercado, tú crees que la palabra es mercadona, ¿y tú cuál crees? (dirigiéndome a niño 2)

Niño 2: Pues

Carla: Os han colado ahí una palabra

Niño 2: ¿Bueno?

Carla: Es un sustantivo

Niño 1: ¡Bendecido!

Carla: Eso es un adjetivo

Niño 1: Ah

Carla: ¿Esas son vuestras últimas apuestas?

Niño 2: No

Carla: Venga una última apuesta, ¡lo habéis hecho súper bien eh! (dirigiéndome al dúo que acaba de actuar) ¡lo habéis hecho súper súper bien! Estoy muy contenta

Niño 1: ¡Oyee!

Carla: Venga cuál creís

Niño 2: Tú cuál dices (a su compañero)

Niño 1: Eeem bendición

Niño 2: ¡Bendición, bendición!

Carla: Vale, ¿cuál era la palabra?

Niños 3 y 4: ¡Paasiloo!

Carla: ¡Un pasillo!

Niño 2: ¡Pero si no lo han dicho!

Niña 4: ¡Sí la he dicho yo cuando, que me había perdido en el pasillo

Niño 3: (Haciendo ruiditos de alegría)

Niño 1: ¡Noo!

Niño 2: ¡Noo no lo había dicho!

Carla: Sii lo ha dicho está grabado yo lo he escuchado

Niño 2: Noo

Carla: Sii

Niño 1: No

Carla: Siisii, os lo juro. Ya está Niño 3 siéntate

Niño 1: Vale nos toca

Carla: Pero como estaban en un supermercao' es que les ha venido genial, porque ha sido súper fácil

Siguiente escena para los niños 1 y 2, un director de cine y un futbolista en el bosque, su palabra secreta es sombrilla

Niño 1: ¡Os tra'es Cristiano! Mira, justo, justo estaba aquí porque me había perdido y tenía aquí un un papel donde estaba escribiendooo ee la peli de Cristiano osa justo la tuya

Niño 2: Sii ee, como estamos ee casi casi en la playa yo he visto unas sombrillas ahí que nos podrían venir genial para el sol

Niño 1: Mm a ver, ahora mismo es de noche porqueee

Niño 2: Bueno

Niño 1: Es que ahora mismo si ves por allá (señalando a un lado) hay como una tele grande que es que pues han venido todos con el coche y estamos tumbos ahí viendo una peli, ¿vale? Es algo que solemos hacer cada un año porque es muy especial, cada año pues

bueno, hasemos eso

Niño 2: Vale

Niño 1: ¡Ostra´cuidao´una sombrilla!

Niño 2: ¡Ala!

Niño 1: Osstra´ha volao´

Niño 2: (riendo) ¡Ha volao´!

Niño 1: Jolín, voy a serrar el sine ya porquee está haciendo mucho viento

Niño 2: Sí

Niño 1: Vale, ya

Niño 2: Ya está

Niño 1: Ostra´espera, mi sinee ee (pausa vacía) ahora que me acuerdo le tenemos que demoledar, mm digo mee mejorar ¿vale? Porque haayy un poco dee de cosas malas porque está fallando mucho, así que voy a ir al sinee para e mandar a loos a los que arreglan el sine

Niño 2: Ajam

Niño 1: Para que aarreglen el sine, ¿vale?

Niño 2: Vale, ya está

Carla: ¿Cuál es la palabra?

Niño 3: Mejodar

Carla: No, es un sustantivo

Niña 4: Sombrilla

Carla: ¿Cuál era?

Niño 2: ¡Sombrilla!

Niño 1: ¡Sine sine!

Carla: Noo

Niño 1: ¡Era sine!

Niño 2: ¡Sombrilla!

Carla: Niño 1... ¡no seas tramposo!

Niña 4: ¡Tomaaa!

Niño 3: (Gritos de alegría)

Carla: (Dirigiéndome a niños 1 y 2) Muy bien e lo habéis hecho genial e, chicos enhora-buena porque era muy difícil y lo habéis hecho súper bien

Siguiente escena de niños 3 y 4, son un profesor y una bombera y están en un zoológico, su palabra secreta es fuego

Niña 4: Yo soy una bombera y estamos en el zoológico

Niño 2: ¡Anda!

Carla: (A Niño 3) ¿Y tú eres?

Niño 3: Profesor

Niño 1: ¡Aah pues puede haber sentido, con un profesor en un sológico!

Niña 4: Y una bombera que tenían allí

Carla: Bueno, nos tienen que colar una palabra secreta que solo saben ellos

Niña 4: ¡Profesor ven!

Niño 3: ¿Qué quíedes? Estudiante

Niña 4: No

Niño 3: ¿Qué quíedes bombera?

Niña 4: ¡Uy! ¡Hola! Tengo que apagar uu e fuego (pausa vacía) ¿Qué hay ahí a lo lejos?

Niño 2: ¿Tengo que apagar?

Niño 3: Ay ay ay, ¡me da miedo el fuego! ¡Me da miedo el fuego!

Niña 4: Chsssss (apagando el fuego), ¡ahora hay fuego en el tobogán! ¡sa' puesto más grande toavía!

Niño 3: ¡Corre!

Niña 4: Chsss chsss (apagando el fuego)

Niño 3: ¡Dame un extintor! Chsss (apagando fuego)

Niña 4: ¡Uy, necesitamos otro extintor! Chsssss

Niño 3: ¡Voy a coger un nuevo extintor! Chsssss

Niña 4: ¡Agua! ¡Nooo el tobogán se enciendo más con el agua!

Niño 3: ¡Voy a coger un mega extintor!

Niños 3 y 4: Chssss (apagando fuego)

Niños 3: ¡Ay no, ay no, se está quemando ese pobre animal! Chss (apagando fuego)
(pausa vacía)

Carla: ¿Qué palabra creéis que nos han colado? (a niños 1 y 2)

Niño 2: Yo creo que tobogán o fuego

Niño 1: Ee quemando

Carla: Es un sustantivo

Niño 1: A no, ee pues pobre

Carla: Eso es un adjetivo

Niño 2: No (dirigiéndose a niño 1)

Carla: ¿Cuál es vuestra apuesta final? Una palabra

Niños 1 y 2: Tobogán

Carla: ¿Y era? (a niños 3 y 4)

Niños 3 y 4: Tobogán

Carla: ¡Muy bieeen!

Niño 3: No no no era tobogán era fuego

Carla: Pero lo habéis hecho muy bien e

Niño 3: ¡Era fuego!

Niña 4: Mentiroso... (riendo)

Formamos nuevas parejas, niño 2 y niña 4, cantante y profesora en una cafetería, su palabra secreta es cucharilla

Niña 4: Hola

Niño 2: Hola, ¿qué quieres?

Niña 4: Quiero un poco (pausa vacía) ee e a ver (pausa vacía) unn poco dee leche

Niño 2: Sii

Niña 4: Con una cucharilla y con un poco de azúcar

Niño 2: Vale

Niña 4: Por favor

Niño 2: Te valdría dos euros cincuenta

Niña 4: ¿Entonces dos cincuenta? Espera, toma (gesto de pagar)

Niño 2: Gracias, ¡siguiente! (pausa vacía)

Carla: Ya nos han colado la palabra

Niño 3: ¡Ya la sé ya la sé! Cuchadilla o leche

Niño 2: ¡Yo cucharill, una! ¡tiene que ser una!

Carla: Una apuesta, y tú ¿qué apuestas? (a niño 1)

Niño 3: Cuchadilla

Niño 1: Leche

Niña 4: ¡Niño dooos!

Carla: ¿Cuál era la palabra chicos?

Niña 4: A ver, cucharilla

Carla: Aaay, ¿has visto qué fácil les ha tocado? Lo habéis hecho muy bien ee

Niño 1: ¡Vale nos toca, nos toca, nos toca!

Siguiente escena de niños 1 y 3, son un socorrista y una persona que solo dice cosas sinsentido, están de camping sin cobertura y la palabra secreta es perfume

Niño 1: Ee ¿qué hago aquí? Aaa de camping es verdad, pero mi familia están viniendoo (pausa vacía) yyy ¿túu?

Niño 3: ¿Cuál es el sentido de la vida y todo el universo?

Niño 1: Cuarenta y dos

Niño 3: (ríe) ¡Corred' correcto!

