Teatro aplicado en ELE: ideas y actividades

Eduardo de Ágreda Coso



enCLAVE ELE

Dirección editorial: enClave-ELE

Edición: enClave-ELE

Revisión y corrección: Mercedes Gómez, Ana Higueras y Leticia Santana

Autor: Eduardo de Ágreda Coso

Prólogo: María Luisa Regueiro

Diseño y maquetación: Diseño y Control Gráfico

Cubierta: Malena Castro

Fotografías: © Shutterstock

© enclave-ELE, 2021

ISBN: 978-84-15299-36-3
Depósito legal: M-7916-2021
Impreso en España
Printed in Spain

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra sólo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

Para cualquier error o comentario, puede dirigirse a contacto@enclave-ele.com

Tabla de contenidos

Actividad	Página	Nivel	Objetivos lingüísticos	Objetivos extralingüísticos
El globo (juegos 1 ,2 y 3)	9	A1-A2	- Aprender a presentarse.	- Conseguir un clima abierto, lúdico y positivamente afectivo. - Aprender los nombres de los compañeros.
El globo (juegos 4 y 5)	10	A1-C2	- Aprender a presentarse. - Usar los verbos ser y estar y los verbos de afección (gustar, querer, apetecer). - Practicar léxico relacionado con preferencias y gustos.	- Profundizar en la relación con los compañeros. - Crear un ambiente positivo.
El globo (juego 6)	10	A1-B2	- Describir y argumentar. - Usar las estructuras "sirve para", "se usa para". - Practicar el uso de adjetivos calificativos, estructuras comparativas, oraciones adjetivas, etc.	- Potenciar la imaginación y la creatividad. - Desarrollar estrategias extralingüísticas (lenguaje corporal, pragmática, pronunciación y entonación asociadas al nuevo uso del objeto, etc.).
Mímica rítmica (1 y 2)	11	A1-A2	- Aprender a presentarse. - Usar los verbos ser y estar y verbos de afección (gustar, querer, apetecer). - Practicar léxico relacionado con preferencias y gustos (comida, música, películas preferidas, etc.). - Trabajar adjetivos y adverbios de tiempo y espacio. - Trabajar preposiciones.	- Crear un buen clima de compañerismo en clase. - Conseguir un ambiente lúdico. - Tomar iniciativa/participar en actividades de imitación, actuación, etc.
Mímica rítmica (3)	12	A1-B2	- Practicar la conjugación de tiempos verbales. - Practicar léxico relacionado con la descripción física y de carácter (ropa, pelo, color de ojos, adjetivos de personalidad, etc.).	- Trabajar con acciones físicas e imitación de estas acciones. - Conseguir un ambiente dinámico en clase.
Mímica rítmica (4)	13	A1-B2	- Aprender a conjugar tiempos verbales.	- Imitar acciones a través del cuerpo. - Desarrollar estrategias mnemotécnicas. - Conseguir un ambiente dinámico en clase.

