

¡Para oírte mejor!

Lectura dramatizada y narración oral en la escuela

María Luisa Chamorro González
Filóloga Hispánica
Maestra de Educación Infantil

La narración oral y la lectura en voz alta han sido desde tiempo inmemorial una de las principales herramientas de transmisión de conocimientos, cultura y valores. Durante las primeras edades, los relatos y cuentos contribuyen a la construcción y el conocimiento del mundo, es por esto que es, en la actualidad, uno de los recursos más fructíferos en el ámbito educativo (Salmerón, 2004).

Sin embargo, para atrapar y mantener la atención de un público habituado a recibir un gran número de estímulos, como es el de infantil y primaria, es necesario recurrir a las herramientas de apoyo. Con el objetivo de recrear los ambientes y hechos que narramos, podemos recurrir a un sinfín de recursos dentro y fuera de nosotros mismos. A través de nuestra voz, nuestro cuerpo y nuestro silencio, vitalizamos la historia que se narra y, mediante otro tipo de objetos, damos forma física a las palabras y conceptos que salen de los labios del narrador.

El objetivo de esta comunicación consiste en ofrecer ejemplos de narración oral y de lecturas dramatizadas, a partir de las cuales, se extraigan de manera sencilla los principales recursos con los que cuenta el docente para dar vida a las letras y promover con ello la animación lectora en su alumnado. Para ello, se realiza una sesión práctica seguida de una reflexión donde se hace especial hincapié en los recursos físicos, materiales y digitales que el narrador puede encontrar a su alrededor y en su propio cuerpo para hacerse con la expectación y atención incondicional de sus oyentes, así como para propiciar en ellos un papel activo de creación literaria.

Claves para la selección de los textos

Una de las claves del éxito en la narración es la selección del repertorio de cuentos, rimas, historias, etc. que se ofrecerán al auditorio que nos escucha. Para ello, es necesario conocer las características del público al que irá dirigida. La sesión que hemos planteado para esta intervención está dirigida a un público con dos características determinantes: está compuesto por adultos que, a su vez son, futuros maestros. Teniendo en cuenta estas particularidades se ha escogido una serie de cuentos adecuados que nos permiten ejemplificar el primer punto que defendemos: la necesidad de saber adaptarse al público que tenemos delante. Para ello, hemos recurrido a algunas antologías de cuentos como las de Jorge Bucay (2007), Anthony de Mello (1988) o José Carlos Bermejo (2012), así como

otros relatos que han llegado a nosotros a través de la narración oral, por lo que nos resultan imposibles de referenciar aquí.

Por tanto, si un maestro quiere poner en práctica el fomento de la lectura a través de la narración oral o la lectura en voz alta, debe tener en cuenta una serie de aspectos básicos a la hora de seleccionar el repertorio:

- Edad
- Intereses
- Objetivos que nos llevan a narrar:
 - Introducir nuevos contenidos
 - Promover determinados valores
 - Divertir
 - Fomentar la lectura como actividad placentera
- Tipología de textos: diversidad de géneros literarios a nuestra disposición

Recursos

Una vez seleccionado el texto o textos que emplearemos en la lectura en voz alta, llega el momento de darle vida y, es aquí, donde entran en juego los recursos de que disponemos para ello. Estos recursos parten del propio cuerpo y sus posibilidades expresivas para luego extenderse a los objetos más inmediatos de nuestro entorno. Por último, se incluyen las nuevas tecnologías que ofrecen un amplísimo repertorio especialmente útil para el desarrollo de la creatividad en la construcción de historias y textos propios, que permiten involucrar a los alumnos en el proceso literario de un modo activo.

Recursos del propio cuerpo

Voz

Lo primero que se ha de tener en cuenta en la lectura dramatizada es la voz ya que es la primera herramienta que se pone en juego y la única que es absolutamente imprescindible. Para contar una historia mediante el lenguaje oral, debemos tener en cuenta algunas premisas:

- **Volumen:** El volumen ha de ser adecuado para que todos los oyentes escuchen con comodidad la historia, pero es, además, un recurso expresivo, pues se pueden realizar subidas o bajadas de volumen acordes a lo que se está narrando. También es un potente captador de atención.
- **Entonación:** La entonación debe ser variada para evitar la monotonía. Además, debe adecuarse a lo que se está contando.
- **Ritmo:** El ritmo de narración debe ser pausado para permitir al narrador articular correctamente cada uno de los sonidos y al oyente escucharlos. Sin embargo, en ocasiones una aceleración puntual o una ralentización pueden conseguir un efecto muy interesante para la narración.

