¡Ay, qué conflicto!

Natasha Leal Rivas
Università degli Studi di Napoli Fede rico II

FICHA DE LA ACTIVIDAD

1. Objetivos:

- – Conseguir el máximo de actividad comunicativa.
- – Trabajar la expresión oral.
- – Potenciar estrategias de comunicación.
- – Acercamiento a la dramatización.

2. Nivel específico recomendado: B2 / C1 (MCER).

3. Tiempo: 50 minutos (tarea 1 + tarea 2; tarea 1 + tarea 3).

4. Materiales: espacio cómodo, fichas, tarjetas preparadas, diccionarios.

5. Dinámica: parejas (máximo 20 participantes).

1. INTRODUCCIÓN

El enfoque comunicativo ha desarrollado una metodología capaz de reducir el estudio de la lengua a un mero conocimiento gramatical o situacional. Desde este enfoque se han realizado actividades, basadas en la explotación de estrategias de comunicación, que introducen al estudiante en distintos procesos comunicativos, teniendo en cuenta la triple realidad del discurso: lo que decimos (lenguaje), cómo lo decimos (paralenguaje) y cómo nos movemos al decirlo (kinésica) (Poyatos, 1994, vol. 1: 15). Este valor tridimensional del discurso proporciona una comunicación efectiva y completa y la deficiencia en uno de estos elementos de la realidad discursiva va a entorpecer en gran medida los objetivos comunicativos.

El teatro, o mejor dicho, el uso específico de ciertas técnicas teatrales basadas en la dramatización y en la improvisación se presenta como una fuente de recursos óptima para conseguir un aprendizaje vivo y más dinámico a través de la interacción oral. No se trata de memorizar un texto y representarlo o de convertir a los alumnos en actores, pero sí de acercarlos al mundo del teatro a través de juegos directos de dramatización (*role-play*). El carácter lúdico del juego dramático potencia el interés del alumno, motivando el aprendizaje de la lengua dentro de un proceso creativo e imaginativo que no se realiza desde una situación estática en el aula, sino dentro de una situación concreta. La inmersión del alumno en una simulación de un espacio real dentro del aula le permite ejercitar sus conocimientos en una total integración de léxico, sintaxis, entonación y movimientos corporales, consiguiendo una mayor asimilación de lo aprendido.

El profesor ha de ser consciente de que el uso específico de técnicas dramáticas es un medio, y no un fin, para potenciar en los alumnos distintas estrategias de comunicación. Los juegos dramáticos favorecen aspectos como la sociabilidad y la integración en la dinámica de grupo, importantes para una enseñanza comunicativa. Con las dramatizaciones o las improvisaciones se intenta involucrar al alumno en la creación de un grupo y el trabajo en equipo, favoreciendo en la medida de lo posible la desaparición de inhibiciones, rechazos, desánimos o abandono. Además, la implicación activa en el juego dramático suele despertar en el alumno una mayor motivación, ya que controla en todo momento el proceso de creación de sus representaciones sin presión alguna, y fomenta una mayor participación. En estas situaciones el lenguaje surge de manera más fluida y espontánea, obteniendo así una auténtica comunicación.

2. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Tarea 1. Generar conflictos (juego dramático libre 10-15 minutos)

La actividad inicia con una breve presentación sobre la dramatización para que el alumno se familiarice con los conceptos, se concentre y se relacione con el espacio y con el resto del grupo, ya que serán elementos con los que trabajará en esta actividad.

- El profesor presenta a los alumnos los elementos que forman una dramatización (ficha 1).
- Los alumnos piensan en algún conflicto durante unos minutos. Podemos ayudar preguntándoles y corrigiendo los posibles defectos o presentando algunos ejemplos.
- El profesor pide que, en parejas, muestren al resto de los compañeros mediante gestos o mímica a los personajes y la naturaleza del conflicto. El resto de la clase debe adivinar el conflicto mudo.

