Hablando «impro(sa)»

Noelia Palacios Serrano y Cristina Vizcaíno Serrano
Instituto Cervantes de Milán

FICHA DE LA ACTIVIDAD

1. Objetivos:

- Practicar la expresión oral.
- Potenciar el uso de estrategias de aprendizaje, principalmente comunicativas y socioafectivas.

2. Nivel específico recomendado: a partir del nivel B1 del MCER.

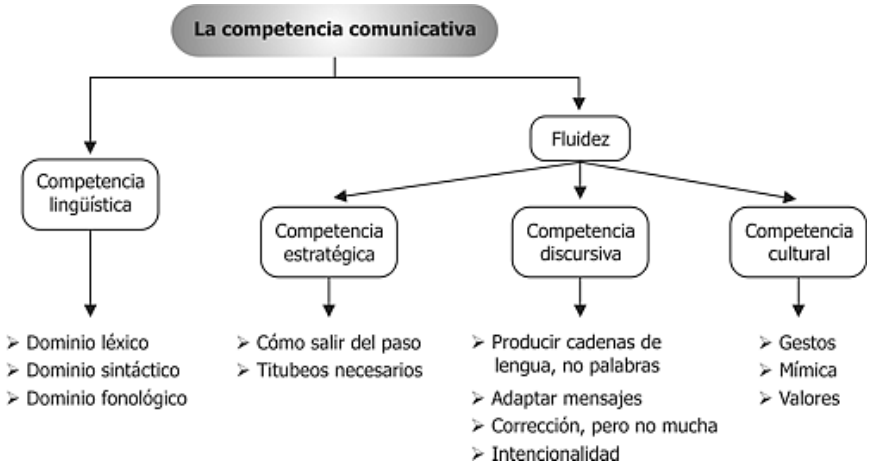
3. Tiempo: depende de la actividad (entre 10-20 minutos).

4. Materiales: fichas con indicaciones o situaciones para la improvisación / diccionario / si se quiere, objetos variados.

5. Dinámica: parejas / grupos /individual.

1. INTRODUCCIÓN

En los últimos años, y gracias a la aplicación de métodos como el Enfoque comunicativo o el Enfoque por tareas, el tratamiento de la expresión oral en el aula ha experimentado numerosos cambios. Así, se han dejado de lado actividades cuya única finalidad era la de producir enunciados gramaticalmente correctos, centrados únicamente en la forma, para dar paso a otra tipología de actividades que se centran más en el contenido, en el mensaje que se quiere transmitir y que son, por tanto, más reales. Además, la competencia comunicativa está compuesta a su vez por otras competencias distintas, como indica Graciela Vázquez en La destreza oral (2000: 17).



Si prestamos atención a este esquema, podemos observar cómo entran en juego distintas capacidades, y no solo la lingüística (que era la que prevalecía hasta hace algunas décadas).

Por otro lado, como sugieren Giovaninni et al. (1996), debemos «ejercitar [al alumno] en el uso efectivo de la lengua en un proceso de interacción y comunicación».

Creemos, por tanto, que el uso del juego teatral, en este caso la improvisación, nos permite desarrollar, de una manera atractiva para el alumno, las distintas competencias que conforman la competencia comunicativa, fomentando la interactuación en el aula y promoviendo, a su vez, una serie de estrategias fundamentales durante todo el proceso de aprendizaje.

Así, mediante el uso de la improvisación mejorará la competencia comunicativa a través del tratamiento y el desarrollo de:

– la competencia estratégica, puesto que el alumno necesitará poner en marcha mecanismos para acostumbrarse a «salir del paso»;
– la competencia discursiva, ya que, al enfrentarse a situaciones reales de comunicación, aunque sean teatralizadas, el aprendiente deberá adaptar sus mensajes según el contexto y cada uno de sus mensajes estará cargado de la intención correspondiente;
– la competencia cultural, pues, y siempre gracias a la escenificación de situaciones reales, será más fácil trabajar con los alumnos los gestos más adecuados, la mímica necesaria para acompañar un mensaje concreto;
– la competencia lingüística, pues se trata de actividades que nos permitirán trabajar un determinado componente gramatical y léxico, y que mejorarán la pronunciación de nuestros estudiantes.