Niño 1: Por cierto, ee yo estaba por aquí porque estaba buscandoo eeemm

Niño 3: Qué

Niño 1: Aaa

Niño 3: Qué queé, no se lo que, qué queé, yap yap qué

Niño 1: Yo estoy por aquí ee yo me voy a ver ese árbol, porque ese árbol (pausa vacía) porque ese árbol es como, es como sii como si un perfume pero, no, es un árbol, sí es un árbol, ¡qué he dicho de perfume! Toonteeerías, ¡es un árbol! Es un árbol que si le huelo, huele geenial, mira tú hueles geenial, yo huelo geenial

Niño 3: ¡Y cada cosa es eso no sé lo que es un Sonid! ¡¿qué es un Sonid!? ¡qué es un nosé, no sé lo que está pasando! ¿qué Sonid, qué Sonid? ¡necesito respuedtas, necesito respuedtas! (ríe) ¡vale!

Niño 1: Bueno yo creo que recojo mi camping y me voy

Niño 3: ¿Cuál es el sentido de la vida?

Niño 1: ¡Correeee!

(Ambos se alejan del público)

Carla: ¿Cuál es la palabra que nos han colao'?

Niño 2: ¡Di tú primero! (a niña 4)

Niña 4: Árbol

Niño 1: Vale...

Carla: Árbol ¿ Niño 2 qué dice?

Niño 2: Genial

Carla: Es un sustantivo Niño 1

Niño 2: Cómo que Niño 1

Carla: Ee Niño 2 perdón

Niño 1: Vale ¿seguros?

Carla: Lo habéis hecho muy bien e (a Niños 1 y 3)

Niño 1: ¿Seguros?

Niño 2: No, perfumes

Niña 4: Nooo, yoo árbol

Niño 2: Árbol y perfume

Carla: ¿Cuál era niño 1?

Niño 1: Era... a ver espera

Niño 3: ¡Perfume!

Niño 1: Era árbol

Carla: Noo

Niño 3: ¡Noo perfume!

Carla: Niño uuuno, era perfume

Niño 1: Bueno igualmente habéis acertao

- **Sesión 4. Publicistas con éxito. 19/04/2024**

Explico la primera parte de la actividad y comienza Niño 2 con un anuncio de un coche de juguete

Niño 2: El coche vale doos mil euros, el coche vale dos miil euroos (pausa vacía) es que no sé

Carla: ¿Para qué sirve?

Niño 2: Sirve para correr por la montaña y por cualquier si-tio yyy es como un escarabajo y va por el agua tierra y se llama insector se puede deslizar por donde quieras por la nieve y por todo ¡adioos!

Carla: ¡Muy bien!

Niño 3: ¡Muy bien muy bien!

Niño 1: ¿Me puede tocar a mí? Es que tengo muchaasss

Niño 3: ¡Uu la película!

Niño 1: Estoy muy emocionado

Niña 4: (Ríe)

Niño 1: Es que

Carla: ¿Qué te apetece, Niño 1?

Niño 1: Mira eee pon yu tub

Carla: Ya está, anuncio de qué, ¿de Mac donalds?

Niño 1: A anuncioo, no de terreneitor

Carla: ¿Otro coche? Vaale

Niño 1: ¡El coche más rápido del mundo! ¡TERRENEITOR!

Carla: ¿Lo quieres ver primero con voz?

Niño 1: Sí, ¡nononono era ese! (señalándome el anuncio que quería)

Niño 2: Bueno déjalo

Niño 1: Noononono

Carla: El segundo

Niño 1: El segundo, con vos con vos

Carla: Venga, siéntate Niño 1, primero lo escuchamos con voz

(Después de escuchar el anuncio)

Niño 1: TERRENEITOR, el coche más guapo del mundo sólo a uno noventa y nueve no, quieres coche quieres quieres coche de verdad ¿no? Es un cuatro por cuatro ¡y nada para niñitas hombre! Esto es totalmente para chicos, hombres, eemm (pausa vacía)

Niña 4: (Expira fuerte enfadada)

Niño 1: Se echará el dos mil veintinueve ¡adióss!

Carla: Bueno, Niña 4, ¿a que a ti también te gusta jugar con coches?

Niño 3: ¡Yoo yo quiero!

Niña 4: (Asiente)

Carla: A mí también

Niña 4: Yo tenía con mi padre y siempre jugábamos y mi padre siempre me le destrozaba

Carla: Muy bien

Niña 4: Y siempre me debía una

Niño 3: ¡Yooo! Edtoy pre pa ra do

Carla: ¿Quieres uno de Sonic?

Niño 2: Jobaar

Niña 4: ¡Y yo una de Ángelaaa!

Niño 3: Es que no lo sé, estoy entre Sonid y Mac donalds

Niña 4: ¡Yoo de Ángelaaa! Para presentar a Ángela

Carla: Venga Niño 3. Lo que tú me digas

Niño 3: Sonid vale

(Vemos el vídeo y después sin voz lo interpreta él libre)

Niño 4: Eto no me guta, es muy feo... (sobre el anuncio de niño 3)

Niño 1: ¡¿En disiempre?!

Niño 3: ¡Bdroo! (intentando decir bro) ¡es que en cuanto he visto la fecha te juro que voy a explotar!

Carla: Venga que te lo pongo otra vez, tienes que anunciar la tercera película de Sonic, ¿estás preparado? Venga, ¡ya!

Niño 3: ¡Atención todo el mundo! ¡se viene, la tercera película de nuestro erizo azul que- redísimo que fue creado para destruíd el maldito fontanedo de Madio, la película de Sonid

Niño 2: UUU

Niño 3: De getsot ¡tres! En diciembre de dos mil venticuatdro

Niño 2: UUUU

Niño 3: (Pausa vacía y se acaba el anuncio)

Carla: ¡Se acabó! ¡Muy bien niño 3!

Niña 4: ¡Ahora yooo! ¿a que sí? ¿a que sí?

Niño 1: Sí, va a ser el peor

Niña 4: Y lo vuestro ha sido peor, porque habéis dicho que no es para niñitas

Niño 2: De Ángela, de la niñita

Niño 1: Pero si no existe

Niño 2: Pero si Ángela no existe

Niña 4: Si existe

Niños 1 y 2: No

Carla: Sí que existe, claro que existe

(Buscamos un anuncio para niña 4 y después de verlo una vez lo interpreta)

Niña 4: ¡Esto es de los años ochenta! (ríe)

Carla: Ya (ríe) ¿estás lista?, venga atención chicos, vemos el vídeo y escuchamos a niña 4, un dos y tres

Niña 4: ¿Quieres bailar como ellas? ¡agárrala (pausa vacía) de las manos, empieza a bailar, corre, lo seis noventa, cuesta! ¡coge a Stich, puede hasta vomitar! ¡Cómpralo!

Carla: Muy bieeen, vale

Niño 2: Vaya auténtica aberración (sobre el muñeco del anuncio)

Niña 4: ¡A mí me gustaaaa!

Carla: Lo habéis hecho muy bieeen, pero ahora viene la segunda parte de hooyy...

(Explico la segunda parte de la dinámica y reparto los objetos que tienen que anunciar: una vela para niña 4, un cactus de decoración para niño 3, una cajita vacía para niño 2 y una macetita para niño 1)

Carla: Da igual lo que os haya tocado, tenéis que echarle imaginación y convencernos a todos los demás de que vuestro objeto es el mejor

Niño 1: Vale yo primero

Carla: Vale, otra cosa, luego vamos a votar, cada uno tiene un voto de quién lo ha hecho mejor, es anónimo y no nos podemos votar a nosotros mismos, ¿vale?

Niño 3: ¡Me voto!

Carla: Y el ganador, le traigo un premio el próximo día

Niño 3: ¿Cuál?

Carla: Ah sorpresa

Niño 1: ¿Y el que no gane?

Carla: No pasa nada no solo va a ganar uno, hay muchas pruebas, haré muchas pruebas, ¿vale? Esta es la primera

Niño 1: ¡Es injusto todos ganan!

Niña 4: Yo no voy a ganar porque soy una chica

Carla: ¿Comooo?

Niño 1: ¡Anque uno pierda igualmente está ganando!

Carla: ¿Y qué pasa?

Carla: Hay que intentar hacerlo lo mejor posible sieceempre Niño 1, ¿vale?

Niño 1: Vale

Niña 4: Yo nunca voy a ganar...

Carla: ¿Por quéee?

Niña 4: ¡Porque nunca me van aa votar!

Carla: Que siiii si lo haces súper bien, a nosotros mismos no nos podemos votar, venga ¿quién quiere empezar?

Niño 1: ¡Yoo, yoyoyo!