El ritmo resulta, además, de especial importancia en la lectura poética. La poesía, a través de su singular uso de la medida de las palabras y los versos, la repetición, la rima y otros muchos recursos literarios, genera un ritmo particular que debe ser respetado y enfatizado en la lectura en voz alta. Hacer una breve pausa al final de cada verso, independientemente de los signos de puntuación, es una norma básica para mantener el ritmo del poema. Por su parte, los signos de puntuación, como en cualquier otro tipo de texto, permiten la comprensión del mismo y han de ser verbalizados teniendo en cuenta no solo las pausas sino, sobre todo, la línea de entonación que les corresponde.

- **Modulación:** Por último, la voz es un recurso inigualable para caracterizar a los personajes, así como los hechos y acciones que se cuentan. Así, un personaje pequeño, como un enanito o un insecto, suele ser caracterizado con una voz aguda, por ejemplo, al igual que un personaje malvado como el lobo feroz tiene una voz ronca y grave. O bien, si alguien susurra, grita, canta, berrea o tartamudea o un objeto cae y se rompe o alguien llama a la puerta el narrador debe caracterizar con su voz estas peculiaridades sonoras.

Antes de proseguir con el resto de recursos, debido a la importancia de la voz en la lectura oral y colectiva y teniendo como objetivo ejemplificar suficientemente lo anteriormente expuesto, se ofrecen algunas actividades lúdicas que pueden favorecer la adquisición de destrezas que nos permitan poner en juego todo el potencial de la voz en la narración.

¡Vaya cara!

Objetivo: Tomar contacto y calentar los órganos fonadores y articulatorios

Desarrollo: El animador va guiando a los participantes para que, a través de distintas acciones, pongan en funcionamiento, estiren y calienten sus órganos articulatorios y fonadores. Algunas de estas acciones son:

- Masticar un chicle gigante
- Bostezar
- Lamer una piruleta enorme
- Poner una cara extraña
- Poner cara de velocidad (estirándola mucho)
- Reunir toda la cara en un punto central
- Lanzar vocales, es decir, visualizar un punto en el espacio y, llenando

bien los pulmones de aire mediante una inspiración profunda, pronunciar una vocal como si la lanzásemos hacia ese lugar.

Redundancia léxico-sonora:

Objetivo: Poner en práctica distintas posibilidades sonoras de nuestra voz. Explicitar el significado de una palabra mediante la voz.

Desarrollo: Se escribe en la pizarra una serie de palabras cuyo significado hace referencia a alguna cualidad o parámetro sonoro o articulatorio y se pide a los participantes que las vayan leyendo mientras dramatizan su significado vocalmente. Algunas palabras pueden ser:

- Grave
- Agudo
- Grito
- Chillido
- Susurro
- Gorgorito
- Tartamudeo
- Carraspeo
- Golpe

Gesto: expresión corporal y facial

El cuerpo y la cara, por su parte, nos permiten completar la información enviada mediante la voz de una forma visual. Los gestos de las manos del narrador dibujando una colina detrás de nosotros o el ritmo de los pies marcando los pasos de alguien que se acerca ejercen un efecto muy interesante en el público, aportándole información extra y reduciendo el número de palabras necesarias para describir un paisaje o ambientar una escena. Algunas de las recomendaciones básicas para el narrador en relación a su expresión corporal y facial son:

- El movimiento debe ser vivo pero sin demasiados desplazamientos que puedan confundir o, incluso, desviar la atención del oyente.
- Los gestos deben acompañar a la narración, deben ser gestos con sentido que sirvan de apoyo a la comprensión del relato.
- La expresión facial es un recurso inestimable para anticipar, crear expectación y controlar la atención del público.
- La mirada debe estar dirigida a los espectadores. De este modo, obtendremos un *feedback*, es decir, podremos saber si se está siguiendo la historia y si están disfrutando con ella.

Pausas:

En una narración, lo que hacemos no es lo único que contribuye a crear un efecto determinado, también lo es lo que dejamos de hacer. El silencio, bien empleado, tiene una capacidad dramática inestimable. Las pausas en la narración pueden ser potentes captadores de la atención del público. A veces se oyen más que los gritos. Además, sirven para gestionar la intriga y las emociones en los oyentes.

Recursos materiales

Libro

Entre los recursos materiales con los que cuenta el docente en la narración y la lectura en voz alta destaca, por encima de todos los demás, el libro. La presencia del libro como objeto contenedor de las historias que se cuentan propicia una asociación entre el libro, objeto físico y visible, y los relatos a los que el narrador da vida. Esta relación favorece la animación lectora en el alumnado debido a las conexiones que se crean entre la experiencia placentera que vive el oyente al imaginar las historias que oye de labios del narrador y el objeto que las contiene.

