

Título de la actividad: “¿Dónde se habla el mejor español?”

Descripción de la actividad: ¿Existe un lugar donde se hable el ‘mejor’ español? En este taller, los participantes viajarán por la diversidad del español a través de las declaraciones de futbolistas (Valverde, Llorente, Pedri, Ramos), las canciones de Bad Bunny, Quevedo o Tini y series de éxito. Además, terminaremos desafiando a la IA.

Objetivos:

1. **Identificar y valorar la variación geográfica del español:** Comprender el español no como un bloque, sino como una lengua con múltiples variaciones y normas.
2. **Combatir la glotofobia:** Desarrollar un sentido crítico frente a la discriminación o estigmatización basada en el acento o procedencia geográfica de los hablantes.
3. **Analizar el discurso en las industrias culturales:** Evaluar cómo el periodismo deportivo, la música contemporánea y el cine reflejan la variación geográfica y la ‘lengua ideal’.
4. **Evaluar críticamente la tecnología:** Interactuar con herramientas de IA para comprobar sus sesgos lingüísticos y su capacidad para imitar las variedades dialectales humanas.

Metodología:

La sesión combina la interacción digital en tiempo real, el análisis de muestras de contenidos mediáticos reales y el trabajo colaborativo en equipos, finalizando con un laboratorio de interacción con Inteligencia Artificial.

PROGRAMA

Bloque 1: ¿Dónde se habla el mejor español? (20 minutos)

- **1.1. Dinámica Wooclap de apertura (5 min):** Se proyecta un código QR en la pantalla con la pregunta disparadora: «¿Dónde consideras que se habla el mejor español?». Los participantes votarán desde sus móviles. Los resultados se mostrarán en vivo en una nube de palabras, sirviendo como termómetro de los prejuicios lingüísticos que tenemos los hablantes. Después, esta misma pregunta se le hace a la IA para comprobar qué nos responde.
- **1.2. Mini-píldora teórica (15 min):** Breve introducción teórica para presentar varios conceptos clave como los tipos de variación (geográfica, social y diafásica), el español estándar y la glotofobia.

Bloque 2: De la cancha de fútbol a las listas de éxitos (30 minutos)

- **2.1. Taller práctico por grupos - Estaciones de análisis mediático:** Los asistentes se dividen en pequeños equipos de trabajo y reciben hojas de ruta digitales para analizar muestras audiovisuales concretas:
 - **Estación A – “Fútbol y geolectos”:** Análisis de cortes de vídeo de ruedas de prensa periodísticas. Se comparará el español rioplatense y sus rasgos (como el voseo y el zeísmo) en figuras como Diego Pablo Simeone, Luis Suárez o Fede Valverde. ¿Cómo reaccionan los aficionados o la prensa ante sus formas lingüísticas?
 - **Estación B – “Música urbana e impacto mundial del español”:** Análisis de tres fenómenos globales:
 - Quevedo: El español de Canarias (seseo, elisión de consonantes finales y léxico autóctono como “baifo” o “golpito”).

- Bad Bunny: El español caribeño (cambio R por L, aspiración de /s/).
- Tini y Emilia: El uso del voseo completo rioplatense adaptado al pop de masas.
- **2.2. Puesta en común:** cada grupo comparte sus conclusiones. Reflexión guiada sobre cómo la música urbana ha logrado prestigiar variedades lingüísticas que históricamente sufrían glotofobia.

Bloque 3: ¿Cómo ha cambiado nuestra forma de mirar los acentos? (30 minutos)

- **3.1. Visionado de diversos fragmentos audiovisuales y reflexión conjunta:**
 - *Cine:* Visionado de un fragmento de la película *La sociedad de la nieve* y otro fragmento de un doblaje latino de series como *Los Simpsons*.
 - *Publicidad:* Análisis de anuncios televisivos recientes (como las campañas con marcado acento andaluz). Discusión sobre el cambio de estrategia en Publicidad y Relaciones Públicas: pasar del estándar neutro al uso del acento local como un valor de autenticidad, identidad y conexión emocional.
- **3.2. ¿Cuánto sabe la Inteligencia Artificial del español?:** Actividad interactiva con los dispositivos de los alumnos. Cada grupo interactúa con un modelo de IA dándole *prompts* específicos, por ejemplo: «*Escribe este guion de los Simpsons imitando el español coloquial de Canarias / de Chile / de Andalucía*».
 - Los alumnos evaluarán críticamente el resultado: ¿La IA cae en la caricatura o el estereotipo? ¿Asocia erróneamente las variedades regionales con un nivel vulgar o es capaz de reproducir una norma culta regional?

Bloque 4: Cierre y reevaluación (10 minutos)

- **4.1. Debate final y conclusiones:** Reflexión colectiva. La lengua es un constructo social vivo.
 - **Wooclap de clausura:** Se vuelve a lanzar la pregunta inicial en los móviles. Contrastamos el cambio de los participantes desde el inicio de la actividad hasta el final.

Recursos necesarios:

- Dispositivos electrónicos de los participantes (móviles/tabletas) para la interacción con Wooclap e IA.
- Proyector, pantalla y sistema de audio para la reproducción de las muestras de música, cine, fútbol y anuncios.
- Conexión a internet estable en el aula.

Duración de la actividad: 90 minutos.

Participantes: Estudiantes de institutos (ESO y Bachillerato), estudiantes universitarios y público general.