

O2103007 – Drama to Develop Communicative Competence

Coordinadora: Carmen Calleja Lameiras
ccallejalameiras@edu.xunta.gal

Profesor: Modesto Corderi Novoa
modestocorderi@edu.xunta.es
modestocorderi@hotmail.com

Lugar: CFR de Ourense
r/ da Universidade, s/n (A Cuña), 32005 – Ourense

Datas e horario: venres 19/11/2021 (17:30-20:00),
venres 26/11/2021 (17:30- 20:00) e venres 3-12-2021
(17:30 – 20:30)

Duración curso: 8 horas

Obxectivos

1. Fomentar a aprendizaxe activa das linguas poñendo o foco na comunicación oral.
2. Fomentar a aprendizaxe colaborativa a través das técnicas dramáticas.
3. Aprender unha serie de técnicas dramáticas útiles para facilitala interacción e comunicación na aula
4. Integrar ferramentas e metodoloxías comunicativas para desenvolverse en espazos culturais variados.
5. Entrenar ós profesores de linguas estratexias para desenrolar e aplicar teatro e actividades comunicativas para facela súa clase de idiomas más efectiva e motivadora.

Contidos

1. Técnicas dramáticas aplicadas á ensinanza de linguas: role play, simulación, mimo, micro teatro, teatro improvisado, process drama.
2. Estratexias e recursos dramáticos que exercitan e facilitan a interacción lingüística
3. Aplicación dramatizada das novas tecnoloxías: curtametraxes, cancións, vídeos de anuncios, películas, cámara oculta, dobraxe, videoclip

Programación

Sesión 3 (03/12/2021): *Drama to Develop Communicative Competence*

Xogos de quecemento e presentación (III)

Elementos multimedia: anuncios de TV, cámara oculta, dobraxe (III)

A creación de escenas: lugar, personaxes, relación, obxectivo. (III)

Xogos de teatro improvisado: nivel avanzado

Feedback docente e grupal.

What are you doing?

Se pone un video de un baile en una boda de Bollywood

<https://www.youtube.com/watch?v=jCEdTq3j-OU>

Se pide a los alumnos que bailen estilo “Bollywood”. El profesor parará el vídeo y los alumnos se quedan “congelados”. El profesor le pregunta a un alumno “What are you doing?”, el alumno tiene que responder de forma justificada para explicar la acción y sus brazos. Por ejemplo: “I am cleaning a window”. Después ese alumno pregunta a otro compañero What are you doing?” y así sucesivamente.

Warm up games

Juego Ninja Yi! Sha! Sha!

En círculo, somos “ninjas” con espadas invisibles.

Un alumno comienza marcando con las manos estiradas y juntas a otro compañero del círculo que esté lejos (no puede marcar a los que estén a los lados). Para marcar, grita “sha!” y señala con las manos al compañero.

Cuando una persona es “marcada”, tiene que levantar las manos juntas, como si estuviera rezando, y llevarlas sobre su cabeza, mientras dice “jo!”. Inmediatamente, los compañeros que estén a la izquierda y derecha de la persona “marcada” deben “atacar” con la espada invisible mientras gritan “jo!”. Es un juego de concentración y coordinación.

Se podría cambiar la palabra que dicen para repasar vocabulario o modificar las reglas.

Superheroes party - Fiesta de cumpleaños

Salen tres alumnos fuera del aula.

El resto se pone de acuerdo para ver qué súper poderes tienen, por ejemplo: súper fuerza, telepatía, visión rayos X, volar, etc.

En la fiesta de cumpleaños tendrán que interactuar con los compañeros que están fuera y darles pistas, pero sin decir directamente el súper poder.

Los alumnos que están fuera tendrán que adivinar las habilidades especiales de sus compañeros en la fiesta a través de diálogos e interacciones con ellos.

Escena libre dos sillas con caja de música.

