

EL JUEGO DRAMÁTICO: UN CAMINO PEDAGÓGICO

M^a Florinda SÁNCHEZ FERNÁNDEZ

Teresa IGLESIAS CARREIRA

1. INTRODUCCIÓN

Entendemos que el juego dramático (pequeñas experiencias dramáticas, sin pretensión artística, utilizadas en el marco escolar) pueden tener una finalidad estrictamente pedagógica, puesto que estos contienen los elementos necesarios para aumentar el vocabulario, seguir un proceso de socialización, ordenar y organizar el espacio, ensanchar la imaginación, trabajar el camino expresivo de una manera totalmente globalizada e intentar inducir a los alumnos hacia una gramática creativa.

Organizar un juego dramático no es únicamente la representación, sino que incluye también la invención, la expresión plástica (máscaras, disfraces, montaje), el ritmo, la música, y, sobre todo, el diálogo, un diálogo vivo en el cual nuestros alumnos aprenden a expresarse, a narrar, a escuchar y a pensar.

Intentamos, además, con el juego dramático improvisar para posibilitar al alumno una mayor y más creativa adaptación del individuo a las situaciones con las que se va a enfrentar en la vida real. Improvisar a partir de los más variados estímulos: analizar, comprender y recrear en las más diversas situaciones; desenvolver las destrezas necesarias para elaborar situaciones dramáticas y crear historias han sido nuestros objetivos básicos.

Utilizamos, por lo tanto, la dramatización como un juego teatral donde se recrean situaciones, personajes, conflictos o acciones, en un marco espacio-temporal claramente delimitado a partir de unos presupuestos mínimos fijados por el propio grupo.

2. OBJETIVOS PROPUESTOS

- Fomentar la capacidad de imitación e improvisación.
- Analizar e investigar diferentes formas de conducta humana, para facilitar su comprensión, interiorización e ilustración.

— Crear, a partir de la improvisación, pequeñas escenas, prestando especial interés a la comprensión y manejo de conceptos como personaje, acción y conflicto.

— Estimular la creación dramática a partir de recursos literarios, plásticos, musicales y otros.

3. TÉCNICAS DE DRAMATIZACIÓN

Se trata con estas técnicas de dar al alumno una libertad absoluta de motivación, realización, coordinación y concretización que le haga capaz de buscar la palabra, el gesto, el sonido y, además, su propia imagen, expresando las imágenes de su propio mundo.

Siguiendo a la profesora Carmen Aymerich proponemos las siguientes técnicas:

Técnica de aproximación. Nace de la necesidad de hacer comprender a la clase de una manera inmediata la disponibilidad del profesor que es ante todo el estimulante de la creación.

Técnicas de socialización. Se refieren a la canalización de la agresividad del niño en función socializante, estimulando en él la necesidad de trabajar juntos en necesaria colaboración.

Técnicas liberadoras. Tienden a favorecer en el niño la liberación de su emotividad, a restituirle la libertad de gesto, a influirle en sentido psicológico, a estimularle en la utilización de la fantasía.

Técnicas de sucesión lógica. Sirven para predisponer al juego didáctico y a la utilización de los instrumentos de manera ordenada, consciente y referida al momento lógico, creativo y operativo, con el fin de favorecer la marcha de la labor de la clase de manera autosuficiente.

Técnicas descondicionantes. Son la base de una nueva actitud educativa en la que existe la necesidad de intervenir con técnicas descondicionantes de ciertas estereotipaciones, de la culturización, del conformismo. Se basan, sobre todo, en el uso de estímulos de abstracción, de expresividad personal, de recuperación de todos los canales de percepción, de utilización de materiales pobres, de invención y uso de nuevas técnicas expresivas, de realización de relaciones antiautoritarias y antirepresivas dentro y fuera de la escuela.

Técnicas de transformación del objeto. Es un estímulo a la organización del conocimiento en sentido creador. Se basa en la capacidad de adaptación a diferentes situaciones, es decir, la capacidad de aportar un gran número de ideas adaptando la realidad y los objetos a las diferentes situaciones inventadas.

Técnicas de conocimiento. Es decir, estímulos a la organización del conocimiento de las cosas, de las personas y del ambiente en sentido lúdico. Los estímulos tienden a sensibilizar al niño en sentido perceptivo, psicoanalítico, sonoro, figurativo, social, histórico, analítico y racional.

Técnicas de concentración. Otra exigencia es la de favorecer la concentración del niño a través de ejercicios rítmicos, sonoros, mímicos y sensoriales utilizando intervenciones de tipo analógico, inductivo, imaginativo y creando siempre una estructura apropiada.

