



01070 $\frac{1}{20j}$
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

**FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
DIVISIÓN DE ESTUDIOS DE POSGRADO
DEPARTAMENTO DE PEDAGOGÍA**

**EL JUEGO DRAMÁTICO, UNA ALTERNATIVA DIDÁCTICA
PARA LOS GRADOS INICIALES DE LA PRIMARIA**

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

T E S I S

P R E S E N T A D A P O R :

DILVA BRANDALISE TODESCATO DE LAZZAROTTO

PARA OPTAR POR EL GRADO DE

MAESTRIA EN PEDAGOGÍA



México, agosto de 1992



UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

INDICE

INTRODUCCION	7
--------------------	---

CAPITULO UNO

LA PROBLEMÁTICA EDUCATIVA Y EL JUEGO DRAMÁTICO COMO UNA PERSPECTIVA DE CAMBIO.....	15
1.1 El Juego Dramático como una perspectiva de cambio..	23

CAPITULO DOS

LOS RECURSOS DEL JUEGO DRAMÁTICO COMO UNA TÉCNICA AUXILIAR EN LA ENSEÑANZA.....	25
2.1 ¿Teatro, Juego o Juego Dramático?.....	28
2.2 La función del Juego Dramático en la educación.....	33
2.3 El maestro: su postura frente al Juego Dramático...	36
2.4 ¿Cómo empezar el Juego Dramático en la escuela?....	40

CAPITULO TRES

LA IMPROVISACION Y LA EXPRESION CORPORAL: TÉCNICAS PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD.....	51
3.1 La importancia del "gestus".....	55
3.2 Etapas de desarrollo del niño y la utilización de la improvisación y de la expresión corporal.....	58
3.3 La improvisación.....	65
3.4 La expresión corporal.....	69
3.4.1 Actividades para el conocimiento del cuerpo..	71
3.5 De la teoría a la práctica: ¿Cuándo y cómo empezar la improvisación y la expresión corporal?.....	72

CAPITULO CUATRO

LAS DIVERSAS ETAPAS DE LA PRODUCCION DE UN TEXTO PARA EL JUEGO DRAMATICO.....	76
4.1 Los problemas en el lenguaje y el juego dramático como propuesta de superación.....	80
4.2 De la teoría a la práctica: Las diversas etapas del Juego Dramático, como alternativa didáctica.....	85
4.2.1 Primera etapa: la creación oral.....	90
4.2.1.1. Superando la primera etapa - algunas ideas	100
4.2.2 Segunda etapa: la creación escrita.....	110
4.2.3 Tercera etapa: la creación literaria.....	116
4.3 Síntesis: El Juego Dramático desarrolla también la comunicación escrita.....	129

CAPITULO CINCO

JUEGO DRAMATICO, PROGRAMA CURRICULAR Y LA SOCIABILIDAD DEL NIÑO	134
5.1 El Juego Dramático y su relación con el Plan de Estudios	136
5.1.1 Los recursos del Juego Dramático utilizados para aprender Historia.....	138
5.1.2 Los recursos del Juego Dramático utilizados para aprender Geografía.....	143
5.1.3 Los recursos del Juego Dramático utilizados para aprender Ciencias Naturales.....	146
5.1.4 Los recursos del Juego Dramático utilizados para aprender Matemáticas.....	148
5.2 De la teoría a la práctica: entrelazar contenidos..	153
6. CONCLUSION.....	156
7. BIBLIOGRAFIA.....	160
8. ANEXO I - EL CUERPO Y LA EXPRESION CORPORAL.....	167

"el teatro y el juego contienen elementos de una escuela alternativa: muestran que es posible proceder de modo intenso y sensorial, sin salirse de las asignaturas, así como realizar proyectos en los que participen alumnos y adultos de igual manera. Teatro y juego muestran además que una escuela puede servir para algo más que para distribuir calificaciones y asignar oportunidades; también puede crear productos concretos (...) fruto de una labor conjunta y solidaria". (Dieter Baacke)

INTRODUCCION

Vivimos en un continente, en un mundo de cambios profundos, frente a los cuales la educación y en consecuencia las técnicas y los recursos puestos a disposición de la labor educativa, necesitan ser repensados, porque ya no se adaptan a los nuevos tiempos, una vez que han quedado inmersos en el mecanicismo, autoritarismo y dogmatismo y no corresponden a las transformaciones y a los cambios que requiere la sociedad.

Esta investigación titulada "EL JUEGO DRAMATICO UNA ALTERNATIVA DIDACTICA PARA LOS GRADOS INICIALES DE LA PRIMARIA", representa una tentativa de superación, no en su totalidad, pero sí de algunos aspectos que se dan en los cuestionamientos en el interior de los procesos de enseñanza-aprendizaje para tratar de convertir a la escuela en un espacio de creación y re-creación de situaciones de aprendizajes.

El estudio de esta área se debe también a que existe un desequilibrio en los programas educativos; en éstos se ha dado mucha importancia al desarrollo intelectual y cognoscitivo y se ha dejado de lado el desarrollo emocional y afectivo.

Ante estas constataciones nos preguntamos: ¿el Juego Dramático puede ser realmente utilizado como un recurso a servicio de la enseñanza y una alternativa didáctica que ayude al maestro en los grupos iniciales de la primaria?. Si se adoptaran estrategias del Juego Dramático ¿qué tanto podrían reinventarse alternativas para la superación de las deficiencias observadas en la cotidianidad escolar?, ¿qué tanto el Juego Dramático representaría un auxiliar en contra del autoritarismo, del mecanicismo y dogmatismo elementos que repercuten en deformadores al educando?, ¿los recursos del Juego Dramático representarán un instrumento adecuado para el desarrollo de la expresión oral, escrita y corporal de los alumnos?, ¿el Juego Dramático cómo podría ayudar a la so-

cialización de los alumnos?.

Estas y otras preguntas intentaremos responder en el desarrollo de nuestro trabajo; propondremos también alternativas para un mayor equilibrio en los programas escolares, especialmente en las áreas de expresión oral y escrita, basándose en la utilización de la expresión corporal con la ayuda de actividades de improvisación.

Las alternativas para un mejor aprendizaje me han inquietado desde el inicio de mi carrera de maestra en la primaria y posteriormente cuando trabajé a nivel medio superior con estudiantes de la Escuela Normal de maestros, en la Ciudad de "Caxias do Sul, Estado de Rio Grande do Sul", en el extremo sur de Brasil.

Mis inquietudes pedagógicas no tuvieron respuesta satisfactoria en el área propia de la "pedagogía oficial". Mi pensamiento se abrió al entrar en contacto con otras experiencias que ensayaban, a nivel elemental, formas distintas de prácticas didácticas. El primer contacto con formas alternativas fue la asistencia a la "Ciranda de Teatro Infantil" (Festival de Teatro Infantil), promovida por la Secretaria de Educación de la ciudad de Caxias do Sul, en el año de 1987. Recientemente he podido ampliar esta propuesta, a partir de mi participación en el grupo de teatro no profesional "Misericórdia Coloni". Con ellos recorrí barrios y colonias, y esta experiencia me permitió pensar en el teatro como un recurso didáctico. A estas reflexiones se sumaron mayores elementos teóricos y prácticos lo que me permite presentar esta investigación como una propuesta alternativa en la que el Juego Dramático se utiliza como un recurso al servicio del maestro. Esta propuesta en su conjunto es original; sin embargo tiene algunas contribuciones ya hechas en el campo del teatro.

Mi experiencia en el área pedagógica formal e informal me afianzan elementos para pensar que la escuela puede y debe proporcionar al niño, desde muy pequeño, la oportunidad de expresarse, en todas sus formas, tanto verbal como corporal.

Otro aspecto que justifica esta investigación es que las diferentes formas de expresión artística ofrecen importantes perspectivas en el ámbito educativo, en cuanto que rescatan los valores culturales e intervienen en las técnicas adoptadas por algunos maestros para vencer el mecanicismo, el dogmatismo y el autoritarismo al que son sometidos los alumnos, en la práctica real de la enseñanza.

Para muchos padres y educadores, lo importante es la cantidad de conocimientos que el niño "debe saber", haciéndolo memorizar lo que probablemente no le será útil en su vida futura; dichos conocimientos sólo son relevantes cuando han sido vivenciados y luego racionalizados, cuando tienen relación directa entre la teoría y la práctica.

Por otra parte, como seres humanos desarrollamos varios lenguajes, a través de los cuales nos relacionamos con nuestros semejantes. El más común es el lenguaje oral, por medio del cual intercambiamos ideas e información. Pero existen "otros lenguajes" secretos y misteriosos: los lenguajes no verbales, que empleamos generalmente en forma inconsciente, pero que están ahí, manifestándose y comunicando detalles de nuestra personalidad, de los sentimientos y deseos. Uno de estos es el lenguaje corporal; aunque poseemos otros, que son la fuerza interior, particular y personal que marca una clara pauta de nuestra personalidad: el tono de voz y la mirada, que a menudo tienen más importancia que las palabras pronunciadas. En esta época en la que se tiende a manipular el pensamiento mediante palabras e imágenes, éstas constituyen signos informativos que tienen una importancia capital y que producen una fuerza que desemboca en el diálogo.

El quehacer artístico del Juego Dramático tiende a recuperar la tríada didáctica realizada en conjunto entre maestros y alumnos a través de: la planeación de las actividades, la ejecución de la puesta en escena y la evaluación del hecho educativo en un sentido estético. A la vez el quehacer teatral muestra dos facetas: una informativa porque "enseña" un contenido determinado, y otra formativa, porque exige una respuesta crítica de los

alumnos.

De todo esto, concluimos que el teatro concebido como una manifestación expresiva, tiene alcances formativos; entre los más relevantes están: desarrolla la sensibilidad estética, impulsa la creatividad, motiva para el desarrollo de proyectos que apunten a la consolidación de lo individual en lo social y, también, recupera y desarrolla el territorio cultural de la comunidad concreta y evita que dicho enfoque caiga en actitudes dogmáticas.

A partir de estas consideraciones, intenté estructurar una metodología de enseñanza que, puede ayudar a superar en algunos aspectos las deficiencias observadas, o sea, una metodología que sea adecuada y atractiva para el desarrollo de los contenidos programáticos y que rompa con la educación tradicional de los salones de clase.

Desde el punto de vista teórico, hay algunas reflexiones que son importantes para el análisis del problema que estamos planteando:

La primera está en relación a la investigación de la problemática como reflejo de lo que ocurre en la enseñanza básica. Existe la necesidad de definir ciertos conceptos claves como son: la problemática educativa; los recursos que tiene el Juego Dramático y cómo pueden ser utilizados en la escuela, la viabilidad de esta propuesta a la par del contenido programático. Para estas definiciones y el desarrollo del trabajo de esta investigación fueron de mucha utilidad las obras de BOWLES Y GINTIS, FREIRE, REVERBEL, SEFCHOVICH & WAISBURD, AYMERICH, RODRIGUES BRANDAO, GADOTTI y otros.

La segunda es fundamental que el Juego Dramático debe entenderse como una alternativa didáctica y como actividad creativa que posibilita el desarrollo de un conjunto de aspectos, tales como:

. crear un sistema propio de trabajo basado en la interrelación

- de las personas,
- . adquirir hábitos de respeto, orden y limpieza,
- . abrirse a nuevas experiencias en los aspectos sociales y emocionales,
- . socializarse en el grupo a través del desarrollo de la ayuda mutua,
- . mejorar la coordinación gruesa y fina,
- . favorecer la investigación,
- . propiciar la experimentación,
- . dar apoyo didáctico a otras materias,
- . favorecer la búsqueda de soluciones, de forma individual y colectiva,
- . facilitar la expresión escrita, oral, gestual y corporal.

Los recursos del Juego Dramático surgen aquí como una alternativa de enseñanza; pero no es la única que la escuela puede aprovechar, pues continuamente, hay que repensar nuevos "proyectos de trabajo" en donde el alumno debe sentirse parte de la escuela para transformarse y transformar su entorno.

El alumno deberá ser visto como un ser creativo que puede ir en la búsqueda del conocimiento, indagando cuál es su dimensión participativa y creativa dentro del aprendizaje. En este caso será importante consultar a autores de esta área como: VI-GOTSKI, AYMERICH, EINES & MANTOVANI, CRATTY, CUE MANCERA, AVITIA, REVERBEL, ZILBERMAN, NOVEMBER, USCANGA LAVALLE, MADER PEREIRA, BOAL, BELINSKI, AZAR, MEYERHOLD, ZAPATA, RECASENS, OPPENHEIM, HO-REAU, FURNESS, BEDOYA, JIMENEZ & CEBALLOS y otros.

En la utilización del Juego Dramático como una alternativa didáctica se pretende que el profesor encuentre elementos para:

1. transformar el acto de aprender tradicionalista por un acto de aprender compartido, alegre y creativo;
2. favorecer el desarrollo de la expresión oral, escrita y corporal, y servir de elemento integrador entre alumnos, maestros,

escuela y comunidad.

En el Primer Capítulo abordamos "LA PROBLEMÁTICA EDUCATIVA Y EL JUEGO DRAMÁTICO COMO UNA PERSPECTIVA DE CAMBIO". La problemática educativa es tratada en términos concretos desde una visión empírica-teórica, en la que el educador, siente los efectos de la deficiencia de los métodos de enseñanza y de la política social de la educación.

A pesar de esas deficiencias y sin la negación de la institución escolar es posible pensar en una escuela "abierta", con nuevas metodologías de trabajo y transformada en un espacio de escolarización creativo, que pueda servir para algo más que una simple distribuidora de calificaciones y una asignadora de oportunidades. La escuela puede ser un espacio para la creación y recreación de nuevos sujetos, frutos de una labor conjunta y solidaria.

En el Capítulo Dos "LOS RECURSOS DEL JUEGO DRAMÁTICO COMO UNA TÉCNICA AUXILIAR DE LA ENSEÑANZA" buscamos definir lo que es el Juego Dramático, su valor y sus funciones para la escuela; la postura del maestro frente a esta propuesta y cómo iniciarse en la actividad de Juego Dramático.

En la elaboración de este capítulo son importantes los aportes teóricos de Vigotski² y de Eines & Mantovani³, que proponen para la organización de actividades de Juego Dramático, los siguiente puntos:

PRIMERA ETAPA: Está dirigida a niños de preescolar, primero y segundo grado, cuando la CREACION ORAL es su principal característica, porque "el desarrollo del lenguaje oral marcha siempre adelante del desarrollo del lenguaje escrito".

SEGUNDA ETAPA: Considerada la fase de la CREACION ESCRITA o también el "período de la lengua escrita"; es observada en

2. Vigotski, L. S., Imaginación y creación en la edad infantil. Habana, Editorial Pueblo y Educación, 1967, p. 52.

3. Eines, J. y Mantovani, A., Didáctica de la dramática creativa, manual para maestros. México, Gedisa, 1984, p. 21-32.

alumnos del tercer y cuarto grado de la primaria, por las características bio-psico-social que presentan.

TERCERA ETAPA: o de la CREACION LITERARIA. En donde el alumno da más importancia a las características del personaje, para posteriormente desarrollar el tema.

Todas las actividades propuestas para estas tres etapas están sujetas a experimentación. Será la práctica la que podrá indicarnos en qué medida ellas se ajustan a las posibilidades y limitaciones de los niños en cada etapa, la que nos permitirá también introducir las modificaciones necesarias e inventar nuevas y mejores actividades.

En el Capítulo Tercero: "LA IMPROVISACION Y LA EXPRESION CORPORAL: TECNICAS PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD", tenemos por objetivo lograr una mayor y mejor expresividad del alumno en el aula y en su vida, a través de actividades de Juego Dramático que sean "por y para niños", tomando en cuenta que no pretendemos formar actores profesionales, pero sí hacer uso del Juego Dramático para que con la utilización de la "voz + cuerpo + sentimiento", el alumno logre vivir su fantasía y su imaginación, convirtiéndolas en actos de creación y re-creación de su entorno.

En el Capítulo Cuatro, abordamos "LAS DIVERSAS ETAPAS PARA LA PRODUCCION DE UN TEXTO DRAMATICO Y SUS RELACIONES CON EL LENGUAJE", partimos de la constatación de algunas deficiencias que presentan nuestros alumnos en cuanto al Español, en sus diferentes aspectos: lectura, escritura, interpretación, conocimiento de los signos gráficos, y proponemos algunos caminos para superar estas deficiencias.

A través del "JUEGO DRAMATICO, PROGRAMA CURRICULAR Y LA SOCIABILIDAD DEL NIÑO", en el Capítulo Cinco, se busca entrelazar el Español, con las demás asignaturas del programa curricular, como Historia, Geografía, Ciencias Naturales y Matemáticas con la finalidad de que la materia de Español sea el hilo conductor y entrelazador de todas las demás.

En las conclusiones se reitera el sentido del trabajo

mismo, los obstáculos y perspectivas para su desarrollo.

Todavía es importante destacar que las actividades aquí propuestas, en su conjunto, fueron pensadas para ser realizadas en grupo, por se considerar a la clase como un grupo formal; un grupo en el que las personas pueden entrar en interacciones directas, son interdependientes y tienen un objetivo común.

La propuesta aquí presentada es dirigida a alumnos egresados de la Escuela de Arte Dramático, a maestros normalistas o a cualquier maestro que un día sienta la inquietud y la necesidad de buscar otras alternativas para su labor educativa. Esta propuesta podrá ser utilizada como complemento de cualquier asignatura o como un pequeño taller integrado a las asignaturas del curriculum, sin llegar a convertirse en una asignatura dentro del mismo.

A pesar de que en muchas ocasiones hacemos referencia al Plan de Estudios de la Escuela Primaria Mexicana, es factible que esta propuesta pueda ser aplicada en cualquier escuela de América Latina por las características tan comunes que nos unen, tanto social, política como económicamente.

Es necesario hacer un último cuestionamiento. ¿Cuál es la viabilidad de aplicación de esta propuesta en nuestras escuelas? Aunque sabemos que la tarea es ardua, principalmente por lo difícil que es motivar a la comunidad académica y despertar interés para una "aventura pedagógica", es posible pensar en la aplicación de esta propuesta como una guía para nuevos proyectos y actividades educativas para encontrar líneas de superación en las fallas que constantemente encontramos en la escuela, independiente de grandes recursos financieros. Basta con la labor del maestro, el espacio físico de la escuela y los recursos que la administración escolar y la comunidad presenten para que se pueda poner en práctica esta nueva alternativa..

CAPITULO UNO

LA PROBLEMÁTICA EDUCATIVA Y EL JUEGO DRAMÁTICO COMO UNA
PERSPECTIVA DE CAMBIO

"La principal meta de la educación es crear hombres capaces de hacer cosas nuevas y no simplemente repetir lo que han hecho otras generaciones; hombres creadores, inventores y descubridores. La segunda meta de la educación es formar mentes que puedan ser críticas, que puedan verificar y no aceptar todo lo que se ofrece". (Piaget)

El objetivo de este capítulo es hacer un análisis de la problemática escolar que vivimos en nuestra actividad diaria y al mismo tiempo, confrontarla con el pensamiento de algunos educadores relacionados con esta problemática. A su vez, se propondrán las razones por las cuáles consideramos al Juego Dramático como un recurso didáctico para los primeros grados de la primaria.

Sin olvidar épocas anteriores, que también han tenido su valor histórico-pedagógico, comenzaremos desde la década de los setentas en que se presentaba dos perspectivas educativas. Por un lado se enfatizaba que el aparato escolar estaba impregnado de una serie de factores como los siguientes: la reproducción de la estructura social e ideológica, la desigualdad, la falta de democracia, la falta de una planeación adecuada, la masificación, la devaluación de los niveles educativos, el descenso en la calidad de la enseñanza; así como el alto nivel de deserción, el ausentismo y la falta de preparación académica del magisterio.

Por otro lado, la elevación de la calidad de la educación que fue una prioridad iniciada en esta misma década, en la cual

hubo una gama de estrategias y acciones con el fin de impulsar la formación de profesores. Con esta última, se buscaba en forma prioritaria, la modernización de las prácticas educativas al interior de los procesos de enseñanza-aprendizaje y, de esta manera se trató de abatir los altos índices del fracaso escolar. Tradicionalmente, al hablar de fracaso escolar, se ha sostenido que

"son los sujetos quienes por sus propias actitudes hacia la organización educativa se convierten en los propios causantes de la disfuncionalidad del sistema".¹

Sin embargo en la década de los ochenta, se agravó todavía más esta situación, pues a la crisis económica se sumó la problemática del aparato escolar por la reducción de los presupuestos destinados a la educación y el deterioro salarial de los trabajadores educativos, que los ha orillado a la búsqueda de otras fuentes de ingreso. Es evidente que la carencia de autonomía individual, la desigualdad de ingresos y la falta de oportunidades no se originaron históricamente en el sistema educativo, pero sí en las estructuras económicas vigentes.

Por otra parte, es un hecho casi de rutina que los gobiernos de países en vías de desarrollo traten de lograr cambios educativos a nivel nacional. Estos intentos, a los que con frecuencia se les llama "reformas educativas", pocas veces alcanzan los objetivos propuestos. En algunas casos esas reformas se inician con interés genuino pero quienes las diseñan ignoran frecuentemente las complejidades inherentes a sus procesos de implementación.

Tanto ahora como ayer, el sistema escolar ha sido duramente criticado, ya sea por no poder atender a un conjunto de la población, o por una manifiesta incapacidad para lograr eficientemente los objetivos educativos que se propone.

Diferentes sectores se han preocupado por la problemática escolar, su atención se ha centrado en investigar si la escuela cumple con sus finalidades y propósitos; se han interesado además

1. Bravo H., Ma. Teresa y otros, El fracaso escolar, análisis y perspectivas. En: Cuadernos del CESU, no. 11, México, UNAM, 1988, p. 7.

por analizar las relaciones pedagógicas que han sido propuestas para superar el fracaso escolar. Es decir, que hacen referencia a las formas de vínculo entre maestro-alumno, entre el conocimiento y los contenidos curriculares; entre las estrategias escolares y la evaluación del proceso mismo de enseñanza-aprendizaje.

