

UNIDAD

5

Dramatizamos historias

En esta unidad aprenderás a...

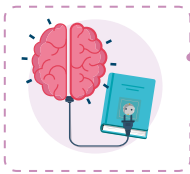
- a. Leer y escribir textos dramáticos.
- b. Usar el sustantivo y el adjetivo identificando la concordancia nominal.
- c. Analizar el contenido de las vallas publicitarias.
- d. Conocer la función de la biblioteca.
- e. Navegar en bibliotecas virtuales de acceso abierto.

Producto de la unidad: Un texto dramático

El texto dramático que escribas será evaluado con los siguientes criterios:

- Desarrolla las acciones de los personajes sin la presencia de un narrador.
- Presenta la estructura propia del texto dramático.
- Muestra las características de los textos dramáticos.
- Aplica las reglas de concordancia entre el sustantivo y el adjetivo.





Anticipación



1. Actividad en equipo

Jugamos cinco integrantes o más en un área sin mobiliario.



¿Qué se necesita?

Acciones simples escritas en papelitos, por ejemplo: correr, nadar, subir, llorar, coser, caminar, entre otras.

¿Cómo se juega?

- Nos colocamos en círculo y establecemos quién participará primero.
- La persona a la que correspondió el primer turno toma un papelito al azar y lo lee en silencio. Se coloca en el centro y expresa la acción mímicamente sin emitir sonidos mientras el resto del grupo intenta adivinarla.
- Cuando alguien acierte, será su turno de sacar el papelito y representar la acción que le corresponda.
- El juego termina cuando todos los miembros del equipo hayan expresado mímicamente al menos una acción.

Conversamos con los demás equipos sobre cómo nos sentimos con este juego de expresión corporal y qué variantes podríamos hacerle.

2. Actividad en pares

Jugamos al tic sonoro.

¿Qué se necesita?

Un listado de tics sonoros anotados en la pizarra, por ejemplo: toser, estornudar, roncar, sollozar, bostezar, resoplar, suspirar, entre otros.

¿Cómo se juega?

Cada par selecciona una canción infantil y la repasa para asegurarse de que la conocen bien.

Reunidos en pleno, los pares pasan al frente por turnos y cantan la canción escogida agregando un tic sonoro en cada pausa de la melodía.

Una vez terminada la presentación será el turno de otro par con la canción que hayan elegido y un nuevo tic sonoro.

Pin Pon es un muñeco, ¡achú!, muy guapo y de cartón, ¡achú!



Conversamos con otro par sobre lo que debe tenerse en cuenta en este juego de expresión vocal y qué estrategia puede usarse para hacerlo mejor.



Elementos de los textos dramáticos

3. Actividad en equipo

Leemos el fragmento y conversamos de qué trata.

Una aventura

Personajes:

ROBERTO

JONÁS, VIEJO PESCADOR

AZABACHE MORALEJA

Ballenas: DOÑA TOTOMOYA Y DOÑA POMPOSA

Pingüinos: TRAAA GRANDE, TREEE MEDIANO Y TRIII PEQUEÑITO

Osos: PAPÁ OSO, MAMÁ OSA E HIJITO OSITO.

¿Qué significa...?



Muelle. Construcción dentro del agua, parecida a un puente para facilitar la carga y descarga de barcos.

Calisténicos. Ejercicios de entrenamiento en los que se utiliza solo el peso del cuerpo.



(Un **muelle**, al fondo los techos de las casas de los pescadores. Aparece Azabache que viene cantando acompañándose con su pequeña guitarra. Usa una bufanda azul. Al darse cuenta que el público lo observa, hace un saludo y...).

AZABACHE. —Buenas tardes. Me llamo Azabache Moraleja. Azabache es mi nombre. Me lo puso mi mamá. Moraleja es mi apellido. Me lo pusieron mis amigos, porque para todo lo que sucede yo tengo una moraleja. [...] (Aparece ROBERTO caminando hacia el muelle donde está AZABACHE, trae varias cañas de pescar y una lata con carnada). ¡Ah miren, por allá viene Roberto! Él es un buen niño, pero hay tres cosas que no resiste... (ROBERTO se le une).

ROBERTO. — [...] Los mosquitos, el calor y el colegio. Daría cualquier cosa por vivir en un lugar donde no hubiera ni mosquitos...

AZABACHE. —Ni calor...

ROBERTO. —Ni colegios...

AZABACHE. —Amigo Roberto, usted no se cansa de quejarse, vamos, ya es demasiado. [...]

Durante la lectura

Hacemos una pausa y **resolvemos** oralmente.

a. ¿En qué lugar se encuentran Roberto y Azabache?

b. ¿Cuál es el momento del día en que se desarrollan las acciones de Roberto y Azabache?
Explicamos.

Continuamos con la lectura.

(ROBERTO *pesca y piensa*. AZABACHE *piensa y pesca*. Aparece JONÁS, VIEJO PESCADOR. [...]) Está realizando ejercicios **calisténicos**, se arrodilla, corre, salta, respira, aspira).

JONÁS, VIEJO PESCADOR. —Uno, dos, tres, respiro, tres, dos, uno, aspiro (*caminando hacia el muelle*). Tengo que estar en forma. La próxima vez que me encuentre con el tiburón cabeza de batea. [...]

ROBERTO. —(*Gritando*). ¿Usted conoce todo el mundo? [...]

ROBERTO y AZABACHE. —¿Conoce algún lugar de la tierra donde no haya mosquitos, calor y colegios?

JONÁS, VIEJO PESCADOR. — Déjenme pensar. (*Da vueltas en círculos con las manos en la espalda*). No. (*Pausa*). No. ¡Ah, ya sé! [...] El polo.