Técnicas de participación. El problema de la socialización conquistada en clase y proyectada al exterior puede ser afrontado de manera positiva sirviéndose de una intervención dramática, en la que tomen parte todos los alumnos de clase y los asistentes, consistiendo, por tanto, en una transformación de la actitud de éstos de pasiva en activa. La propuesta tiende a motivar la acción expresiva del alumno, no en un sentido estético sino en función social.

Técnicas de comunicación. La comunicación es la finalidad principal de una educación basada en la libre expresión. Este ofrecimiento tiende a brindar a los alumnos todos los medios expresivos sin situar ninguno en lugar privilegiado, colocando en sus exigencias reales la elección del medio más apropiado para su conocimiento y la persona a la que va destinada la comunicación.

4. SUGERENCIAS DE JUEGOS DRAMÁTICOS.

Estas sugerencias que os vamos a exponer son perfectamente aplicables en el aula con alumnos de primaria o secundaria obligatoria. Los trabajos los hacemos por equipos y participando toda la clase.

A) Empezamos la sesión con unos ejercicios de libre expresión rítmico musical a fin de crear el clima propicio a la dramatización en la que juegan un rol único e imprescindible la espontaneidad y la improvisación.

Damos tres temas a fin de que los profesores expongan delante de sus alumnos para ver cuál de ellos lo ve más susceptible de transformarlo en ejercicio de dramatización; cada equipo, después de haberse repartido el grupo general en pequeños grupos podía vivenciarlo en una fábula viva e interesante, que tendrá como fondo el tema dado.

1) Historia de mi calle.

2) Mis amigos y su historia.

3) Recortar diferentes titulares elegidos al azar de un periódico y pegarlos en una cartulina. Invención de historias con el estímulo de las palabras.

Puede ser que después de dar estos tres temas, a los alumnos se les ocurran otros más. Debemos aceptarlos y, una vez elegida una motivación para todo el grupo, dejar que los distintos equipos se reúnan entre sí y elaboren su guión, la repartición de papeles y el montaje.

Es muy interesante que en las pequeñas dramatizaciones se cante alguna canción (letra y música inventadas) y se baile alguna danza rimada (ritmos libres). También es indispensable que los niños tengan montones de papeles de periódico con los que

hacerse, no disfraces enteros, pero sí pequeños detalles que ayuden a la identificación y a la reafirmación de los distintos personajes; una gorra, un bigote, un bastón, una capa, una falda larga, un cinturón etc...

El rol del profesor se limita a observar, ayudar, animar; pero nuestra animación debe ser más intencionada que efectiva.

B) Otra sugerencia podía ser:

Mezclar en una cesta los objetos diferentes; un guante, un lápiz, un encendedor, un pincel, unas tijeras, un cenicero, etc.

1— Después de repartir la clase en pequeños equipos, se acercan a la cesta y cogen con los ojos cerrados dos objetos.

Una vez en posesión de las dos cosas se reúnen los diferentes grupos y, partiendo de los objetos, piensan un pequeño argumento para ser representado.

Los objetos han de ser los protagonistas y esto representa una comunicación con una cosa inanimada convertida en el centro de la acción. Diálogos, disfraces y pinturas faciales ayudan a hacer el montaje más completo.

2— La misma cesta con los mismos objetos. El maestro coge uno de los objetos escogidos al azar. Pregunta a todo el grupo de la clase:

¿En que se transforma esta libreta, bolígrafo, bufanda, etc? Un alumno contesta rápidamente:

— La libreta es una señora que vende en el mercado y tiene una parada de platos y ollas.

— Muy bien. Es tuya: tú eres la señora de los platos y ollas.

Mirad bien... (saca otro objeto) ¿En qué se transforma este bolígrafo?

— En un lobo solitario.

— Muy bien, para ti, tú eres el lobo ¿Qué será esta bufanda roja?

— Un rey muy glotón que lleva una gran capa sujeta por dos pajes.

— Tú eres el rey glotón.

Y así sucesivamente, hasta que se han acabado los objetos. Como no hay un objeto para cada chico o chica, se formarán equipos en torno a cada personaje. Entonces hay que pensar otros personajes que combinen con el protagonista y se piensa un pequeño y sencillo argumento en el cual intervengan todos los chicos y chicas del equipo. Como que el objeto ha sido el incentivo de la transformación, lo que ha dado lugar a la creación del personaje central, será un atributo que deberá llevar y usar el protagonista y, por tanto, el equipo que trabaja conjuntamente ha de descubrir situaciones en las cuales su uso sea necesario y divertido.