Como en la sesión anterior, dos alumnos improvisan escenas. Pero esta vez en mitad de la escena un alumno otro alumno que no está actuando se encarga de pulsar un botón de sonido aleatorio de la "Sound machine" y los demás alumnos deben continuar la escena de forma justificada.

https://www.amazon.es/NPW-M%C3%A1quina-efectos-sonoros-Juguete/dp/B00D9DZ94M/ref=sr_1_9?_mk_es_ES=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&keywords=sound+effects+box&qid=1637585835&sr=8-9

Freeze! / Stop! / Transforma

Dos actores empiezan una escena. Pedir a los compañeros sugerencia sobre lugar y relación entre los personajes.

Los dos actores empiezan la escena y en cualquier momento pueden ser interrumpidos por un compañero que esté fuera de la escena cuando diga el compañero "Stop!". En ese momento los dos actores se quedan "congelados" en la postura que estaba. Entonces el compañero que dijo "Stop!" sustituye a uno de los dos actores de la escena en la misma posición, con el mismo gesto. Después, se "descongela" la escena y el compañero que acaba de entrar empieza una nueva escena, inicialmente en la misma posición en que estaba la anterior, pero ahora los personajes y el lugar son completamente nuevos. Empieza una nueva escena con una frase justificando su postura y dando comienzo a la nueva escena. La nueva escena sigue hasta que otro compañero grita "Stop!" y así se repite sucesivamente.

Existe una variante de este juego en la que los otros compañeros que están fuera de la escena están en fila de espaldas, pueden escuchar la escena pero no verla, y cuando un improvisador grite "Stop!" se da uno la vuelta y sustituye a un compañero.

Giro a la derecha!

Cuatro actores. Se colocan en forma de cuadrado. Vamos a crear cuatro escenas diferentes entre cada grupo de dos actores (cada "lado" del cuadrado). Se les pide sugerencias a los compañeros de lugar y personajes para crear cada escena. Los dos alumnos que estén en frente al público en el escenario comienzan una escena. Otro compañero dice: "Giro a la derecha!" y ahora es otra escena nueva. Lo gracioso es que se cambie cada poco tiempo y el ver que una misma persona tiene que hacer dos escenas en lugares siendo dos personajes diferentes. Las escenas se quedan congeladas hasta que le toque en el siguiente "giro". También existe la opción de alternar entre giro a la derecha y giro a la izquierda.

Completar

Se crea una escena con un lugar y una relación entre personajes. Se comienza de forma normal con diálogos, pero con la peculiaridad de que los actores dejan a propósito las frases sin terminar, extienden la mano hacia el público y es dicho público quien tiene que terminar la frase.

A: Vamos a subir a la montaña.

B: De acuerdo, pero antes necesitamos...

Público: un helicóptero! Un mapa! Comer algo!...

B elije una de las propuestas que ha escuchado del público y completa su frase.

B: antes necesitamos comer algo.

A: OK, justo en mi mochila traje un ...

Público: cerdo! Bocata! Saco de patatas!

A: justo en mi mochila traje un cerdo. Vamos a cocinarlo!

...

Historia completar frases

Dividir la clase en dos grupos y pedir dos voluntarios. Se les da un lugar y personajes y comienzan una escena. Algunas de las frases de los actores están incompletas y deberán ser completadas por los compañeros. El actor señala con la mano al grupo que pide una sugerencia y después de escuchar algunas opciones, elige una y sigue la historia.

A: Voy a ir a...

(Sugerencias de compañeros para terminar la frase da A: la peluquería, mi casa, a la cárcel).

A: Voy a ir a la cárcel.

B: ¡No me digas! ¿Es por cuando robaste un ...?

(Sugerencias de compañeros para terminar la frase da B: becerro, sireno, coche).

B: ¡No me digas! ¿Es por cuando robaste un sireno?

...

Crear escenas a partir de música.

El profesor pone una canción de fondo, y un alumno actúa una escena con gestos, sin hablar. Cuando la música se detiene, los compañeros han de ser “narradores en tercera persona” y describir la escena.

Ej: música de suspense. Una alumna abre una ventana y pone cara de miedo. La música se detiene. Alumna queda congelada.

Compañeros describen: “María Antonia, una niña de seis años, un día por la noche fue a abrir la puerta de la

habitación de sus padres al descubrir que estaban envolviendo los regalos de Navidad..."