"... en una escuela donde el maestro (...) supone que sabe todo, donde los niños necesitan ser instruidos, revela que hay un profundo escepticismo en los alumnos y se observa la educación como un simple proceso de transmisión del "conocimiento". Lo opuesto a todo esto, ha sido verificado en la práctica, cuando el maestro no se considera el dueño de la verdad, sino que, es a través de sus conocimientos que encamina y sistematiza el proceso de enseñanza, ... por la propia práctica de la investigación, para que los niños hagan su propio descubrimiento..."²

La escuela se ha convertido en una transmisora de la "verdad" y con esto obtiene un gran poder que se sostiene sobre el conocimiento que los niños y la comunidad deben aceptar. Esta escuela que utiliza solamente la palabra y la disciplina como recursos para la enseñanza, está agotada e incapacitada para enfrentar profundos cambios.

Este tipo de escuela nace con la filosofía positivista. Esta educación llamada tradicional, que persiste hasta nuestros días, ha manejado el conocimiento solamente como información de hechos y cosas para que sean vertidos en los niños con el fin de acumular en su memoria esos saberes, sin reflexión, sin diálogo y sin una relación con el momento histórico. La enseñanza tradicional o "didactismo"³, ha tenido como objetivo primordial adaptar al estudiante a la escuela y no la escuela al estudiante. Ya que esta forma de instrucción es suministrada al ser humano como si el conocimiento estuviera conformado por cajones, separados entre sí.

Por otra parte, los maestros, los alumnos y la comunidad han estado descontentos con este tipo de escuela y con sus resultados; es decir, se ha evidenciado su falta de reflexión sobre

2. Freire, Madalena, A Paixão de conhecer o mundo: relatos de uma professora. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1983, p. 68.

3. Bravo M., María Teresa, Fracaso escolar y relaciones pedagógicas. En: Cuadernos del CESU, nº 11, México, UNAM, 1988, pág. 21.

la realidad. Las escuelas se han constituido en algo ciertamente conflictivo, en donde los niños son atrapados con una serie de excesos y de inutilidades escritas. Estos conocimientos han llegado a ser consideradas casi inútiles, ya que han olvidado su papel de agente histórico, de enlace entre el individuo y la sociedad y como elemento participativo en los cambios históricos.

Por eso, dentro de un conjunto de reformas a destiempo con las necesidades actuales, se ha llegado a considerar a estas escuelas como sostenedoras de un sistema reproductor de desigualdades sociales, que no están acordes con las necesidades de aprendizajes, requeridas por nuestras sociedades. Al respecto dice Rodríguez Brandáo:

"lo que justifica la educación es el hecho de que el pueblo, (...), necesita organizar su propio saber. Estamos en presencia de actividades de educación (...) independientemente del nombre que tengan y deben estar vinculadas a la adquisición del saber y a un proyecto social transformador".⁴

Sabemos que actualmente el maestro, por sus necesidades económicas, ya no dedica la totalidad de su tiempo a la escuela, lo que ha provocado una serie de cuestionamientos educativos tales como: la actualización teórico-metodológica, el repensar su práctica educativa con sus pares, la discusión con sus alumnos de sus reales necesidades materiales, culturales, sus sueños en relación al futuro, con la finalidad de adaptar los contenidos a su realidad. Por ello se desea contribuir a la adquisición de aprendizajes más creativos, para lo cual nos proponemos presentar una metodología que ayude al maestro a lograr algunos de los cambios que se requieren para tratar de modificar una parte de la realidad que se vive con respecto a la escuela. Ya que dentro de ella, y entre la convivencia que existe en los grupos de alumnos y maestros casi se puede sostener que hablan "lenguajes" diferentes que no los lleva a ningún objetivo común, porque hasta el mismo lenguaje que habla el maestro no es el mismo que utiliza el alumno o la comunidad. Realmente lo que hace falta en nuestras escuelas, son sistemas abiertos al diálogo, a la crítica, a la

4. Rodríguez Brandáo, Carlos, Investigación Participante. São Paulo, Ed. Brasiliense, 1981, p. 68.

creatividad, con maestros solventes económicamente, para que tengan tiempo de charlar con la comunidad, tiempo para analizar su propia práctica docente, curricular y didáctica.

En nuestras sociedades se menciona que los contenidos programáticos que se suministran en una gran mayoría de las escuelas, son extraños a la realidad del niño y no son competitivos. Pues se ha visto que un niño que hoy sale de sexto grado de la escuela primaria de una zona marginada de la ciudad de Caxias do Sul, tiene menos elementos formativos y culturales en relación a otro niño de una escuela particular, ubicada en el centro de la misma. ¿Por qué? Porque hace falta una metodología adecuada que se adapte al razonamiento de los niños de la calle, quienes no están privados de capacidades intelectuales, sino de un conjunto de oportunidades tanto escolares como familiares y económico-sociales..

Si bien es cierto que las calificaciones competitivas, los exámenes objetivos y memorísticos de este tipo de escuela no se adaptan con las exigencias de la eficiencia social, no es menos cierto que:

"... la escuela sigue teniendo en su totalidad una importancia primordial en la vida y experiencias de alumnos, profesores y padres. Continua siendo la instancia suprema de distribución de oportunidades, aunque manifiestamente no funcione".⁵

La relación entre la permanencia en este sistema educativo que está en constante cambio y el éxito económico, no puede ser justificado por los logros de conocimientos proporcionados por esta escuela, ya que ella contribuye muy poco para el éxito individual, aunque

"algunos han planteado que la instrucción escolar no sólo pueda asegurar la competencia justa, sino también puede reducir la brecha económica que hay entre los ganadores y los perdedores".⁶

Se observa que la escolarización en muchos países latinoamericanos, es demasiado débil para influir en la distribu-

5. Baacke, Dieter, "Teatro y juego escénico - Margen de alternativas pedagógicas". En: Revista Educación, vol. 23, República Federal de Alemania, Instituto de Colaboración Científica, 1981, p. 56.

6. Bowles, S. & Gintis, H., La instrucción escolar en América Capitalista. México, Siglo XXI, 1986, p. 34.

ción de un ingreso más equitativo, y para brindar las oportunidades de superación. A estas deficiencias habría que sumarse otras, o sea, que el sistema escolar sufre los cambios programáticos y presupuestarios de una institución mayor que no le ayudan a cumplir sus objetivos.

¿Qué ha hecho la institución escolar para cambiar esto? El proceso es largo y lento. Como en toda actividad, en la educativa se requiere que su grupo social y los profesores tengan una actitud de reflexión y estudio permanente en torno a las situaciones y factores que conforman la escuela, con el objeto de analizarla de una manera sistemática y a nivel integral. Este análisis contribuye a la comprensión de la realidad educativa y permite la posibilidad de penetrar en ella a través del manejo adecuado de sus variables, de una concepción distinta del ser humano y del perfeccionamiento del docente.

Sin embargo, es tiempo de una enseñanza diferente con otras dinámicas y dejar de lado el estilo de aprendizaje memorístico de fechas, hechos, fórmulas, sin ninguna utilidad práctica, sin ninguna relación con el tiempo, ni el espacio. El educador brasileño, Moacir Gadotti, dice:

" esto es un reconocimiento de como la escuela enseña mal, sin usar la imaginación, dependiendo siempre de gis y pizarrón, sin el uso de material concreto, con niños reclusos en el salón de clase, sin espacios para actividades deportivas. Los niños oyen y copian. No debaten. No tienen opinión. Esto no es enseñar, es domesticar. Enseñar no es entregar un conocimiento listo. Es mucho más..." 7

¿Qué significa para un niño leer y escribir? Para el ser humano vivir es aprender y por lo tanto, el proceso de aprendizaje ocurre básicamente en interacción con otros seres humanos. Un niño aprende a través de la convivencia con otros; de esta manera los símbolos que le sirven para aprender a dirigir su comportamiento y actuar coherentemente con el mundo son, en gran parte, transmitidos por otros. De una manera informal el niño aprende a hablar, pero la lectoescritura se procesa, en la mayoría de las veces, en un sistema formal, siendo atribuida a la es-

cuela la tarea de alfabetizar.

Uno de los principales objetivos de la educación básica, es lograr que la población se alfabetice. Entendiendo alfabetización, no sólo como un medio para el desarrollo del individuo y la sociedad, sino también como un instrumento de transformación de la mente. Más bien, la habilidad de leer y escribir conduce a importantes transformaciones en la capacidad cognoscitiva. Pero, ¿cuales son las razones que dificultan al niño aprender a leer y a escribir?. La responsabilidad se ha visto aisladamente en las diferentes instancias participativas: en los métodos que se utilizan para la enseñanza; en los maestros de quienes se dice que son los que poseen el control del proceso de aprendizaje; e incluso en la propia institución ya que ella determina los tiempos dentro de los cuales los niños deben aprender a leer y escribir.

¿Qué se puede decir del maestro que utiliza la palabra como un instrumento persuasivo? ¿Qué se puede pensar del maestro que utiliza el verbalismo y el tecnicismo, ante un grupo de muchachos, sin tener en cuenta que el uso del lenguaje en educación debe manejarse dentro de la indicación, explicación, demostración, descubrimiento y enriquecimiento del propio lenguaje? Principalmente si entendemos que el lenguaje es producto de las diferentes culturas donde se desarrollan. El niño cuando llega a la escuela ya tiene un bagaje cultural que debe ser respetado y mejorado.

No pretendemos que los alumnos adquieran un conocimiento enciclopédico y acumulativo, pero sí, que sepa y aprenda a leer y escribir su propia historia, la que vive y recrea todos los días.

Enseñar a leer y a escribir no es sólo tarea de la asignatura de lenguaje. Las materias humanísticas y sociales y las de ciencias naturales deben desempeñar esta labor conjuntamente, pues la lectura incide sobre tantos sectores de la vida que no es posible adjudicar la responsabilidad de su enseñanza a una única asignatura.

¿Qué es desarrollar el raciocinio matemático? En realidad el niño es muy concreto, pues trabaja, juega y vive cosas muy auténticas. Pocas veces tiene un libro en sus manos y raramente platica con sus padres o con sus amigos de cosas que estén más allá de lo que es su experiencia sensorial. La escuela tiene la obligación de desarrollar esta parte sensible de los niños, ya que es un sector del raciocinio abstracto que las matemáticas pueden proporcionar.

Lo que se hace en la escuela, no es razonar a través de las matemáticas, al contrario, es aprender de memoria fórmulas y soluciones de problemas que los niños no entienden, y de contenidos que no utilizarán en su vida práctica.

En el área de Ciencias Sociales en más de una ocasión el alumno se ha enfrentado con un aprendizaje artificial pues lo que se enseña es la historia de la clase dominante. Es una historia ideologizada. No es su historia, ni la de su pueblo, porque se olvidan que:

"también es central la contribución a la conciencia histórica de los sectores populares, la recuperación de su pasado como factor clave para la afirmación de su identidad".⁸

El sistema escolar debería cuestionarse sobre la calidad de información que desea transmitir a las nuevas generaciones y las necesidades de aprendizaje a partir de los textos. El alumno no debería recibir pasivamente de la boca del profesor, los conocimientos de Historia, de Geografía y de las demás asignaturas de su currículo, como tampoco sus conocimientos deberían estar guiadas por un sólo libro de texto, porque el alumno debe de leer tanto en la escuela como en su casa. Y ante todo el profesor debería prevenir y preguntarse cómo continuará leyendo el alumno en los años posteriores la literatura a su disposición y cómo podrá mantener sus conocimientos al día.

8. Huidobro, J. E. García & Ochoa, Jorge, Tendencias de investigación en educación en América Latina. En: Perspectivas de la Educación en América Latina. México, Centro de Estudios Educativos, 1979, p. 201.

1.1 EL JUEGO DRAMÁTICO COMO UNA PERSPECTIVA DE CAMBIO

La valorización de la escuela está profundamente enraizada en la creencia popular aún con todos sus defectos, su dogmatismo y su negación histórica. Para los que no pueden tener la esperanza de ascenso social, la escuela representa un único camino para lograr un cambio en las condiciones individuales de vida. Esta creencia en la institución escolar nos hace pensar que es posible proponer una escuela diferente, con nuevas metodologías de aprendizaje convertida en un espacio de escolarización creativo y no de memorización, con una dimensión diferente en la dinámica que requiere el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Como tentativa de solución de algunos problemas que ocurren en la educación, los maestros han puesto en práctica varias experiencias: algunos cambian la posición de los mesas-banco; otros acomodan de maneras distintas las sillas, decoran las paredes con figuras y carteles, etc. Sin embargo, es evidente que no se reforma la educación tan sólo porque se introduzcan nuevos recursos didácticos. Pero sí es cierto que los recursos técnicos sirven para mejorar y facilitar la labor educativa. Además, es necesario que el sistema educativo apoye al docente en su quehacer cotidiano para que éste logre transformar su práctica y se sienta comprometido con su labor profesional.

Saben, primero, los padres y después los maestros que el aprendizaje en cualquier edad necesita del contacto concreto con la realidad ya que el conocimiento se procesa a través de la acción. Y con el propósito de buscar la relación entre escuela y vida, es muy importante ayudar al niño a ubicarse en el tiempo y en el espacio, con la finalidad de descubrir, conocer, reconocer, aprovechar y participar en el mundo que lo rodea, estimulando su desarrollo sin convertirlo en rutina. Por eso para que el niño desarrolle sus pensamientos y sus posibilidades de participación social, podemos pensar en el "Juego Dramático", como una alternativa didáctica para los grados iniciales de la primaria.

Para aclarar más nuestros propósitos Plazola Díaz, dice que el

"utilizar recursos teatrales y literarios en el aula no indica que deseamos convertir a nuestros alumnos en actores o escritores comercializados que sólo ayuden a matar el tiempo de ocio, sino por el contrario, que demos a conocer este medio como un eficaz recurso en la recuperación de los valores, tanto individuales como sociales, porque esto conlleva a una experiencia que exige conocerse a sí mismo y a los demás, ser responsable, reflexionar sobre el contexto social y contribuir a su cuestionamiento y transformación".⁹

Los conceptos impartidos en la escuela se pueden aprender a la par de otras actividades como la imitación y la interacción, en este caso el Juego Dramático se convertirá en un auxiliar del maestro en donde la labor educativa se podría proyectar más allá de las paredes del aula.

Citando a Baacke, diremos que:

"el teatro y el juego contienen elementos de una escuela alternativa: muestran que es posible proceder de modo intonso y sensorial, sin salirse de las asignaturas, así como realizar proyectos en los que participen alumnos y adultos de igual manera. Teatro y juego muestran además que una escuela puede servir para algo más que para distribuir calificaciones y asignar oportunidades; también puede crear productos concretos (...) fruto de una labor conjunta y solidaria".¹⁰

Para lograr esta alternativa el Juego Dramático no debe estar en oposición al aprendizaje cognitivo, más bien, ambos deben estar en correlación; es decir, que si la educación está orientada hacia lo funcional-estructural, no tiene porque carecer de un recurso como el Juego Dramático pues los alumnos necesitan de estas actividades lúdicas como una alternativa ante las presiones de la vida que desde una temprana edad les exige racionalidad y técnica.

9. Plazola Díaz, María del Refugio, "La expresión corporal en la creación y recreación literaria en la escuela primaria". En: Cuadernos de Cultura Pedagógica, serie Seminarios n.º 1, Literatura Infantil y Juvenil. México, UPN-SEP, 1985, p. 73.

10. Baacke, Dieter, op. cit., p. 70.

CAPITULO DOS

LOS RECURSOS DEL JUEGO DRAMATICO COMO UNA TECNICA AUXILIAR EN
LA ENSEÑANZA

"... hacer juegos dramáticos con niños es mucho más fácil que enseñar teatro a los adultos, porque los niños son actores de por sí, accionan naturalmente, son impulso y actividad constante. Los niños prefieren ser actores antes que espectadores".¹

En la labor educativa nos hemos percatado que hay un desequilibrio en los programas educativos pues se le ha dado mucha importancia al desarrollo intelectual y cognoscitivo del niño y se ha dejado a un lado su desarrollo emocional y afectivo. Este desequilibrio corresponde quizá a que se busca estimular más los aspectos de la inteligencia y muy poco o casi nada, los de la creatividad.²

Sin embargo, el maestro hoy más que ayer, tiene acceso a una gama de opciones que pueden ayudarle a encontrar un mejor equilibrio entre los programas escolares y el desarrollo de la creatividad³, principalmente en las áreas de expresión, como son: la música, el teatro, la danza y la expresión corporal.

Por otra parte una mejor calidad educativa está fuertemente ligada a las condiciones de trabajo y al estímulo que re-

1. Elmes, J. y Mantovani, A., Didáctica de la dramática creativa, manual para maestros. México, Gedisa, 1984, p. 52.

2. Las maestras Galia Sefchovick y Gilda Waisburd, en la Introducción de Hacia una Pedagogía de la Creatividad, México, Editorial Trillas, 1987, refuerzan este concepto, de lo cual compartimos plenamente.

3. Consideramos el término creatividad como una aptitud o tendencia a crear, es decir, a formar proyectos originales, a imaginar y realizar obras personales. La creatividad depende, en gran medida, del medio socio-cultural; se manifiesta en particular en el trabajo en equipo. Los ejercicios escolares (dibujo, narración, descripción, etc.) sobre un tema libre tienden a promover la creatividad. En: Foulquié, Diccionario de Pedagogía, Editorial Alhambra Mexicana, 1981, p. 101.

ciba el maestro. Aspectos tales como la capacitación personal, el fomento al trabajo en equipo, la remuneración digna y justa, y el ambiente de trabajo adecuado donde se estimules la concreción de las ideas son elementos a considerar en una propuesta que busque mejorar la enseñanza.

¿En las condiciones actuales, la escuela podría ser un espacio para la creación y la re-creación?*

La educación del hombre es una actividad compleja, que en el transcurso del tiempo se ha transferido a las instituciones escolares formales. Es bien conocido que anteriormente, la institución familiar se encargaba de esta actividad. En nuestros tiempos es la escuela la responsable del desarrollo integral del individuo.

Pero, el sistema educativo vigente se ha visto limitado para este desarrollo integral, fin máximo al que se aspira a través de la educación. Esto se observa claramente en el hecho de que se da mayor importancia al aspecto intelectual-práctico y mecanizado del hombre, y se deja de lado la creación artística. Por lo que es muy frecuente que en nuestras sociedades se desperdicie el talento creativo de algunas personas, porque no se les supo orientar y/o por la premura económica del educando, ya que el tiene que satisfacer primero sus necesidades más elementales.⁴

Para evitar la pérdida de estas potencialidades y para que ellas no sean mal aprovechadas, el Juego Dramático puede dar grandes aportaciones en tanto se entienda como un contacto con las fuentes, con las formas más simples de expresión, a partir de elementos concretos como el cuerpo, la voz, el espacio, la máscara y con elementos abstractos, como los pensamientos, los deseos, los sentimientos y las emociones.⁵ El Juego Dramático también puede ser un medio para promover actividades que ayuden a recuperar la pérdida de expresividad del niño, observada

4. Entendemos por re-creación, no sólo en el sentido de diversión, sino en el sentido de repensar con la comunidad escolar el proceso de enseñanza-aprendizaje; es decir, en un proceso continuo y dinámico, en movimiento.

5. Avitia, Antonio, Teatro para principiantes, del rito al happening. México, Arbol Editorial, 1990, p. 7.

6. Reverbel, Olga, Um caminho do teatro na escola. Porto Alegre, Editora Scipione, 1989, p. 114.

principalmente cuando aparece el lenguaje verbal y posteriormente por las actitudes de padres y maestros que reprimen y no dan oportunidad de que el niño llegue a expresarse tal y como es y, a su vez, trate de desarrollar esta capacidad.

En estudios recientes que se realizaron con dibujos de niños, se llegó a la conclusión de que una educación que tiene como objeto el cultivo y el desarrollo de los valores estéticos y artísticos, no sólo posibilita el nacimiento de capacidades creativas, sino que, además, ayuda a liberar a los alumnos de ciertos miedos o bloqueos inconscientes que dificultan su correcta relación con el medio ambiente y con sus semejantes.⁷

La iniciación en el arte no debe empezar con una visita a museos sino a través de la admiración de la naturaleza que rodea al alumno. Ya que "todo arte es expresión", sea el teatro, la música, la pintura, el cine o la danza. Sabemos que el niño es creativo por naturaleza y necesita de libertad para desarrollar todas sus capacidades de creación; y el maestro que está en contacto con un grupo, tiene condiciones de visualizar, reconocer y contribuir al desarrollo de las potencialidades innatas del niño. No buscamos la formación de artistas, sino la formación de la personalidad del alumno, teniendo en cuenta su actuación presente y futura, en su medio social.

La edad y la naturaleza de los niños, la personalidad del educador, las necesidades psicológicas de cada uno, las inclinaciones artísticas, son elementos variables y tienen características muy particulares en cada individuo. Sin embargo al optar por el Juego Dramático sin la utilización de formas preestablecidas, se contribuye a que el alumno (con base en la improvisación, en la cual crea su propia forma de expresión, sea verbal o corporal), convierte su acción espontánea en lo que llamamos Juego Dramático. Ya que el juego espontáneo es una de las actividades más estimulantes para el desarrollo de la persona, en cualquier edad, pues en pocas ocasiones nos es permitido mos-

7. Lovenfeld, V., El niño y su arte, Kapeluz, Buenos Aires, 1973. En: Sefchovich, Galia y Waisburd, Gilda, op. cit., p. 16.

trarnos tan abiertamente como cuando jugamos.⁸

Las actividades desarrolladas en nuestras escuelas son, en general, organizadas de acuerdo a un Plan de Estudio, pero, si una técnica para la expresión dramática se

"ofreciera totalmente estructurada, caeríamos en "la receta". Un proceso de búsqueda debe ser guiado por un espíritu de aventura y si la didáctica del Juego Dramático no consigue convertirse en la llave que abra el mundo de la imaginación y de la libertad creadora de semboconos en el tecnicismo didáctico con lo cual lograríamos que la técnica anule la creación".⁹

De esto es posible concluir que a través de actividades de Juego Dramático es posible recuperar el poder creativo tanto de los niños como de los maestros, con el objeto de elaborar nuevas propuestas de aprendizaje, así como alcanzar resultados que en su conjunto favorezcan la acción educativa.