Actividad	Página	Nivel	Objetivos lingüísticos	Objetivos extralingüísticos
Mímica rítmica (5)	14	A1-A2	- Practicar léxico de números ordinales y cardinales.	- Conocer las partes de una historia: planteamiento, nudo y desenlace.
Juegos de rol (1)	16	A2-C1	- Consolidar el uso de oraciones de deseo, interrogativas, exhortativas, dubitativas, perífrasis modales, interjecciones, onomatopeyas, etc. - Usar el presente de subjuntivo (niveles B1-B2). - Practicar textos de tipo dialógico.	- Usar estrategias, recursos pragmáticos y lenguaje corporal (proxémica, paralingüística, etc.). - Trabajar en grupo. - Conseguir un clima afectivo en clase. - Crear un guion.
Juegos de rol (2 y 3)	17	A2-B2	- Consolidar el uso de oraciones de deseo, interrogativas, exhortativas, dubitativas, perífrasis modales, interjecciones, onomatopeyas, etc. - Usar el presente de subjuntivo (niveles B1-B2). - Practicar textos de tipo dialógico.	- Usar estrategias, recursos pragmáticos y lenguaje corporal (proxémica, paralingüística, etc.). - Trabajar en grupo. - Conseguir un clima afectivo en clase. - Crear un guion.
Improvisaciones (1, 2, 3 y 4)	20	A1-B2	- Practicar el discurso libre e improvisado. - Incidir sobre el receptor (2ª persona). - Consolidar el uso de oraciones exclamativas, interrogativas, exhortativas, etc.	- Imitar acciones de la vida real. - Desarrollar la imaginación y la creatividad. - Practicar la resolución de conflictos. - Trabajar el lenguaje corporal. - Dramatizar improvisaciones con un conflicto claro.
Yincana-Teatral (1)	22	A2-B2	- Practicar mediante actividades tipo test contenidos gramaticales, léxicos y culturales. - Interaccionar con el equipo para crear y resolver las pruebas y preguntas de la actividad.	- Trabajar en grupo. - Potenciar la creatividad. - Potenciar la representación gráfica como medio de expresión. - Trabajar el lenguaje corporal.
Zas, Boing, Pum (1, 2, 3 y 4)	29	A1-B1	- Practicar la morfología de los diferentes tiempos verbales. - Utilizar expresiones sobre su mundo cotidiano. - Practicar léxico relacionado con su medio o diferentes campos como viajes, deportes, etc.	- Trabajar el lenguaje corporal. - Hacer imitaciones. - Desarrollar la creatividad. - Asumir roles. - Lograr un ambiente desinhibido.
Zas, Boing, Pum (5 y 6)	32	A1-B1	- Practicar la conjugación de tiempos verbales. - Aprender campos léxicos.	- Memorizar a base de repetición. - Crear un ambiente distendido.

Actividad	Página	Nivel	Objetivos lingüísticos	Objetivos extralingüísticos
Deportes lingüísticos	33	A1-B1	- Aprender a conjugar tiempos verbales.	- Memorizar a base de repetición. - Crear un ambiente distendido. - Trabajar en equipo.
Videntes y presidentes	36	A2-B2	- Usar el futuro imperfecto. - Practicar léxico relacionado con español con fines específicos.	- Asumir roles. - Investigar sobre la economía, cultura, política, etc. de un determinado país.
La habitación de la Historia	38	A2-B1	- Usar el pretérito imperfecto y pretérito indefinido (contraste de pasado). - Usar marcadores de tiempos en pasado.	- Asumir roles mediante juego de caracterización. - Saber más sobre la vida de un personaje famoso de la cultura hispana.
Taller de teatro: escenas	40	A2-C2	- Consolidar el uso de oraciones de deseo, interrogativas, exhortativas, dubitativas, perífrasis modales, interjecciones, onomatopeyas, etc. - Usar el presente de subjuntivo (niveles B1-B2). - Practicar textos de tipo dialógico.	- Asumir roles. - Trabajar el lenguaje corporal. - Potenciar la creatividad y la imaginación. - Interpretar una escena.
Taller de teatro: escenas con vocabulario	48	A2-C2	- Usar palabras de un campo léxico específico. - Consolidar el uso de oraciones de deseo, interrogativas, exhortativas, dubitativas, perífrasis modales, interjecciones, onomatopeyas, etc. - Usar el presente de subjuntivo (niveles B1-B2). - Practicar textos de tipo dialógico.	- Asumir roles. - Trabajar el lenguaje corporal. - Potenciar la creatividad y la imaginación. - Crear una escena.
Taller de teatro literario	54	A2-C2	- Consolidar el uso de oraciones de deseo, interrogativas, exhortativas, dubitativas, perífrasis modales, interjecciones, onomatopeyas, etc. - Usar del presente de subjuntivo (niveles B1-B2). - Practicar textos de tipo dialógico.	- Interpretar una escena teatral de un autor/a relevante del mundo hispano del S.XX o S.XXI. - Asumir roles. - Trabajar el lenguaje corporal. - Potenciar la creatividad y la imaginación. - Seleccionar e interpretar una escena.