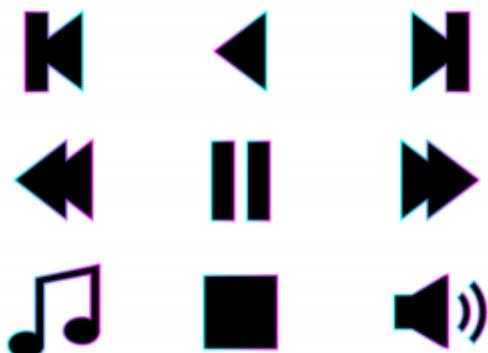
Crear escenas a partir de imágenes estáticas.

Ver una imagen de un personaje o dos, por ejemplo, en el Metro, en un restaurante, etc. Y, a partir de ahí, empezar a actuar.

Mando a distancia

Dos alumnos, se les dan sugerencias para una escena. Empieza la escena. Usamos el mando a distancia del proyector que va pasando de compañero a compañero.

La pareja elegida continúa con una historia y el profesor o uno de los compañeros tiene un "mando a distancia" con el que puede parar, avanzar, retroceder, subir o bajar el volumen y cambiar el idioma de la historia.



Mismas escenas, varios idiomas

Los alumnos hacen en parejas una escena improvisada en un idioma ininteligible, tipo "bird language" o "gibberish", hay que poner énfasis en los gestos.

Otra pareja presta mucha atención a la escena, pues la van a volver a representar con los mismos gestos de sus compañeros pero ahora en inglés.

La tercera pareja observa la misma escena y la representará en gallego o en castellano.

La gracia está en que los alumnos que observan quizás no sepan exactamente el significado de las escenas pero han de cooperar.

Replay! Escenas repetidas en mitad de tiempo.

Dos alumnos, se les dan sugerencias para una escena. Empieza la escena. Un alumno cronometra que dure 1 minuto. Es mejor que sean escenas e historias que incluyan cambios de lugar o de acciones, debemos evitar que estén los alumnos "parados" de pie simplemente hablando.

Se repite la historia en la mitad de tiempo, 30 segundos. Después en 15 segundos y por último en 5 segundos. También existe la opción de ver la historia en reverso, empezando por el final.

Late for work.

Un grupo de estudiantes salen fuera del aula. El resto decide una historia "poco creíble" por la que los compañeros que están fuera han llegado tarde al trabajo. El profesor en el rol del jefe de la empresa. Los alumnos que estaban esperando fuera del aula y no conocen la historia entran en el aula y el profesor les pregunta ¿por qué habéis llegado tarde? Entonces los otros compañeros que sí saben la historia han de usar gestos y mimo para intentar contarles la historia a espaldas del profesor-jefe, que, de vez en cuando, se gira para "coger in fraganti" a los otros trabajadores y les pide que se pongan a trabajar.

Vídeos multimedia



Vídeo Ed Sheeran – Galway Girl

Crear una historia a partir de un videoclip.

Macedonia - Consulta del médico

Antes de empezar cada participante escribirá en un papel 2 frases o palabras que le vengan a la mente (sobre lo que sea) una en español y otra en la L2 que imparte. Todas las papeletas se meten en una caja.

Vamos a utilizar las frases escritas antes de empezar la sesión. Se ponen en el suelo y vamos a reproducir la consulta de un médico. Un participante será el doctor (personaje fijo) e irán pasando por la consulta distintos pacientes (solos o acompañados) dialogarán con el doctor y de vez en cuando, cogerán uno de los papeles y soltarán la frase que esté escrita).

El diálogo se reconducirá inmediatamente con total normalidad. También el médico, si lo considera oportuno, puede hacer uso de los papeles que están en el suelo. El director hace de enfermera y corta los diálogos /introduce a un paciente con la madre, a una familia etc)

Reflexión Final y Refuerzo Positivo:

En círculo, Reflexión sobre la sesión, los juegos, y dar un OSCAR de uno en uno a todos los participantes, por ejemplo: "Me encantó tu papel de capitán de barco".