C) Otra sugerencia

Yo y...

Escribir en un mural:

Yo y: La calle
mis amigos
mis aficiones

Repartir la clase en cuatro grupos y dar a cada uno de ellos un apartado. Cada grupo construye un pequeño guión, lo escribe, realiza su propio mural y lo representa. Tiempo de duración: 5 minutos.

Tacha todos los personajes que no te interesen y con los que queden, inventa un pequeño argumento y explícalo en voz alta:

leñador	profesor de natación	viejecita
payaso	electricista	acomodador de cine
perro	campeón de boxeo	foca amaestrada
médico	pintor	guardia de circulación.
modista	director de escena	policía
sabio	hada	agricultor
portero	escultor	bandolero
jefe indio	carpintero	cocinero.

Tiempo: cinco minutos.

D) Historias de animales: máscaras

El gran grupo de la clase repartido en pequeños grupos. Cada grupo debe inventar una fábula de animales.

Se trata de pequeñas escenas, sin transcendencia particular, en las que pasen cosas. Es conveniente que estas historias de ficción no tengan moraleja. El trabajo es didáctico en cuanto a la realización del juego de drama en el cual los animales revisiten formas humanas —con detalles alusivos a cada uno de ellos— y se manifiestan de acuerdo con las distintas características propias de su particular y legendaria manera de ser. Así por ejemplo, el zorro es astuto, el perro fiel y honrado, el gato zalamero, el asno terco y bobalicón, etc.

La historia debe ser breve y ligeramente divertida. No hay narrador, existe únicamente el diálogo y la conversación; la descripción del medio ambiente (bosque, jungla, sábana, corral) debe darse a conocer a través de lo que dicen los personajes. Si en un equipo determinado no se describe el clima apropiado y solamente se presta atención a las vivencias de los componentes de la pequeña farsa, el trabajo no es completo y este detalle constituye un fallo que hay que tomar en consideración.

Además, es muy interesante en cuanto a ejercicios de dicción, que al empezar cada escena los personajes se expresen con gesto (mímica) y sonidos correspondientes a cada animal (rebuznar, maullar, cantar etc) a continuación empieza la escena dialogada.

Al realizar estos ejercicios los niños deben olvidarse —y también los profesores— de las fábulas habituales y archisabidas, como por ejemplo “La cigarra y la hor-

miga”, “los dos conejos”, etc, en las cuales la moraleja constituye uno de los objetivos más importantes.

Se trata, como todo lo que os proponemos, de un ejercicio de creatividad, en el que se pongan en juego todos los elementos necesarios para llevar a cabo ejercicios inéditos, muy interesantes y muy divertidos.

Los niños pueden hacer sus máscaras ellos mismos, con papeles de periódicos (sugerimos papeles de periódico porque pueden estropearse, probar y experimentar sin gastar dinero). Con papel “celo” y goma pueden pegar las orejas, la cola, las mechas, y hacer hocicos o los picos de las aves. Luego, con trocitos de cordel o gomas elásticas pueden atarse las máscaras a la cabeza; así el movimiento será libre y se podrá imitar el andar y las características de los distintos personajes.

E) Crear la historia de un lápiz, de un paraguas, de un gato negro, de un bote de confitura. Pensar entre todos un argumento y los personajes correspondientes; procurar que la trama sea divertida. Representarlo entre todos e imaginar unos disfraces (un detalle que refuerce el personaje) y un montaje.

F) Poesía y dramatización.

Realizar un montaje con una poesía:

Media luna

La luna va por el agua
¡Cómo está el cielo tranquilo!
Va segando lentamente
el temblor viejo del río,
mientras que una rama joven
la toma por espejito.

Federico García Lorca.

Cuestionario

- Personajes que han intervenido.
- Elementos míticos que han formado parte del montaje.
- Situación espacial y movimiento.
- Música.

CONCLUSIÓN

Nuestra pretensión es, pues, la de impulsar la interdisciplinariedad de la expresión dramática con otras áreas curriculares, siendo ésta para nosotros un camino pedagógico.

BIBLIOGRAFÍA

- AYMERICH, Carmen *Signos de comunicación*. Ed. Teide, Barcelona.
- FAURE, G-LASCAR, S: *El juego dramático en la escuela* Ed. Kapeluz.
- PÓVEDA, L: *Expresión dinámica. Un lenguaje total*. Ed. Narcea.