EL JUEGO DRAMÁTICO EN LA ENSEÑANZA DE ELE PARA NIÑOS

Elena Schiza
Universidad Nacional y Kapodistriaca de Atenas

Stavroula Vasilopoulou
Universidad Nacional y Kapodistriaca de Atenas

Emmanouel-Marinos Constantinou
Universidad Nacional y Kapodistriaca de Atenas

RESUMEN

Nuestra propuesta consiste en incorporar el juego dramático dentro del aula de E/LE para niños teniendo como eje central las teorías actuales comunicativas. El juego dramático se adapta a una fuente que puede ser de diversa índole como por ejemplo un fragmento de un cuento o una historia breve y que forma parte del programa anual del curso. En nuestro ejemplo el fragmento elegido está relacionado con los contenidos funcionales, gramaticales, léxicos y pragmáticos usados en un ambiente comercial (tiendas). Cabe mencionar que estas actividades constituyen la puesta en práctica de conocimientos previos de un determinado módulo.

La práctica se desarrollará del siguiente modo. Como precalentamiento del alumnado empezamos con algunos ejercicios de relajamiento y de mímica consiguiendo al mismo tiempo su concentración. En segundo lugar, está la parte de la lectura del fragmento del cuento elegido que va a realizarse de un modo diferente, es decir, cada alumno debe leer dos líneas matizando su voz de una manera determinada como por ejemplo imitando a un borracho. Una vez acabada la lectura vamos a seguir con actividades de asimilación del vocabulario. A partir de estos pasos llegamos a la tarea final que consistirá en la representación de la historia. Tendrá lugar en un mercado al aire libre donde hay varios tipos de tiendas y cada alumno deberá que desempeñar un rol diferente.

PALABRAS CLAVE

Juego, español, niños, imaginación creativa, improvisación, cuerpo, dramatización, E/LE, inspiración, papel del docente.

OBJETIVOS DEL TALLER

Toma de iniciativa; la comunicación, la desenvoltura y la interacción de y entre los aprendientes en contextos de cotidianeidad; el cultivo de las nociones del respeto y de la colaboración; improvisación.

"Jugando se da énfasis al viaje y no a Ítaca", Konstantinos Kavafis

"Me lo contaron y lo olvidé, lo vi y lo entendí, lo hice y lo aprendí", Confucio

"Si buscas resultados diferentes no hagas siempre lo mismo", Albert Einstein

¿Qué es el juego dramático?

Lo primero que queríamos hacer con este trabajo es descifrar el término *juego dramático*. El juego dramático o expresión dramática o dramatización es un medio que a través del juego tiene el objetivo de llegar a los contenidos de forma menos consciente y más expresiva (Grande, 2007: 915). Es una herramienta que el profesor puede usar y explorar para llevar a cabo actividades comunicativas. Lo que no es el juego dramático es lo que los griegos clásicos llamaron teatro, dado que existe cierta diferencia entre estos dos conceptos; por lo que con el juego dramático no se busca formar actores ni una obra teatral como resultado final sino que se elabora para fines educativos y de aprendizaje (Cañas, 1992: 54).

Reflexión y justificación

Las habilidades expresivas y comprensivas que necesitan los estudiantes son entender, leer, escribir y expresarse oralmente. Pero no solo necesitan entender textos o/y hacer actividades de sus libros, sino también exponer ideas y expresar sus sentimientos. Por ello es importante destacar la reflexión sobre las formas de comunicación que inspiran a los estudiantes para comunicarse, improvisar, tomar iniciativas, colaborar y expresarse con todo el cuerpo.

Así pues, hemos desarrollado este taller del juego dramático con el objetivo de compartir ese espacio de reflexión con los profesores de E/LE y asimismo inspirarlos en la creación de nuevas formas de enseñanza que motivan a los alumnos. Al mismo

tiempo enriquecemos nosotros también nuestros conocimientos a través del intercambio de ideas y opiniones.

Orientación metodológica

El juego dramático se incluye dentro de lo que se ha denominado enfoque comunicativo por lo que el objetivo principal es la comunicación, la desenvoltura y la interacción de y entre los aprendientes en contextos de cotidianeidad. Todo gira en torno al significado funcional y comunicativo, es decir la semántica y la pragmática, y no solo en torno a los elementos gramaticales y estructurales.

Del mismo modo, podríamos definir los distintos pasos que seguimos como pequeñas tareas que a su vez conducen a la tarea final. Todo eso requiere la implicación del aprendiente y por ende da importancia y enfoca a su acción.

En lo que atañe al procedimiento, los errores se toleran y en cierta manera son deseados y esperados mientras que el protagonismo cae sobre el propio aprendiente dado que deja de ser el profesor el que condiciona todo el proceso. Además, los alumnos tienen que hablar, usar todo el cuerpo para la realización de las actividades, improvisar y tomar iniciativas. Por último, cultivan las nociones del respeto y de la colaboración.

Material dado a los asistentes

A continuación presentamos la página del libro *Toledo contado a los niños* que se les dio a los asistentes como punto de referencia para la realización de las actividades de calentamiento y la tarea final:



–Ésta es otra calle muy antigua. Fue el Paseo de Ronda de la muralla, por donde paseaban los soldados que hacían la vigilancia.