2.1 ¿TEATRO, JUEGO O JUEGO DRAMÁTICO?

Estas son cuestiones que nos inquietan. Por esto es necesario aclarar lo que entendemos por teatro, juego y Juego Dramático y sus aplicaciones en el salón de clase. Antes de todo hay que destacar el valor que tienen, ambos, como medios de expresión, de comunicación y principalmente su gran importancia pedagógica.

La palabra teatro¹⁰ procede del griego "théatron", cuyo origen es "theátomai", que significa mirar y en el hombre el deseo de reproducir la vida a través de la representación dramática es algo muy natural en cualquier época. Actualmente

"... entendemos por teatro algo discutible, algo dinámico, algo que obedece a un determi-

8. Los juegos tienen una potencia formadora considerable, pues permiten al niño crearse jugando, una vez que la creatividad y la expresión de sí mismo que está en el juego (...) permite al educando, en el mismo tiempo, incorporar las actividades artísticas del dibujo, del moldeado, de la música y del arte dramático, etc., que apasionan al niño en la edad de la escuela o de jardín de niños. Foulquié, Paul, op. cit. p. 101.

9. Eines, J., Mantovani, A., op. cit., p. 13.

10. Cue Mancera, Luz María, El teatro en la escuela secundaria. México, SITESA, 1989, p. 11.

nado pueblo y época. Algo que tiene el poder de mostrar la realidad "como transformable".¹¹

Sabemos que el teatro es "un sitio" o más ordinariamente una sala, donde se representa obras dramáticas y donde eventualmente se realizan otras actividades artísticas; pero en la escuela¹² no siempre contamos con un lugar apropiado, ni para la representación ni para los ensayos,¹³ por lo regular las representaciones se realizan en el patio, en el gimnasio, en el salón de clase, o en espacios que carecen de elementos escénicos. Es decir, cualquier espacio puede ser utilizado como escenario: cocheras, parques, plazas, azoteas, departamentos, recibidores de hoteles... Sólo es necesario que existan el actor y el público para que haya teatro.¹⁴

La palabra "juego" interpreta una característica esencial de la actividad humana pues éste es la vida misma del niño. Cuando se dice "juego" se refiere a la espontaneidad, creación libre y gratuita (en el mejor sentido de gratuidad).

Claparède, citado por Zapata¹⁵, dividía los juegos en: juegos de experimentación o de funciones generales y de funciones especiales. Los primeros se dividen en: juegos sensoriales (auditivos, visuales, táctiles, silbidos, etc.); juegos motores (carreras, saltos, canicas, etc.); juegos intelectuales (de imaginación, de resolución de problemas, de curiosidad, etc.); juegos afectivos y de ejercitación de la voluntad (contener la respiración, adoptar posiciones difíciles, etc.). Los segundos comprenden: juegos de persecución, de lucha, de ocultamiento, de caza, de imitación, de actividades familiares y sociales.

¿Pero qué es el juego? ¿Qué importancia tiene dentro de la educación? El juego es un fenómeno cultural y social por el

11. Távira, Luis de, "Un teatro para nuestros días". En: Jiménez, Sergio y Coballos, Edgar. Teoría y Praxis del Teatro en México. México, Colección Escenografía, Editorial Gaceta, 1988, p. 300.

12. El teatro en la escuela tienen su propia finalidad, muy distinta de la del teatro profesional. No obstante, el teatro escolar debe intentar acercarse al teatro profesional el lo referente al trabajo de articulación, la mejora de la voz, etc.

13. Uzcanga Lavalle, Alicia M., Taller de teatro. México, Edamex, 1984, p. 7.

14. Avitia, Antonio, op. cit., p. 15.

15. Zapata, Oscar, El Aprendizaje por el juego en la etapa maternal y preescolar. México, Editorial Pax México, 1990, p. 15.

cual el hombre se libera de lo rutinario, rompe con las formalidades, elimina las tensiones habituales, da paso a la imaginación y alegría. El juego simboliza la posibilidad de la convivencia solidaria y humanizada, le devuelve al hombre su dominio sobre la realidad. La educadora y teatróloga infantil brasileña Maria Clara Machado dice "al hacer-de-cuenta el niño estará más próximo de la verdad que charlando sus problemas con una psicóloga".¹⁶

Los niños, desde que pueden moverse y expresarse, comienzan a relacionarse en sentido grupal: participan en algunas actividades con sus hermanos y también se reúnen con sus vecinitos y otros niños de su edad. Posteriormente, ingresan a la edad de las pandillas o con sus iguales, se incorporan al grupo escolar, etc.. Estas acciones que son libres y espontáneas favorecen otras actividades infantiles que resultan de gran provecho para su desarrollo como son los recorridos, los paseos, excursiones, hacer colecciones, composiciones plásticas y literarias, realizar juegos, dramatizar, practicar deportes, discutir, construir, ayudar, etcétera.

En la educación es importante que tengamos en cuenta los elementos que favorecen el juego y los sepamos explotar y utilizar en función de nuestros objetivos educativos. Alberto Zalles¹⁷ enumera los siguientes elementos, que consideramos importante rescatar, una vez que los observamos en los juegos espontáneos y en consecuencia se harán presentes en prácticas de Juego Dramático:

1) la homogeneización - que nos convierte a todos en jugadores y nos coloca en una posición de relación horizontal, de igualdad que permite disolver las diferencias y establecer relaciones en las que la imaginación, la inteligencia, la creatividad, el espíritu de grupo, las habilidades, son los requisitos con los cuales se enriquece el juego.

2) el azar - como factor aleatorio, nos aleja de la ló-

16. Machado, Maria Clara. "Teatro na Educação". En: Educação, Brasília, octubre-diciembre, 1971, p. 88-93.

17. Zalles C., Alberto A., El juego y la educación popular. Datos Incompletos.

gica cotidiana motivándonos a que comprendamos que la realidad del juego, como la realidad misma en toda su dimensión, es compleja y guarda infinitas posibilidades de comportamiento. El azar no es una fatalidad o una realidad mágica sobrenatural; el algo real que concreta la dinámica social en una competencia o en un juego.

3) la regla o norma - admitir la existencia de reglas en un juego, no supone que de por sí estas sean respetadas; siempre hay la posibilidad de introducir mañas y trampas. Por esto la noción de la regla supone la existencia de una ética social.

4) los turnos y los roles - poseen su sentido particular en los juegos, pero de manera amplia se derivan de las reglas o normas que cada juego posee.

Por otra parte el juego en la educación no es un factor accesorio, se desprende de la realidad misma de los que intervienen en el acto educativo: tendrá que conformar la totalidad de la conducta humana, como una actividad cotidiana, educativa y productiva.

El teatro y el Juego Dramático, en un sentido más moderno, son actividades que han adquirido diferentes formas: en un principio, el teatro, fue un acto ritual y en la actualidad, el Juego Dramático, adquiere autonomía para transformarse en expresión de arte, conocimiento y fantasía, convirtiéndose así en una de las manifestaciones más intensas creadas por el ser humano.

Sin embargo, en el interior del sistema educativo, "el Juego Dramático no es teatro"¹⁸. Una vez que el teatro, generalmente, tiene su inicio en un texto que traduce una acción dramática evolutiva a través de situaciones que serán vividas por los personajes. El Juego Dramático se caracteriza por no presentar un texto previo que dificulta y inhibe las acciones que por sí mis-

18.Reverbel, Olga, op. cit., p. III.

mas provocan placer, respetan reglas y códigos, se dan en un espacio, en un tiempo y con un grupo de jugadores, como continuidad de la acción humana.

El Juego Dramático abre las posibilidades al individuo para la indagación, la búsqueda de nuevas soluciones, aunque los resultados no sean inmediatos. Apoyados en esto, rebasa la actividad simplemente recreativa para convertirse en una actividad primeramente educativa.

"El Juego Dramático difiere del teatro (arte dramático) por no tener, como éste, su objetivo en la forma de expresión terminada, texto escrito, representado y ensayado".¹⁹

El maestro no enseña a crear, pero puede ofrecer condiciones para la creación y poner a la disposición de un grupo un conjunto de signos que desencadenen procesos creativos.

El término creatividad²⁰ abre las posibilidades al juego de ficción tan característico en la niñez, porque al imaginar, el individuo recrea su mundo críticamente, actúa sobre sus propios hechos, superando las limitaciones del "hacer-de-cuenta". El niño creativo constantemente formula interrogantes porque desea captar en sentido de lo que ve y oye.

"No desaliente la fantasía. Una de las características propias del ser creativo, joven o viejo, es su capacidad para moverse libremente entre el mundo de los hechos y la razón y los vastos confines de la mente que se hallan más allá de las fronteras de la conciencia."²¹

Al hacer uso de estas estrategias el alumno refuerza las posibilidades que tiene de cambiar reglas y convenciones, contribuye al mejoramiento de las habilidades de comunicación, al aumento de la conciencia social, al pensamiento independiente, además, a la valoración de opiniones, al desarrollo de valores y la apreciación del arte dramático.²²

19. Ferreira, L. A. de Cássio, "Processos teatrais na ação educativa". En: Hâder Pereira, Maria do Lourdes y otros, A Arte como Processo la Educação. Rio de Janeiro, Funarte, 1982, p. 49.

20. Para Torrance "creatividad implica huir de lo obvio, lo seguro, y lo previsible para producir algo que, al menos para el niño resulta novedoso", en Guilford, J. P. y otros, Creatividad y educación, Paidós Educador, Barcelona, 1983, p. 25.

21. Lagewann, John Kord, Procedimientos que desalientan el niño creativo, en Guilford, J. P. y otros, Creatividad y educación, Paidós Educador, Barcelona, 1983, p. 33.

22. Furness, Pauline, Aprender actuando, una guía para maestros. México, Editorial Pax México, 1988, p. 17.

La acción educativa a través de los procesos teatrales es privilegiada porque todo y cualquier Juego Dramático es, esencialmente, un encuentro entre hombres y hombres creativos, ofrece al educador condiciones para promover la integración social de los grupos, en la búsqueda de soluciones, en el intercambio de ideas, inclusive para la propia evaluación de los trabajos donde todos los participantes discuten las experiencias realizadas. Con esto se refuerza nuestra posición de que no pretendemos crear artistas, sino hombres capaces de evaluar sus propios actos creativos.

El Juego Dramático tal como lo concebimos, o sea, actividades de improvisación a partir de temas o de situaciones, es una práctica que puede y debe ser aplicada en cualquier grado de la primaria y también en grados posteriores. Lo que es variable, en los diferentes grados, es el tema que tiende a convertirse más complejo, dependiendo de la edad de los participantes.

2.2 LA FUNCION DEL JUEGO DRAMATICO EN LA EDUCACION

"El juego es la escuela de la vida del niño, lo educa espiritual y físicamente; su importancia es enorme para la formación del carácter y la comprensión del mundo del hombre futuro. El juego podemos analizarlo como la forma primaria de escenificación o dramatización, que se distingue por la valiosa particularidad de que el artista, el espectador, el autor de la pieza, el escenógrafo y el técnico se unen en estos casos en una misma persona".²³

Lo anterior confirma que el "juego es al niño como el trabajo es al hombre", porque así como el hombre se realiza por medio de sus obras, el niño se engrandece por sus logros lúdicos, ya que el juego posibilita la apropiación del mundo real y concreto, y reafirma su personalidad. El juego es sin duda una actividad propia de los seres humanos, cualquiera que sea su cultura, edad o sexo.

23. Petrova, citado por: Vigotski, L. S., Imaginación y creación en la edad infantil, Ciudad de Habana, Editorial Pueblo y Educación, 1984, p. 61.

La actividad lúdica ha suscitado un sinnúmero de investigaciones, porque se le atribuye funciones socializadoras, reafirmadoras, enriquecedoras, cognoscitivas y de asimilación, así como reflexión mental y despliegue de destrezas físicas. Permite en el niño el reconocimiento de su cuerpo y de sus capacidades intelectuales, afectivas y sociales, lo cual ayuda a la reafirmación de su YO porque se apropia, a través del juego, del mundo y de los objetos, así como de la conquista paulatina de su voluntad.

Esta acción educativa puede revestirse de aspectos pedagógicos o de formas específicas del quehacer teatral (que con sus elementos técnicos sirven de medios al educador para lograr sus propósitos educativos).

"En la labor educativa esta forma de trabajo, llamada "Juego Dramático" se fundamenta en la "utilización de actividades de improvisación" donde el alumno crea a su gusto, busca soluciones, a través del movimiento o del habla".²⁴

La reflexión anterior nos ha ayudado a pensar en el Juego Dramático como un elemento metodológico de gran importancia educativa. Porque creemos que al experimentar en el juego, los participantes pueden descubrir una nueva dimensión. Por una parte para el niño, el placer y la alegría de jugar; por otra parte, para el maestro, la perspectiva de una nueva pedagogía que recoja toda la potencialidad del juego, que es tarea y aprendizaje, método y contenido.

Dejando a un lado la postura tradicional de hacer teatro escolar, como una actividad preelaborada para fechas especiales (día de las madres, clausura de cursos, etcétera), nos fijaremos en la idea de que el Juego Dramático debe ser "por y para los niños". Por tal motivo pretendemos rescatar la práctica del Juego Dramático como un elemento enriquecedor de la actividad educativa y como un juego de libre expresión, y no en su concepción formal y terminada.

Abordaremos el Juego Dramático, desde dos enfoques: un teatral y otro pedagógico, a fin de propiciar al maestro, elemen-

24. Ferreira, Luiz Antonio de Cássio, "Processos teatrais na ação educativa". En: Hãder Pereira, Maria de Lourdes y otros, op. cit., p. 40.

tos para hacer uso de este recurso como una alternativa didáctica, que permita al niño comunicar sus pensamientos, emociones y favorezca su desarrollo en forma completa y no fragmentada.

El Juego Dramático, en el interior de una institución educativa, tiene diferentes finalidades como recrear, informar, comunicar o enseñar pero se ha olvidado su función primordial: la formativa (pedagógica). Así, hemos visto que en la escuela tradicional se ha considerado al alumno como un ser pasivo a quien se le puede llenar de información, sujeto a normas estrictas, al margen de la vida cotidiana, en un lugar preestablecido y alejado.

Actualmente, en las nuevas concepciones de la pedagogía encontramos otra realidad, la que concibe al niño en forma integral, científica y vital, porque éste participa activamente en la construcción de su conocimiento; como consecuencia, el educando no es sólo un recipiente que es necesario llenar, sino también un cuerpo, una historia, que tiene intereses, necesidades y deseos con mil formas de expresión; ante tal perspectiva, el educador se encuentra comprometido a renovar su práctica docente, y el Juego Dramático es uno de los elementos que le permitirá alcanzar sus objetivos y, al mismo tiempo, favorecerá en el niño su desarrollo bio-psico-social.²⁵

Desde esta perspectiva, no es nuestra intención que los alumnos sean orientados a una serie de actividades donde el docente es quien decida cuales representaciones son adecuadas para el niño, imponiendo papeles, actividades, ensayos agotadores; es decir, una serie de actividades encaminadas a la presentación del teatro como espectáculo, sin tomar en cuenta que el niño tiene su propia manera de concebir el teatro.

Por esto consideramos al Juego Dramático hecho "por y para niños", más creativo, por su propia dinámica, como una actividad que acerca verdaderamente al niño a los cuestionamientos de

25. El término bio-psico-social, en esta investigación se utiliza para identificar una unidad que no puede desintegrarse - el hombre -, concebido en su totalidad.

la creación artística; la expresión dramática infantil es algo que surge de las necesidades e intereses del niño y se expresa plenamente por medio de la creatividad. Por esta razón, el teatro por los niños (Juego Dramático) tiene como marco la escuela, dentro del aula, donde el niño es autor, protagonista y espectador de la historia; además, está libre de presiones por ser una actividad espontánea y no por la creación de un espectáculo impuesto.

La función del Juego Dramático en la educación es, además de posibilitar y reforzar el aprendizaje y acercar al niño al hecho teatral en forma activa, a través de la participación directa, favorece diferentes aspectos de su desarrollo y despierta en el niño un sentido crítico frente al mundo circundante y frente a cualquier expresión artística; además permite la incorporación de otras formas de expresión artística como la danza, la pintura, el canto, la música, el dibujo y la expresión literaria, las cuales desarrollan en el niño su formación estética.

Nuestra posición ante la expresión dramática es rescatar esta riqueza formativa, a partir de las características bio-psico-sociales del educando, teniendo en cuenta que debemos:

- desarrollar la sensibilidad artística sobre bases culturales concretas;
- impulsar la creatividad, entendida ésta como la síntesis práctica de los aspectos bio-psico-sociales que convergen en la educación.

2.3. EL MAESTRO: SU POSTURA FRENTE AL JUEGO DRAMATICO

Mucho se habla sobre la responsabilidad de los maestros en la educación, principalmente ahora, cuando el alumno tiene múltiples alternativas para llegar al conocimiento de manera informal y sufre la influencia directa de los medios de comunicación. Por esto, nuestra intención es presentar alternativas que fácilmente se pueden poner en práctica, que no sólo contribuyen

a que el aprendizaje académico sea más divertido, sino que también constituye en cierta forma un aprendizaje de habilidades para las relaciones humanas, lo cual en una época tan cambiante como la actual, requiere de un aprendizaje más activo, en sustitución a los procedimientos memorísticos y repetitivos ampliamente usados en las escuelas.

Los maestros saben que enseñar para la transformación social significa educar a los estudiantes para asumir riesgos y para luchar dentro de las relaciones de poder, y en consecuencia, sean capaces de modificar los campos en los cuales se vive la vida.²⁶

Además, siempre se dice que el maestro debe observar las reacciones de sus alumnos, su forma de actuar, de relacionarse con los demás, de ver su entorno. Pero, el maestro también debe hacer un análisis de su práctica docente, pues

"cualquiera que sea el fenómeno a estudiar es necesario primeramente que el observador se estudie a sí mismo, ya que, o bien influye en el fenómeno observado, o bien se proyecta en él de alguna manera. Sea lo que fuere lo que se acometa en el dominio de las ciencias humanas, el primer paso debe ser de autoanálisis, de autocrítica..."²⁷

Entendemos, además, que el profesor debe estudiarse a sí mismo después de cada clase y evaluar su actuación personal para detectar sus fallas y revisar sus propios estereotipos, ya que él es un adulto dentro del grupo y podrá de esta manera establecer una relación positiva y liberadora.

Desde muy temprana edad observamos procesos de creación que se aprecian mejor en los juegos: el niño que se imagina que va a caballo cuando monta sobre un palo; la niña que se imagina madre al jugar con sus muñecas; otro que en el juego se transforma en un bandido, un soldado o un marinero. Todos estos niños muestran ejemplos de la más auténtica y verdadera creación. El juego del niño no es el recuerdo simple de lo vivido, sino la transformación creadora de las impresiones vividas, la combina-

26. Giroux, Henry A., "Reforma educativa en la era Reagan: Empobrecimiento de la escolaridad". En: Revista Cero en Conducta, nº 13/14. México, Editora Educación y Cambio, julio-octubre de 1989, p. 36.

27. Morin, Edgar, "Un tercer problema en la escuela y los medios de comunicación masiva". En: Rocha, Carmen Cortés, La Escuela y los Medios de Comunicación Masiva. México, Ediciones Caballito-SEP, 1986, p. 20.

ción y organización de estas impresiones para la transformación de una nueva realidad que responda a las exigencias e inclinaciones del propio niño.²⁸

Cuando se habla de actuación creativa no se tiene en la mira aquella que utiliza materiales didácticos complejos, sino la que valora el medio en que cada uno vive llevando a cada individuo a crear nuevas relaciones con su entorno, modificándolo creativamente. Debidamente estimulado, o habiendo crecido libremente, el hombre tiene la capacidad de crear, utilizando elementos o instrumentos simples o complejos existentes en su entorno.

"Los cambios, la capacidad de renovar, de innovar, de crear y recrear serán vivenciadas con los datos reales del proceso arte-vida".²⁹

En realidad, la gran función del arte en la educación es la de preparar al hombre a vivir su vida de manera creativa, contribuyendo él mismo con su cuota, de esta manera estaremos educando el niño desde la vida, cualquier que sea la forma en que ella se presente.

La actuación creativa estimula y coloca al hombre, constantemente, frente a caminos diferenciados; lleva a este mismo hombre a crear opciones y a una toma de conciencia acerca de sus propias posibilidades de elección y al refuerzo de su YO.

El educador debe cuestionarse sobre el tipo de hombre que quiere formar, el tipo de actitud que busca para sus alumnos: ¿humanística o internamente dominado por la tecnología?. Nuestro vehículo para la educación humanizadora es el arte. A través del arte desarrollamos la sensibilidad, abrimos la posibilidad de una relación creativa con el mundo, estimulamos la auto-expresión y reforzamos el YO de cada individuo, ampliamos la conciencia, sus potencialidades, su relación con el medio y las posibilidades de actuar sobre él.

²⁸Con la actividad del arte el hombre amplía sus capacidades de: observar, sentir, analizar,

28. Vigotski, L. S., Imaginación y creación en la edad infantil. Ciudad de Habana, Editorial Pueblo y Educación, 1987, p. 8.

29. Náder Pereira, María de Lourdes, "Arte/Educación e o Amanhá". En: Náder Pereira, María de Lourdes y otros, op. cit., p. 14.

seleccionar, asociar y crear, así como cualidades de: fluidez verbal, flexibilidad y originalidad".³⁰

En distintas épocas el hombre ha creado sus propias formas de comunicación, condicionadas por la realidad y por los sueños de los pueblos que los crearon, siempre en búsqueda de nuevas formas que le ayuden a expresar su mundo. A través del tiempo el hombre no aceptó soluciones únicas y obvias.

Hoy, es importante estimular al alumno para que desarrolle un pensamiento crítico, sin aceptar el primer camino para solucionar problemas y que adquiriera la posibilidad de expresarse en más de un lenguaje. Ya que en el arte se puede decir que no existen códigos predeterminados. O sea, el arte es un campo abierto y abierto para todos.