ROBERTO y AZABACHE. —(*A la vez*). ¿El polo?

JONÁS, VIEJO PESCADOR. — Sí, el Polo Norte.

AZABACHE. —¿Tan lejos?

ROBERTO. —(*A AZABACHE*). ¿Qué importa? Mientras más lejos mejor. (*Al viejo pescador*). ¿Cómo llegamos allá?

JONÁS, VIEJO PESCADOR. —¿Eh?, ¿eh?, ¿qué dices?

ROBERTO. —(*Gritando*). ¿Que cómo llegamos al polo?

JONÁS, VIEJO PESCADOR —No grites, por favor... pues necesitan un mapa. Un bote. Y valor. Mucho valor.[...]

Ignacio Gutiérrez

Después de la lectura

Respondemos en el cuaderno.

- ¿Por qué Jonás quiere ponerse en forma?
- ¿Cuál es la aventura que Roberto y Azabache van a tener?

Compartimos las respuestas con otro equipo.

4. Actividad con docente

Leemos la información.

¿Sabías que...?



El texto dramático se escribe para ser representado en un escenario, frente a un público.



Texto dramático

... elementos ...

Personajes

Realizan las acciones y hablan. No hay narrador.

Lugar

Espacio imaginario donde suceden las acciones.

Tiempo

Momento breve o largo en que sucede la acción.

Escribimos tres párrafos en el cuaderno a partir del esquema. **Incluimos** ejemplos de *Una aventura*.

Socializamos el trabajo en la clase.



Consolidación



5. Actividad en equipo

Leemos los textos dramáticos y **resolvemos**.

Bellos cabellos

ESCENA II

(El mismo lugar que la escena anterior, pero el reloj marca las tres. LAURA está roncando. Tiene la cabeza cubierta con una toalla. MIGUEL está al lado, de pie).

MIGUEL. —(Palmea las manos). Linda siestita, ¿no?

LAURA. —(Despertando). ¡Ya son las tres! Tengo que irme.

MIGUEL. —¡Llegó el gran momento! Mire. (Le retira la toalla de la cabeza).

LAURA. —(Se mira en el espejo horrorizada). ¿Qué es esto?

MIGUEL. —Una hermosa tonalidad amarrojul.

LAURA. —¿Amarrojul?

MIGUEL. —Sí, una combinación de amarillo, rojo y azul. El último grito de la moda [...].

Adela Bosch

Visor al pie del faro

ACTO ÚNICO

(La escena representa una planicie en cuyo fondo álzase una casa al pie de un faro. A los lados, grandes peñas. La acción comienza al anochecer). [...]

ESCENA I

(COLÁS, cruzado de brazos, triste y pensativo, contempla el mar mirando hacia la derecha).

COLÁS. —¡Ya anochece!... Ya la mar se empieza a cubrir de sombras, y vuelven hacia la tierra con las barcas pescadoras, rozando alegres las aguas, las errabundas gavio-tas. La playa queda desierta, tórnanse negras las rocas. [...]

Pedro Jesús Solas



Identifico los personajes de ambos textos.

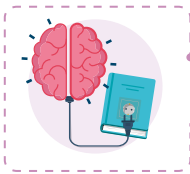
Subrayo el lugar en que se desarrollan las acciones.

Rodeo donde se especifica el tiempo.



Actividad en casa

- Leo en voz alta con dos o tres miembros de mi familia *Una aventura* o *Bellos cabellos*.
- Asignamos un personaje y leemos cuando corresponda a cada uno.



Anticipación



1. Actividad en equipo

Jugamos dilo así.

¿Qué se necesita?




- Un dado.
- Un texto para memorizar (puede ser el de la derecha).

¿Cómo se juega?

- Memorizamos el texto sugerido.
- Establecemos el turno de cada participante.
- Lanzamos el dado y verificamos cuál forma de expresar corresponde.

«Tengo un sueño, un solo sueño, seguir soñando. Soñar con la libertad, soñar con la justicia, soñar con la igualdad y ojalá ya no tuviera necesidad de soñarlas».

Martin Luther King

| Murmuración | Cuchicheo | Balbuceo |
|---|--|--|
| Habla en voz muy baja manifestando disgusto.  | Habla cerca del oído de alguien para que no se enteren los demás.  | Habla con dificultad, como un niño pequeño que aprende a hablar.  |
| Represión | Grito | Alarido |
| Habla de forma autoritaria, con dureza y severidad.  | Exprésate con voz fuerte; sonidos agudos y estridentes.  | Grita expresando dolor o miedo.  |

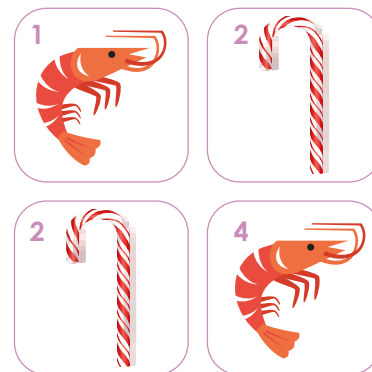
- Decimos el texto memorizado, según se indica en la tabla.
- Finalizamos el juego cuando cada miembro del equipo se ha expresado de tres modos diferentes.

2. Actividad en equipo

Jugamos camarón caramelo, caramelo camarón.

¿Cómo se juega?

- Establecemos turnos para participar.
- La primera persona en turno dice el nombre de las imágenes varias veces sin parar, cada vez más rápido.
- El resto del equipo contabiliza cuántas veces puede decirlo sin equivocarse.
- Si se equivoca, cede el turno a alguien más.



Socializamos con la clase nuestra experiencia con los dos juegos.