Carla: ¿Tienes muchas ideas?

Niño 1: Sisisi

Carla: Pero necesitáis muchas ideas e

Niño 1: Yo tengo muchas ideas

Carla: ¿Quieres empezar tú? Niño 1 venga pues empieza, preséntanos qué es lo que quieres

Niño 1: Para esto voy a nesesitar una cosa

Niño 2: Mira un pegamento ¡niño 1 niño!

Niño 3: ¡El nokia, el nokia!

Niño 2: Un pegamento

Niño 3: El nokia

Niño 1: Vale sí perfecto, voy (coge el pegamento)

Niño 1: ¡Hola a todos este es mi nuevo producto! Que es una maseta, ¡pero no es una maseta normal! (pausa vacía) porque como veis ya tengo un pegamento, y diréis ¿para qué queremos un pegamento? Bueno..., porque si le dejamos aquí (lo apoya en la maceta,

se cae) bueno si le echamos un poco de pegamento la la la flor va a empesar a crescer y a crescer pero no es que cresca así la planta solo, ¡crese todo! La maseta, ee la tierra la planta... ¡crese todo! Sirve para ee sirve para cuandooo haya un incendio mm mucha gente suelee mm lee cuesta respirar cuando hay un insendio, pues gracias a esta planta esta planta va a haser que el fuego sea osea el fuego sea comoo el fuego no sea un problema y pueda respirar perfectamente y salgas (pausa vacía) también sirve para (pausa vacía de un segundo) paraaa por ejemplo si estás cosinando, si tú le cortas aquí (señala una hoja de la planta) y lo echas por ejemplo aaa a unas a unas a unas buenas lentejitas, después lo quitas le da un saboor ¡perfecto! Y después la la planta se regenera y este es mi producto únicamente a me a noventa y nueve céntimos ¡chaao!

Carla: ¡Muy bien niño 1, muy bien!

Niño 3: ¡Ahora yo ahora yo ahora yo!

Carla: Niño 3

Niña 4: Joooo

Carla: (a Niña 4) Luego, ¿vale? Venga Niño 3, te toca

Niño 3: ¡Atención Sonid al habla!

(Murmullo de los compañeros)

Carla: shhh chicos

Niño 3: Este cactus al par, es un cactus blanco pedo aunque creáis, si le echas unas pocas espinas la comina va a saber ¡por cuatdro de de saboor! No solo eso, aunque sea, aunque lo veáis normal, (enciende la luz del cactus) es una lampadita pa que luego pa que luego cuando duermas no tengas pesadillas y también crece (pausa vacía) y también (pausa vacía) también crece cuando le echas

Niño 1: ¡Ma copiado!

Niño 3: Cuando le echas un un cubito (coge un cubo de la estantería de mate) bueno más bien esto es un triángulo, cuando le echas se ve como una cosita se ve como si tuviera un sombdredito y luego ¡va cdreciendo! y y si hay unn y si hay un una inundación eee pues te sirve (pausa vacía) y, también pues que las, un detalle, es que las luces ¡van cambiando de colour! ¡Estaban rojas y ahora están verdes! Ss yy y ¡es totalmenteeee! Espera, ¿dónde está el nokia? (coge un móvil de juguete y simulando que llama) ¡es totalmentee! OOOH

(se pega en el pie sin querer) ¡GDRATISS! (Pausa vacía)

Carla: ¡Muy bien niño 3! Niña 4

Niño 1: ¡Ma copiado! Eso que, eso que quede en cuenta

Niño 3: (Riendo) Es que no sabía

Niño 2: no lo puedes poner gratis porque si no en cero coma ya estaría vendido

Carla: Escuchamos a niña 4 chicos

Niña 4: Esta vela es mmuy especial la puedes encender puedes ir por toda la casa, te alumbra todo say un apagón te aluumbra todo ¡ven! ¡cuesta siete con noventa y nueve! ¡cómpralo! ¡ya! ¡cuesta muy poco! ¡vamos! Que estamos en rebaja la podemos bajar

Carla: ¡Muy bieeen niña cuatrooo! Muy buen anunciooo, yy niño 2, a ver cómo nos vendes esa cajita

Niña 4: Aa y hay de todos colores

Carla: Vale

Niño 2: ¿Dónde está el nokia? (buscando el móvil de juguete) ¿dónde has dejado el nokia? (a niño 3)

Niño 3: Yo no lo tengo

Niño 2: Necesito el nokia, Niño 3 ¿dónde has dejado el nokia?

Niño 3: Que yo no le tengo

Niño 2: ¿Dónde está el nokia?

Niño 3: ¡Que yo no le tengo!

Carla: Niño tres...

Niño 3: Yo no le tengo

Niño 2: Le tienes entre las piernas

Niño 1: Le tiene sí, lo tiene

Niño 3: No te lo voy a daaar, tengo que hablar con eeel

Carla: Déjaseloo... Niño 3, déjaselo para el anuncio, venga

Niño 3: (Se lo da a niño 2) Pero

Carla: Escuchamos el último anuncio que luego tenemos que votar ee

Niño 2: Hola, muy buenas, tenemos una caja indestructible como un nokia, podemos guardar todo lo que quieres y te sirve como una hucha pequeña dee aa a siete noventa y cinco y puedes ponerla donde quieras ees indes ees como un nokia, aquí, es una caja normal pero luego se transforma en una cajaa gigante yyy... ¡adiosss!

Carla: Valeee muy bieeen

Niño 3: Espera que quiero anunciar a algo más

Carla: Vale, Niño 3

Niño 3: Este captus es es como la torre de mincra maincraf maincraf y también te sirve, pada para que puedas hacer muchas cosas, por ejemplo si le tiras, no se rompe, si le partes e si si lo tiras así (lo lanza al aire) no se rompe, y si, y si le haces así (lo estruja) no se rompe yy también (pausa vacía) esto, te alumbra todo, osea si estás en la calle y se va la luna te alumbra yy también (pausa vacía, busca el móvil) yy ahora llama al seis cuatro tres, siete ocho ¡vamos llama a qué estás espedando! OOH (y se tira en el suelo) ya está

Carla: Muy bien niño 3

Niña 4: (Levanta la mano)

Carla: Niña 4, ¿qué quieres añadir?

Niña 4: Quiero añadir otra cosa

Carla: Vale

Niña 4: (Se coloca) Hemos sacado una nueva vela que viene con mechero ¡pa cualquier color! Está de azul, blanco, ¡de todos los colores! Y si quieres ahora si la acercas y tienes un niño pequeño yyy estás con una cuidadora y no se da ni cuenta ee puede meter el dedo sin problema ¡no quema! (pausa vacía)

Carla: ¡Alaaa!

Niño 2: Yo también quiero añadir

Niño 1: Ee yo quiero añadir también

Carla: Venga niño 2, shh vamos a escuchar a niño 2

Niño 2: ¡Esta caja si se te cae desde quinientos metros nunca se va' romper! Yasta

(Sale Niño 1)

Carla: Medio minuto ¿vale? Tienes (a Niño 1)

Niño 1: (Coge mucho aire y empieza a hablar muy deprisa) Aquí tenemos la nueva planta que sirve para eeee cosinar, lavar, ee bueno sí, lavaar eee y correr ¡y dar de comer a tu perro! Esta planta puede ser un poco peligrosa porquee bueno porque su, sus plantas, tienen pinchitos ¡pero si te pican es bueno! Osea al final no es peligrosa porque cuando te pica, tú por ejemplo si tienes comoo... que te has cortao con un cuchillo (pausa vacía) pues tú te picas con esta planta y te lo cura al instante no tienes que esperar ni un minuto ni dos ni tres ni cuatro, sero, sero segundos yyy son yy ¡estamos de rebajaaas! Y está a un, bueno, está a noventa y un séntimos ¡compra ya hombre! ¡que si noo cuando te cortes.. ¡¿qué vas a haser?!

Carla: ¡Muuy buena Niño unoo!

Niño 3: Esta es la última (vuelve a salir a la zona de presentar) ¡atención! ¡tenemos un nuevo captups! Y y si (pausa vacía) y si te aburre puedes comprarte otro pedo (pausa va'cia) hay di hay de muchos colodes ¡y ahora tenemos una oferta especial! ¡tenemos un catups Sonid que que es el cuádruple de poder más y aún así y aún así está gratis por (pausa vacía) por cinco años! (pausa vacía) ¡vamos a qué estás esperando! Antes de que se terminen los cinco años ¡llama! ¡llama!