"En el desarrollo de la creación artística, (....), es necesario observar el principio de libertad, el cual es, en general, la condición indispensable de toda creación. Esto quiero decir que las actividades de creación de los niños no pueden ser obligatorias y pueden surgir como resultado de los intereses infantiles".³¹

Entretanto, nuestro sistema educativo es,

"casi en su totalidad, muy condicionador y aísla formas de ser y de pensar como si no fueran ellas móviles y fluctuantes como nuestras propias estructuras mentales".³²

Es necesario trabajar sobre lo que ya existe, sobre lo real. Es necesario dejar la escuela abierta para que ella sea realmente parte de la comunidad, del mundo al cual pertenece.

Los ojos de los niños son como los lentes de una cámara de televisión que explora el mundo en su entorno, observa, absorbe, cambia todo lo que está a su alrededor; por eso, cuando una porción de tierra, el agua, una rama seca, piedras, semillas, todo puede ser material para el ejercicio creativo.

El acto creativo se encuentra en todo el quehacer humano: en el arte, en la ciencia, en la tecnología, o en la propia manera de ser de alguien, en su manera de vivir. No se procesa en el vacío, ocurre dentro de un contexto concreto de tiempo y de

30. *Ibid.*, p. 13.

31. Vigotski, L.S., op. cit., p. 72.

32. Mäder Pereira, Maria de Lourdes, "Arte/Educação e o Amanhã". En: Mäder Pereira, Maria de Lourdes y otros, op. cit., p. 13.

cultura, o sea dentro de un conjunto de valores. Es necesario poder hablar con su propia voz sobre su propia existencia, es decir, desde lo interno hacia lo externo.

"Es precisamente la actividad creadora del hombre la que hace de él un ser proyectado hacia el futuro, un ser que crea y transforma su presente".³³

Debemos pensar la educación como un proceso continuo, dinámico y sin interrupción a través del cual, el hombre perfecciona sus mecanismos de interacción con su entorno, sin convertir la etapa de escolarización en un episodio pasajero; pero un período durante el cual el hombre aprende a respetar y analizar su medio y a tener una postura frente a él, como ser actuante, capaz de asumir su transformación.

Es necesario señalar la importancia que tiene la actividad creativa en la planeación curricular, principalmente en los grados iniciales de la primaria. Pues, el hombre conquista el futuro mediante su capacidad creadora y el desarrollo de su imaginación constituye una de las fuerzas principales en el proceso de realización de este objetivo.

"La formación de una personalidad creadora proyectada hacia el futuro es preparada por la imaginación creadora encarnada en el presente".³⁴

2.4 ¿COMO EMPEZAR EL JUEGO DRAMATICO EN LA ESCUELA?

"En la mayoría de las aulas de las escuelas primarias se considera que el buen alumno es aquel que repite lo que se dice y hace dibujos como los que ve en el libro. El jovencito creativo, por el contrario, desea inventar sus propias historias".³⁵

Desde hace mucho tiempo los educadores han recorrido caminos con el intento de encontrar alternativas que realmente pongan el arte al servicio de la educación. No será a través de fórmulas mágicas que vamos encontrar las soluciones para nuestras inquietudes, lo importante es que en un determinado día decidamos

33. Vigotski, L. S., op. cit., p. 6.

34. Ibid., op. cit., p. 76.

35. Lagemann. John Kord, op. cit. p. 24

utilizar actividades relacionadas con el Juego Dramático. Pero, ¿cómo empezar?.

Es probable que en las primeras sesiones, el maestro se sienta un tanto angustiado por los resultados y que los alumnos, por su lado, presenten características de ansiedad y expectativa.

Sin la intención de que esto sirva de rutina fija y apoyada en las ideas de Vigotski y de Eines & Mantovani diríamos que para empezar a trabajar con el Juego Dramático, es necesario dividir el sistema escolar de la primaria, en tres grupos:

1a. etapa - del preescolar hasta el segundo grado, abarcando las edades de 5 a 7 años, que la identificaremos como etapa de la CREACION ORAL.

2a. etapa - o etapa de la CREACION ESCRITA, correspondiente a las edades aproximadas de 7 a 9 años, que corresponde al tercer y cuarto grado de la primaria;

3a. etapa - a partir del quinto grado, que comprende las edades de 9 a 13 años, que la identificaremos como etapa de la CREACION LITERARIA.

PRIMERA ETAPA: LA CREACION ORAL

"Lo general es el tema que eligen los niños y lo particular es la parcialización de ese tema en pequeñas unidades o sub-temas, en cada uno de los cuales se harán presentes los personajes y el conflicto dramático."³⁶

Lo dicho anteriormente no debe ser entendido como una regla impuesta, sino como una característica observable en la mayoría de las actividades humanas, o sea, empezamos un trabajo a partir de lo general y el punto de llegada lo consideramos como lo particular. Lo que aquí se pretende es pasar del juego espontáneo que es realizado fuera de la escuela, para la administración de la espontaneidad del niño a través del Juego Dramático.

36. Eines, J. y Mantovani, A., op. cit., p. 3.

Es importante que en una primera ocasión los alumnos empiecen a familiarizarse con los términos: "dramatización", "Juego Dramático", "actuación", "representación", "personaje", "escenario" y muchas más, que pueden ser discutidas en clase, investigadas junto a personas de su entorno, sea familiar o social.

Para los alumnos de la primera etapa, es bueno evitar el uso de diccionarios o libros especializados. Pero para los alumnos de la segunda y tercera etapa ya es recomendable investigar en obras especializadas teniendo como objetivo el enriquecimiento del vocabulario y de la cultura en general.

En esta primera etapa, que comprende el preescolar, el primer y los segundo grados, recomendamos como primer fase, la "confección de un inventario de temas". O sea, todos los alumnos que deseen pueden participar, proponer y aportar temas que sean de sus intereses y que quieran jugar.

El maestro, en una primera oportunidad, fungirá de coordinador y tendrá en cuenta que las propuestas deben ser suficientemente claras y una vez que ya estén definidas, las apuntará en el pizarrón. Los temas propuestos podrán ser desde los más sencillos (como la cotidianidad del niño), hasta los más complejos (como sistemas espaciales, temas de programas vistos por la televisión, ocurrencias policiacas). Ya que es este el mundo que lo rodea.

**Todas las aportaciones son válidas y cada niño deberá aprender a respetar las ideas provenientes de sus compañeros*.³⁷*

Hay que organizar un sistema de reglas que facilite a todos el derecho de hablar, con la responsabilidad de que los demás escuchen, se tratará de no interrumpir y de compartir las ideas con todos. El profesor deberá evitar la competencia y la crítica negativa, ya que son muy pequeños de edad y además las ideas se presentarán como una tormenta. En un ambiente tranquilo y ameno se logrará la participación de todos y se mantendrá el in-

37. Ibid., p. 24.

terés del grupo.

La siguiente fase será la realización de un "inventario por orden de votos", que se obtendrá por la votación de los temas; cada niño vota una sola vez y puede, según su voluntad, votar por un tema distinto al que él propuso.

Este inventario de temas servirá de base para el desarrollo de las actividades y deberá ser respetado tanto por el maestro como por los alumnos. Será necesario repetir la rutina cuando se hayan agotado los temas o hayan cambiado los intereses del grupo.

La tabla de temas debe estar en lugar visible, ya que al conocer el próximo tema a realizar, los alumnos se mantendrán motivados, y se movilizarán internamente, con la suficiente anticipación para preparar y traer los elementos de vestuario y escenografía apropiados (este tema será desarrollado en los próximos capítulos). Asociado a esto, los alumnos podrán proyectar e imaginar todas las situaciones que consideren importantes para la dramatización de la próxima semana.

" Consideramos que conocer este criterio de trabajo que va de lo general a lo particular, brinda al profesor la posibilidad de ir de mano a las necesidades de sus alumnos, induciendo siempre y no proponiendo nada que se aleje de los aspectos vitales que hacen a la creación y la expresión de una determinada edad."³⁸

Todas las actividades de esta etapa serán de improvisación con un tema preestablecido, pero sin parlamentos escritos, pues en esta edad los niños son más amplios en sus ideas, oralmente, que por escrito, ya que "parece que en el momento en que el niño toma en sus manos la pluma la idea se frena, como si el trabajo de escritura le espantara".³⁹ Basado en esto, es erróneo juzgar el nivel de madurez mental y la inteligencia, de los alumnos, por la calidad de las composiciones escolares.

Las actividades de la primera etapa se complementan con otros elementos, como la actuación colectiva y simultánea, el rol del autor y del actor, y la escenografía. Para una mejor orienta-

38. Ibid., p. 24.

39. Vigotski, L. S., op. cit., p. 38.

ción lo desarrollaremos en capítulo específico.

SEGUNDA ETAPA: LA CREACION ESCRITA

La segunda etapa puede ser considerada de transición o de etapa "puente", pues los intereses y objetivos de los alumnos no están muy definidos.

"En el curso del año escolar se dan sucesivamente, el tipo de trabajo de la primera etapa y el de la tercera, siendo el profesor quien debe acelerar o aguardar para estimular el cambio de acuerdo a su percepción."⁴⁰

No es tarea fácil, pero se sugiere que al principio del año se trabajen actividades similares a la de la primera etapa, para cuando surjan los "síntomas" de necesidad de cambio, el maestro esté atento para empezar con las rutinas propias de la tercera etapa.

Los intereses cambian y los alumnos pasan a involucrar en su lista de temas actividades más dinámicas, cuando el uso del cuerpo es más fuerte y la expresión corporal tiene más presencia (escenas de circo, de cine, o mejor de aventura y acción). Los criterios de selección cambiarán como también su forma de trabajo.

Esta etapa también se puede llamar de ETAPA DE LA CREACION ESCRITA ya que es donde se observa un mayor desarrollo de las habilidades de la lectoescritura y el interés por la lectura de obras de literatura infantiles es más desarrollado.

TERCERA ETAPA: LA CREACION LITERARIA

"Lo particular es el personaje, lo general es la obra que los niños van a realizar".⁴¹

Hay que considerar las características del protagonista

40. Eines, J. y Mantovani, A., p. 28.

41. Ibid., p. 29.

de la actividad dramática que ya se modificó sustancialmente, tanto los criterios de selección de temas como su madurez física y emocional. En esta etapa se observa en el niño, una inversión de criterios para la elección de las actividades, o sea, si en una primera etapa decimos que por las características de la edad, las actividades empezaban de lo general a lo particular, ahora se procederá a la inversa, iniciarán de lo particular a lo general, ya que les interesa más el personaje que el tema de la "obra"⁴² que irán dramatizar.

Con algunas diferencias individuales, ya que la madurez emocional cambia de persona a persona, normalmente en esta etapa el interés por el personaje es característico. El alumno "al interesarse por un argumento o una trama de la obra, lo hace en función del personaje que desea realizar". Incluso en la redacción colectiva de un texto se observará que el punto de partida es el personaje y el tema quedará para otra etapa de la producción dramática.

Al dirigir sus primeras actividades de expresión, el maestro necesita considerar, ante todo, las manifestaciones espontáneas de los niños, ya que para ellos el significado del arte es diferente al de los adultos. Para el escolar, el arte es principalmente un medio de expresión ya que es un ser extremadamente dinámico.⁴³

Por esto, el maestro debe tener en cuenta que el alumno no puede actuar por imposición. Por el contrario, debe permitir que recorra el camino, libremente, explorando sus capacidades, para que pueda confrontarlas, asimilarlas, transformarlas y por último expresarlas con placer y naturalidad.

Si durante el desarrollo práctico de estas actividades el alumno se sintiese presionado, es posible que se originen obstáculos que podrían resultar problemáticos. Tal es el caso de la timidez, de la agresividad, de la carencia de habilidad verbal y

42. En esta etapa la palabra "obra" es el equivalente al "tema" de la primera etapa.

43. Reverbel, Olga, op. cit., p. 21.

gestual, como también de dificultades en la relación con sus compañeros y otros más.⁴⁴

Frente a estas cuestiones se presentan varias preguntas: ¿Cómo podemos ayudar a estos niños a mejorar su autoimagen? ¿Cómo podemos ayudarlos para que confíen en sí mismos?

Los caminos que llevan al mejoramiento del concepto de sí mismo pasan por diversos cambios en el comportamiento, en los sentimientos y en las posibilidades de superación. Es frecuente considerar a la dramatización como un auxiliar en los cambios de actitud, ya que mediante la actividad teatral que interviene en la dramatización⁴⁵, los niños experimentan otras formas posibles de enfrentar la realidad. Esto lo podemos constatar cuando el alumno dibuja, hace una escultura o dramatiza una situación ya que a través de estas diferentes manifestaciones artísticas transmite una parte de sí mismo: nos enseña como piensa y como mira la realidad que esta a su alrededor.

Furness⁴⁶, señala diecisiete situaciones en donde el Juego Dramático puede contribuir en la superación de posibles problemas frente a las primeras representaciones:

- 1 - los niños a quienes las actividades académicas, tradicionalmente intelectivas, han desanimado, son alentados fácilmente con la dramatización;
- 2 - en las actividades de dramatización se representan, en general, los conflictos reales del mundo del niño, convirtiendo a los que consideran la escuela como poco importante, en aficionados por las actividades de dramatización;
- 3 - el niño muy activo, se convierte operativamente menos ansioso, pues las fuerzas creativas se manifiestan;
- 4 - las actividades de dramatización reducen las frustraciones;
- 5 - la atmósfera de la dramatización es amistosa, plena de diversión y las reglas del juego se observan con facilidad, rompiendo con el clima de competitividad generado en otras ac-

44. Ibid., p. 20.

45. Furness, Pauline, op. cit., p. 17.

46. Ibid., p. 17.

tividades académicas;

- 6 - los niños logran comprender mejor su entorno, según los papeles que representan;
- 7 - las asignaturas escolares se vuelven más realistas y emocionantes cuando los alumnos actúan en papeles de los personajes sobre los cuales están estudiando;
- 8 - los sentimientos - aspectos muy descuidados - son nuevamente valorados;
- 9 - se observa un crecimiento en lo social, lo académico y en lo psicológico;
- 10- la solución de problemas se convierte en un acto colectivo;
- 11- existe la oportunidad de reflejar tanto la propia realidad, como la de un héroe;
- 12- los valores se examinan, se defienden y tal vez se pueden cambiar;
- 13- el poder de decisión se desplaza a las manos de los alumnos;
- 14- a través de la interacción con sus iguales los niños fortalecen la imagen de sí mismos, o a veces la modifican.
- 15- la identidad grupal se fortalece;
- 16- en la dramatización no existe lo correcto y lo incorrecto, ni las respuestas correctas o erróneas;
- 17- la dramatización ubica el problema en el aquí y en el ahora.

En actividades de Juego Dramático, la participación del alumno es voluntaria. Para los que no quieren participar, porque no se interesan en la actividad, o por que no aceptan actuar, o porque prefieren observar a sus compañeros, el maestro deberá propiciar actividades alternativas. Ejemplo de éstas son las de observador del desarrollo de la actividad de sus compañeros, de coordinador de debates, de evaluador, o participar en actividades complementarias como el dibujo y la construcción de maquetas o las que fueren propuestas por el propio grupo.

¿Cuándo empezar las actividades de Juego Dramático? El maestro que tenga como propuesta realizar este tipo de actividad, deberá tener presente que no será otra materia dentro del currículo, sino que es una alternativa que irá utilizar en todas las

asignaturas del mismo, convirtiendo la enseñanza en experiencias directas.

Ya mencionamos que todos los espacios pueden ser convertidos en escenarios para las representaciones de dramatización, es por eso que el salón de clase, es en primer término es el recurso que el maestro irá utilizar para que sus alumnos representen sus creaciones, dentro de un ambiente de tranquilidad, para que puedan sentirse libres de presiones externas, como: otros profesores, alumnos o personal administrativo.

El maestro, en muchas ocasiones, dependerá de la organización física de la escuela, también de la organización administrativa y de la formación cultural de sus pares; ocasionalmente tendrá que superar problemas de aceptación, principalmente cuando decida proponer la utilización del Juego Dramático en el salón de clase. Deberá presentar su plan de trabajo bien definido, abierto a la discusión, para no sufrir la incomprensión de la dirección de la escuela, de los demás maestros o bien el rechazo de los propios padres.

Sin embargo, el maestro que decida usar el Juego Dramático,

* no puede ir a clase con el libro debajo del brazo y tampoco puede improvisar sin ningún plan definido*.⁴⁷

Teniendo en cuenta lo anterior, nuevos caminos se continuarán abriendo, tanto para la familia como para la labor educativa, ya que los constantes experimentos que los maestros realizan en el aula, contribuirán a que los alumnos conviertan el espacio escolar en un ambiente de libertad, donde pueda expresar sentimientos y deseos, sin sufrir censura.

Nuestros propósitos de desarrollar el Juego Dramático en el aula no terminan aquí. Lo que relatamos debe ser considerado un punto de partida. Progresivamente, en cada etapa, la anterior estará presente, siempre mejorada en sus características.

47. Eines, J. y Mantovani, A., op. cit., p. 13.

Para el logro de actividades creativas, donde está incluido el teatro, algunos puntos deben ser considerados, por el maestro, que también podremos llamarlo animador⁴⁸, a saber:

- a. debe programarse el tiempo, y cuando se perciba que se ha logrado el objetivo, hay que dar por terminada la actividad;
- b. hay que ayudar la secuencia del diálogo o de una idea, cuando sea necesario;
- c. hay que estimular y elogiar todos los esfuerzos creativos, principalmente para que sientan que lo que dicen es importante; como también se debe respetar y valorar las ideas de sus compañeros;
- d. la ansiedad de un niño al hablar, o cuando esté en el escenario, puede ser solucionada, por lo menos en parte, si puede tener en sus manos un objeto (un cuaderno, un libro...), que lo ayudará a sostenerse;
- e. ya que la dramatización puede convertirse en una actividad proyectiva, el maestro debe tener cuidado de que a través de esta el niño que retrate la persona considerada raíz de su problema, lo haga de una forma discreta, para que respete su privacidad.

Si por un lado, la valoración positiva convierte la actividad de Juego Dramático en momentos de placer, por otro, es importante tener cuidado, en aspectos como:

1. evitar señalamientos de errores cometidos, pues favorecerá a que los niños se rehusen a participar, se enmudezcan. Aunque que el maestro se sienta desalentado, debe recordar que "la crítica negativa destruye";
2. los resultados no serán inmediatos, hay que tener en cuenta que en un principio es difícil mantener la disciplina, sobre todo en grupos numerosos.

Para el maestro, que se trace metas muy altas, los resul-

⁴⁸."Animador" es el responsable de la programación, la implementación (...) de la actividad creadora. Sefchovich, Galia y Vaisburd, Glida, op. cit., p. 58.

tados iniciales podrían parecer de muy poco valor. Pero para el alumno que nunca ha participado en actividades de esta naturaleza, serán valiosos, tanto: cualitativa como cuantitativamente.

3. es recomendable no utilizar nombres reales para los actores en una dramatización, estimulando en cambio el uso de nombres imaginarios, incluso en la representación de situaciones reales.

4. en la selección de los personajes la convocatoria de voluntarios no siempre es recomendable. Muchas veces el maestro deberá intervenir para que los niños tímidos e introvertidos no sean los protagonistas de papeles específicos y para no ocasionar que siempre los mismos alumnos se ofrezcan para determinados papeles. Por lo general "los niños se sienten felices cuando se les elige".⁴⁹

49. Conferir en Furness, P., p. 31-33.

CAPITULO TRES

LA IMPROVISACION Y LA EXPRESION CORPORAL:
 TECNICAS PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD

"Por lo común, el arte dramático no se enseña en los libros. Tampoco se puede enseñar en un libro el arte de presenciar un espectáculo teatral." Bertolt Brecht

Para lograr una mayor y mejor expresividad en el aula, siempre debemos tomar en cuenta las necesidades de los niños, y utilizar los estímulos necesarios y propios de cada edad, ya sea de manera directa o indirecta, con sugerencias verbales o con estímulos de carácter sensorial. No debemos olvidar que el ritmo de las actividades, en cuanto a la elaboración de la pauta de trabajo, será determinado por el propio alumno, sin invalidar la planeación previa del maestro; porque esto, ampliará los espacios y el tiempo destinados a la libre creación de los alumnos.

Para la realización de actividades organizadas "por y para niños" debemos tener presente que los alumnos trabajarán en grupos y que será necesario crear un clima ameno y una importante cohesión en el grupo. En este sentido el profesor que haga uso de los recursos de los Juegos Dramáticos deberá:

"fomentar la cooperación y desalentar la competición, debe lograr que los niños se sientan pertenecientes al grupo y debe evitar que se marginen a aquellos que presentan mayores problemas en terreno de la expresión".¹

Utilizando técnicas grupales en el salón de clase, veremos que directamente el alumno será el favorecido porque podrá

reconstruir ciertos aspectos de su personalidad en una relación de confianza con sus compañeros, ya que estos aportan constantemente ricos elementos para el crecimiento de todos, al mismo tiempo podrá darse cuenta de que

"otros pueden tener problemas expresivos semejantes a lo suyo, pero el hecho de que las soluciones no las da el profesor sino que las va encontrando entre sus compañeros, le da seguridad y confianza para continuar...".²

En este sentido la presencia del maestro será importante para responder las preguntas oportunas o para confrontar las ideas con la realidad, y para el alumno, estos momentos serán de vitales por el un intercambio de "dar y recibir", tanto en el conocimiento como en el apoyo, convirtiendo el aprendizaje en una experiencia agradable.

Según Eines y Mantovani³, el área de expresión corporal tiene como metas estimular al alumno a partir de:

1. vivir su fantasía e instrumentar su imaginación, así como su creación y su expresión;
2. adoptar y adecuarse a distintos roles y situaciones con el objeto de desarrollar su aspecto humano y social;
3. transmitir, a través de otro lenguaje (voz + cuerpo + gesto + sentimiento) su conducta expresiva en distintos contextos y espacios.

Es indispensable que las actividades sean ricas y variadas, ya que los niños tienen necesidad de gozar de las situaciones de Juego Dramático y de movimientos corporales en gran variedad de direcciones. Esto despertará en el niño el interés de perfeccionar la calidad de sus movimientos, que serán convertidos en actividades de goce, de satisfacción en sus necesidades tanto de movimiento como de juego, de socialización y de una mejor salud físico y mental.