La profesora aprovechó para preguntarles:

–¿Sabéis por qué algunas calles de las ciudades históricas tienen nombres de objetos o de profesiones? Pues porque en la Edad Media (y después también), las calles eran conocidas por la actividad de los artesanos que tenían allí su vivienda o sus talleres. En esta calle vivían las costureras y un poco más allá están la calle de la Sillería (de sillas) y la calle del comercio. A ella llevan otras con nombres como: Tornería (de los tornos), Chapinería (de un tipo de zapatos llamados chapines), Cordonería (de los cordones)... ¿Os imagináis a los artesanos en sus talleres, con sus puertas y ventanas asomando a la calle y fabricando cordones y zapatos? Esta también era la zona donde estaban los mesones (restaurantes), los bazares (tiendas) y sigue siéndolo todavía hoy. ¿No es cierto?

Fragmento del libro *Toledo contado a los niños* (Aguardo, 2003)

Estudiantes a los que va dirigido

Este taller se aplicó a un grupo de niños de 10 a 12 años aproximadamente que aprendían español como lengua extranjera en una escuela de idiomas en Grecia.

Destrezas y dinámicas que se trabajan

Expresión oral, Comprensión lectora y auditiva. Trabajo en grupo

Tiempo de realización y secuencia didáctica

Lo que implicamos entonces con el término *juego dramático* en este trabajo son las pequeñas actividades de calentamiento (de lengua, de lectura, de mímica, de voz, etc.) y la tarea final que consiste en la representación de una situación de la vida real.

La realización del primer tipo de actividades se puede aplicar en varias ocasiones durante el curso. Es una manera para relajarse y desinhibirse los alumnos pero también puede funcionar como eje de precalentamiento para la tarea final. Este tipo de actividades podrían durar entre 10 a 25 minutos, según el número de alumnos, las necesidades, su comportamiento, etc.

La tarea final es el segundo tipo de actividades que se llevaría a cabo o bien después de una determinada unidad didáctica/ módulo o bien cuando el profesor lo considere necesario y útil. Así pues, el profesor, por un lado, lo puede elaborar para averiguar los conocimientos adquiridos de los alumnos, esto es, para llevar a cabo una evaluación; y por otro lado para que los alumnos puedan poner en práctica lo que han aprendido. La duración de la tarea final también depende del contexto de la clase y el alumnado. Ésta oscilaría entonces entre 15 y 30 minutos.

Material

El material necesario para esta propuesta es importante porque cuanto más material haya, más motivación y participación se nota por parte de los alumnos. Es imprescindible que el profesor ofrezca a sus alumnos todos los recursos posibles que activen todo tipo de estímulos, es decir, imagen, sonido, color, palabras. En el taller nosotros se han utilizado imágenes, sonidos, videos usando un ordenador, un fragmento del cuento *Toledo contado a los niños* (Aguardo, 2003) y, para la tarea final en concreto, se usaron sillas que representaban las diferentes tiendas que, a su vez, cada una de ellas tenía varias viñetas con los distintos productos que vendía.

Para poder explotar el juego dramático en clase existe una gran variedad de recursos a los que un docente puede acudir para inspirarse y, de esta forma, introducirlo en el aula. Éstos pueden ser cuentos para niños, actividades de los propios métodos trabajados en clase (actividades lúdicas sobre todo), cortometrajes, juegos populares del país o de los países de los alumnos, vivencias cotidianas, incluso ideas propias de los alumnos. No obstante, nosotros consideramos que es fundamental que el docente tenga inspiración, esto es, saber motivar a sus alumnos de forma que propongan ellos mismos los temas o los tipos de actividades que les gusten más. Para ello, es necesario que el propio docente tenga motivación e iniciativa.

BIBLIOGRAFÍA

Aguardo Molina, M. (2003). *Toledo contado a los niños*. Ediciones Miguel Sánchez, Granada.

Bany-Winters, L. (2002) *On Stage: Theater Games and Activities for Kids*. Alba, Barcelona.

Boal, A. (1997) *Juegos para actores y no actores.* Chicago Preview Press, Chicago.

Canas, J. (1992) *Didáctica de la expresión dramática: una aproximación a la dinámica teatral en el aula*. Octaedro, Madrid.

‘’La Educación Prohibida- Película Completa (Documental).´´ (2003) En *Youtube* (Video). Disponible en http://www.youtube.com/watch?v=W1GHgtyritg en 20 de marzo de 2013

Grande, María Prieto (2007) *De la expresión dramática a la expresión oral.* (Enrique Balmaseda, ed.). En *Actas del XVII Congreso de Asele*, 2006 (pp. 915-929). Universidad de La Rioja, Logroño.

Navarro Solano, R. M. (2006/2007). ´´Drama, Creatividad y aprendizaje vivencial: algunas aportaciones del drama a la educación emocional´´. En *Cuestiones Pedagógicas*, 18 (pp. 161-172).

Oaklander, V. (1992) *Ventanas a nuestros niños: terapia gestáltica para niños y adolescentes. (*Oaklander, trad.). (6ª edición). Cuatro vientos, Santiago de Chile

Sánchez Benítez, G. (2010) *Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico: Memoria de máster*. Universidad de Alcalá, Alcalá de Henares.

Γκόβας, N. (2003) *Για ένα δημιουργικό νεανικό θέατρο*. Μεταίχμιο, Αθήνα.