En este sentido, es importantísimo que exista siempre un feedback posterior a la actividad realizada (no debe permitirse que sea interpretada como un simple juego). Podremos, durante la misma, comentar los posibles errores que se hayan dado y anotar expresiones o fórmulas más usuales, en cuanto a forma y contenido del mensaje. Además, esta actividad permitirá que los alumnos reflexionen sobre las distintas estrategias que han puesto en marcha durante la actividad, que les servirán, claramente, en situaciones reales de comunicación.

Mediante las actividades de improvisación se fomenta el desarrollo de:

– estrategias comunicativas de compensación, pues el estudiante deberá recurrir a paráfrasis y claves extralingüísticas, como pueden ser los gestos;
– estrategias socioafectivas, como superar inhibiciones mediante la asunción de un «personaje» o colaborar con los compañeros de manera que se favorezca el aprendizaje en cooperación;
– estrategias metacognitivas, a través de las cuales los alumnos serán conscientes del objetivo de la actividad desde un primer momento.

A continuación, presentamos las diversas propuestas que hemos elaborado para integrar la improvisación en el aula.

2. PROPUESTAS DIDÁCTICAS

Propuesta 1: «Cuéntame»

Se divide a los alumnos en grupos de cuatro y se les informa de que uno de ellos

será, por decirlo de algún modo, el protagonista (Tarjeta «Alumno B»), y deberá realizar un monólogo en el que hable de sus últimas vacaciones, de las que va a enseñar algunas «fotografías». El resto de alumnos del grupo (Tarjeta «Alumno A») tendrá que adoptar una postura que sea cómoda, pues deberá mantenerla durante todo el monólogo que realice el compañero. Mientras los compañeros adoptan la postura, se pide al «Alumno B» que se gire o salga un momento del aula, pues no debe ver las posiciones de sus compañeros. Cuando todos los estudiantes estén colocados, se pide al «Alumno B» que observe las posiciones durante unos segundos y que, a continuación, relate cómo fue su viaje y qué sucedió en cada «fotografías», justificando la posición del personaje (su compañero) que aparece en la misma.

ALUMNO A

Imagina que eres uno de los personajes en la fotografía de un viaje que ha realizado tu compañero.

Sin que tu compañero te vea, colócate en una posición determinada que sea cómoda como si fueras una estatua viviente.

ALUMNO B

Has estado de viaje y has hecho una serie de fotografías donde apareces tú u otras personas de vacaciones.

Cuenta qué estaba ocurriendo en cada una de esas «fotos» (simuladas por tus compañeros).

Propuesta 2: «Un día cualquiera»

Se divide a los alumnos en grupos de cuatro. En primer lugar, deberán elegir quién será el protagonista de la historia (Tarjeta «Alumno»). A continuación, el «Grupo», con la ayuda de las «Tarjetas A y B» entregadas, tendrá que decidir una profesión y un rasgo del carácter para el compañero-protagonista y comunicárselos.

Posteriormente, cada uno de los alumnos del «Grupo» elegirá para sí un mismo personaje con el que crea que su compañero-protagonista puede relacionarse durante un día normal. Para ello se les proporcionará la «Tarjeta C» donde aparecen distintos tipos de relaciones. Es importante informar a los alumnos de que:

1. la escena improvisada resulta más interesante si intentan crear alguna situación de conflicto con su compañero. Así, por ejemplo, si el compañero-protagonista es un vendedor tacaño, uno de ellos podría ser un cliente

que quiere pedir fiada la compra, otro la mujer del vendedor, que quiere irse de vacaciones justo en el periodo de más ventas, etc.;

2. la situación se puede desarrollar en cualquier lugar. Siguiendo con el ejemplo anterior, no haría falta que todas las escenas se desarrollaran en la tienda del vendedor;

3. tienen que dejar clara cuál es la relación cuando empiecen la improvisación con su compañero. Así, por ejemplo, el cliente podría empezar saludando e indicando qué quiere comprar y la mujer debería saludar utilizando algún vocativo cariñoso.

