La tradición carnavalesca en las clases de ELE. El juego de rol y el desarrollo de la competencia comunicativa

Anna Hajdú
Universidad Eötvös Loránd; Instituto Bilingüe Húngaro-Español
Károlyi Mihály, Budapest

El elemento carnavalesco en la literatura, a partir de las clases de Dostoyevsky, a través de la obra principal de Béla Hamvas, siempre ha pertenecido a los temas literarios que me han despertado el interés.

El carnaval es una celebración viva tanto en los países hispanohablantes como en Hungría, que hace moverse una muchedumbre, y crea una situación en la que todo el mundo deja de tener su propia identidad y se disfraza para poseer una identidad temporal, un papel ficticio.

El crítico literario Mijaíl Bajtín escribe en lo referente al carnaval en su obra bajo el título *Carnaval y literatura* (1971) que «Todos sus participantes son activos, todos comunican en el acto carnavalesco. No se mira el carnaval (...) sino que se vive, se está plegado a sus leyes mientras estas tienen curso, y se lleva así una existencia de carnaval. Esta sin embargo se sitúa por fuera de los carriles habituales, es una especie de *vida al revés*».

¿Cómo puede formar parte la tradición carnavalesca de las clases de ELE? En mi presentación pongo énfasis en la enseñanza de los alumnos de instituto. Cabe destacar que tras las fiestas de carnaval en las guarderías y en las escuelas primarias, donde los carnavales siguen teniendo mucha tradición, lo que encontramos en los institutos, es un grupo de jóvenes, que, más bien por motivo de bromear, llevan máscaras. Justo por esa razón considero interesante incorporar la tradición carnavalesca, desde un aspecto distinto, a la enseñanza de los alumnos de esta edad. El carnaval, como elemento cultural, entre otros, podría servir tanto para el desarrollo de la competencia intercultural y oral, como el de la cooperación entre los miembros del grupo, incluso, fomenta la aptitud de la autodefinición y la creatividad.

El juego de rol es uno de los métodos que considero muy útil en las clases de español por eso he elegido como método para dar a conocer el tema carnavalesco. Como Bañeres y Bishop (2008: 126) indican: «El juego de rol —como estrategia didáctica— consiste en una dramatización, organizada a partir de una situación ficticia pero posible. A diferencia del juego o representación teatral, los alumnos o alumnas no han de ceñirse a un papel diseñado por un guión, sino que han de perfilar las respuestas que consideren más oportunas en cada caso». Con lo cual, es importante subrayar el carácter espontáneo de esta herramienta

didáctica. Los alumnos, a la hora de presentar una situación, no requieren ningún conocimiento previo ni ninguna habilidad especial. El juego de rol no es teatro. El alumno, mientras está interpretando un papel ficticio, que muchas veces difiere mucho de su propio carácter, llega a identificarse con el personaje que encarna, «vive en su propia piel lo que se está explicando; así, deja de ser algo abstracto para convertirse en algo próximo y personal, que le afecta íntimamente» (Tarrés, 1997: 17). Esto es fundamental a la hora del acercamiento a temas más complejos y de difícil comprensión, a través de un enfoque socioafectivo. El *Diccionario de términos clave de ELE* elaborado por el Instituto Cervantes define el *juego de rol*[1] (en inglés, *role-play*) en el mismo sentido que el *juego teatral* o el *juego dramático*. Frecuentemente, los términos *juego teatral* y *simulación* se usan como sinónimos, además, se combinan entre sí (en inglés, *role-play simulation*, *role-playing game, simulation game*, etc.).

¿Cómo tratar el tema carnavalesco a través del método del juego de rol? «La realización de la técnica del juego de rol es altamente participativa» (Bañeres - Bishop, 2008: 126), puesto que hace posible que todos los miembros del grupo-clase puedan intervenir. Cabe destacar que el profesor lleva la función de moderar y ser animador para mantener la espontaneidad y el clima de confianza en que el alumno y el grupo proyecten de sí lo más auténtico.