Actividad	Página	Nivel	Objetivos lingüísticos	Objetivos extralingüísticos
Canal de televisión	59	A2-C2	- Usar la gramática de los diferentes tipos de textos: expositivo, descriptivo, argumentativo, dialógico y narrativo.	- Asumir roles. - Trabajar el lenguaje corporal. - Potenciar la creatividad y la imaginación. - Crear un guion televisivo dispuesto por diferentes canales o programas. - Recrear una gala de premios teatrales o de cine.
Música, maestro	61	A2-B2	- Ensayar contenidos gramaticales, léxicos, culturales, etc. - Practicar elementos de entonación, ritmo y pausa.	- Asumir roles. - Trabajar el lenguaje corporal. - Potenciar la creatividad y la imaginación. - Lograr un clima desinhibido. - Crear un videoclip.
Dobladores	65	A2-C1	- Crear muestras textuales relacionadas con los textos dialogados: uso de oraciones de deseo, interrogativas, exhortativas, dubitativas, perífrasis modales, interjecciones, onomatopeyas, etc. - Usar el presente de subjuntivo (niveles B1-B2). - Practicar textos de tipo dialógico.	- Recrear diálogos de películas famosas. - Potenciar la invención de nuevos diálogos. - Asumir roles fílmicos.
Parafraseando textos	67	A2-B2	- Usar el presente. - Reconocer muletillas, marcadores discursivos de la oralidad, imperativo (estándar y lexicalizado), anáfora, discurso directo e indirecto, los modos del español, etc. - Modificar un texto transformándolo en otro dialógico.	- Potenciar la creatividad y la imaginación. - Trabajar con imágenes y elementos extrasensoriales. - Usar el lenguaje corporal y la voz para actuar.
Festival de cuentos	69	A2-B1	- Usar el pretérito indefinido y pretérito imperfecto. - Reconocer marcadores discursivos de las formas pretéritas.	- Usar el lenguaje corporal. - Lograr un ambiente desinhibido. - Jugar a la adivinación.
Fotorrelatos y cómics	73	A2-B1	- Trabajar contenidos gramaticales y léxicos en contexto a través de imágenes.	- Recrear una historia de los alumnos[1] realizada a través de sus propias fotos.

[1]Para facilitar la lectura se ha preferido utilizar terminología genérica y sin desdoblamientos. Cuando esto no sea posible, se ha intentado alternar el uso del masculino y el femenino indistintamente.

Prólogo

En pocas pero maravillosas ocasiones la vida académica y docente nos ofrece el regalo de contar con los discípulos ideales, los que no solo valoran y comprenden lo que hemos querido transmitirles, sino que lo superan con creces, con inteligencia, con creatividad y con dedicación. Este es sin duda el caso de Eduardo de Ágreda, autor de este magnífico y original estudio titulado *Teatro aplicado en ELE: ideas y actividades*, en el que vuelca con generosidad y acierto su rica trayectoria como investigador, profesor y especialista en la aplicación de las técnicas dramáticas a la enseñanza de lenguas extranjeras.

Se suele decir que el buen profesor de lenguas es un gran actor, aunque no sea consciente de ello. En su persona se dan ambas calificaciones en maravillosa sinergia ya que es también licenciado en interpretación actoral por la Escuela del Actor de Jorge Eines, dirige montajes de teatro aplicados a la enseñanza; y su investigación doctoral —que he tenido el gusto de dirigir— así como sus publicaciones consideran la representación dramática en sus muy diversas formas, el estudio del texto teatral en relación con la finalidad docente, las técnicas teatrales al servicio de la enseñanza de la gramática, etc. Su reconocimiento como un docente excepcional por alumnos y colegas se confirma en el presente volumen, un verdadero despliegue de experiencia e imaginación que puede considerarse un programa completo, integral, de activación dramática de gran utilidad para las clases de ELE, de innegable interés para los profesores que desean superar la rutina docente y que buscan cada día la participación positiva del alumnado.