Ejemplos:

- *Un chico con un anillo de compromiso y una chica que quiere huir.*
- *Un fumador empedernido y su pareja que le molesta el humo.*
- *Tener un animal doméstico en casa o no.*
- *Ir al cine o ver una película en casa.*
- *Un padre o una madre que quiere que vuelvas a medianoche el sábado.*
- *Llevar la suegra a vivir a casa o a un asilo.*
- *El dependiente de una tienda y un cliente difícil.*
- *Un camarero mancha el traje nuevo de un cliente.*
- *Dos conductores encuentran al tiempo un aparcamiento.*
- *Alguien pretende colarse en una fila para el concierto.*
- *El peluquero te ha hecho un corte poco favorecedor.*
- *Has quedado dentro de 5 minutos y tu pareja no ha terminado de arreglarse todavía.*
- *Esperas una llamada al teléfono fijo para una entrevista de trabajo y tu compañero de piso lo tiene ocupado y lleva un buen rato hablando.*

Tarea 2. ¡Ay, qué conflicto! (10-20 minutos)

La segunda actividad es otro juego dramático espontáneo cuyo objetivo principal es la improvisación completa de los conflictos surgidos en la tarea 1.

– El profesor da a los alumnos unos 10 minutos para que organicen su improvisación, indicando que, si lo desean, pueden modificar el espacio del aula o caracterizar a sus personajes con elementos disponibles para dar más verosimilitud a la escena. Si alguna pareja lo desea, puede cambiar su conflicto anterior y preparar otro.
– Los alumnos improvisan por parejas, desarrollando el planteamiento, nudo y desenlace de su conflicto. Cada uno de ellos deberá mantener su opinión (objetivo) el mayor tiempo posible, ya que de esa forma pondrá en juego todos sus recursos y estrategias idiomáticas y solo podrá ceder cuando los haya agotado.
– Después, se puede abrir un coloquio, donde los alumnos opinen sobre las distintas improvisaciones realizadas y resolver dudas.

Tarea 3. Conflictos preparados (10 minutos para cada pareja)

En esta actividad el profesor coordina de forma informal un juego dramático organizado, es decir, propone los conflictos.

– El profesor reparte a los alumnos, divididos en parejas, las tarjetas (ficha 2) Ellos no deben saber lo que está escrito en la del compañero, únicamente deben seguir las instrucciones de su tarjeta. Al igual que en la tarea 2, los alumnos pueden caracterizarse o modificar el espacio para hacer el conflicto más real.

Variación: El profesor reparte tarjetas en blanco y en parejas los alumnos inventan un conflicto que otra pareja tendrá que improvisar.

– Después de una ronda, el grupo comenta las distintas improvisaciones realizadas y se resuelven dudas.

* Las actividades han sido adaptadas de Luis Dorrego (1996: 172-177).

3. BIBLIOGRAFÍA

Barroso García, Carlos y Fontecha López, Mercedes. (2000). «La importancia de las dramatizaciones en el aula de ELE: una propuesta concreta de trabajo en clase». *Nuevas perspectivas en la enseñanza del español como lengua extranjera. Actas del X Congreso Internacional de ASELE,* tomo I, pp. 107-113. Cádiz: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Cádiz.

Dorrego, Luis. (1997). «Juegos teatrales para la enseñanza del español como segunda lengua». *Carabela* 41.

Dorrego, Luis y Ortega, Milagros. (1996). *Técnicas dramáticas para la enseñanza del español*. Madrid: Servicio de Publicaciones Universidad de Alcalá de Henares.

IZQUIERDO MERINERO, Sonia. (1998). «La comunicación no verbal en la enseñanza del español como lengua extranjera». *Lengua y cultura en la enseñanza del español a extranjeros. Actas del VII Congreso de ASELE*, pp. 271-275. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.