- **Sesión 5. ¡Un final muy diferente para este cuento! 30/04/2024**

Empiezo a contar el cuento en cuestión y paro para preguntarles qué va a pasar

Niño 3: ¿Cómo Gdru?

Niño 2: Pueess quee, la señora se varrepentir de hacer todo eso yyy y de echarle limón a los niños yymm yyy que pudiese estar conn personas

Carla: ¿Qué piensasn Niño 1, qué va a pasar?

Niño 1: Pues quee la señoraa iba a reflexionar sobre toodo todo todo todo lo que ha hecho yy después pensaría todo lo que la la le ha le ha hecho a sus ¡hijos!

Carla: Claro, ¿a ver Niño 3?

Niño 3: Pueess que la señoda se volvería buena y en vez de ser una mala persona, sedría una buena persona

Niña 4: Pues quee e cuando veiría que todos los habitantes si irían, y cuando se levantaría por la mañana eee no vei no oiría gritos ni ningún animal huyendo de ella alomejor

has eee querido seguir su rastro pa pedirles perdón

Carla: Mmm vamos a ver qué pasa

Sigo leyendo el cuento

Carla: ¿Cómo la podía ayudar la paloma? Mensajera

Niño 2: Pueees ee diciéndola que no po pudiese hacer todas esas cosas que eran mu malas e pa ella y pa tol mundo porque luego si tú quieres pedir perdón te van a decir que no

Niña 4: Inviando eee pues que la paloma mensajera iría donde estarían ellos yyy les diría lo que la quería decir la señora entonces luego volvería la paloma mensajera diciendo queeee quee ellos también lo sienten que la irían a buscarla

Carla: ¿Alguna idea más?

Niño 3: Mmmm

Carla: ¿Qué podían hacer? Solo estaban la señora y la paloma

Niño 3: ¡Yo! Pues que al final, laa la señoda le dijo a la paloma que que perdone a toel mundo que le ha hecho daño yy y luego liberadla

Carla: ¿Niño 1 quieres decir algo?

Niño 1: Mmm (cara de indecisión)

Carla: ¿Quieres decir algo o seguimos con la historia?

Niño 1: Seguimos con la historia

Sigo contando la historia

Carla: Peeero lo que no sabían es lo que iba a pasar aquí

Niño 3: Es que se vol es que se voovió a a hacer mala

Carla: ¿Qué hizo?

Niña 4: ¡Ayy!

Niño 1: Eee construyó un muro para que nadie pudiera escaparse y podiera pues e torturarlos para siempre, por desirlo así

Niña 4: Pues quee es es el daño que hizo, eeeestuvo haciendo eee un muro paaa que mm pa pedir ee pa que les pida perdón yyy que no se vuelvan a escapar porque no a eee e

porque ella quiere ser sus amigos

Niño 2: Eee

Niño 1: No se yo... esa cara demuestra todo lo contrario (viendo una ilustración del libro)

Niño 2: Yoo lo mismo que niño 1, pienso, ya pero es que yo pienso lo mismo que niño 1 que hace un muro en toda la ciudad como un círculo para que no salga nadie

Carla: ¿Y Niño 3?

Niño 3: Pues que está haciendo un mudo ¡pada luego torturarles sacarle sacarle todo, sacarle el corazón!

Niño 1: Tampoco es tan mala para hacer eso...

Continúo leyendo la historia

Carla: ¿Qué podían hacer?

Niño 3: ¡Matarlaa!

Carla: No quiero agresividad ninguna e, no vale matar ni de nada, Niño 2

Niño 2: Pues hacer lo ca hecho ella, eee hacerle todo lo ca hecho ella, pegarle patadaas

Carla: Por ahí no va la cosa, a ver Niño 1

Niño 1: Tal vez... eeee darle un meresido pero que no tenga que se que no tenga que ver con la agresividaz ossea comooo eeemm quitarle lo que más quería ooo algo así

Carla: Niña 4

Niña 4: Tratar ee tratarla bienn pa luego que ella alomejor que la tratarían bien

Carla: ¿Niño 3?

Niño 3: ¡Pues que la metan en una jal en una jaula y que se quede ahí pada sieempre!

Seguimos leyendo

Carla: ¿Qué creéis que va a seguir pasando?

Niño 3: ¡Tú qué miedo esa soonrisa de verdad! (mirando la ilustración)

Niña 4: Pues que e pues que eee pues que al final se va a volver muy buena porqueee como sa dado cuenta que los que la hacían no la hacía daño entonces decidió eee dejar de hacer eso y tratarles bien a ver si eso sí que les hacía daño

Carla: ¿Alguna idea? (al resto del grupo)

Niño 2: ¡Yo! Quee mm yoo creo que va a hacer esto, seguir molestando a toa la gente dee de allí yy y luego cuandoo les sigan diciendo que les gusta les da e va a ir parando de pegar y luego ya cuandoo haya pegao a todos eee se volvería buena

Niño 3: ¡Yo! Pues que la seeñoda

Niño 2: Señora

Niño 3: Les seguiría haciendo daño, siempre hasta que el pueblo le diga que eso que eso no les sienta bien

Carla: ¿Qué haríais vosotros? Imaginaros que sois habitantes del pueblo y viene la se- ñora, ¿qué le diríais?, Niña 4, va a molestarte la señora, ¿qué le dirías tú?

Niña 4: Oye oye ¡eso me encanta! ¡Hármelo hármelo venga!

Carla: Házmelo

Niña 4 y Niño 2: Házmelo

Carla: ¿Qué más?

Niño 1: Le diría quee ee pues que si me hace algo (pausa vacía) pueess le diría que lo haga, a ver vamos, que lo haga si, hazlo, hazlo

Niño 2: Pues ee yo cuando me fuese a pegar le diría ¡muchas gracias por pegarme!

Niño 3: Y si me pegada, si me pegada gritaría a todos, gritaría a todos ¡ahora venid está distraída! Y luego le empezariamos a hacer pumpumpun (dando puños al aire)

Carla: Bueno habíamos dicho que la solución no era violenta

Seguimos leyendo el cuento hasta el final

Carla: ¿Qué os ha parecido?

Niños: (Aplauden)

Niño 1: ¡Genial, a actuar sa dicho!

(Levantándose corriendo a la zona de improvisación)

Niño 2: ¡Actuar!

Niño 3: ¡Actuar!

Nos levantamos y preparamos para actuar

Carla: ¡Venga! Chicos, cuando os toque ser la señora, no vale pegar ni insultar

Niño 1: ¡Stop!

Carla: ¿Vale? ¡Actuamos! Porque somos actores, vale, pero diálogo e tenéis que hablar, venga ¡acción! Niña 4 es la señora

Niño 1: (Señalando a niña 4) ¡La señoooooraaa!

Niños 2 y 3: ¡La señora!

Niña 4: (Simulando que les está molestando)

Niño 1: (Sonriendo) Muchas gracias señora

Niño 2: ¿Nos lo puedes hacer otra vez?

Niña 4: (Con rabia) Aaahhhgg ¿por qué?

Niño 1: ¿Me lo puedes hacer a miiii?

Niño 3: ¡Otra vez por favorrr!

Niño 2: ¡Otra vez por favooooor!

Niña 4: ¡Dejarrme!

Niños 1 y 2: (Persiguiendo a niña 4) Otra vez, otra vez

Niña 4: ¡Dejarrme!

Niños 1, 2 y 3: (persiguiendo a niña 4) otra vez, otra vez, otra vez

Niña 4: ¡Dejarrme!

Profe: (A niña 4) ¡Más furiosa!

Niña 4: Aaahhhgg

Niños 1, 2 y 3: (Siguen persiguiendo a niña 4 que escapa de ellos) Otra vez, otra vez, otra vez

Niña 4: Hacemos como que ellos son mis hijos (cambiando de escena)

Carla: ¡Vale! Ahora sois los hijos de ¡la peor señora!

Niña 4: Voy a la cocina que se macabado la comida de perro, le tendré que dar una comida mmuy buena (con tono triste, simulando que prepara comida)

Niño 1: ¡AAAA QUÉ ASSSCO!

Niños 2 y 3: Qué ascooo

Niño 1: Qué asco

Niños 2 y 3: Puajjj (simulando que vomitan)

Niño 3: ¡Voy a vomitar, voy a vomitar!

Niños 1,2 y 3: (Simulan que vomitan)

Niña 4: Siiiiii (contenta de que no les guste) comeee, tú primero

Niño 2: ¡No! ¡yo nooo! (se escapa)

Niño 1: Corred, correed, corred

(Se alejan todos y vuelven a escena, ahora niño 2 es la señora mala)

Niño 1: Ay noo es la señora mala

Niño 3: Ay no es la señoda mala...