Mientras, el alumno-protagonista pensará también de qué manera suele relacionarse con la gente teniendo en cuenta los rasgos anotados.

Durante esta parte de la tarea, que no sobrepasará los cinco minutos, el profesor puede resolver las dudas que aparezcan entre los estudiantes: de vocabulario, de elección de registro, etc.

Por último, cuando todos estén preparados, se irán escenificando las distintas situaciones (para que la actividad no sea demasiado extensa, lo ideal es que cada historia dure entre 3 y 5 minutos).

En principio, serán los mismos alumnos quienes decidan en qué momento la terminan y cómo, dependiendo del curso que haya tomado la historia. En cualquier caso, si alguna escena se alarga demasiado el profesor puede indicar a los alumnos que vayan encontrando un modo de concluir.

GRUPO

Decidid una profesión y un rasgo del carácter del personaje de vuestro compañero (TARJETAS A y B) y comunicádselo.

Cada uno de vosotros debe pensar en un personaje con el que se puede relacionar habitualmente en su vida (TARJETA C).

Teniendo en cuenta los rasgos que le habéis dado, cread alguna situación de conflicto con él.

ALUMNO

Tus compañeros te han asignado un personaje, interactúa con ellos en las situaciones que te irán planteando teniendo en cuenta los rasgos que lo caracterizan.

TARJETA A: PROFESIONES:

- vendedor en una tienda / panadera / frutero, etc.,
- abogado,
- médico, dentista,
- profesor,
- empleado de un banco / de Correos,
- fontanero / electricista,
- ...

TARJETA B: RASGOS DEL CARÁCTER:

- alegre / extrovertido / simpático,
- triste / introvertido / antipático,
- nervioso / histérico,
- tranquilo,
- tímido / reservado,
- autoritario,
- egocéntrico,
- humilde,
- ...

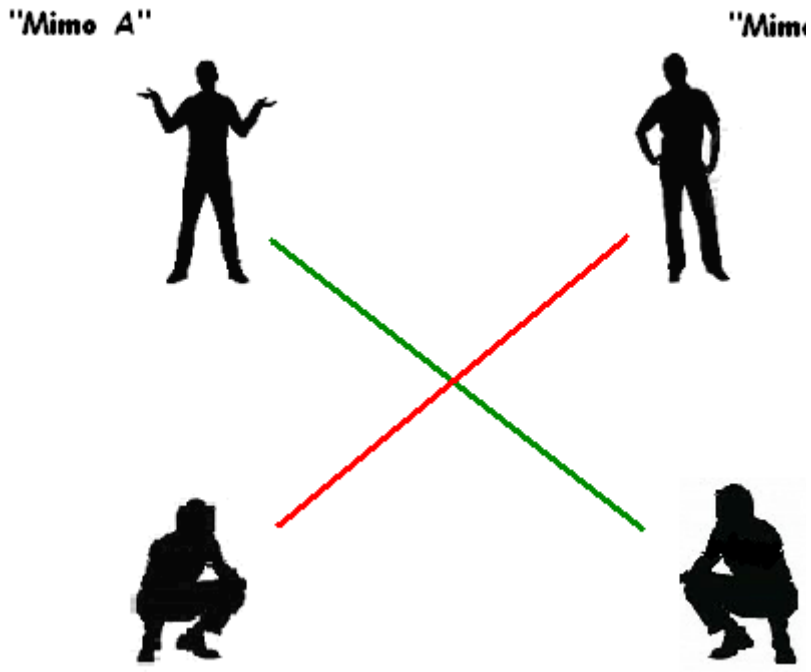
TARJETA C: RELACIONES:

- cliente / proveedor,
- pareja / hijo / padre,
- alumno,
- paciente,
- vecino de casa,
- jefe / empleado,
- conductor de autobús, metro / taxista,
- ...