Las detalladas actividades que se proponen y se describen paso a paso, con abundante material de apoyo y reflexiones sobre su valor didáctico —favorecer el clima positivo, integrar al grupo, potenciar la creatividad, etc.— conforman una riquísima muestra de técnicas dramáticas que podrán aplicarse con la seguridad de su sólida fundamentación científica, didáctica y basada en la experimentación en muy diversos cursos y niveles. En esta atractiva y cuidada edición, con imágenes, esquemas y diversidad de recursos y recomendaciones prácticas, el profesor de ELE encontrará sin duda un poderoso aliado para que cada día su clase despierte el entusiasmo de sus alumnos y el suyo propio. Creo poder afirmar que toda esta serie de evidentes bondades del proyecto en su conjunto auguran sin duda a este libro y a su autor una muy feliz y amplia repercusión.

Dra. Mª Luisa Regueiro Rodríguez
Profesora Titular de Universidad
Departamento de Lengua Española y Teoría de la Literatura
Facultad de Filología de la Universidad Complutense de Madrid



Comparte tus fotos y vídeos en redes sociales practicando estas actividades con tus alumnos. En cada actividad encontrarás una o varias etiquetas (#).

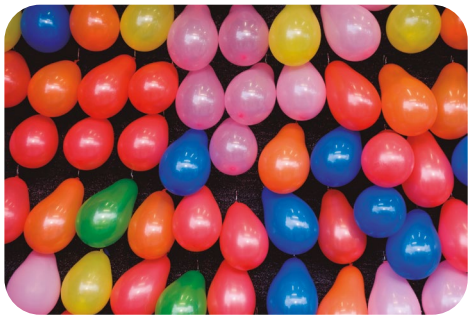
El globo

#Globele #JugandoConGlobos

¿Te has preguntado alguna vez cuánto juego pueden darte en clase objetos lúdicos, como un globo? El juego de la pelota o del globo es utilizado en el aula de teatro tradicional en innumerables ocasiones para mostrar diferentes estados de ánimo (por ejemplo, los participantes se pasan la pelota como si estuviesen muy tristes, o muy alegres, etc.), para asumir distintos roles mientras los participantes se pasan la pelota, para presentaciones... Te proponemos una actividad genial para los primeros días y que se puede trabajar y adaptar con distintos niveles, tanto de A1 como de C2. A través de la dinámica de juego y persecución, se consigue crear un clima abierto, lúdico y positivamente afectivo que permitirá a los alumnos aprender sus nombres y romper el hielo.

Un simple globo inflado es un vehículo excelente para que vayan conociéndose. Para ello, les pedirás que se pongan de pie y formen un círculo. A continuación, para iniciar la dinámica, entregarás el globo a uno de los estudiantes y este deberá presentarse en voz alta a sus compañeros, por ejemplo: "Hola, me llamo Lucas" o "Soy Lucas". También puedes empezar la dinámica tú mismo presentándote a los estudiantes. Después de que el alumno se presente, le tira el globo por el aire a otra persona para que haga lo mismo. Así sucesivamente hasta que todos se hayan presentado. Una vez terminada esta rueda de presentaciones, empieza el juego:

- **Juego número 1:** un primer alumno coge el globo e intenta lanzarlo a un compañero mencionando antes su nombre. La persona mencionada ha de hacer todo lo posible, moviéndose por el aula o por el círculo que hayan formado los alumnos, para que el globo no le toque. Los demás compañeros han de decir su nombre y seguir lanzándole el globo hasta que le toque físicamente. Después, el alumno tocado ha de decir el nombre de otro compañero. Y así, hasta completar todos los nombres del grupo. Para esta actividad se necesita un espacio grande, también se puede hacer al aire libre.
- **Juego número 2:** se sigue la misma dinámica que en el juego número 1, pero en este caso solo pueden moverse y arrojar el globo "a cámara lenta".