Niño 2: (Finge pegarle)

Niño 1: (Dándole un abrazo) Gracias ¿me lo puede haser otra vez?

Niño 3: Gracias me lo haces otra

Niño 2: (Sigue molestando al resto de actores)

Niña 4: ¡Gracias! Quiero otra vez

Niño 2: ¡Nooo no os lo voy a hacer!

Niña 4: Noo vuélvenoslo a hacer

Niño 2: Yo no hago favores

Niño 3: ¡Graacias! ¡graacias! ¡graciasss!

Niña 4: Muchísimas gracias

Niño 2: Espera, que ¡os pongo el desayuno!

Niños 1,3 y 4: Gracias graacias gracias

Niño 2: ¡OS PONGO EL DESAYUNO!

Niño 3: Gracias

Niña 4: Venga que nos pone el desayuno, ahora somos sus hijos ¿no?

Niño 2: Si, no hay comida vaya, ¡ya está la comida!

Niña 4: AAAHHHG

Niño 1: Aaag qué assco

Niños 1, 3 y 4: Qué asscoo

Niña 4: ¡Qué asco, mamá por qué nos pones esto! Qué asco

Niño 1: ¡Qué assco la leche con miel y sereaales!

Niño 2: (Fingienddo pegarles)

Niño 3: ¡Graaacias mamá!

Niño 1: ¡Graacias!

Niña 4: ¡Graciaaas!

- **Y ahora... ¿qué hacemos? Sesión 6, 17/05/2024**

Escogen una viñeta de cómic para hacer una improvisación a raíz de dicha viñeta, los compañeros se van introduciendo a la improvisación

Niña 4: ¡Ayy voy a tener que llamar...! (pausa vacía) (haciendo como que llama por teléfono) ¿hola? ¿cómo? ¿Cahora no se puede? Aahg, pues lo tendré que arreglar yo mismo (haciendo como que arregla un coche)

Niño 2: Ya sé

Niño 1: Eee la del coche

Niño 2: La del coche coche

Profesora: Lo está haciendo fenomenal e, no la estáis viendo

Niño 1: Si sí si lo ha hecho genial

Niña 4: Bueno ya puedo adelantar

Niño 1: ¡La del coche! Y está muy bien hecha la verdad

Carla: Muy bien Niña 4, ¿quién quiere seguir?, venga Niño 1

Niño 1: Vale a ver

(Entra otra maestra, mientras Niño 1 prepara su escenario)

Niño 1: Vale a ver voy eh

Carla: ¿Niño 1 necesitas compañero?

Niño 1: No, estoy bien, ya he elegido y creo que me voy a tener que preparar porque quiero que esté muy chulo

Carla: Vale venga, me parece genial, prepara lo que tú quieras

(Monta un “coche” con sillas y ordena otros elementos del espacio)

Niño 2: No sé qué está haciendo pero bueno

Carla: (Susurrando) Se está preparando

Niño 1: Tú tú déjame colocarme

Niño 2: Ya ya ya, ya sé cuál es, ya sé cuál es

Niño 1: Uuu (aplaudiendo) perfecto, ma quedao perfecto

Niña 4: ¿Y por qué no lo haces en otro sitio?

Niño 1: Me gusta este, vale y para acabar... y para acabar... (buscando más objetos) ¡ah esto! A mí no me importa si ya sabéis cuál es porque yo quiero que quede chulo y que os guste

Carla: Vale Niño 1, genial

Niño 1: Siéntate (a Niño 2)

Niño 2: Es que si no no podemos ver

Niño 1: Ffff (ruido de coche conduciendo), a ver, pero sentaos

Carla: Vamos a ver cómo lo hace, vamos a sentarnos sí

Niña 4: Es el mío, pero es que si no no se ve

Carla: No pasa nada, pero va a ser muy diferente porque cada uno habla lo que quiere

Niño 1: Vale voy eh, fff (simulando que conduce) bum, ¡ostra! Vaya golpadón con el coche, voy a tener que bajar, a ver, (bajando de las sillas) diosss, ayy el coche está fatal... aaay a saber qué hago mmm, voy a llamar alll aalll ¡ah a mi amigo! que sabe mucho de coches, emmm una cosa (saliendo del personaje) ¿tenéis...? (buscando un teléfono) ah si, ¡amigo! (llamando a niño 2)

Niño 2: ¡Hola!

Niño 1: Amigo, que es que se me roto el coche

Niño 2: Para allá voy

Niño 1: Vale vale

Niño 2: Hola

Niño 1: Amigo, que es que se me ha roto el coche porque un tonfo ha venido corriendo y y me lo ha chocado

Niño 2: Ay si se te ha caído hasta el volante

Niño 1: ¡Ya lo veo!

Niño 2: (Pausa vacía) Esto es muy difícil de arreglar tienes que ir aaaa a arreglarlo

Niño 1: ¿Cuánto va a valer?

Niño 2: ¡Ni idea!

Niña 4: (Ríe)

Niño 1: Investígalo antes de irte

Niño 2: (Pausa vacía) cientoventiocho euros

Profesora: ¡Eso es una ruina!

Niña 4: (Ríe)

Niño 1: ¿Sabes qué? Mejor me voy a lo que mejor se me da, robar, ala, a conseguir el dinero y punto

Niño 2: Bueno no sé cómo vas a ir

Niño 1: ¿Eh?

Niño 2: No sé cómo vas a ir

Niño 1: Aaa pues espera, espera espera

Niño 2: (Riendo) A arreglarlo

Niño 1: Un tubo, un tubo un tubo, ¡aquí! (arreglando el coche),

Niño 2: Lo sujeto

Niño 1: Ala hecho, arreglao arreglao, vale ahora vamos a pedir por debajo del coche porque tal vez se ha roto algo

Profesora: ¿Por qué están los dos ahora?

Carla: Porque ha llamado al mecánico, y el mecánico es niño 2

Niño 1: Bueno pues ahora, me voy con mi coche a robar

Carla: Ahora tiene que pasar algo para que se meta Niña 4 en la historia, ¿dónde vas?

Niño 1: ¡Puede ser el polisía! Espera no pero no, pero todavía no he robao claro, ¿me ayudas a robar? (dirigiéndose a Niño 2)

Niño 2: Sí

Niña 4: Vale pero espera, voy a acercarme, da lo mismo porque como mi silla es azul

Niño 1: ¡No no pero espera! Cógete esa silla cógete esa silla

Niña 4: No yo soy este

Niño 1: Noo nono coge esta silla y siéntate aquí, atrás (colocan el escenario con las sillas de nuevo)

Niña 4: Yy espera que yo me pongo alante pa

Niño 1: No nono que vas en el mismo coche

Niña 4: Yo me voy a poner un poco más alante vuestro

Niño 1: ¡Dale Niño 2! Bummm (simulando que conducen)

Profesora: ¡Curva a la derecha!

Niño 1: Vale, e según yoo el banco debería estar a lass a los quiniennntos kilómetros no creo que tardemos mucho bummmm, diez hogas más tagde (con acento de película) ostra pues sí que estamos tardando e, ¡ah llegamos llegamos! Ssh, quito las llaves, me las guardo, y a robar, ¿has traído las armas?

Niño 2: Eee perdona sí espera, es que aquí dejamos las armas

Niño 1: Hemos aparcao en un sitio donde hay mucho coche

Niño 2: Esto pa ti (entregando un objeto a modo de arma)

Niño 1: Oh, perfecto

Niño 2: Y esto pa mí

Niño 1: ¿Y eso? (señalando el arma de su compañero) ¡una bomba de humo claro para escapar! Perfecto, a ver ¡manos arriba esto es un atraco!

Niña 4: Tachaaannnn

Niño 1: ¡Ay la poli, la poli, la poli!

Niño 2: ¡Aaayyyy!

Niño 1: ¡La poliiii!

(Niños 1 y 2 tratan de escapar, Niña 4 los persigue y les coge)

Niño 2: ¡Bomba de humo!

Niño 1: Tira la bomba de humo corre

Niño 2: ¡Dale!

Niño 1: ¡Corre! ¡al coche al coche!

Carla: Os ha arrestado Niña 4 ¿no? Os ha pillado

Niño 1: Noo

Niña 4: Sí os he os he pillado

Niño 1: Noo nos hemos ido corriendo en el coche bummm

Niña 4: Sí, STOP

Niño 2: ¡AH!