Entre varios factores básicos, debemos subrayar la importancia de la temporalización. Contamos con la técnica del juego de rol, que es de carácter espontáneo, esto quiere decir que las representaciones suponen intervenciones, «es imprescindible no ser esclavo del reloj» (Chico, 1999: 24).

A continuación, doy algunas propuestas de actividades (1-5) para incorporar la tradición carnavalesca a la enseñanza, a través del método del juego de rol.

La unidad didáctica titulada «El carnaval en las clases de ELE» (véase el anejo) tiene el objetivo principal de desarrollar la competencia oral e introducir a los alumnos más a fondo en la cultura hispánica, ampliando así sus conocimientos socioculturales y fomentando su conciencia intercultural.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES

▶ Actividad 1

Tarea: Participar en el carnaval (p. ej.: en Cádiz, en Mallorca o en «Busójárás» de Mohács) con una máscara elegida y conversar con los otros participantes sobre la elección.

---

1 http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/juegoteatral.htm

Descripción de la tarea: Trabajo en parejas.

a) Cada alumno elige una máscara según su propio gusto, y forma pareja con un compañero.
b) Habla en nombre de la persona que encarna con la máscara, expresa sus ideas y sentimientos, y conversa con el compañero.

Nivel: B1.

Contenidos:

- *Funcionales-comunicativos:* expresar gustos, deseos y sentimientos; incorporar la información visual al aprendizaje.
- *Léxicos:* individuo – dimensión perceptiva y anímica; el tema del carnaval.
- *Culturales*: las máscaras en los carnavales de los países hispanohablantes.

Actividad de los alumnos: elegir, conversar, expresar opinión y sentimientos.

Actividad del profesor: monitoriza la actividad.

Temporalización: aproximadamente 20 minutos.

Objetivos, destrezas usadas: desarrollar la competencia comunicativa, fomentar la cooperación, trabajar con la información visual.

Recursos: dibujos y fotografías sobre máscaras.

Evaluación: al final del ejercicio unos voluntarios del grupo o los alumnos elegidos por el profesor expresan su postura: ¿Por qué les gustó/no les gustó el ejercicio?; ¿Resultó difícil realizar la actividad?— autoevaluación (1).

Observaciones: Es un aspecto básico que el alumno lo que hace es una elección libre y de primera impresión, a la hora de escoger una máscara de la multitud. Esto quiere trasmitir en un marco amplio, que muchas veces, en otras situaciones de la vida también se debe tomar decisiones inmediatas. Además, desarrolla el autoconocimiento y el trabajo eficaz con materiales visuales.

El libro de Paul Rooyackers *101 juegos de dramatización para niños. Diversión y aprendizaje a través de la interpretación y la simulación* dedica su atención a los «Juegos con máscaras» en un capítulo aparte, y propone las actividades a la edad más temprana. El autor indica que una máscara oculta parcial o completamente el rostro de una persona, así que se ocultan las maneras habituales de expresar emoción también. «La ventaja que tiene llevar una máscara en una obra de teatro es que eres invisible (...), y los participantes que no se sienten seguros de sus propias cualidades muchas veces parecen actuar mejor cuando llevan una máscara» (Rooyackers, 2007: 141).

En una actividad sugerida bajo el nombre «Encuentros» los jugadores se sientan formando un círculo y piensan qué se van a encontrar mientras llevan las máscaras. Tras haber desarrollado sus personajes, cada participante tiene que pensar en tres atributos de su carácter (por ejemplo, anciano, femenino y feliz). Después, cada jugador elige una máscara y un compañero. Cuando las parejas se encuentran, deben empezar a mantener una conversación sobre su identidad, qué están haciendo y hacia dónde van.

Actividad 2

Tarea: Organizar un mercado en el marco del carnaval de Oruro para vender artículos de carnaval.

Descripción de la actividad: En la primera ronda, el profesor elige dos alumnos del grupo, ellos serán los vendedores en el Carnaval de Oruro. Su tarea es vender sus artículos (joya y vestidos) y dos compañeros del grupo regatean y compran lo que les guste. Es posible realizar 2-3 rondas con otros alumnos.