Es importante, pues, que siempre que sea posible, el libro tenga una presencia clara en la narración, incluso en los casos en que quien narra conozca la historia de memoria.

Para alumnos de infantil y de los primeros cursos de primaria, se puede potenciar esta metáfora del libro como baúl de sueños, historias y aventuras a través de un libro-caja del que pueden salir personajes, marionetas o trozos de historia, reforzando así esta idea del libro como un lugar al que acudir en busca de cuentos. En definitiva, un objeto de ocio así como de cultura, conocimiento y valores.

Imágenes

La narración ha estado, desde siempre, ligada a imágenes. Ya antes de ser capaces de poner por palabras los relatos, el ser humano empleaba dibujos para contar los hechos más relevantes de su historia, como podemos observar en las pinturas rupestres conservadas de épocas prehistóricas. De igual modo, ya los juglares y trovadores medievales, empleaban imágenes, como apoyo visual en la narración oral, para facilitar el seguimiento del relato.

También en el aula, la imagen y el dibujo son recursos de gran utilidad para mantener la atención de los alumnos. Sin embargo, existen algunas premisas que hacen que una imagen sea o no adecuada como apoyo a la narración. Deben ser imágenes sugerentes y atractivas, que tengan relación directa con lo que se está contando, pero no deben contener demasiados elementos para evitar que acaben siendo motivo de distracción.

Además de facilitar el seguimiento de la historia, las imágenes pueden favorecer la creatividad y la imaginación y servir de ayuda para la creación de historias originales por parte de alumnos y profesores. Juegos como *Dixit* o *Storycubes*, basados en imágenes sencillas, pueden emplearse en clase para fomentar la escritura o narración creativa. *Dixit* es un juego de cartas con imágenes sugerentes y abiertas a partir de las cuales se pueden imaginar y crear relatos o poemas cortos de forma individual o colectiva. De forma similar, se puede emplear *Storycubes*, un juego de 9 dados con imágenes icónicas que ofrecen miles de posibilidades de combinación para dar lugar a historias sin fin.

Otra actividad interesante y atractiva para el aula es la creación de un libro original a partir de fotografías realizadas en el suelo, en las que se combina el dibujo de elementos con tiza y la interpretación de personajes por parte de los propios alumnos. De este modo

se trabajan diversas inteligencias como la visual, la lingüística, la corporal-cinestésica y la interpersonal. Para ello, los alumnos inventan en grupo una historia en la que ellos son los protagonistas. Organizan luego las distintas escenas en que se divide la historia y diseñan la composición de cada una de ellas. A continuación, sobre el suelo del patio pintan con tiza los accesorios y elementos de decorado y atrezzo de cada escena y se sitúan en las posturas expresivas más adecuadas para la acción que se está llevando a cabo en ese momento de la historia, de manera que parezcan interactuar unos con otros y, al mismo tiempo, con los objetos dibujados sobre el suelo. Una vez compuesta la escena bajo la atenta supervisión de uno de los alumnos o del profesor, se hace la fotografía. Finalmente, solo hay que colocar en orden las fotografías tomadas de cada escena y añadirles texto para tener el libro terminado. Esta última parte puede hacerse de forma digital o manual, en forma de libro, de vídeo, de presentación de diapositivas, de carteles...

Marionetas y objetos de la vida cotidiana

Otro de los métodos más antiguos para el apoyo a la lectura en voz alta es el uso de muñecos, títeres o marionetas que representan a los personajes que protagonizan la historia que se cuenta. Además de hacer presente características propias del teatro, las marionetas favorecen la atención de los alumnos y su conexión afectiva con los personajes, sobre todo de los más pequeños.

La marioneta da vida a los sucesos y permite, incluso, que personajes de ficción y personas de carne y hueso interactúen sin barreras de ningún tipo. Así, podemos ver con facilidad cómo los niños responden sin dudar a las preguntas que realizan las marionetas en mitad de una historia. Además, como docentes, a menudo tenemos dificultades para hacer representaciones teatrales, pues nos encontramos solos en el aula. También en este problema, las marionetas aportan una solución, pues pueden dialogar con el profesor o el narrador e incluso llevar a cabo acciones conjuntas.

Y, ¿qué hacer ante la falta de marionetas y títeres? Emplear una mirada creativa a nuestro alrededor siempre es una opción. No será fácil conseguir marionetas para encarnar a todos los personajes a los que la inagotable imaginación de los autores hayan dado vida, pero los objetos que nos rodean pueden, sazonados con una pizca de imaginación, hacer las veces de cualquier ser real o ficticio que necesitemos. Así un vestido o una corona pueden representar a una princesa, una fregona o un guante de microfibra pueden ser un perro o un tigre o un paraguas puede ser una medusa.