Niña 4: Bajad del coche inmediatamente

Niño 1: Dioss la multa que que se me viene ensima

Niña 4: Eso no es una multa

Niño 1: Ay no

Niño 2: Que tengo hambre

Niño 1: Corre el dinero

Niño 2: corre (ríe)

Niña 4: Tú, el primero

Niño 1: Vale y ahora se va a haser una cosa ¿vale? Ya nos has atrapao ¿vale? Ven Niño 2 y y nos han llevao a la cársel y ahora vamos

Niña 4: No espera que os habíais montado en el coche

Niño 1: Nononono, nos habían llevado a la cársel y ahora pues nos hacemos la sesión de fotos para estar como fichaos, aquí aquí

(Preparan en la pizarra el escenario y buscan libros para posar a modo de tarjetas identificativas, posan de frente de perfil y de espaldas Niños 1 y 2, mientras Niña 4 les toma las fotos)

Niño 1: Mira y a y también, para hacerlo más real mira aquí como payasetes como que somos payasos, así nos ponemos, nono así, nooo al revés (indicando a Niño 2 cómo colocarse)

Niña 4: Venga tres dos uno y click, ¡la vueltaaa!, tres dos uno y click, asiii

Profesora: ¿De lado? Veis mucha película

Niña 4: ¡Por favor! (indicando con su mano que salgan)

Niño 1: A las seldas, ¡vale! ¡espera espera un momento, hay que crear las seldas claro!

Niño 2: A ver (se pone a mover las sillas)

(Los tres, Niño 1, 2 y 4 preparan el nuevo escenario, ahora las celdas de la cárcel)

Niño 1: Niño 2 espera, has como que estamos enserraos de verdad

Niña 4: (Riendo) Ahí estásafuera Niño 2

Niño 1: ¡Estásafuera y no se puede hombre!

(Niños 4 y 2 ríen)

Niño 1: (a Niño 2) A ver siéntate, y ahora tú me dices ¡eso era mala idea hombre!

Niño 2: ¡Eso era mala idea hombre!

Niño 1: (Suspira)

Niña 4: (Con tono serio e imponente) Por favor, venir a comer

Niño 1: (Susurrando) Hay maldita sea...

(Se dirigen a otra mesa, el supuesto comedor)

Niño 1: A ver ¿cuál va ser la comida?

Niño 2: No sé pero será más mala queee

Niña 4: ¡Ahí! (indicando dónde sentarse a cada uno)

Niño 2: Ah vale vale

Niña 4: ¡Sopa! ¡so! (con tono imponente, haciendo el gesto de entregar un plato a cada

uno, niños 1 y 2 sentados en la mesa)

Niño 2: Esto no tendrá uñas de pie ¿no?

Niña 4: Importa

(Niños 1 y 2 comen en silencio)

Niña 4: El siguiente plato, carne, carne (con voz seria)

Niño 1: Carne de serdo, la que más me gusta

(Niños 1 y 2 comen en silencio de nuevo)

Niño 1: Em ya hemos acabao

Niña 4: Por favor (indicando que se levanten) tenéis que ir a la zona de ejercicio

Niño 1: ¿Cómo? Nonono

Niña 4: Por ahí, aquí la heladería (ríe)

(Niño 1 y Niño 2 hacen una sentadilla)

Niño 1: Ala, pa la cárcel

Niña 4: ¡Vamos, que no tengo todo el día!

(Niño 1 susurra a niño 2)

Niña 4: ¡Eh no hace falta hacer cosas al oído!

Niño 2: Aaa vale vale vale, vale

Carla: Tendráis que hacer un plan para escapar de la cárcel

Niño 1: ¡Claro!

Niño 2: Lo estamos haciendo

Carla: Y cerramos la historia, ahh lo estáis haciendo

Niña 4: ¿Y qué tal que ahora cambiamos y que tal que ahora las del cuento somos nosotras?

Niños 2 y 1: ¡Corre, corre! (escapan mientras niña 4 hablaba)

Niña 4: No qué tal que ahora hacemos que las delincuentes somos dos personas

Niño 1 y 2: No no

Niña 4: Sí

Carla: ¿Cambiamos de historia, totalmente?

Niño 1: ¡No espera, que tenemos que escapar ahora!

Niña 4: Sí, e, y después

Niño 1: (A niño 2) ¡Corre corre!

Carla: (Susurrando a niña 4) Se te escapan

(Niños 1 y 2 salen corriendo, Niña 4 intenta ir tras ellos pero ya habían salido de la escena)

Carla: ¡Y os escapasteis, finnn!

Niño 1: ¡Eeee niño 2 niño 2 al coche!

Niño 2: Ya está, escapamos

Niño 1: Ahora quién va a ser los ladrones yyy

Niña 4: ¡No! Ahora mi historia

Carla: Fíjate, todo lo que habéis creado a partir de esta foto e, de un coche estropeado habéis estado en la cárcel os habéis escapado, os han dado de comer, habéis hecho ejercicio, oseaa sois los mejores

(Niño 1 ríe)

Niña 4: Oye, oye qué tal que hacemos otra cosa pero

Niño 1: Escúchame, escúchame, ahora otra cosa

Niño 2: Noo yoo, que ame toca a miii

Carla: Ahora, Niño 2 va a empezar con cualquiera de estas fotos (le enseño imágenes de acciones en desarrollo) y vosotros dos os metéis a la historia con el personaje que queráis

Niño 1: Vale

Carla: Pero un poco acorde con lo que vaya diciendo niño 2

Profesora: Pero lo va a demandar niño 2

Niño 2: Vale

Carla: Vale empezamos

Profesora: No inventamos niño 1; lo que demande niño 2

Niño 2: Oye hay queeee, tenemos que prepararnos

Niño 1: ¡Oh, se ma ocurrido una idea niño 2!

(Niños 1, 2 y 4 preparan escenario)

Profesora: Niño 1, la idea es de Niño 2 ahora

Niño 1: ¿Empieza Niño 2? ¿empiezo yo?

Profesora: ¡no! ¡que es Niño 2!

Niño 1: A vale vale vale, Niño 2 yo solo te digo, tú has lo que quieras pero yo solo te digo una idea, podemos haser como que estás viendo un anunsio en la tele, bueno un anunsio estabas viendo algo en la tele cuando con tus amigos

Profesora: ¡Niño 1!

Niño 1: ¡Que yo estoy dando ideas!

Profesora: Que no, que tiene que pensar Niño 2

Carla: Niño 2 está montando su escenario como él quiere, y os va a ir diciendo cómo aparecéis

Niña 4: Y la tele essss, ¡esta mira, la cocina! (cogiendo objetos de la clase para montar la escena)

(Todos los niños colaboran montando la escena mientras Niño 2 va cogiendo ideas de cómo empezar la historia)

Carla: Va venga chicos hay que empezar

Niña 4: ¡Venga tres dos uno! ¿Y tú quién eres?

Carla: De momento nada claro

Profesora: Niño 2 empieza a hablar, ¡Niño 2! Empieza a hablar

Niño 2: ¡Hola!

Niño 1: Hola, somos tus amigos nos dijiste quee

Niña 4: Que viniésemos

Niño 1: Que viniésemos aquí

Niño 2: Ah, emm, sentaos que vamos a ver una peli

Niño 1: Vaale

Niño 2: Sentáos

(Todos los niños se sientan juntos)

Niño 1: Oo choco flakes (mirando una caja encima de la mesa)

Niño 2: Come si quieres

Niña 4: Oy mira una fanta

Niño 2: ¿Queréis hacer algo?

Niño 1: Sii, ver la tele

Niña 4: Bueno, qué tal si salimos a la calle y hacemos unaaaas cosas

Niño 2: Pues espera que termina la peli

Niño 1: Queda poco e e e mira, ahora ¡soy tu padre! (con voz de terror)

Niña 4: (Ríe)

Niño 1: ¡Oh dios no me lo creo! Era su padre

Niño 2: Te toca (a niña 4)

Niña 4: Hoolaa (ríe) no se me ocurre nada más

Niño 1: Amm vale

Carla: Sabéis lo que podéis hacer

Niño 2: ¡Os voy aa cocinar algo!

Niño 1: Yo es que tengo una idea pero como

Niño 2: Cuál dimela venga

Niño 1: Mira pues la idea es que de repente e vemos un anunsio en el queee ¡osea un anuncio como como maldito!

Niño 2: A vale

Niño 1: Que si lo veías un mosntruo íbapareser, a ver ¿quién quieres que sea el mosntruo?