La ejercitación, que se logró por medio de la expresión corporal, permitirá al niño un cierto control sobre sus movimientos y como consecuencia podrá moverse con libertad y con domi-

2. Eines, J. y Mantovani, A., op. cit., p. 128.

3. Ibid., p. 21.

nio de su cuerpo en la acción misma. En un principio los gestos no son claros y las situaciones pueden ser confusas, sin embargo serán los espectadores, los primeros, que con sus críticas y con sus exclamaciones "no den la espalda", "no se entiende", o "hablen más fuerte" provoquen un cambio de actitud, logrando con eso, que los jugadores mejoren sus acciones para que resulten más comprensibles.⁴

Los resultados de estas actividades serán más positivos, cuando logremos fomentar en los niños actitudes de aceptación, para verse y a escucharse con respeto, porque cuanto mejor se expresen, mejor entenderán lo que el otro habla, de esta manera la adaptación será más fácil y se podrá producir la tan deseada comunicación.

Las actividades de expresión corporal se clasifican, según este autor, en: biomecánica, mimica, mimetismo, pantomima, danza y el ballet.⁵

La biomecánica - son movimientos que se realizan mientras se está recitando algún parlamento (a veces se suprime el diálogo) y forman parte esencial de una obra teatral. Por ejemplo: esconder algo, desplazarse al oír algún ruido, hacer entender al público la existencia de personas o cosas no presentes en el escenario.

Para Meyerhold, hombre de teatro ruso, los ejercicios biomecánicos acentúan la interpretación exterior física, cuando "el cuerpo entero participa en cada uno de nuestros movimientos".⁶

La mimica - es la expresión del pensamiento y de las emociones, por medio de gestos y movimientos corporales, principalmente de los ojos y de los músculos del rostro; se utiliza en el teatro como apoyo escénico pero, además, se ha empleado como vehículo de comunicación entre los hombres. Tal vez antes de que

4. *Ibid.*, p. 40.

5. Avitia, Antonio, Teatro para principiantes, del rito al happening. México, Arbol Editorial, 1990, p. 38.

6. Meyerhold, El actor sobre la escena. México, UAN-Editorial Gaceta, 1966, p. 111.

se utilizara el lenguaje oral, la mímica acompañaba a la onomatopeya primitiva.

El mimetismo - (hace parte de la pantomima) se entiende como la imitación de una persona burlándose de ella, o sea, haciendo un remedo corporal.

"El juego imitativo se convierte en una búsqueda de caracterización donde se va encontrando la esencia de un comportamiento y se traduce en una conducta mucho más actoral".⁷

La pantomima - es la expresión física del actor. Comprende el movimiento de los brazos y de las manos, siendo que las otras partes del cuerpo intervienen en calidad de auxiliares, pero no se quedan inactivas.

Se llama "mimo" al actor que realiza su expresión a base de movimientos corporales y gestos faciales, sin utilizar ninguna expresión gutural. Siendo los dedos y las manos los que realizan un número incalculable de movimientos, acompañados por movimientos faciales, tales como: piden y prometen; llaman y despiden; amenazan y suplican; expresan horror, temor, alegría, tristeza, indecisión, arrepentimiento, medida, número, abundancia, tiempo. En la pantomima, se puede decir que: las manos "hablan".

Para Marcel Marceau, mimo francés, "la pantomima ocupa un sitio intermedio entre el teatro y la danza", y además que "es subjetiva con respecto a las pasiones y los sentimientos, mientras que es objetiva para con los objetos".

El uso del maquillaje en la pantomima, sirve para que el público note mejor la gesticulación facial. El vestuario depende del personaje creado por el mimo.

Furness⁸ considera que si todos los días (en el salón de clase) se representa una pantomima breve, muy pronto los niños, agarrarán el hilo de las acciones e, incluso el niño tímido comenzará a ofrecerse como voluntario. Con esto, ya se tendrá abierto el camino para la improvisación y para la dramatización.

7. Eines, J. y Mantovani, A., op. cit., p. 31-32.

8. Furness, Pauline, Aprender actuando. Una guía para maestros, México, Edit. Pax México, 1988, p. 27.

La danza - consiste en la coordinación estética de movimientos corporales o el arte del movimiento. Es un arte autónomo, es decir, no depende de otros, pero ayuda al teatro con sus coreografías para reforzamiento de la acción dramática.

De esto podemos concluir que

"expresar dramáticamente es configurar, plasmar en gestos, movimientos y actitudes una idea, pero para que esa idea trasladada al lenguaje del cuerpo se entienda, precisa que el símbolo creado comunique. Es decir, comunicar es hacer un esfuerzo para que el símbolo expresado lo comprendan los demás, no sólo quien lo expresa."

3.1 LA IMPORTANCIA DEL "GESTUS"

En todas las épocas se ha dado mucha importancia al conocimiento basado en lo verbal y en la escritura. Actualmente, a pesar de que la escuela continúa preocupándose por la adquisición y acumulación de conocimientos, es necesario inducir al niño a un conocimiento que incluya otras formas de comunicación, para lograr individuos capaces de manejar todos sus medios expresivos.

Esa comunicación incluye movimientos físicos y conducta verbal. Los gestos, las posturas del cuerpo y las expresiones faciales prestan profundidad a las palabras que se transmiten de niño a niño o de niño a adulto.⁹

"Los gestos faciales, corporales y manuales, o sea, el conjunto de actitudes y movimientos (...) constituyen la expresión corporal en sí".¹¹

El juego en todas sus formas, no es sólo una actividad natural y necesaria en la infancia, sino que de alguna forma lo es para toda la vida, pues las acciones del juego representan bienestar y estará limitado por sus propias capacidades de desarrollo o por los recursos que les proporcionen los adultos y por las expectativas que depositemos en ellos.

9. Malonda, Antonio, "Primeras jornadas de estudio sobre teatro escolar, teatro de títeres, organizadas por el INCE, Madrid, junio de 1977. En: Eines, J, y Mantovani, A., op. cit., p. 40.

10. Cratty, Bryant J., Juegos didácticos activos, México, Editorial Pax México, 1989, p. 22-23.

11. Avitia, Antonio, op. cit., p. 38.

Esto lo deben tener en cuenta los maestros, puesto que representa un cambio en la mentalidad y forma de actuar de aquellos que tradicionalmente han venido calificando el juego como una actividad opuesta al trabajo escolar, como actividad que no conduce a nada más que a la pérdida de tiempo, y por lo tanto repudiada en la clase y en la escuela.

Al preguntarnos ¿en que forma se expresan los hombres? encontramos que Olga Reverbel¹², señala que se hace:

- a través de los gestos, pues la elaboración de gestos nos conducirá a la expresión corporal, a la mímica y a la danza;
- a través de los grafismos, ya que con la utilización del trazo y/ o del color llegaremos a la expresión plástica;
- a través de los sonidos, una vez que por la observación de los entornos sonoros, por la producción de sonidos emitidos por el propio cuerpo y la utilización de instrumentos, nos llevará a la expresión musical;
- a través del lenguaje verbal, pues en consonancia con el lenguaje oral, el hombre desarrolló el lenguaje escrito. Favoreciendo al desarrollo de los medios de comunicación que se modernizan a cada día.

Al ejecutar ejercicios corporales, el alumno hará mejor uso del instrumento artístico: su cuerpo. Para Stanislavski, teórico teatral ruso, al hablar sobre el actor, decía "el movimiento corporal del actor debe ir de acuerdo con el personaje que desarrolla; tanto en el ritmo como en los gestos y el movimiento manual",¹³ afirmación que nosotros compartimos, ya que es posible su transferencia y aplicación para el salón de clase.

El maestro, al optar por el Juego Dramático en el salón de clase, tendrá a su favor un auxiliar más en la enseñanza, haciendo uso de la expresión del niño, que por medio de una gama de lenguajes (oral, escrito, gráfico y corporal), permitirá que se exprese de modo espontáneo y orgánico; entendiéndose por orgánico, la posibilidad de hacerlo a través del movimiento del cuerpo,

12.Reverbel, Olga, Um casinho de teatro na escola. São Paulo, Editora Scipione, p. 23.

13.Avitia, Antonio, op. cit., p. 37.

unificando la voz y el gesto.¹⁴

Bertold Brecht¹⁵, teórico y autor teatral alemán, llama "gestus" al conjunto de actitudes que, a modo de comportamiento escénico, expresan una situación localizada en el tiempo y el contexto histórico.

La voz, el gesto, la palabra y la mímica, constituyen formas de expresión a través de las cuales se establece la comunicación entre los hombres. Siempre tomando en cuenta que la finalidad de la expresión como comunicación es

"brindar al niño la posibilidad de sacar fuera su mundo interior, relacionándose mejor con su entorno".¹⁶

Recordamos aquí nuestra postura ya manifiesta, de que los juegos dramáticos en la escuela no tienen como meta presentar una obra de teatro en sentido tradicional, es decir, con un texto aprendido de memoria y preparado para un festejo determinado, en el cual la obra y los personajes son señalados por el adulto, sin ninguna participación creativa por parte del alumno.

De esta manera para alcanzar lo propuesto anteriormente y para estimular al niño a hablar de su mundo interior,¹⁷ es necesario tener siempre en cuenta que "todo lo que el niño piensa y siente se lo mostrará al profesor a través de sus gestos y de su particular lenguaje",¹⁸ por lo cual, debemos desarrollar procedimientos para alcanzar, ese objetivo, que es:

- una mejor y mayor expresividad,
- una expresión que sea completa, total e inteligible y
- que el alumno logre expresarse con la plenitud de sus medios.

14. Eines, J. y Mantovani, A., op. cit., p. 39.

15. Avitia, Antonio, op. cit., p. 38.

16. Eines, J. y Mantovani, A., op. cit., p. 171.

17. André Moreau dice que "la voz del mundo" va a hacer surgir la voz que viene del interior del individuo, la cual se llamará "voz de sí mismo", y de ese encuentro nacerá "la expresión". En: Jimenez y Ceballos, Teoría y praxis del teatro en México, México, Editorial Gaceta, 1988, p. 210-211.

18. Eines, J. y Mantovani, A., op. cit., p. 171.

3.2 ETAPAS DE DESARROLLO DEL NIÑO Y LA UTILIZACION DE LA IMPROVISACION Y DE LA EXPRESION CORPORAL

Las actividades de expresión corporal deben adecuarse a las etapas evolutivas de desarrollo del niño, en una dialéctica constante ente el YO y el mundo.

En una primera etapa el niño juega con su cuerpo, descubre su entorno con el placer del movimiento, "juega con sus manos, con los objetos, aprende a modificar su posición, y luego, a desplazarse, siempre mediante el juego corporal".¹⁹

Para el presente estudio es conveniente aclarar que no es nuestra intención detenernos en etapas anteriores al ingreso del niño en la escuela, pero es necesario, en forma de síntesis, relatar las principales características que son específicas en el desarrollo del niño. Por lo que dividiremos este apartado en: a) hasta 5 años; b) de 6 a 9 años; c) de 10 a 12 y d) de 13 en adelante.

a. Hasta 5 años:

En el desarrollo del hombre, se ha observado que existe un progreso en las manifestaciones artísticas, que según Nestor Saco²⁰, hasta los dos años, están así clasificadas:

1. de los movimientos: manos, pies, cabeza, posición sentado, gateo, posición recta, desplazamientos.
2. de lo musical: gorjeos-sonidos provocados con la sonaja - sonidos provocados con otros juguetes u objetos - sonidos provocados con la cuchara al golpear contra el plato, la mesa, etc., ensayos de lenguaje y balbuceos.
3. de lo plástico: sensaciones a partir de chuparse su propio

19. Pérez Guerrero, Alicia. "El desarrollo de la sensibilidad". En: Educación, Revista del Consejo Nacional Técnico de la Educación. México, julio-septiembre, no. 41, 1982, p. 321.

20. Saco, Néstor. "La expresión dramática infantil". En: Educación, Revista del CNTE. México, julio-septiembre, 1982, p. 230-231.

dedo, presión de distintos objetos, sensaciones de texturas, temperatura, etc., pintura con saliva, decoración con la papilla. Primeros garabatos.

4. de lo dramático: impresión de que al realizar actos, como: llorar o chuparse el dedo reaparece lo querido; juegos de aparición y desaparición de objetos, con sus manos, su cara; luego cuando camine, el juego "está", "no está", etcétera.

En una etapa posterior aparece el lenguaje hablado, causando una modificación profunda en su conducta. Mediante la palabra logra comunicary verbalizar una idea. Empiezan los "ensayos conducentes al juego", ya que con un adulto o con un amigo juega a entrar y salir de la habitación, a cubrirse los ojos, a imitar sonidos de los animales, pero las actividades no presentan ni ritmo, ni unidad, teniendo como consecuencia la no repetición ordenada de los mismos actos.

Algunos estudios muestran que hasta la edad de dos años todavía existen dificultades para que un niño acompañe la secuencia de una historia y comprenda el enlace de las imágenes²¹, pero se observa la capacidad de nombrar animales y personas. Sin embargo, es entre los dos y los tres años cuando empieza la fascinación por el movimiento, según la secuencia de actos y sus relaciones en una historia.

En su mundo de fantasía va seleccionando sus personajes predilectos, siendo que a los cuatro años pasa a interesarse por historias más largas y más elaboradas.

Muchos niños de esta edad comienzan a frecuentar la escuela y con ello cargan todo un cúmulo de experiencias que lograran adquirir en el seno de la familia; siendo esas experiencias muy útiles en la continuidad de la vida escolar.

21. Caparelli, Sérgio, "Televisão, programas infantis e a criança". En: Zilberman, Regina (org), A Produção Cultural para a Criança, Porto Alegre, Mercado Aberto, 1982, p. 63.

b. De 6 a 9 años:

Ha llegado la etapa escolar. Las experiencias anteriores no serán olvidadas, forman parte de su curriculum. El niño ahora se convierte en un ser más sociable, ya juega de forma más cooperativa con otros niños. Les encanta hablar con las personas de su entorno familiar, con su maestra y especialmente con otros niños. El juego que era solitario, ahora se alterna en forma eficiente con el juego compartido.

Sus relaciones de amistad rebasan el ambiente familiar, pues fuera de casa ya encontró otras personas en quien confiar, por ejemplo, la maestra. Aprenden nuevas habilidades y conforman nuevas imágenes de sí mismos.

Aplicará situaciones de Juego Dramático sin darse cuenta, pues los juegos de simulación son muy frecuentes en sus actividades una vez que es capaz de reproducir situaciones de pequeñas escenas familiares hasta controlar, de manera simulada, las actividades que circunda el mundo escolar.

Con el paso de los años, mediante el juego individual y colectivo, sigue desarrollándose su crecimiento físico, intelectual y colectivo, buscando su adaptación y equilibrio fuera del ámbito familiar, es en el aula y en el patio de la escuela, donde los pequeños desarrollan y se evalúan a sí mismos, buscando la manera de llegar a ser "jugadores" aceptados por sus compañeros.

Es en el juego donde ponen en práctica todo cuanto aprenden una vez que el juego no está en un plano distinto al del trabajo y es por este medio que aprenden cosas y logran entenderse a sí mismos y a los demás. Por esta razón, las actividades de expresión dramática son un aporte para la socialización y fijación de sus sentimientos de amistad y cooperación. Aunque, en los juegos dramáticos, al representar sus papeles, se observa que sus actitudes son desorganizadas y con poco equilibrio, pero es a través de los juegos libres cuando aumenta la motivación para do-

minar las habilidades motoras²² por medio de movimientos amplios, generalmente sin reglas predeterminadas.

Compartiendo con el autor, diríamos que debemos considerar

" el alto valor dramático-musical de las carrerillas, saltos y desplazamientos cargados de sentido dramático. Es un goce para el niño probar sus movimientos en distintos ritmos y velocidades corporales".²³

Por eso el maestro debe considerar que los movimientos y los ritmos son una creación libre y espontánea de los alumnos, y por esto se debe evitar la imposición de modelos, ya que estos movimientos y estos ritmos deben estimular al niño para que su realización sea de manera fluida, mediante el correcto manejo de la actividad por áreas corporales.

En esta etapa es posible observar un crecimiento en el lenguaje y en el pensamiento, una vez que ya habla de lo que ve, oye, toca y huele, se enriquecen sus sentidos, por lo que es necesario, organizar actividades para el desarrollo de la sensor-percepción con la utilización de estímulos sonoros, visuales y táctiles en las actividades de juegos dramáticos.

En la simulación de actividades reales, como por ejemplo, en el montaje de una "aldea de pescadores", se podrá observar la utilización de diferentes materiales con diferentes texturas, formas, colores, siempre dentro del área de percepción y conocimiento de la realidad de cada jugador.

Las nociones de tiempo y espacio, en esta etapa, son más concretas, tienen una relación directa con las nociones de día, noche, horarios de alimentación, entrada y salida de clases, compromisos sociales. Aparecen las nociones de intervalo, continuidad e interrupción de alguna actividad, concretados en los juegos pautados y de ronda. El niño crea su propio tiempo, que se va estructurando en la medida que transcurre, sin la misma concepción del actor profesional.

22. Oppenheim, Joanne F., Los juegos infantiles, México, Roca Editores, 1990, p. 23.

23. Saco, Néstor, "La expresión dramático infantil". En: Educación, Revista del CNTE, julio-septiembre, 1982, p. 233.

El espacio, para el niño, "es el lugar que él ocupa". En un principio cuando él era "todo el universo", la noción de espacio no existía. Después al apartarse del círculo familiar, ya se observan estos avances, principalmente cuando asocia la distancia que existe entre él y sus objetos favoritos.

En las actividades de Juego Dramático es importante observar, que el alumno desarrolla sus nociones de espacio en diferentes planos: horizontal, vertical y en profundidad.

1. plano horizontal: el salón de clase u otro espacio donde se realizará la actividad, deberá estar libre de objetos y mobiliario escolar, proporcionando condiciones en donde el alumno pueda desplazarse de manera libre, pues sus carreras y marchas a veces se convierten en "desfiles", "vuelos", etc. y no pueden realizarse si el plano horizontal se encuentra obstruido.

2. plano vertical: la disponibilidad de materiales como los cubos de madera o cajas de cartón, por su carácter moldeable, permiten recrear las distintas alturas que se convertirán en: torres, montañas, etc... y se adecuarán según las necesidades del Juego Dramático.

3. plano de la profundidad: son las nociones de lo más grande, lo más pequeño, lo que está atrás, lo que está adelante, lo próximo, lo distante, es decir que, la ubicación espacial de las cosas son nociones que se van desarrollando en el transcurso de la etapa que comprende los 5 años en adelante. Por esto la construcción de pequeñas ciudades o aldeas, con la utilización de objetos pequeños, donde por cierto no faltará un espacio para jugar con sus muñecos o títeres, se adecuará para que la fantasía y la realidad se mezclen, una vez que el niño acomoda la realidad a sus necesidades.

c. De 10 a 12 años:

Etapa considerada, la edad intermedia, porque por un lado se observa que existe una necesidad por la compañía de sus amigos, siendo esta una constante; por otra parte, está presente la necesidad de intimidad y privacidad. Ahora y quizá más que nunca, el trabajo y el juego se complementan entre sí; incluso la diversión se convierte en una vertiente seria, con reglas por cumplir y puntos por conseguir.

La necesidad de formación de grupos sirve para una autoevaluación de sí mismo, en cuanto a formación de actitudes, valores y habilidades a través del juego. En el Juego Dramático el niño primero es espectador y luego se convierte en actor de sus propias creaciones artísticas. Principalmente cuando defendemos la idea de que

"al niño no hay que darle todo resuelto, sino estimular la imaginación para que por sí mismo investigue y descubra".²⁴

El desenvolvimiento que se ha indicado aquí, no es algo mecánico, ni programado, pues el desarrollo humano es un proceso que si bien se ve como una totalidad, en realidad incluye un sinnúmero de aspectos, los cuales son: la socialización, la psicomotricidad, la sensopercepción, el lenguaje y la comunicación, así como la noción espacio-temporal.

Este proceso es posible observarlo en los distintos momentos de maduración que son característicos de cada etapa, y que tendrá un momento de gran culminación en la adolescencia.

d. De 13 años en adelante:

24. Leyva, Luz Edelmira, "Teatro y educación". En: Educación, Revista del CNTE, México, julio-septiembre, 1982, p. 211.

Creciendo y cambiando, los compañeros de juego amplían y enriquecen la comprensión de sí mismos y de los demás, así como el placer y el dolor vinculados a la condición social del ser humano. Tales experiencias ponen los cimientos para futuras relaciones significativas con los demás a lo largo de la vida. Esto debido a que

"los jóvenes se orientan cada vez más por los de su misma edad, que la subcultura de los jóvenes tiene importancia decisiva para los adolescentes: para su comportamiento de acuerdo a la moda, sus experiencias sexuales, sus normas de comportamiento y expectación".²⁵

A medida que se acerca la madurez, comienza también a "madurar la imaginación y, a veces, junto con la maduración sexual de los adolescentes, se une el potente auge de la imaginación como los primeros elementos de la maduración de la fantasía".²⁶

En esta fase el adolescente, respecto a la creación literaria, comienza a tener una actitud crítica hacia ella, una vez que con la disminución de la fantasía infantil el niño pierde el interés por los juegos inocentes de la infancia²⁷, así como también por otras actividades, se ha observado que muchas veces pasa de una espontaneidad ante el escenario a una cierta "torpeza" o "bloqueo".²⁸

La inhibición comienza al rededor de los 9 a 10 años, y continua en la adolescencia, porque hay toda una censura social equivocada, esto acarrea en ellos la represión, la inhibición, y la falta de libertad²⁹ Una actitud correcta por parte de padres y maestros, es despertar en el alumno de cualquier edad, lo que hay dentro de él, ayudarlo a desenvolverse y encaminar ese desarrollo en un sentido determinado, ya que "la emoción o la inquietud surge en nosotros siempre que nuestro equilibrio con el medio se

25. Baacke, Dieter, "Teatro y juego escénico - Margen de alternativas pedagógicas". En: Educación, vol. 23, República Federal de Alemania, Instituto de Colaboración Científica, 1981, p. 58.

26. Vigotski, L. S., Imaginación y creación en la edad infantil, Ciudad de Habana, Editorial Pueblo y Educación, 1987, p. 28.