Nivel: A2 y B1.

Contenidos:

- *Funcionales-comunicativos:* argumentar, convencer, debatir, etc.
- *Léxicos:* las compras.
- *Culturales:* el ambiente carnavalesco; las compras en la cultura hispánica.

Actividad de los alumnos: regatear y ponerse de acuerdo; argumentar de una manera convincente.

Actividad del profesor: facilitador del trabajo y participa en la evaluación de la tarea.

Temporalización: aproximadamente 20 minutos con la evaluación.

Objetivos, destrezas usadas: desarrollar la competencia oral y social; repasar el vocabulario referente al tema de las compras.

Recursos: pequeños objetos de cartón con las fotos de los artículos vendidos en el carnaval de Oruro; un pupitre en función del puesto de venta.

Evaluación: Tras la representación, todo el grupo junto con el profesor evalúa, forma opinión oralmente sobre cómo ha funcionado la actividad.

Actividad 3

Tarea: Conocer los bailes de los carnavales.

Descripción de la tarea: El profesor escribe en la pizarra algunos nombres de bailes (p. ej.: Oruro: la waka waka, wititis, los potolos, los doctorcitos, los suri sicuri; Cádiz: tanguillo) que se bailan en los carnavales. Según las ideas inmediatas de los

alumnos, tienen que presentar unas figuras del baile, y comentar algunas características de ello (los disfraces, el ritmo, etc.) como si fueran profesores de baile en los Carnavales. Como último paso, el profesor muestra fotos sobre los bailes en cuestión con la ayuda del proyector y los alumnos añaden ideas a los que han visto.

Nivel: B2 – C1.

Contenidos:

- *Funcionales-comunicativos:* expresar gustos, deseos y sentimientos; desarrollar las habilidades psicomotrices, las capacidades afectivas y los conocimientos artísticos.
- *Léxicos:* el lenguaje de arte.
- *Culturales:* la danza; la tradición carnavalesca.

Actividad de los alumnos: bailar y hacer comentarios.

Actividad del profesor: monitoriza la actividad.

Temporalización: aproximadamente 25 minutos en total.

Objetivos, destrezas usadas: desarrollar la competencia oral, las habilidades psicomotrices, las capacidades afectivas y los conocimientos artísticos.

Recursos: fotos, la pizarra, el proyector.

El juego de rol, ya en su nombre, expresa el carácter lúdico, en cuyo marco los alumnos, casi desapercibidamente, aprenden nuevos aspectos de la cultura hispánica y de su personalidad propia. El carnaval, como evento cultural, justamente lleva en sí mismo estos rasgos: cuando la gente va a la calle, *se mueve*, busca la inversión del orden normal de las cosas.

BIBLIOGRAFÍA

Bajtín, M. (1971). «Carnaval y literatura. Sobre la teoría de la novela y la cultura de la risa», *Revista de la Cultura de Occidente*, vol. 23, 129.

Bañares, D., y Bishop, A. (2008). «El juego como estrategia didáctica», en *Claves para la Innovación Educativa 44*. Barcelona: Editorial Graó.

Chico, R. (1999). «El juego de rol utilizado como instrumento pedagógico», *Aula de Innovación Educativa*, 80, 24-25.

Instituto Cervantes. *Diccionario de términos claves de ELE*. Instituto Cervantes [ref. de 3 de abril 2013] Disponible en web: http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/juegoteatral.htm

Rooyackers, P. (2007). *101 juegos de dramatización para niños. Diversión y aprendizaje a través de la interpretación y la simulación*. Madrid: Neo-Person.

Tarrés, A. (1997). «El juego de rol como instrumento de intervención educativa: Un ejemplo desde Intermon: *juicio a la Nike*», *Aula de Innovación Educativa*, 60, 17-20.



Máscaras populares del carnaval de Ibiza



Máscaras de Mallorca



Máscara del carnaval de Oruro