Niño 2: ¡Este este! (Cogiendo un peluche) el monstruo este

Niño 1: Nonono digo monstruo persona

Niño 2: Tú (señala a niña 4)

Niño 1: Vale, pues ella ella

Niña 4: ¿Yo? ¡bueno este era mi amiguito (cogiendo el peluche) que parece de miedo!

Niño 2: E vale vamos a cocinar

Niño 1: El a el anuncio maldito

Niña 4: Y que me poseyeron a mí ¿vale?

Niño 1: Espera, sí pero

Niña 4: Y y y me y yo estaba así y me di un susto y dijo

Niño 1: Nono no ¡espera!

Niño 2: Que hay que cocinar algo

Niño 1: Que tene que tenemos tene tenemos a ver primero tenemoss que hacer, tenemos que cocinar las cosas, ¡vale! Ahora, ¡a la historia!

Niño 2: ¡A comer!

Niño 1: Ah estás preprando la comida

Niño 2: Sí

Niño 1: Perfecto

Niña 4: ¡Venga vamos!

Niño 1: Bueno ee en lo que se se prepara la comida veamos un poco la tele

Niña 4: Mira ¿y esa diapositiva que parece un maldito? Este peluche también era maldito, y después me poseyó a mí, ¿vale?

Niño 2: Vale

Niño 1: Uu ¿y ese anunsio?

Niña 4: ¡Ala!

Niño 2: ¡Ala!

Niña 4: Voy a poseer a alguno de vosotros (con voz terrorífica)

Niño 1: ¿QUÉ QUÉ?

NIÑO 2: ¿CÓMO?

Niña 4: JA JA JA

(Niños 1 y 2 gritan y se levantan para salir corriendo)

Niño 2: ¡Vamos a la cocina!

Niño 1: ¡Santificanti!

Niño 2: ¡Corree!

Carla: Chicos, más que correr tenéis que hacer algo para que os deje de perseguir

Niño 1: ¡No no, tenemos que escapar de ella yy ahora nos enserramos en una habitación y pensamos!

Carla: Vale perfecto

Niño 2: ¡Corre, corre cierra la puerta!

Niño 1: Así, ya está cerrada la puerta

Niña 4: Pero esa está abierta (ríe)

Niño 1: Noo, Niña 4, no, está serrada la puerta, las dos

Carla: Tú les tienes que convencer para que salgan

Niña 4: Saliid yo ya no estoy malditaaaaa por favooooor (poniendo voz de maldita)

Niño 1: (Coge un libro) En este libro tiene que haber algo, ¡mira! Nonono ¡espera!

Niña 4: Por favooooooooor

Niño 1: Mira aquí, pone, para desinvocar, para matar a un demonio

Niña 4: (Haciendo ruidos y gestos de endemoniada)

Niño 1: Y mandarlo al infierno

Niña 4: Ya estoy bueeenaaaaa

Niño 4: Hay que decir “santificansiun senchin”

Niño 2: ¡Santificansiun selchi!

Niña 4: No porque no os liéis porque estaba

Niño 1: Claro porque estábamos

Niño 2: ¡No y ahora como que se apagan las luces!

Niño 1: ¡Aah aaaah! Ahora tenemos que tenemos que abrir la puerta ¡con cuidao e!

Niño 2: Que no escuche

Niña 4: Uaaa

Niño 2: Que no escuche que no escuche

Niño 2: ¡AAAA! (mientras se cambian corriendo de sitio)

Niño 1: Venga cierra la puerta

Niña 4: AAAHHG

Niño 1: ¡Espera! Ya sé cómo distraerla

(Entra Niño 3 a la clase)

Niño 2: NOOOO NIÑO 3

Niños 1 y 4: NIÑO 3

Carla: ¡Holaaa niño treees! ¿qué pasa?

Niño 3: Ay se me olvidó (el teatro viajero de otra actividad que tenía que traer a clase)

Carla: No pasa nada, mira te ponemos en contexto, estos chicos estaban viendo la tele, han visto un anuncio maldito y ahora niña 4 les está persiguiendo y tienen que conseguir librarse de ella

Niño 1: ¡Y tú estás con nosotros corre venga!

Carla: Y tú estás con ellos

Niño 3: ¡Soy Sonid!

Carla: No, Niño 3, no hay Sonic, eres Niño 3, ¿vale?

Niño 1: Somos e somos personas normales

Niño 3: Vale

Niño 1: Ya sé cómo distraerla yyy que se vaya y nos de tiem

Niño 2: Vale ¡tira tirala las chuches, que la gustan! Déjamelas

Niño 3: Nooo ¡que son las chuuchees!

Niño 2: ¡Se las hay que tirar! (tira las chuches)

Niña 4: Ahggg

Niño 3: Corre corre corre

Niño 1: ¡Escapa!

(Niños 1 2 y 3 escapan corriendo de la escena)

Carla: Vale ya está conseguido, escapasteis

Niño 1: ¡Otra otra, otra cosa!

Carla: Vengas

Niño 2: ¡Le toca a Niño 3!

Carla: Sí

Niño 1: Vale pero también tenemos que aparecer nosotros

Carla: Sí, mira Niño 3, tenemos aquí estas dos fotos, tú eres este personaje o este y empiezas una historia empiezas a hablar y luego ellos se van a ir metiendo a la historia como otros personajes y vais a crear ¡pues una película casi!

Niño 1: Como hisimos

Niña 4: Oye y después puedo crear yo otra

Carla: Sí niña 4

Niño 2: Y luego, ¿y luego repetimos todos?

Carla: ¿Cuál prefieres? (enseñando a niño 3 las fotos) o también tenemos este pero ya lo han usado pero bueno lo puedes hacer muy diferente, ¿quieres este? Vale

Niño 3: Qui quiedo el anuncio maldito

Niño 2: No pero ese

Carla: Ese ya le hemos usado, el del anuncio maldito

Niño 3: Dejame deja

Niño 1: Puedes elegir puedes elegir el mismo esenario y no haser lo mismo

Niño 2: El de leer, el de leer, que es un cuento maldito, un cuento

Carla: Bueno pero ya vamos a dejar de cosas malditas eso ya lo hemos hecho, algo suuper diferente

Niño 1: Ooh ya sé ya sé

Niño 2: ¡Un ritual, un ritual!

Carla: Eso es muy parecido

Niño 1: Noo, no

Carla: Olvidaros de todo lo demás, algooo, a crear diferente imaginaros otra cosa

Niño 2: Ee una tienda dee, estás leyendo que hay una tienda de chuches

Niño 3: Noo

Niño 2: Quee la han creao nueva

Niño 3: Noo no

Carla: Podéis empezar como queráis, y luego vais vaiss montando

Niño 2: Niño 3 elige

Niño 3: (Pensando)

Niño 2: ¡Veenga Niño 3 que perdemos tiempo!

Niño 3: ¡Ah! Espera déjame aaahg aaah (pensando)

Niño 1: ¡Tiempo! ¡que perdemos tiempo!

Carla: Lo primero, cuál quieres, por cuál quieres empezar

Niño 3: Esta (señalando una foto)

Carla: Venga, Niño 3 estás ¿dónde? En tu casa, en la oficina, en Nueva York, ¿dónde estás?

Niño 3: No estoy en mi casa viendo mi pc gamer cuatro por cuatro

Niño 2: De sonic

Niño 3: ¡Sí!

Carla: ¿Y qué te está pasando? ¿O quién llama o qué pasa?

Niño 3: Que yo y que estaba viendo un vídeo y de repente

Niña 4: Oye y niño 3 y yo y yo te llamé

Niño 3: De repente digo ¡no! Te llamé yo a ti, aahhh un anuuuncio ahhaaaah

Niño 2: Ee niño treees, niño treees, vamos, ¡ponte ahiiii! A ver dale un papel o algo

Profesora: Pero tienes que ir metiendo a tus amigos (dirigiéndose a niño 3)

Niño 1: ¡Espera!

Profesora: En tu escena tienes que meter actores

Niña 4: Nos tienes que meter e

Niño 1: Te tenemos que preparar

Niño 2: Y ahora como que este móvil eeste móvil no es tuyo y te llaman y tuu contestas, como quieras

Niño 3: Vale

Niña 4: Y nosotros te llamamos

Niño 1: Y hablamos y hablamos juntos ¿vale?

Niño 2: Sí

Niño 1: A ver ¿qué le desimos? ¿qué le desimos?