27. *Ibid.*, p. 30.

28. Azar, Héctor, "El Teatro: El medio más perfecto para educar a la gente". En: Educación, Revista del CNTE, México, Julio-septiembre, 1982, p. 251.

29. *Ibid.*, p. 251.

rompe", especialmente cuando se trata de un periodo de transición como es la adolescencia.

3.3 LA IMPROVISACION

El Juego Dramático, tal como lo consideramos, es una actividad de expresión que los alumnos realizan libre y espontáneamente, utilizando la improvisación como una técnica, un medio en el cual, el lenguaje "gestual" se constituye como único recurso.

En la historia del teatro encontramos que en la segunda mitad del siglo XVI³⁰ la improvisación es practicada como una forma de expresión dramática, una vez que los actores representaban obras en lugares públicos, sin texto dramático, a partir de un tema y obedeciendo una determinada rutina, que les indicaba la secuencia de las escenas y situaciones a interpretar.

Dentro de esta perspectiva, entendemos que la improvisación es

"un método vivo de enseñar la teoría y la práctica del Juego Dramático, y favorece el desarrollo de la personalidad de cada alumno".³¹

En nuestro caso específico que es dentro del salón de clase, recomendamos el uso de juegos de improvisación en los grados iniciales de la primaria (de lo. a 3o.), que se realizarán respetando la espontaneidad del jugador, a partir del 4o. grado ya puede el maestro utilizar la improvisación espontánea, asociada a los juegos planeados.

Conviene, aquí, aclarar lo que se entiende por juegos de improvisación, espontáneos y planeados.

Llamaremos espontánea a la técnica de improvisación,

30.Reverbel, Olga, op. cit., p. 101-102.

31.Moreau, André, "De improvisación". En: Jimeñez, Sergio y Ceballos, Edgar, Teoría y Praxis del Teatro en México. México, Editorial Gaceta, 1988, p. 209.

donde el maestro y los alumnos, tienen un punto de referencia. Por ejemplo: un tema, una frase, una canción, un local, nombre de objetos, animales, etc., los cuales de acuerdo con la situación y el ambiente que se haya creado, podrán estimular al maestro y a los alumnos.

En una primera etapa, al realizar improvisaciones espontáneas el jugador deberá utilizar solamente el lenguaje "gestual", procurando desarrollar sus recursos corporales coordinados con significado y ritmo, ya que las improvisaciones iniciales son mudas y las escenas deben ser cortas. El uso de los sonidos, son recomendables, ya sean instrumentalizados o provocados por el propio alumno, haciendo uso de sus recursos vocales o manuales. En ese momento, la técnica de la pantomima es recomendada, siempre respetando las fases de desarrollo propias de cada edad.

Después de algún tiempo, ya se podrán utilizar las improvisaciones mezcladas con el lenguaje verbal, es decir cuando los alumnos se hayan dado cuenta de que para que sean claramente comprendidos por auditorio, es necesario utilizar la voz, que deberá ser nítida, con tono moderado; deberán hacer uso del lenguaje "gestual" y verbal adecuadamente, logrando economizar palabras en los diálogos y en los monólogos.

En una segunda etapa, ya se podrá empezar a utilizar la improvisación planeada siguiendo algunos pasos, tales como:

- a) el grupo propone un tema;
- b) el escenario es descrito oralmente;
- c) se escribirá una rutina de acciones, sintéticamente;
- d) serán enumeradas las escenas en una secuencia lógica;
- e) se definirán los personajes en función de cada escena;
- f) se determinará el espacio escénico dentro del aula, y
- g) se seleccionará, si hubiera necesidad, una rutina de sonidos,

que será ejecutado por el musicólogo o sonorizador.

Ejemplo de una rutina:

acción-personaje	alumnos	espacio	sonorización
. tres niños juegan pelota	Pablo, Isaac, Juan	parque	ruido de alegría
. un guardia llega e intenta agarrar la pelota	Angel	parque	sílbato del guardia

Durante la realización de actividades de improvisación, se observará que, si la labor está bien organizada, servirá para quitar la timidez del actor, (representado por la persona del alumno). Ejercitará su confianza para aprender a expresarse mucho más con gestos o mímica que con palabras, porque estos ejercicios se harán *sin* texto. La improvisación obliga al alumno a encontrar sus propios medios de expresión. El alumno debe "sentir" antes de tratar de expresar, "mirar y ver" antes de describir lo que ha visto, "escuchar y entender" antes de contestar a su interlocutor.³²

En la realización de estas actividades el adulto (representado por el maestro), solamente va intervenir en situaciones especiales, como las de posibilitar las condiciones de tiempo, espacio como un supervisor de actividades, sin actuar.

Los ejercicios de improvisación tendrán doble intención: servirá al alumno que esté actuando para expresarse, y a los alumnos que están en la sala para adivinar. Son buenos para obligar al alumno a reflexionar.

Tanto el maestro como los alumnos no deben esperar el máximo de perfección en las primeras clases de improvisación, ya que se percibirá "una voz mal expresada, una dicción incierta, una torpeza en la manera de caminar, en las actitudes, en los gestos y una precipitación en la manera de hablar".³³

32. Moreau, André, op. cit., p. 209-210.

33. Ibid., p. 209.

Según Moreau³⁴ los ejercicios de improvisación estarán basados sobre 'la "vista", el "oído", el "olfato", el "tacto" y el "gusto", para que "mirando", escuchando", "aspirando" y "sintiendo", pueda manifestar sus diferentes estados de ánimo.

Relacionaremos, algunos ejercicios de improvisación:

- . mirar un paisaje
- . respirar el aire fresco de la mañana
- . tendido en el pasto, observar un insecto
- . escuchar unas campanas a lo lejos
- . oler un perfume agradable
- . seguir el vuelo de un pájaro en el espacio
- . probar el calor del agua con la mano
- . saborear una fruta que se tome de un árbol
- . escuchar el paso de alguien que se acerca
- . vestir y desvestir una prenda (zapatos, calcetines, pantalones, camisa, suéter, chamarra, etc)
- . tocar una tela rugosa
- . tocar una tela sedosa, muy suave
- . cruzar una calle, en distintas direcciones (derecha, izquierda)
- . escuchar una conversación cuyas palabras lleguen indistintamente
- . entrar y salir de una sala

Los ejercicios aquí relacionados pueden ser indicados tanto por el maestro como por los alumnos, pero habrá momentos en que el alumno improvisará algo sin revelar con anticipación el tema, provocando en el grupo más expectativa e interés.

Este interés y expectativa crecen si logramos que los alumnos usen máscaras o media máscaras para aislarlos lo más posible del mundo exterior, para quitarles la timidez, y para que se concentren en lo que tienen que hacer.³⁵

Para Moreau, el ejercicio más difícil y el último de una clase de improvisación, es aquel en que el alumno está tendido en el suelo sobre sus espaldas, completamente inmóvil. Lo que deberá hacer es "nacer"; es decir, que sale de la nada. Lo que el alumno representa es invención de su parte, por eso es una actividad muy difícil, y muy pocos alumnos logran el objetivo deseado, tanto

34. Ibid., p. 210.

35. Ibid., p. 212.

por sí mismo como para los espectadores, estando entre ellos el maestro.

Otro factor que debe ser tomado en cuenta, es la "naturalidad" en la representación, pues en teatro, esta naturalidad no puede ser una copia de la vida real, ya que el actor debe dar para su cuerpo y su voz, una fuerza diferente de aquella utilizada en su vida diaria.

Para lograr esta "naturalidad", el recurso que podemos utilizar es la pantomima, desarrollándose como una actividad de improvisación espontánea. De una situación propuesta por el maestro o por un elemento del grupo, un alumno o un grupo de alumnos, improvisan el tema y lo presentan a sus compañeros, que por su manera de andar, comer, beber, correr, etc., los alumnos-espectadores deberán identificar el tema. Estos temas, en un principio deberán ser de situaciones de la vida cotidiana para su mejor identificación. Se obtendrán mejores resultados con el auxilio de ejercicios de expresión corporal, de dicción (articulación y pronunciación), ejercitación de la voz, de saber escuchar y comprender lo que está diciendo otra persona.

3.4 LA EXPRESION CORPORAL

Los ejercicios de expresión corporal también llamados de ejercicios de motricidad, son productos

"de la contracción muscular que se manifiestan por el desplazamiento del cuerpo (...) por lo que, el "movimiento" y el "diálogo tónico" cumplen un papel esencial, tanto en la vida afectiva como en la vida social".³⁶

Y, según este mismo autor, hay dos grandes tipos de movimientos:

1. los movimientos reflejos, innatos o adquiridos: en los que interviene muy poco la voluntad del sujeto;

2. los movimientos activos: exigen la voluntad y el control del sujeto. Estos movimientos requieren la intencionalidad, además permiten comunicar, expresar emociones o apoyar las estructuras del lenguaje.

Tanto los movimientos reflejos como los activos, son parte de las actividades de expresión corporal, son denominados de ejercicios de motricidad, de los cuales destacamos:

a) los grandes movimientos corporales o movimientos gruesos, son los que operan la totalidad del cuerpo, es decir pone en acción las grandes masas corporales, son también los movimientos locomotores como: caminar o correr, gatear, trepar, etc.

b) la coordinación motriz dinámica: es la posibilidad y la capacidad de sincronizar los movimientos de diferentes partes del cuerpo, en relación al tiempo, espacio y esfuerzo. Los índices de calidad están dados por la rapidez, la exactitud y economía de los ejercicios.

Esta actividad permite el aprendizaje y el dominio de los movimientos y acciones más difíciles; a su vez, su desarrollo se produce con los cambios de las dificultades y situaciones diferentes.

c) la coordinación motriz fina: esta coordinación se apoya en la coordinación sensomotriz que consiste en movimientos amplios que pueden ser de distintos segmentos corporales, como la pierna y el pie o el brazo y la mano, y que son controlados por la coordinación de la vista.

En ciertas situaciones la visión y el movimiento del cuerpo se tienen que ajustar constantemente a un objeto, como por ejemplo, al botar una pelota con las dos manos o con una, o simplemente acompañar el recorrido de un objeto en el aire.

La coordinación visomotriz, consiste en un movimiento de mayor precisión, como por ejemplo, agarrar y manipular un objeto con la mano o solamente con algunos dedos, enhebrar cuentas de collar, escribir con lápiz, etc...

d) la disociación de movimientos: cuando las acciones son más complejas, normalmente exigen una acción distinta entre los diferentes segmentos corporales, esto puede consistir en mover voluntariamente uno o más segmentos, en tanto se inmovilizan otros o bien realizar movimientos diferentes, por ejemplo, aplaudir y a la vez golpear con el pie derecho el suelo, o golpear sentado ante una mesa con la mano derecha y a la vez golpear el suelo con el pie izquierdo, etc.

e) el desarrollo del equilibrio: esta capacidad motriz consiste en la integración de las informaciones coordinadas por el cerebelo de la sensibilidad profunda, suministrada por los propioceptores de la visión y del vestíbulo, que es un órgano del equilibrio que se halla a nivel de oído interno; la posibilidad de mantener posturas y adoptar posiciones y actitudes se logra gracias al sentido de equilibrio.

El equilibrio y la correcta postura del cuerpo es diferente de un individuo a otro, como también de un momento a otro; y según el interés, requiere de un esfuerzo constante para mantener la estabilidad según las situaciones en las que esté sometido el sujeto.

3.4.1 ACTIVIDADES PARA EL CONOCIMIENTO DEL CUERPO

Tanto en el lenguaje verbal como en la acción, ninguna parte del cuerpo debe permanecer inmóvil. No basta que el alumno haga gestos y juegos de fisonomía; es necesario que todo el cuerpo participe. De esta participación es que se logra la asociación armónica que resulta con gracia, claridad y mayor fuerza mímica.

En la realización de los movimientos mímicos o de expresión el alumno debe lograr un equilibrio en sus movimientos para un mejor desempeño de su lenguaje gestual.

Reverbel³⁷, nos presenta situaciones de expresión corporal, donde el uso de diferentes partes del cuerpo, tales como: las piernas, los pies, el tronco, el vientre, los hombros, los brazos, en apartado o en su conjunto, nos llevan a la interpretación de nuestros sentimientos y emociones. (Ver en Anexo I, ACTIVIDADES PARA EL CONOCIMIENTO DEL CUERPO)

3.5 DE LA TEORIA A LA PRACTICA: ¿CUANDO Y COMO EMPEZAR LA IMPROVISACION Y LA EXPRESION CORPORAL?

En el capítulo dos, ya hicimos referencia de cómo empezar el Juego Dramático en la escuela, en este apartado nuestra intención es enfocar, el cómo y cuando empezar la expresión corporal, sin desvincular lo que fue mencionado anteriormente. Pues debe tomarse como una secuencia de actividades que enriquecerá las actividades de Juego Dramático, en sentido aumentativo.

Un maestro atento se dará cuenta de que

" siempre hay algunos niños en el salón de clases que están habitualmente demasiado excitados para trabajar de una manera eficaz. Se mueven demasiado, y cuando aparentemente están quietos en sus asientos, miran todo lo que hay a su alrededor, excepto su trabajo escolar."³⁸

Esta situación puede ser reflejo de las actividades propuestas en el aula, como también puede ser consecuencia de algo sucedido fuera de ella. Es una buena oportunidad para cesar el trabajo académico y empezar algo diferente, más atractivo, que esté de acuerdo con la realidad de los niños, es decir, acción, creación, alegría, en una palabra... movimiento.

Los niños pasan buena parte de su día fuera de la escuela, por lo que son dinámicos, activos, intranquilos y además de que reciben estímulos externos en diversas formas, como la

37.Reverbel, Olga, op. cit., p. 76-86.

38.Cratty, Bryant J., op. cit., p. 28.

televisión, el cine y los juegos electrónicos; sin embargo la escuela les exige que estén limitados en actividades demasiado pasivas, como son el estar sentado, parados, quietos, lo que es casi imposible debido a su personalidad dinámica y activa.

El desarrollo de las actividades de expresión corporal, deben hacer parte integrante del bloque de asignaturas que lleva el alumno, por esta razón puede ser empleada por el maestro de cualquier materia.

En un primer momento el maestro debe crear un ambiente favorable para la realización de las actividades lúdicas, ya que en este momento "el placer es el conductor de toda acción", pues los niños brincan, corren, gritan, se abrazan, saltan, manipulan diferentes objetos que encuentran en el aula, etc. Los "juegos de ronda"³⁹ son muy propios para esta etapa, una vez que la ley es "jugar".

Estas actividades se podrán observar con más claridad en la ETAPA DE CREACION ORAL, cuando el lenguaje oral es la principal característica.

En una segunda etapa se incluyen actividades de expresión corporal y es cuando se inician juegos de improvisación con escenas mudas, reproducción de situaciones con temas propuestos por los propios alumnos. En un principio los gestos serán desordenados sin lograr comunicar lo que realmente desean. Pero pasado algún tiempo, con la colaboración del maestro y comprensión del grupo, el lenguaje gestual se modifica, los sentimientos y las emociones se exteriorizan. Se observa el nivel de comunicación, tanto oral como escrito, a través de gestos más amplios y libres, donde existe confianza y sinceridad.

Después de estas acciones, los alumnos de tercer y cuarto grado rebasan la etapa de la expresión oral, para dar lugar a la ETAPA DE LA CREACION ESCRITA.

En la tercera etapa se desarrollarán actividades de ex-

39. Juegos que los niños realizan cantando, declamando y siguiendo ciertas reglas, generalmente en círculo, que son rescatados por la tradición y por adaptaciones propias de cada lugar.

presión corporal junto con la expresión verbal (que será tema del próximo capítulo). De ahora en adelante, el alumno tendrá la oportunidad de utilizar los dos lenguajes - gestual y verbal. Se observará con claridad la aplicación de reglas, siendo la etapa en que las actividades espontáneas, ceden lugar a las actividades planeadas con cierto rigor crítico, porque el alumno busca un nivel de satisfacción personal. Es una etapa de descubrimiento de sus propios recursos personales, porque el alumno avanza hacia una etapa de autorealización, autoexpresión con dominio de sus movimientos, con un equilibrio en sus emociones y en sentimientos, que favorecerán su socialización. Identificamos esta etapa como la de LA CREACION LITERARIA.

En este capítulo nuestra intención fue la de introducir la expresión corporal como un elemento auxiliar en el Juego Dramático ya que en el teatro, las palabras pierden su valor frente a la actuación de un actor que hace uso adecuado de su cuerpo para transmitir al espectador aquello que las palabras difícilmente podrían transmitir, manejando con calidad la pantomima.

En los primeros grados de la primaria, la expresión corporal por sus características de auxiliar en el desarrollo bio-psico-social, satisface al alumno en su búsqueda de realización, pero pasada esta fase, aumenta el interés por una puesta en escena que requiere de la contribución de la expresión corporal y de un texto escrito.

De las actividades que proponemos aquí y que son parte del Juego Dramático, se recomienda que no sean interpretadas como un trabajo acabado, pero sí como una rutina que puede ser ampliada, reducida y hasta modificada, siempre considerando las características de los alumnos que están bajo nuestra responsabilidad.

En el capítulo siguiente buscaremos delinear caminos para que el propio alumno escriba sus textos dramáticos, convirtiendo esta actividad en un auxiliar para el desarrollo de la lectura y

escritura y así pueda expresar adecuadamente sus ideas y sentimientos.

CAPITULO CUATRO

LAS DIVERSAS ETAPAS DE LA PRODUCCION DE UN TEXTO PARA EL JUEGO DRAMATICO

"... la comunicación teatral es un acto en el que las partes han decidido voluntariamente participar y que el mensaje debe tener signos referidos a la experiencia común del emisor y del receptor en la transmisión del significado."¹

La comunicación entre niños y adultos inicialmente se manifiesta través de la expresión facial y gesticular; posteriormente se enriquece con el lenguaje. Es decir, cada palabra identifica una determinada cosa, objeto, persona o sentimiento; esto representa una fase en que el niño ya puede comprender el lenguaje del adulto y no solamente su expresión facial o el gesto, de esta manera llega a un nivel de abstracción y de representación que logra "pensar con palabras".² El hombre es capaz de asociar no solamente las imágenes, sino las palabras que simbolizan estas imágenes y de formar un lenguaje interior, tanto más rico cuanto más desmenuzado y verbalizado. De ahí se deriva la importancia de poseer un vocabulario y unas formas de expresión verbal abundantes, para usarlas en nuestras relaciones con los demás y como forma de enriquecimiento de nuestro pensamiento.

No podemos olvidar que en cada época, el hombre marca su historia por medio de hechos y acciones, recrea y renueva sus experiencias y también transmite sus avances por medio de la lengua y ésta transmisión ha sido producto de la necesidad de expres-

1. Eines, J. y Mantovani, A., Didáctica de la dramática creativa, manual para maestros. México, Gedisa, 1984, p. 58.

2. Aymerich, C y N., Expresión y arte en la escuela. La expresión /la expresión oral, vol. I. Barcelona, Teide, 1981, p. 51.

sión, consecuencia del desarrollo del propio hombre y del lenguaje, una vez que somos

"creativos, únicos, que experimentamos y aprendemos de nuestra propia experiencia, enriquecida por la historia universal que no es otra cosa que la experiencia de los hombres..."³

La escuela, como extensión de la familia y de la sociedad, debe tomar en cuenta que cada uno de sus alumnos tiene su historia personal, que debe ser respetada y valorada.

Actualmente, con el avance de los medios de comunicación electrónicos, el lenguaje se ha reducido a su más puro simbolismo verbal; y nos obliga a manejar los "símbolos-palabras" con precisión, exactitud y corrección. Además se nos exige poseer una aptitud plenamente evolucionada para expresar y concretar el pensamiento con el máximo rigorismo oral.

Sin embargo, es en la comunicación directa en donde todavía interfieren un sin número de factores, como los gestos y la expresión facial, que dan calor y vida a las palabras con lo cual se logra una mayor significación y precisión.

Existen otros factores que intervienen en la comunicación, por ejemplo los llamados

"valores foráneos (...) que en nada benefician a los países con características similares (...), en realidad lo único que se logra es el deterioro de la lengua y la incorporación de palabras que no son apropiadas, aunque tengan su correspondiente en la lengua materna se preferirá la palabra extranjera pues logra mayor significado..."⁴

Podemos asegurar que la sociedad actual requiere de sujetos dinámicos, críticos y concientes, por lo que no podemos admitir que el sistema educativo permanezca estático, ajeno a los cambios, sobre todo porque en los círculos sociales es común escuchar tres palabras fáciles de repetir: expresión, comunicación, apertura e incluso en las ofertas de trabajo se puede leer que se necesitan personas comunicativas y creativas. Por esto es que tanto en el proceso educativo como en lo cotidiano

"la adecuada utilización de la palabra permite que el educando sea más ágil mentalmente,

3. Sefchovich, G. y Waisburd, G., Hacia una pedagogía de la creatividad. México, Trillas, 1987, p. 16.

4. Bedoya G., Ma. Teresa, La importancia del lenguaje en la comunicación. México, Instituto Politécnico Nacional, 1991, p. 12.

más crítico, más resistente a cualquier tipo de manipulación.⁵

En los capítulos anteriores nos detuvimos para abordar algunas de las características que identifican las etapas evolutivas de los niños y la importancia de la utilización de la expresión corporal como un recurso para la improvisación y la introducción al teatro. Ya hemos dicho que en el salón de clase, nuestra intención es que el Juego Dramático sea integrado "por niños y para niños". En el presente capítulo pretendemos desarrollar, orientaciones prácticas para que los niños mismos construyan los textos que van a representar, utilizando los conocimientos del idioma nacional, su capacidad de improvisación y su creatividad.