Recursos tecnológicos

Y, como no podía ser de otro modo, terminamos el apartado de recursos con las TIC, grandes aliadas de la educación actual y siempre a mano para sacar todo el potencial creativo de alumnos y profesores.

Las nuevas tecnologías aportan múltiples vías para el desarrollo de la creatividad dentro de la narración oral y la animación lectora. Es por esto que hemos llamado a este apartado "El libro más libre". Entre los innumerables usos que se pueden dar a las

tecnologías de la información y la comunicación, encontramos distintas vías de explotación que ponen en juego las diferentes facetas de la narración y la lectura dramatizada ya comentadas anteriormente. Aquí nos centramos en tres: audio, imagen y creación de historias originales.

Audio

Para potenciar el sonido como recurso propio de la narración oral, las TIC nos ofrecen multitud de programas de grabación y edición de audio a través de los cuales podemos poner voz y efectos sonoros a cualquier historia que queramos, incidiendo en la dramatización a través del sonido. Programas libres, como Audacity, ofrecen gran cantidad de recursos de grabación y edición, así como efectos sonoros y especiales para enriquecer la historia que se narra.

Imagen

En cuanto a la oferta de recursos de apoyo para la lectura dramatizada basadas en la imagen, las nuevas tecnologías parecen no tener límites. Dos sencillos recursos como la grabación y edición de vídeos (a partir de fotografía estática, *stopmotion* o vídeo propiamente dicho) o la creación de presentaciones de diapositivas (con enlaces, sonido, etc.) pueden aportarnos, como maestros, un sinfín de posibilidades expresivas y de trabajo en el aula.

Aplicaciones interactivas para la creación literaria

Por último, entre las posibilidades que ofrecen las TIC para superar el “miedo al folio en blanco”, queremos centrarnos en dos recursos especialmente interesantes para potenciar la imaginación y la creación de historias originales, tanto de los alumnos como de los maestros y profesores.

La primera de ellas es un recurso en línea, Storybird, una página que permite crear libros ilustrados a partir de bancos de imágenes de distintos ilustradores de todo el mundo. Solo es necesario abrir una cuenta y seleccionar uno de los “arts” o banco de imágenes y, a partir de ahí, dejar la mente libre para imaginar el orden de las ilustraciones y las palabras que las irán acompañando para crear la historia. Permite, además, crear una cuenta especial para docentes que, por un módico precio, facilita la descarga e impresión de las obras creadas. También se puede emplear como biblioteca de aula en línea, ya que las obras originales de los miles de autores que hacen uso de esta página web pueden ser publicadas y leídas. Con respecto a esto, hay que aclarar por el momento solo publican obras escritas en inglés.

Otro de los recursos más sencillos que podemos encontrar y emplear en clase es la aplicación de *Storydice*. Es una versión App del juego de dados *Storycubes* (que también tiene su aplicación móvil) que permite, con un simple proyector, un móvil y un movimiento de muñeca, generar todo tipo de juegos de creación literaria en el aula. En la pantalla

aparecen dados con imágenes icónicas a partir de las cuales se pueden inventar relatos, poemas, adivinanzas...

En definitiva, los maestros tienen a su alrededor un mundo de creatividad, motivación y dramatización para dar vida a sus historias al alcance de sus manos, ya sea con una marioneta, un móvil o un clic de ratón.

Referencias bibliográficas:

- BERMEJO, J.C. (2004): Regálame la salud de un cuento. España: Sal Terrae.
- BERMEJO, J.C. (2008): Regálame más cuentos con salud. España: Sal Terrae.
- BUCAY, J. (2007): Cuentos para pensar. Buenos Aires: Ed. Nuevo Extremo.
- CHAMORRO GONZÁLEZ, M.L. (2015) Cómo dar vida a un cuento. Intervención práctica de narración oral y dramatización. Riuma. Disponible en <http://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/9770>
- MELLO, A. (1988): La oración de la rana II. Cantabria: Sal Terrae.
- MOTOS TERUEL, T. (2003): Bases para el taller creativo expresivo. En A. Gervilla (Ed.): Creatividad Aplicada. Una apuesta de futuro, p.903-927. Madrid: Dykinson.
- MOTOS TERUEL, T.y Y Tejedó, F. (2007): Prácticas de dramatización. Ciudad Real: Ñaque.
- SALMERÓN VÍLCHEZ, P. (2004): Transmisión de valores a través de los cuentos clásicos infantiles. Granada: Universidad de Granada.