Niño 2: Nonono espera, espera que tiene que leer un poco el cuento ¡que tiene que leer un poco el cuento!

(Susurran Niños 1, 2 y 4 entre ellos para acordar la improvisación)

Niña 4: Vale tres, dos uno ¡y ya! Chinn chinn (sonido de llamada telefónica)

Niños 2 y 1: Chinn chiiiiin chiin

Niño 3: ¡Listo! ¿Quién es?

Niña 4: Hoolaaa (poniendo voz para asustar)

Niño 3: Hola

Niño 2: Somos muchos tienes que salir de ahiiii (poniendo voz para asustar)

Niña 4: Porque si no te secostraremoos

Niño 3: No tengo miedo

Niño 1: ¡Y haremos cosas mmuy malas!

Niño 3: Me da igual

Niña 4: Jaaa ja ja ja ¡JAAAA PUES ENTRAREMOS A LA FUERZAA!

NIÑO 3: AAAAAA

(Forcejean Niños 1, 2 y 4 con Niño 3)

Niño 2: ¡Lo tenemos!

Carla: Vale, a ver, ¿y qué pasa ahora?, le habéis capturado

Niño 2: ¡Sí!

Carla: ¿Quiénes sois, y por qué le habéis capturado?

Niño 1: E eso, y ahora te noqueamos

Niño 2: Si

Niña 4: Ahora hay que llevarle a la fase

Niño 1: Hay que hay que canselarle

Niño 3: No no no

Niña 4: Él no salía y de aquí no puede salir

Niño 1: ¡Espera! Hay que hacerlo maasss (moviendo el mobiliario para encerrar a Niño 3) pero eso no hase nada

Niño 2: ¡Sí mira, porque ponemos esta silla!

Carla: Ala, suficiente

Niño 1: Así, así y así, perfecto

Niño 3: ¿Pedo qué?

Niño 1: Estás atado ahí no puedes

Niño 3: Palabrota, palabrota palabrota palabrota (pausa vacía) ¿habéis hecho conmigo? ¿qué quedéis de mí?

Niño 1: ¿Qué queremos? ¡queremos tu dinero! Siiii

Niña 4: (Ríe) Si no nos los das te llevaremos a la fase

Niño 1: Peor aún, usaremos el plan

Niño 2: ¡B!

Niño 1: ¡A!

Niño 2: Ah no

Carla: ¿Y por qué tiene tanto dinero Niño 3? ¿quién es Niño 3?

Niño 2: ¡Es un millonario que robó!

Niño 2: Es un famoso actor de películas

Niño 3: ¡No soy un famoso youtuber!

Niño 2: ¡Eres un famoso!

Carla: Lo que Niño 3 decida es un youtuber

Niña 4: ¡Vale! ¡Danos tu dinero! ¡Hay que llevarle a la fase de matarle!

Niño 3: ¡Atreveos atreveos! ¡atreveeos!

Niño 2: E no puede está ahí

Carla: Estás atrapado

Niño 2: Con con con con eso coonn cuerda

Niño 3: AAAHHG

Niño 1: ¡Chicos! Dejarme entrar

Niño 2: Ya está que le noqueo

Carla: ¿Qué pasa ahora niño 3?

Niño 3: Pues que ahora rompo las cuerdas ¡me libedo!

Niño 2: Que no eso no vale

Carla: Niño 3 es el que decide e

Niño 1: Es imposible

Niño 3: Los derroto

Carla: Es su historia, es su histooria, os habéis metido porque niño 3 ha querido

Niño 3: AAAHG pero pero

Niño 1: ¡Yo quiero que me toque! Yo quiero que me toque

Profesora: ¡Oye! Está decidiendo niño 3

Niño 1: Yaa

Niña 4: Y después de niño 3 voy yo

Carla: Sii, Niño 3 ¿qué es lo que pasa ahora?

Niño 3: Ahoda me han me han cogido

Carla: Sii

Niño 3: Pedo como niño 2 pedo como he dicho ¡miradd mirad un fantasma yo le, yo me he escapao

Niño 2: ¡Eee tuuu!

Niño 1: Sa escapao ¡maldiita sea!

Carla: ¡Se escapó!

(Pasamos a comentar el diálogo que llevan escrito del teatro viajero, Niño 3 después de leer su aportación nos comenta qué ha incluido)

Carla: Cuéntanos lo que has querido poner ahí, qué es lo que ha pasado

Niño 3: Pues que Ányela encontró siete esmedaldas y resultaba que esas esmedaldas eran las esmedaldas del caos

Carla: ¿Y qué pasa?

Niño 3: Pos que se transformaron todos superranyela super spiderman superronaldo superpersoni... yy y luego no sabra no sabrían lo qué les pasó y derrotaron al ofni

Carla: ¿Había un ovni?

Niño 3: Sí

Carla: ¿Eso lo habían puesto antes tus compañeros?

Niña 4: ¡Yo! Yo lo había puesto

Carla: Aa ¿qué habías puesto tú? Cuéntanoslo si te acuerdas

Niña 4: Quee de repente estábamos jugando al fútbol y de repente apareció un ovni que quería e que quería destruir la ciudad entonces fue eeemm eeem fue ¡que nos va a atrapar aahh! Y de yyy y dijo sonic yo me voy a China ahora vuelvo voy a ir a por una por una esmeraalda o algo no me acuerdo lo que era y después fue eeem spiderman fue a la ciudad paa si entran los malignos yy yy Ronaldo yy y Ángela ee fueron a detenerlos

Carla: Vale, y luego lo que nos ha contado niño 3

Niño 3: ¡Sí!

Carla: Y ahoora se lo tendría que llevar otra persona pero, como no tenemos lo anterior...

Niño 1: ¡Me lo puedo llevar yo!

Carla: ¿Te apetece? ¿este finde te lo llevas?

Niño 1: Sí, me lo llevo

Niña 4: Yo no puedo ¡porque hago la comunión!

Carla: Nada tú aa a tope con la comunión

Niño 1: ¡Me lo llevo yo!

- **Teatro viajero. Sesión 7, 24/05/2024**

(Interpretaron el teatro que habían estado creando entre todos siguiendo las pautas escritas de la secuencia de acontecimientos, después les pedí que me resumieran lo que había pasado)

Carla: No me ha quedado muy clara la historia e ¿me hacéis un resumen? Niño 3

Niño 3: pues que, nosotros, osea, primedo, yo osea nos conocimos en una playa, primedo yo conocí a Ronaldo porque yo estaba pasando corriendo

Carla: Vale que más

Niño 3: Luego Spiderman vino yo dije ohhh es Spiderman luego Ángela y luego Spiderman dijo anda pero quién es esa

Carla: ¿Y qué pasó después niño 2? Después de que os conocisteis...

Niño 2: Pues quee mm ay

Niño 1: Yo

Carla: Niño 2

Niño 2: Que Spiderman, eee dijo(pausa vacía) vamos aaa ay, no que nos encontramos a unos monstruosái (*mosntruos ahí*)

Carla: Si

Niño 3: ¡Áliens!

Niño 2: No, monstruos

Carla: Monstruos

Niño 2: Yyy y el señor, esteemm el caracol, señor caracol, nos dijo (pausa vacía) que esos habían destruido la tierra dee de Ángela

Carla: Y qué pasó después Niña 4

Niña 4: Y después encontramos aa un villano pero después le queríamos investigar en la Tierra, le llevamos a la Tierra y vimos quee era un humano y después quería conquistar el mundo pero ee como yo no era un humano me creyó y se volvió bueno

Niño 1: Yy para acabar quiero desir quee, en un resumen rápido, nos encontramos nos conosimos después yo les expliqué quee laa liga donde yo estoy eeem habían dicho que habían unos aliens les di unas armaduras fuimos aaal primer planeta que fue el de Ángela por un capricho

Niña 4: ¡Oye eso no se llama caaapricho! (con voz de robot)

Niño 1: Y le y y

Carla: Sigue

Niño 1: Y vimos e que todo estaba destrosao y vimos un libro de su padre lo leímos yyy y ya sabíamos lo que había pasao después aparecieron unos monstruos quee peleamos contra ellos, despueés apareció un caracol que Ángela le tenía miedo porque supuestamente era malo, yyy nos explicó un poco la historia nos fuimos a otro planeta y nos encontramos aaa al rey alien, al rey monstruo, que al final resultó ser un humano que paró de confiar en los humanos por porqueee, pues que uno le tiró y se hiso mucho daño por eso ahora quiere conquistar e eel universo ¡fin!

Carla: Vale ¡genial chicos!