El alumno que es mencionado (también se dicen los nombres a cámara lenta) solo se puede mover dentro del círculo lentamente. Una vez que le han tocado con el globo el resto de los alumnos, vuelve al círculo y menciona a un nuevo compañero el cual, cuando oiga su nombre, deberá salir al círculo. Y así sucesivamente.

- **Juego número 3:** también siguen la dinámica del juego número 1 pero esta vez solo pueden mover los brazos y la cabeza. Han de estar sentados "pegados al suelo" y el alumno que es mencionado tampoco puede salir del círculo.

- **Juego número 4**: en este caso, el juego se puede realizar después de uno de los anteriores, aunque también serviría como actividad para la inauguración de la clase. Para esta actividad necesitarás tantos globos como estudiantes tengas en clase, celo o cinta adhesiva y que los estudiantes tengan preparados sus bolígrafos y un pequeño trozo de papel.

  Como profesor/a, le darás a cada alumno en la mesa un globo sin que los demás lo vean (para ello puedes usar una bolsa o tela que impida a los estudiantes ver los globos). Una vez que el alumno ha cogido el globo ha de esconderlo para que los demás no vean el color que le ha tocado. En segundo lugar, pide a tus alumnos que escriban un pequeño texto, cuya longitud puede variar en función del nivel de la clase.

  Por ejemplo, puedes pedirles que hablen de sus gustos favoritos y únicos, intentando animarles para que no escriban la típica presentación estándar, sino que escriban cosas que sean un poco más particulares sobre sí mismos siempre omitiendo su nombre, su origen o cosas que hagan más sencillo saber quién ha escrito cada texto.

  Una vez que han terminado de escribir este fragmento, se les da a cada uno de ellos un pequeño trozo de celo o cinta adhesiva. Después tienen que inflar su globo lo más escondidos que puedan (debajo de la mesa, detrás de las cortinas, o incluso pueden salir un momento fuera del aula para hacerlo y luego entrar con el globo inflado pero

escondido para que no lo vea el resto de la clase) y pegar su texto con la tira de celo en el mismo. Una vez que han terminado, y con los globos debajo de la mesa, se les pide que los arrojen por toda la clase con los brazos en alto. Cuando el aula se ha llenado de globos, se pide que cada alumno escoja uno de los globos que no sea el suyo y que se pongan en corro, sentados, y lean el que han escogido. Por último, en gran grupo o varios grupos pequeños, en caso de ser una clase muy numerosa, intentan adivinar quién es la persona de cada texto. Si después de muchos intentos no se conoce el nombre del alumno en cuestión, el estudiante que haya escrito el texto declarará su autoría al resto del grupo. También se pueden usar todos los globos de un solo color y escribir directamente en ellos.

- **Juego número 5:** es el mismo juego que el número 4 pero puedes cambiar el texto por diferentes palabras como por ejemplo tu libro favorito, tu comida favorita, tu ciudad favorita, tu grupo de música favorito, etc. Los alumnos harán el mismo proceso. Otra variante sería que en lugar de escribir textos dibujaran en los globos algo que les identifique: pueden ser sus gustos, una caricatura de sí mismos, etc. Para esta actividad necesitarás un rotulador para cada alumno que haya en la clase.



- **Juego número 6**: este juego se puede realizar después de los anteriores. Se les pide a los alumnos que, en círculo, cojan uno de los globos e imaginen una nueva utilidad. Es decir, el globo podrá ser un bolígrafo, un cortador de césped, un espejo, etc. Los demás, en orden, dirán un uso del nuevo objeto con las estructuras: "Sirve para / Se usa para"; y los demás, deberán adivinar lo que es. El alumno que ha pensado el nuevo objeto, responderá afirmativa o negativamente a cada frase de sus compañeros y los demás, en orden, tendrán la opción de decir qué es hasta que lo adivinen.



El profesor puede dar alguna pista si lo considera necesario.