Al hacer uso de las más variadas formas de expresión que pueden estar a la disposición del niño (teatro, música, artes plásticas, danza), sabremos que es posible lograr una mejor expresión, comunicación y apertura para con ésto llegar a una preparación global. La aplicación de esta gama de formas de expresión le permitirá al niño tener una visión integral del mundo y un dominio de su entorno, convirtiéndose en una actividad social y dinámica, que es expresada a través del lenguaje, ya sea oral o escrita una vez que es

"la forma de comunicación más desarrollada que utiliza el hombre. Con él podemos explicar a otros nuestra idea o ideas, sentimientos o impresiones."⁶

En el proceso de aprendizaje, el perfeccionamiento del lenguaje oral del niño carece de recursos y técnicas adecuadas y a veces de interés del propio maestro. Este tiene a su disposición técnicas que lo auxilian en la utilización del lenguaje escrito, por ser más "objetivo" y de fácil evaluación (cuantitativa) así como ser un recurso para mantener al grupo quieto, a través de la lectura o contestación de preguntas por escrito.

En la práctica sabemos que hablar

5. Bedoya G., Ma. Teresa, op. cit., p. 39.

6. Enciclopedia Gráfica del Estudiante. Proaexa, México, 1986. En: Bedoya G., Ma. Teresa, op. cit., p. 2.

"no sólo consiste en pronunciar correctamente, sino que el proceso es "audio-fonatorio", implicando en su dinámica a todo el conjunto corporal; así un cuerpo tenso - por ejemplo percibe y produce con dificultades".⁷

En la comunicación interpersonal, los gestos y la expresión facial no pueden estar desvinculados del lenguaje oral ya que sirven para el reforzamiento de lo que se dice y mantiene el interés del que escucha.

Nuestro objetivo es lograr que a través de un crecimiento equilibrado de habilidades y de destrezas (tales como, escuchar, hablar, leer y escribir), el alumno exprese todo aquello que siente, piensa y aprenda con el máximo de recursos posibles, por que manifestándose de esta manera contribuye al desarrollo de su personalidad total.

Por lo que el Juego Dramático en el aula, debe ser entendido como un proceso que satisface la necesidad de aprender y expresarse, como un camino en donde el educando tome conciencia de su entorno, interaccionando, obteniendo como resultado una transformación recíproca de su medio, dada la acción que ejerce sobre el, y de sí mismo, logrando como resultado el proceso histórico-social del hombre.

El maestro debe tener claro que la selección de las diferentes formas de expresión deben estar correlacionadas con sus objetivos educativos. A ese respecto Aymerich dice:

"el color es un elemento indispensable para precisar matices, el modelado favorece el sentido de posesión de la forma, la comunicación oral y escrita completa el pensamiento y le da plenitud."⁸

Considerando al Juego Dramático como un elemento dentro del proceso educativo que, por su estructura, posibilita el desarrollo de la sociabilidad, de la sensibilidad y del aspecto afectivo del alumno y no como tradicionalmente se concebía la educación artística, es decir como una "refinación del gusto", debemos preguntarnos que debemos hacer para lograr nuestros objetivos, o mejor dicho, como motivar la expresión del niño en todos los len-

7. Recasens, Margarita, Como estimular la expresión oral en clase, Barcelona, Ediciones CEAC, 1967, p. 7.

8. Aymerich, C. y M., Expresión y arte en la escuela. La expresión musical/la expresión como auxiliar didáctico, vol. 3. Barcelona, Teide, 1981, p. 222.

guajes posibles (oral, escrito, gráfico y corporal) para encontrar su creatividad y que más tarde, con la asimilación de técnicas, conocimientos y manejo de materiales, podamos esperar una expresión de arte auténtica e integral.

Para lograr lo anterior, la educación

"debe apoyar esa necesidad natural de expresión del ser humano, tanto para encontrarse a sí mismo como para relacionarse con los demás y no bloquearla con sistemas específicos del aprendizaje, gesto y expresión general".⁹

4.1 LOS PROBLEMAS EN EL LENGUAJE Y EL JUEGO DRAMÁTICO COMO PROPUESTA DE SUPERACION

Lo que un niño aprende en el seno de la familia, independientemente de sus orígenes, favorece al desarrollo de su personalidad, lo auxilia en la consolidación de experiencias directas y concretas, que en el contexto social se traducen en significados que despiertan el pensamiento, la comprensión y el desenvolvimiento del lenguaje que es la condición necesaria para entrar a la gran patria humana¹⁰, toda vez que, hablar, es tener algo que decir y como consecuencia saber que decir; encontrar las palabras, construir bien las frases y darles su propia expresión. Es entonces cuando la comunicación se torna fácil, considerando siempre, como un todo, lo que se dice, como se dice y a quién se dice.

En el aula, los niños, con un poco de motivación utilizarán estas observaciones, estas informaciones y las transformarán en ideas creativas, traduciéndolas en actividades que el maestro podrá convertir en actividades teatrales, los cuales proyectaran nuevas formas de expresión, de interacción y de comunicación, logrando un aprendizaje vivo de la realidad.

9. Perez Guerrero, Alicia, "El desarrollo de la sensibilidad". En: Educación, Revista del Consejo Nacional Técnico de la Educación, México, julio-septiembre, 1982, no. 41.

10. Aymerich, C. y M., op. cit., vol 1, p. 60.

En la labor educativa, independiente de la asignatura, los maestros perciben que los alumnos, presentan problemas en la lectura, como consecuencia de la forma de aprender a leer, también saben, tanto maestros como alumnos que

"la lectura es la base de comprensión y expresión del proceso de comunicación".¹¹

Y, por lo tanto, si se quiere que la lectura se convierta en una actividad con sentido para el niño, ésta debe plantearse como lo que es para cualquier lector: una forma de captar el significado del mensaje que otra persona ha querido transmitir.

Según el escritor Ricardo Garibay, "leer es pasar los ojos, la voz, las orejas y el entendimiento por la escritura de alguien.... De ahí que, leer es un acto de humildad, de devoción, de reverencia." Y continua, "un hombre sin lectura es apenas él mismo, es a medias, bien "mostrenco", sin dueño y sin destino".¹²

Otra dificultad encontrada entre los grupos de alumnos, es la de la lectura en voz alta, como consecuencia de una mala dicción, de una insuficiente velocidad para la lectura, de una entonación impropia, por el mal uso de los signos de puntuación, casi olvidados y descuidados, por el desconocimiento de las razones para su adecuado uso.

¿Cómo exigir a nuestros alumnos el adecuado uso de las técnicas de dicción, si los medios de comunicación (como la radio y la televisión) están impregnados de locutores que leen sin respetar los signos de puntuación adecuados en sus lecturas? Esto es una cuestión que deberá ser discutida con los alumnos, para que puedan hacer la distinción entre una buena y una mala lectura.

Cuando el nivel de lectura es muy reducido, el vocabulario en la parte escrita también es muy pobre en su calidad, el nivel del contenido no sera claro, ni tendrá consistencia ni profundidad. Otra consecuencia observada en una lectura mal hecha por el uso inadecuado de los signos de puntuación, es la de las

11. Bedoya G., Ma. Teresa, op. cit., p. 132.

12. Garibay, Ricardo. En: "Los libros tienen la palabra", una publicación del Consejo Nacional para las Culturas y las Artes, México, noviembre de 1991.

fallas en el uso de la ortografía, que por no respetar sus reglas, dificultan el bien hablar y escribir. En la práctica se observa que el pueblo construye su propia forma de comunicación que es utilizada en la casa, en la calle, siendo este ambiente en donde crece el niño y sus costumbres los transfiere a la escuela.

Las fallas señaladas se observan con más intensidad, cuando el alumno no está motivado, no está ligado a lo que aprende, cuando no establece relaciones entre los contenidos que se enseñan y las posibilidades de utilización real del mismo. Por lo que es importante que se analicen en

"los textos de estudio o en el material que deba estudiar el alumno, cuál es lo esencial para que él lo aprenda, si se interesa por el tema..."¹³

En la enseñanza del lenguaje escrito es importante llevar en cuenta que: - existen diferencias significativas entre los niños, por sus características socio-económicas; - todos los niños, de alguna manera, inician el aprendizaje de la lengua escrita mucho antes de ingresar al primer grado, es decir, desde los tres o cuatro años los niños imitan a los actos de lectura y escritura del adulto; - el niño actúa frente a lengua escrita, en forma eminentemente activa, tal como lo hace frente a cualquier otro objeto de conocimiento. Es un creador permanente y por esto tiene la capacidad de "leer" el contenido de un texto a partir de una imagen, inventa formas de escribir palabras, reflexiona sobre lo que ha hecho, dudar, autocorregirse y todo sin saber aún "leer y escribir", si tomamos esta expresión al pie de la letra."¹⁴

Una vez que el alumno se da cuenta de lo importante que es conocer los contenidos mínimos del idioma, tanto oral como escrito, apoyado por un material adecuado, incursionará por los laberintos del idioma, buscará más información y solucionará sus dudas y además enriquecerá sus contenidos. Sin olvidar que los niños al ingresar a primer grado saben ya algo o mucho de la lengua escrita y que es fundamental partir de lo que ya saben para

13. Bedoya, G., Ma. Teresa, op. cit., p. 134.

14. Lerner, Della, Aprendizaje de la lengua escrita en el aula, Caracas, Ministerio de Educación-Fundación B. Van Leer, 1980, p. 35 (texto mecanografiado).

ayudarlos a seguir adelante.

En la escuela, al maestro de Español se le encarga múltiples funciones, pues enseña la lectoescritura, las reglas ortográficas y de puntuación, desarrolla el gusto por la lectura, y califica los exámenes de conocimiento del idioma. Sin embargo, en el trabajo docente, la tarea de desarrollar las técnicas de escribir bien y de hablar bien no debe convertirse en parte de una sola asignatura, más bien debe ser objeto de trabajo común entre las diferentes asignaturas del currículo. Esto es porque sabemos que el maestro de otra área diferente casi nunca señala los aciertos o desaciertos en la presentación de trabajos.

En actividades globalizadoras en que se vean involucradas las diferentes asignaturas del Plan de Estudios, el educando debe ser respetado como un ser pensante que no se limita a recibir y reproducir los modelos que le llegan desde fuera, sino que actúa inteligentemente sobre ellos.

Por lo tanto para la integración que se hace necesaria entre las diferentes disciplinas del currículum, y como un auxiliar en la superación de los problemas, especialmente los relacionados, con el idioma nacional, reforzamos diciendo que la utilización de los recursos del Juego Dramático en el aula, puede convertirse en:

- un auxiliar para el desarrollo de un vocabulario de palabras, específicos de cada materia;
- una serie de oportunidades para la lectura de textos (los propios y de los compañeros), para desarrollar el oído, buscar una dicción exacta, una cuidadosa pronunciación de las palabras, para leer con fluidez y de modo expresivo, para que todo el grupo entienda lo que oye, de esta manera, lograr una representación mental de lo que está escuchando;
- un conjunto de elementos para desarrollar la habilidad del habla, con claridad, fluidez y corrección; con la aplicación de técnicas para bien hablar, logre su aplicación en conversaciones

fuera del aula, en actividades sociales;

- una gama de oportunidades para que en ciertas situaciones desarrolle el gusto por la lectura y la apreciación de los más diversos estilos literarios, también para aprender a respetar los gustos ajenos y para saber escuchar a la gente.

Podrá también crear el interés por buenas obras literarias y teatrales; desarrollar la habilidad de reconocer, apreciar y seleccionar futuras obras de teatro y de lectura; aumentar la confianza en sí, a través de la organización y expresión de ideas de manera lógica, habilidad de raciocinio, apreciación de los usos y costumbres de otras culturas e intercambiar experiencias de la vida misma de los jóvenes.

La comunicación que se da a través del arte (teatro, música, artes plásticas y danza) es la más propicia para el desarrollo de los niños, ya que llegan a representar espontáneamente el juego, el sueño, la fantasía, la magia, el ritmo, el color, la sorpresa y la curiosidad sin límites.

Pero no siempre la comunicación se transmite a través de las palabras, pues, los sentimientos captados detrás de ellas y manifestados en dibujos, pinturas, esculturas y movimiento, son una forma singular de comunicación que el maestro debe valorar, ya que el alumno muchas veces utiliza otras formas de expresión para comunicarse, que no necesariamente sea la comunicación oral o escrita.

El desarrollo de proyectos de educación artística, donde incluimos el Juego Dramático, no debe ser privilegio de pequeños grupos de alumnos que frecuentan escuelas privadas, cualquier escuela independiente de su ubicación y origen, debe preocuparse en dar oportunidad a que los niños se sirvan de este instrumento con el fin de activar la expresión personal y social; ya que estos aspectos se convierten en una forma de entrar en contacto con los propios sentimientos, de afirmar su propia identidad, de alimentar el autorespeto y el aprecio por los demás.

A través de los contenidos específicos de su grado escolar, logrará este niño, desarrollar hábitos de pensamiento reflexivo, estimular la imaginación y el poder creativo, concretando su pensamiento y su capacidad para la resolución de problemas individuales. Delia Lerner dice que:¹⁵

"ya no se trata de proponer al niño un modelo para que lo copie, lo reproduzca al dictado o lo combine de diferentes maneras. Se trata en cambio de crear situaciones de aprendizaje que permitan al niño PENSAR, es decir: diferenciar dibujo y escritura, clasificar todo tipo de material escrito, descubrir que la lengua escrita es un código, analizar el significado posible de un texto, deducir correspondencia entre el enunciado oral y el texto escrito, re-inventar la escritura, comparar sus producciones con la lengua escrita tal como es, reflexionar sobre sus hipótesis, descubrir con sus compañeros, autocorríjirse."

4.2 DE LA TEORIA A LA PRACTICA: LAS DIVERSAS ETAPAS DEL JUEGO DRAMATICO, COMO UNA ALTERNATIVA DIDACTICA

Para la realización de actividades de Juego Dramático, consideraremos la existencia de tres etapas, apoyada en las propuestas de Vigotski y Eines y Mantovani.

Vigotski¹⁶, apoyado en el pensamiento de algunos autores dice que en el desarrollo de la creación infantil se distinguen tres etapas principales: el primer periodo, de la creación oral que se prolonga desde los tres a los siete años; el segundo periodo, el de la lengua escrita, observado a partir de los siete años y, por último, el periodo literario, que abarca la época de la juventud.

Eines y Mantovani¹⁷, por su parte defienden el "Sistema de teatro evolutivo por etapas", comprendiendo la primera etapa, del preescolar hasta los 8 años de edad, donde el trabajo está ordenado de lo general a lo particular, entendiéndose que los alum-

15. Lerner, Delia, op. cit., p. 33.

16. Vigotski, L. S., Imaginación y creación en la edad infantil. Habana, Editorial Pueblo y Educación, 1967, p. 52.

17. Eines, J. y Mantovani, A., op. cit., p. 22-32.

nos primero eligen el tema para después detenerse en el particular; que según estos autores se identifica como el personaje. La segunda etapa, se conoce como la etapa de transición, entendiéndose que es la edad de 9 años, cuando se hace más presente la ambivalencia, el no querer realizar más actividades de niño, pero tampoco es adolescente; la tercera etapa es la que se caracteriza por el accionar físico y psíquico de los alumnos, donde el punto de partida siempre es el personaje, para llegar al argumento de la obra, por esto la identifican como la etapa que inicia en lo particular para llegar a lo general. En esta etapa reunimos alumnos de 11, 12 y 13 años.

Para la presente investigación se toma de base las dos corrientes como punto de partida, esto es, mezclamos partes de ambas propuestas, resultando lo siguiente:

PRIMERA ETAPA: dirigida a niños de preescolar, primero y segundo grados, donde la creación oral es su principal característica, una vez que "el desarrollo del lenguaje oral marcha siempre adelante del desarrollo del lenguaje escrito".¹⁸

SEGUNDA ETAPA: considerada la etapa de la transición o también el periodo de la lengua escrita, observada en alumnos del tercer y cuarto grados de la primaria; tomando en cuenta la evolución bio-psico-social de los alumnos será profundizado el Juego Dramático, cuando se planean actividades con vista a la construcción del personaje, caminando en dirección a la estructuración del tema.

TERCERA ETAPA, donde el personaje antecede al tema, característica que se puede constatar a partir del quinto grado de la primaria, etapa donde el alumno da más importancia a las características del personaje, para en torno a él desarrollar el tema, una vez que es considerado el periodo literario.¹⁹

Al ingresar al sistema educativo formal, el alumno enfrenta situaciones distintas a las que estaba acostumbrado en el

18. Vigotski, L. S., op. cit., p. 52.

19. Ibid., p. 52.

sistema informal, donde el aprendizaje estaba cargado de juego. El ingreso a la escuela marca, para los niños, el comienzo de una etapa de transición: de la vida familiar y en grupos reducidos a la vida en grupo más numeroso; de la creación de sus propios símbolos - con bloques, pinturas y arcilla - a la utilización de símbolos estándares como números y letras.

Es importante recordar que se dará prioridad a la lengua escrita espontánea antes que a la copia, por entender que el niño no se limita a imitar nuestro sistema tal como actualmente es, sino que re-inventa progresivamente la escritura. Por lo tanto, sólo puede avanzar, a partir de la reflexión y de la discusión con sus compañeros sobre su propia escritura espontánea.

En la urgencia por enseñar a leer y escribir, el maestro, muchas veces se ve obligado a recordarles que necesitan "estar sentados", "mantenerse callados", "prestar atención", "conserver fila", olvidando que no es posible trazar una línea artificial entre trabajo y juego. Aunque muchos niños se conformarán con esta nueva situación, otros se sentirán bloqueados frente a esta realidad, contraria a su naturaleza sana y activa, viendo inhibida su energía productiva, que debería ser canalizada para el aprendizaje, pues,

"por desgracia, para la mayoría de nuestros pequeños, la extraordinaria cantidad de tiempo que invierten en el aprendizaje de las letras no hace más que robarles tiempo que podrían y deberían pasar en otras clases de actividades de aprendizaje y de juego."²⁰

Entretanto es necesario que el niño participe activamente en su propio aprendizaje, para lo cual será fundamental que él comprenda para qué sirve saber leer y escribir. Según Delia Lerner la lengua escrita tiene dos valores fundamentales: hacer posible la comunicación a distancia y permite registrar los hechos que se desea recordar.

En actividades que se realicen fuera del salón de clase, el maestro podrá comprobar la importancia de la lectura, mismo en los más pequeños, que oficialmente no saben leer. Prestar

atención, en los paseos o excursiones, a todo el material escrito que aparezca: carteles, anuncios, señales de tránsito, suponer e identificar el significado de lo allí dibujado o escrito. Frente a los carteles de los comercios preguntarse: ¿qué dirá en ese cartel?; frente a los carteles publicitarios: ¿de qué producto será esa propaganda?; frente a las señales de tránsito: ¿qué significará esa señal? Las respuestas nos darán el grado de conocimiento práctico del alumno, sus vivencias y experiencias fuera del mundo escolar.

Sabemos que una de las primeras manifestaciones artísticas de los niños, asociada a los movimientos, es el dibujo. Desde preescolar y hasta antes, los niños dibujan con agrado y placer, y a menudo sin ser estimulado por ningún adulto. Mientras dibuja, el niño relata lo que está dibujando, dramatiza y crea un texto literario para su creación artística, lo impregna de vida, relata sus experiencias, sus deseos, sus dudas, sus miedos, los convierte en un juego.²¹

Para el niño pequeño, dibujo y escritura se confunden: la escritura no representa aún los sonidos del habla, sino, al igual que el dibujo, los objetos a los que se alude. Progresivamente dibujo y escritura se diferencian y el dibujo (o la imagen) se transforma en un apoyo que permite anticipar y garantizar el significado de la escritura.

Al comienzo de la edad escolar, el amor y el interés de los niños por el dibujo comienza a disminuir, manteniéndose únicamente en algunos pocos, y en cuya educación de la casa o en la escuela estimulan la dedicación al dibujo y alientan su desarrollo. En esta fase escolar, el niño avanza hacia otra etapa, una vez que

²¹ "el dibujo queda atrás, como una etapa ya pasada y a su lugar comienza a ser ocupado por una creación nueva, oral o literaria"²²

En consecuencia de esto, se observa un cambio en el ca-

21. Vigotski, L. S., op. cit., p. 37.

22. Ibid., p. 37.

rácter de su creación. El lenguaje oral, como todas sus actividades, tiende a ser más activo, en dirección a lo social, al grupo; en cuanto que el lenguaje escrito, es un elemento nuevo en las actividades escolares, tiene un carácter evaluativo-cuantitativo, impuesto por las reglas sociales y como una condición para avanzar en el ascenso escolar.

Asociado al lenguaje oral, está el juego y como tal puede ser analizado como la primera forma de escenificación o dramatización. Esto lo podemos verificar cuando las niñas juegan a las muñecas, transfiriendo al juego, acciones de la vida de los adultos, utilizando sus expresiones y actitudes en forma de imitación. Este tipo de juego no puede ser rechazado, es parte de la formación del niño, al mismo tiempo en que se incorpora al mundo de los adultos o en cuanto aprende que para cada personaje le corresponden diferentes actividades, actitudes, derechos y obligaciones. La importancia de desempeñar un papel en el juego, reside justamente en cumplir las obligaciones y ejercitar los derechos pertinentes a cada participante. En esta actividad conjunta aprende a ponerse de acuerdo sobre quién desempeña determinado papel, con qué objetos se juega, el orden de las acciones, el lugar para desarrollarlo y otros aspectos.²³

Por esto, el juego es considerado la forma primaria de escenificación y dramatización, por estar unido en la persona misma del actor, del espectador, del autor de la obra, del escenógrafo y del técnico.²⁴

En el área educativa, el juego, especialmente el del Juego Dramático, pasa a ser recomendado, puesto que

"el juego favorece al desarrollo de la atención y de la memoria; mientras juegan, los niños se concentran y recuerdan mejor que en las otras situaciones".²⁵

Una vez que, por sus propias características, el juego que el niño practica fuera del salón de clase, exige concentración de acuerdo con los objetos involucrados y el contenido de

23. SEP-UNICEF, Juegos tradicionales latinoamericanos, a la rueda rueda..., México, 1987, p. 8.

24. Vigotski, L. S., op. cit., p. 81.

25. SEP-UNICEF, op. cit., p. 10.

las acciones que se deben desempeñar; según el papel del argumento, el jugador que no esté atento y no memoriza es excluido por los demás niños. De esta manera, la necesidad de estímulo emocional lo obliga a concentrarse y estar atento.