Propuesta 3: «El doblaje»

Los alumnos trabajarán en grupos de cuatro que, a su vez, se dividirán en dos parejas: una será la de los «mimos» y la otra la de los «dobladores».

Entre todos escogerán una situación en la que se enmarque el diálogo, o bien puede decidirla el resto de la clase. A continuación dispondremos a los alumnos como se indica en el gráfico siguiente, de manera que cada «Doblador» tenga una visión completa de los gestos que realice el «Mimo» al que pone voz.



La pareja de «Dobladores» comenzará un diálogo que los «Mimos» tendrán que representar por medio de gestos y empleando la expresión corporal. Es importante advertir a los alumnos de que, al principio, serán los «Dobladores» quienes guíen el diálogo, enriquecido con los gestos de sus compañeros, quienes, además de contribuir a su desarrollo, podrán también proponer giros en la historia mediante la mímica (de ahí que sea importante la colocación en cruz de los alumnos, para que los «Dobladores» puedan ver todos los gestos y adaptarse a los cambios propuestos por los «Mimos» a lo largo de la escena).

PAREJA A

Sois unos «Mimos» y tenéis que representar el diálogo de vuestros compañeros.

Con vuestros gestos también podéis contribuir al desarrollo de la historia.

PAREJA B

Sois unos «Dobladores» y tenéis que crear el diálogo de una situación dada.

Los gestos de vuestros compañeros también pueden influir en el desarrollo de la historia.

SITUACIONES

Estáis en:

- un tren,
- una discoteca,
- un supermercado,
- un banco,
- una clase,
- un evento social,
- un restaurante,
- la cola del paro,
- ...

3. BIBLOGRAFÍA

Barroso García, C. y Fontecha López, M. (1999). «La importancia de las dramatizaciones en el aula de ELE: una propuesta concreta de trabajo en clase». En Nuevas perspectivas en la enseñanza del Español como Lengua Extranjera. Actas del X Congreso Internacional de ASELE. Cádiz. Pp. 107-114. Documento de Internet disponible en: http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/10/10_0105.pdf [Fecha de consulta 31.5.2012].

Giovannini, A., et al. (1996). «Destrezas». Profesor en acción 3: 5-22. Madrid: Edelsa.

Pérez Gutiérrez, M. (2004). «La dramatización como recurso clave en el proceso de enseñanza y adquisición de las lenguas». Glosas didácticas 12: 71-81. Documento de Internet disponible en: http://www.um.es/glosasdidacticas/doc-es/GD12/todoglosasn12.pdf [Fecha de consulta 31.5.2012].

Pomposo Yanes, L. y Monteagudo Galisteo, E. (1999). «En busca de la identidad perdida: el uso de las técnicas dramáticas en la clase de ELE». En Nuevas perspectivas en la enseñanza del Español como Lengua Extranjera. Actas del X Congreso Internacional de ASELE. Cádiz. Pp. 543-550. Documento de Internet disponible en: http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/10/10_0539.pdf [Fecha de consulta 31.5.2012].

Renaudin, J. (2012). «La improvisación dramática como entrenamiento estratégico en el aula de LE». MarcoELE 14. Documento de Internet disponible en: http://marcoele.com/descargas/14/renaudin-improvisacion_dramatica.pdf [Fecha de consulta 31.5.2012].

Vázquez, G. (2000). La destreza oral, Programa de Autoformación y Perfeccionamiento del Profesorado. Madrid: Edelsa.