POMPOSO YANES, Lourdes y MONTEAGUDO GALISTEO, Eva. (2000). «En busca de la identidad perdida: el uso de las técnicas dramáticas en la clase de ELE». *Nuevas perspectivas en la enseñanza del español como lengua extranjera. Actas del X Congreso Internacional de ASELE,* tomo II, pp. 543-550. Cádiz: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Cádiz.

POYATOS, Fernando. (1994). *La comunicación no verbal: cultura, lenguaje y conversación*, 2 vols. Madrid: Istmo.

TORRES GARCÍA, Pilar. (2002). «Actividades de dramatización para la clase de E/LE». *FORMA* 3: 149-167, Madrid: SGEL.

FICHA 1

ELEMENTOS DE UNA DRAMATIZACIÓN

– **los personajes**

¿Quiénes son? Pueden ser reales o imaginarios, de cualquier condición física, psíquica o social. Su rasgo fundamental es la volición. Tienen voluntad.

– **la acción**

¿Qué hacen estos personajes? ¿Qué quieren? Al tener voluntad los personajes desean cosas, buscan cosas, necesitan cosas –materiales, afectivas, espirituales–. Tienen objetivos. Se identifica con el planteamiento.

– **los conflictos**

Lo que ocurre. Suceso que provoca lucha. Frente a los objetivos de los personajes hay obstáculos: estos objetivos entran en contradicción, bien con las leyes del orden natural, bien con los objetivos de otros personajes. Se identifica con el NUDO.

– **el desenlace**

¿Cómo acaba? El desarrollo del conflicto hasta sus últimas consecuencias conduce a la resolución del problema.

– **el espacio**

¿Dónde ocurre? La acción se da en un espacio concreto y está condicionada, y en ocasiones, determinada por ese espacio.

– **el tiempo**

¿En qué momento? Época, estación, día, noche, hora. El tiempo también condiciona y determina la acción.

Ejemplo:

– espacio: *una tienda;*
– tiempo: *la hora de cierre;*
– personajes: *un cliente y un dependiente;*
– acción: *el objetivo del cliente es descambiar una prenda y lo que quiere el dependiente es cerrar la tienda porque ya es la hora del cierre;*
– conflicto: *ya están los obstáculos creados y de esta forma el interés sobre lo que ocurrirá. Podemos incrementar el interés modificando algún objetivo. Por ejemplo, todavía quedan 20 minutos para la hora del cierre pero el dependiente ya ha cerrado la caja; el servicio de carta de crédito no funciona y el cliente no lleva dinero en efectivo; no quedan más tallas o no se devuelve el dinero; el cliente se encuentra en un país extranjero y no entiende bien la lengua, etc.*

Adaptado de Dorrego y Ortega (1996).

FICHA 2

Alumno A	Alumno B
En tu casa te preparas para una cita con alguien que acabas de conocer y vas a salir.	Decides presentarte en casa de tu ex para arreglar la relación.
Has quedado con un cliente que no conoces en la cafetería de su hotel para entregarle unos documentos. Le estás esperando.	En la cafetería de tu hotel encuentras a una persona muy atractiva. Intentas una cita como sea.
Eres el portero de un edificio y no dejas pasar a nadie que no conozcas. Llega un desconocido.	Eres un nuevo inquilino y en el portal el portero te impide la entrada porque le pareces sospechoso.
En el tren quieres dormir, tu compañero de asiento insiste en mantener una conversación.	Eres un turista en un país extranjero y vas en tren. Te gusta conocer gente y costumbres nuevas.
Descubres que tu mejor amigo/a ha estado saliendo con tu novio/a a tus espaldas. Dirígete a él/ella.	Tu mejor amigo/a cree que estás ligando con su novio/a aunque simplemente has salido con él/ella una vez. Convéncelo/a de que no hay nada entre vosotros.
Tienes solo un billete de 50 euros. Vas a la taquilla del metro para comprar un billete.	Llega un cliente para comprar un billete de metro. Tu compañero del anterior turno se llevó todo el cambio.