En el Juego Dramático, que se caracteriza por la improvisación, aunque la memorización de algunos de los diálogos es consecuencia de la repetición de las puestas en escena, por la facilidad con que memorizan los niños, los protagonistas deberán saber, que la riqueza de los diálogos está en la improvisación que le confiere valor educativo, recreativo y didáctico. Esto no invalida la utilización de la memoria en el Juego Dramático, en el sentido de que por ejemplo, es necesario memorizar la hora exacta de entrada en escena o de hablar cuando está en el escenario, así como la ejecución de las otras actividades que le son encargadas y de las cuales es responsable, en una puesta en escena.

El Juego Dramático en el salón de clase puede ser un recurso didáctico puesto que ayuda a la pronunciación correcta de las palabras y a la utilización de los signos de puntuación, proporcionando elementos para una comunicación interpersonal; además actúa en los aspectos más cualitativos de la educación, olvidados en la educación tradicional.

4.2.1 PRIMERA ETAPA: LA CREACION ORAL

"La lengua oral y la lengua escrita no son idénticas, presentan notables diferencias. Cuando uno habla, lo hace la mayoría de las veces con personas que están presentes; esto permite acompañar el lenguaje con entonaciones y gestos que facilitan la comunicación; si el otro no comprende puede preguntar y recibirá una aclaración inmediata."*

En un sistema de enseñanza formal, los maestros saben que no se debe valorar excesivamente el contenido del programa, sino que se debe equilibrar la jornada escolar mediante actividades

variadas que estimulen el crecimiento físico, social e intelectual del alumno; que se debe dar la palabra al niño, tanto en las actividades relacionadas con el juego como las que involucren el aprendizaje de la lectoescritura. También saben que no todos los niños saben andar a los doce meses, por lo tanto no todos aprenden a leer a los cinco o seis años, lo que nos lleva a concluir, que los niños en los primeros años de la escuela

"siguen aprendiendo mediante procedimientos activos. Tienen una gran necesidad de información, pero no pueden aprender sólo a partir de explicaciones orales o incluso imágenes".²⁷

Esto quiere decir que empezamos a aprender a través de los juegos. En la escuela, aprovechando toda la capacidad e imaginación de los niños, se puede empezar a partir de los juegos de "ronda", haciendo uso de trabalenguas, asociaciones verbales, rimas, ritmo; aquí se observara que el niño muestra su capacidad de coordinación motora, mental y social, a través de reglas, roles y turnos, que cambian de país a país y muchas veces dentro del mismo país. Las nuevas adquisiciones de lenguaje se integrarán en la cultura que serán transmitidas a nuevas generaciones, y serán incorporadas como un conocimiento nuevo y amplio.

Tomando en cuenta esta evolución, se recomienda el uso de juegos para que los niños se comuniquen entre sí por medio de gestos y movimiento, en donde uno ejecuta una acción y otro interpreta lo que se les sugiere; también a través de la palabra, aunque sus frases no presenten claridad y sentido completo, debido a que su lenguaje todavía es pobre, pero todos tenemos algo para decir. Si los ojos están entrenados para mirar, relacionando e intentando comprender y ver el mundo circundante; si el oído y el tacto son verdaderos instrumentos de captación y si la imaginación se ha vuelto ágil y capaz de volar, la mente no puede estar nunca vacía ni en estado apático e indiferente.²⁸

Por la propia capacidad inventiva de los niños, las situaciones verbalizadas y las interpretaciones mímicas crecen en complejidad a medida que ellos espontáneamente incorporan nuevas

27. Oppenheia, Joanne F., op. cit., p. 137.

28. Ayerich, C. y H.; op. cit., vol. 1, p. 56.

situaciones y personajes. En sus acciones se entrelazan el pasado, el presente y el futuro, por esto, las primeras actuaciones serán más "fantásticas que reales". Esto es el Juego Dramático, ya que es a través de la libertad de los gestos que nacen espontáneamente las palabras.

El maestro, en esta primera etapa, tendrá condiciones para observar la dicción de los niños, la participación e interés del grupo por este tipo de actividad; sin embargo, no debemos corregir continuamente sus expresiones, deberá el maestro cuidar su propia pronunciación y articulación; hablar con claridad, emplear un tono de voz adecuado, enriquecer el propio vocabulario, evitar expresiones de uso común por la pobreza de vocabulario y por falta de imaginación; hablar con naturalidad y sencillez, ya que en los primeros grados de la primaria el maestro ejerce una influencia muy fuerte en las actitudes de los alumnos y es en estos grados cuando hay que poner los fundamentos para el futuro lenguaje, tanto verbal como escrito.²⁹ Todavía más, cuando en el desarrollo de programas de expresión oral, asociado al Juego Dramático, se busca el desenvolvimiento que no se consigue, como es de suponer, únicamente por medio de las técnicas de expresión, sino con la colaboración de las demás actividades escolares, las cuales no pueden olvidar que el niño posee una personalidad compleja y rica, que tiene que crecer y formarse totalmente.³⁰

Como nuestro objetivo es el Juego Dramático "por niños y para niños", todos los logros alcanzados serán favorables una vez que rompamos con los preconceptos y nos desafíemos a nosotros mismos. Con este planteamiento no hacemos otra cosa más que proponer una apertura hacia la vida, por medio de la cual la labor educativa se podría proyectar más allá de las paredes del aula. Cabe aclarar que no bastará que en las clases los niños se expresen a través del juego. Estos juegos ellos ya los realizan en el recreo, en la calle o en sus vacaciones cuando se reúne con sus amigos, cuando los ejecuta de una manera informal. Para que la

29. Ibid., vol. 1, p. 57-58.

30. Ibid., vol. 1, p. 56-57.

tarea sea formativa, es necesario darle algo más, un juego programado que supere la espontaneidad del juego mismo, porque

"en una actividad dramática, la información se entrelaza con la formación ya que es una tarea concomitante y paralela".³¹

Los maestros saben que es difícil lograr la redacción de algunas oraciones por los pequeños que están siendo alfabetizados, principalmente si esta tarea es por escrito. Sin embargo con facilidad logran manifestar sus ideas oralmente, recurso que el Juego Dramático explorara, en la PRIMERA ETAPA, utilizando el lenguaje oral que en la infancia se adquiere por imitación, será un vehículo para la transmisión de nuestros pensamientos, vivencias y emociones, mediante un aprendizaje que gracias al ejercicio puede lograr su más alto nivel.³² Será importante para el niño descubrir que existen diferentes formas de hablar, porque esto le permitirá reflexionar sobre su propio lenguaje, sobre lo que él dice espontáneamente, y sobre la forma en que habla la gente que lo rodea.

En actividades de Juego Dramático y siguiendo los propósitos de nuestra investigación, para una primera experiencia y considerando que muchos de los niños nunca han participado en una obra teatral, el maestro propondrá un trabajo colectivo, guiándose a través de los siguientes pasos:

A. Elaboración de un "inventario de temas":

Es la relación de temas propuestos por el grupo que el maestro irá enlistando en el pizarrón. Esta actividad podrá ser realizada anteriormente, para que el tiempo que el maestro destina al Juego Dramático, no sufra disminución de su tiempo.

31. Eines, J. y Mantovani, A., op. cit., p. 184.

32. Sefchovich, Galia y Waisburd, Gilda, Hacia una pedagogía de la creatividad, México, Trillas, 1987, p. 18.

B. Análisis del tema:

Una vez seleccionado el tema que se va a jugar, se procede al análisis del mismo, o sea, comentar con los alumnos las posibilidades de acción que involucra este tema, aclarar aquellos aspectos que parecen confusos, con el objetivo de profundizar los conocimientos del grupo frente al tema.

Al estar frente a una producción colectiva, todos los participantes se convierten en autores. Por ejemplo, si el tema, es "La selva", se propondrá indagar qué es lo que ocurre dentro de ella, quién la habita, cuales son sus características y que tipo de acciones se pueden desarrollar, a partir del tema.

Muchas veces será necesario que el profesor proporcione más datos y detalles a respecto del tema propuesto ya que no podemos suponer que todos los niños tienen las mismas vivencias. Ejemplos de temas: un aeropuerto, un hospital o cualquier otro, que involucre conocimientos muy especializados.

Las informaciones adicionales no son propiedad del maestro, cualquier alumno que se considere capaz podrá proporcionarles elementos, que partan de sus vivencias, ya que es necesario que "alguien aporte experiencias y elementos de la vida real para que podamos recrear con más conocimientos una situación ficticia".³³

C. Elección del personaje:

Una vez que se discutió el tema con profundidad en sus diferentes aspectos, su localización en el tiempo y espacio, y sus respectivos personajes, cada alumno o grupo podrá escoger los personajes que van a interpretar. Se enlistará el nombre del per-

33. Eines, J. y Mantovani, A., op. cit., p. 184-185.

sonaje elegido, acompañado por el nombre del alumno, que el maestro anotará en el pizarrón.

Dependiendo de la importancia y del atractivo del personaje, podrán presentarse varios candidatos para el mismo. Si no es posible duplicar el personaje, se darán varias alternativas, que el profesor tomara en cuenta. Ejemplo: proceder a un sorteo, o guiar a los demás candidatos para representar otros personajes interesantes o también atractivos a otras actividades.

En el transcurrir de la puesta en escena, algún alumno podrá olvidar el personaje que había seleccionado o intentará cambiarlo por otro que considera más atractivo, en estos casos podrá el profesor recurrir a sus anotaciones para hacer valer la primera elección y así insistir que permanezca en el personaje elegido.

En situaciones como esta, deberá el profesor tener mucha diplomacia, para que en la clase siguiente quien no haya hecho el personaje deseado, podrá asumirlo, cambiando su papel con quien ya lo hizo.

D. Construir la escenografía:

La construcción de la escenografía, constituye el siguiente paso, pues con los objetos del propio salón o con lo que se disponga en el preciso momento (mesas, sillas, cartón, ropas del propio vestuario de los niños y objetos personales), que por su naturaleza, se convierten en parte del escenario mismo. También se elabora el escenario con materiales que los alumnos han coleccionado en sus casas para esta actividad. El escenario debe adquirir vida, ser útil, estar involucrado con los diálogos, no convertirse en simple adorno.

La creatividad y la improvisación en la construcción del escenario, el vestuario y los movimientos, se transforman en la

fuerza máxima, en las que se sostendrán las actividades de los juegos propuestos. Por lo que y de acuerdo con el tema elegido, los mismos alumnos podrán convertirse en los elementos principales del escenario. Por ejemplo, partiendo de nuestro tema ficticio como "La Selva", algunos alumnos podrán representar los árboles, las flores, los animales u otros elementos que consideran pertinentes para el tema. Además, existe la influencia de las experiencias personales anteriores o de las proporcionadas por el cine, la televisión, o por la literatura que en un momento dado ha estado a su alcance. Todas las actividades, aquí descritas, deben ser realizadas con una cierta agilidad, para que el entusiasmo no se pierda, conservando un ambiente estimulante, ya que a los pequeños les gusta el elogio.

La atención del maestro debe estar centrada en la actividad preestablecida para el alumno, para que se vea involucrada en la acción misma; es decir, que el grupo encargado de la escenografía (al dibujar, recortar, pegar y embellecer los espacios destinados al escenario) al final de la acción, se conviertan también en jugadores o entonces la acción ejecutada será considerada como simple actividad de manualidades y no de Juego Dramático.

E. Improvisación del texto:

Después de la elección del tema, de los personajes y del escenario, llega el momento de presentar los diálogos, siempre tomando en cuenta que las actividades son colectivas y las creaciones son de exclusividad del grupo.

Como estamos trabajando con niños que todavía no dominan la escritura, los diálogos serán improvisados de acuerdo con la creatividad de cada uno y con sus experiencias anteriores, siempre en un ambiente de juego, característico de esta edad. Las escenas deben ser cortas, incluso las primeras improvisaciones pue-

den ser totalmente mudas, haciendo uso del lenguaje gestual y mímica. Posteriormente aparecerá el habla, en donde la sonorización debe estar presente en todas las situaciones, porque sabemos que:

"hay una acentuada diferencia entre el juego natural y espontáneo y los juegos dramáticos, musicales y plásticos, una vez que la actividad lúdica del niño es necesaria para el crecimiento, siendo un antecedente del gesto y del habla."³⁴

Las actividades de expresión, que corresponden a los primeros grados de la primaria, son globales, es decir, el movimiento, el gesto, la danza, la palabra oral y escrita, el dibujo, el modelaje y los demás medios de comunicación humana, se integran en el libre juego de los niños, que al expresarse, hace uso de las formas de lenguaje que más lo gratifica, aunque podemos decir que el lenguaje corporal es el más utilizado por el niño para manifestar lo que no puede expresar a través de la palabra. Una vez que

"el lenguaje oral utilizado durante los juegos es muy reducido. Los niños hablan a penas el indispensable, complementando sus pensamientos con gestos, actitudes y movimientos. Todo es simbólico, pues el niño no se manifiesta por completo verbalmente".³⁵

F. La puesta en escena:

Habrán alumnos que no quieran actuar, y algunas veces ni participar. Para estos alumnos es necesario darles tiempo, hasta que adquieran confianza en sí mismos, y descubran el valor recreativo, creativo y educativo de esta actividad. Sino se logra nada, el maestro podrá motivarlos para que desempeñen otras actividades, tales como, espectadores, observadores, críticos, divulgadores, colaboradores en la organización del material para el escenario o del vestuario.

Al principio las actividades parecerán de poco contenido y calidad, pero por la propia naturaleza de las mismas, deberán irse desarrollando en forma creciente en sus dificultades, de

34.Reverbel, Olga, Um casinho do teatro na escola. São Paulo, Editora Scipione, 1989, p. 140.

35.Reverbel, Olga, op. cit., p. 141.

acuerdo con el interés manifestado por el grupo. Ante todo hay que tomar en cuenta que en el salón de clase se llega a constituir una minisociedad, donde las personalidades, tendencias y necesidades de los alumnos que la componen son las más diversas. Por esto, no debemos pedir al alumno que se exprese sobre temas que están fuera de su realidad social o cultural, más allá de sus posibilidades o de su edad.

La puesta en escena, por ser una creación colectiva, es el momento más esperado de las actividades de Juego Dramático; una vez que un grupo de alumnos representarán a una gran variedad de personajes con sus diálogos, otros representarán el escenario, otros actuarán como espectadores, otros participan como críticos. Sería irreal pensar que todos los alumnos que se encuentren en escena, por primera vez, piensen y hablen con una secuencia lógica de ideas. Quizás lo que puede ocurrir es una confusión de diálogos, en donde todos quieren hablar en el mismo momento o por el contrario, algunos alumnos no pronuncian ni una sola palabra, otros lloran, por la emoción y la expectativa de la acción misma.

La actividad debe tener un límite de tiempo para su realización, con el fin de que la motivación y el interés no se cambien por el desorden y por la indisciplina. Habrá veces en que los mismos alumnos darán por concluido su trabajo, pues sienten que en ciertos momentos ya no tienen nada más por hacer. La intervención del maestro se dará cuando la actividad se extienda demasiado o cuando sea muy corta, procurando en estos casos, estimular para su continuidad. Cuando ya se acaba la actividad, es necesario reordenar el espacio para dar continuidad a la acción siguiente.

Además de contribuir al aprendizaje de los contenidos del Plan de Estudios, las actividades de Juego Dramático se verán involucradas, en una puesta en escena, por los mismos contenidos, es decir, un problema de Matemática o un hecho histórico puede ser convertido en una situación de juego, en una estrecha relación con la música, con la danza, con el dibujo, con la expresión corporal; o simplemente, la música será el elemento estimulador de los

movimientos corporales.

G. Evaluación de las actividades:

La actividad de Juego Dramático debe ser evaluada, continuamente, en primer lugar por los propios alumnos y después por los maestros.

Después de una puesta en escena o de cualquier actividad, cuando los alumnos estén concentrados, en el propio escenario, en sus bancas o en el sitio que fue elegido (el maestro podrá participar en calidad de espectador o no), el grupo llegará a cuestionarse sobre sus expectativas, sus logros y sus dificultades. Los mismos espectadores, tendrán la oportunidad de hablar, sin que con esto el ambiente se vuelva hostil y adverso, siempre hay que tomar en cuenta la edad de los mismos, sobre todo cuando la espontaneidad y la sinceridad se convierten en signos fuertes.

Los alumnos, los maestros, la comunidad escolar y familiar, deben estar enterados de que las actividades de Juego Dramático, tendrán una evaluación cualitativa, cuando serán analizados aspectos como: el desarrollo de la sensibilidad, la expresividad, la creatividad y en especial el cambio de postura frente a su entorno; también evaluar la actuación del alumno, como elemento integrante de la acción misma, para detectar cómo se sintió en escena, si logró transmitir el mensaje, si el escenario, el vestuario, la música y otros elementos, estuvieron a servicio del personaje, o si en algún momento, estos elementos dificultaran su desempeño.

Reforzamos esta idea porque es común encontrar Planes de Estudio que exigen la emisión de calificaciones numéricas a dibujos o a participaciones en actividades artísticas.

4.2.1.1 SUPERANDO LA PRIMERA ETAPA - ALGUNAS IDEAS

La metodología de trabajo que hasta aquí hemos propuesto se centró en la elección del tema, pasando por el personaje, preparación del escenario, actuación colectiva y simultánea, con la participación de todos, o sea, por los alumnos de preescolar y del primer grado de la primaria. Pero el maestro que trabaja con alumnos del segundo grado necesita de actividades más complejas, para mantener el interés y conservar el entusiasmo por actividades de Juego Dramático.

Para esto el maestro irá introduciendo, poco a poco, algunos cambios, que convertirán las actividades en algo más atractivo, sin embargo la secuencia de actividades que están aquí relacionadas no son estáticas, pues deben tener la movilidad adecuada para acompañar la agilidad de los niños, que debido al crecimiento bio-psico-social, sienten la necesidad de movimientos continuos. Esto es necesario también porque estos alumnos ya saben leer y escribir, estando en condiciones para empezar a trabajar con ideas más abstractas en el Juego Dramático.

Sugerimos, para la superación de actividades de la primera etapa:

A. DIVISION DEL ALUMNADO EN SUBGRUPOS:

Si hasta aquí la programación de las actividades eran colectivas, tanto los diálogos, el escenario y el vestuario, ahora, el maestro podrá dividir el alumnado, en dos subgrupos, que irán a trabajar bajo el mismo tema, elegido en común. Haciendo uso del ejemplo anterior, de "La Selva", un grupo de alumnos se hará responsable por la representación de los personajes, del vestua-

rio y de los diálogos; el otro grupo se encargará de la escenografía y posteriormente llevarán al escenario toda su creación, sin olvidar que para una puesta en escena es necesario observar algunos puntos (que son del conocimiento de los alumnos), como: seleccionar el tema, hacer un análisis del mismo, elegir los personajes, improvisar diálogos, construir la escenografía, y al finalizar, hacer una evaluación de los objetivos de la actividad.

Para que todos puedan trabajar en armonía, cada subgrupo ocupará un determinado espacio del salón con cierta limitante de tiempo, que será coordinado por el maestro.

Es importante que todos los alumnos participen en las actividades programadas, para esto es necesario ordenar una rotación en las acciones, o sea, quien hoy fue actor, mañana será escenógrafo, para que los jugadores puedan ejecutar y vivenciar las diferentes experiencias propuestas y de este modo estimular a los más tímidos a participar en el juego. Las actividades deberán estar dosificadas de acuerdo con el desarrollo del grupo.

B. ELABORACION DE "ROUTINAS DE TRABAJO":

Cuando estemos frente a grupos de alumnos más avanzados en su escolaridad, como un adelanto de actividades y como una introducción a la redacción de textos, proponemos la confección de una guía de trabajo, que llamaremos "rutina de actividades".

A medida que avanzamos en la realización de improvisaciones cortas, con rutinas simples, los alumnos estarán capacitados para realizar improvisaciones más largas, con rutinas más detalladas que posibiliten la identificación de otros aspectos del lenguaje escénico, como: espacio, ritmo, movimiento, acción interior y exterior, tiempo, ambientación, etc.³⁶

El tema puede ser tomado "del inventario de temas" o a

³⁶Reverbel, Olga, op. cit., p. 106.

partir de sugerencias del propio grupo. Para nuestro caso, regresamos al ejemplo ya citado: "La Selva".

Los elementos que serán parte de nuestra actividad, son: los personajes, el vestuario, el escenario, la acción, el espacio, la sonorización a partir de experiencias anteriores del grupo y de conocimientos adquiridos en las clases de Ciencias Naturales, una vez que con el entrelazamiento de las diferentes disciplinas del curriculum, los objetivos serán alcanzados con resultados favorables.

Para la elaboración de una "rutina", surgen algunas preguntas que nos parecen necesarias: ¿qué personajes estarán involucrados en nuestra acción?, ¿qué acciones deben ejecutar estos personajes?, ¿en qué espacio se realizan las acciones?, ¿cómo sonorizar las acciones?.

Después de este cuestionamiento, y a manera de ejemplo, una "rutina de actividades" podrá estar organizada de la siguiente forma:

personajes	acción	espacio	sonorización
hombres(primitivos)	caza	selva/bosque	viento
animales	pesca	río	lluvia
arboles	plantación	casca	gritos
	cosecha	cueva	tambores
	danzas		flautas

Algunos elementos nuevos están incluidos en esta "rutina actividad", como: el vestuario, el espacio y la música, obligando al alumno a una investigación en cuanto a los usos y las costumbres de los personajes involucrados.

Para la elaboración de los vestuarios, se organiza una investigación para saber cómo se vestían los primitivos. También para buscar la disponibilidad de materiales, tanto en la escuela, como entre los compañeros en sus propias casas y hacer un uso racional y creativo de los mismos. Además es necesario hacer un estudio de los sonidos y ruidos propios de la naturaleza, que serán

producidos y reproducidos a través de los recursos corporales de los mismos alumnos (palmas, golpes con los pies, gritos, silbatos) o utilizando objetos (cajas, vidrios, latas). Incluso el espacio, por las características del tema, necesita de una atención especial, para ser aprovechado adecuadamente, promoviendo una mayor rotación de escenarios.

A partir de esta rutina el alumno elige, por opción, el personaje que le gustaría representar: unos por cierto serán los hombres primitivos, (sin olvidar la presencia de las mujeres), otros los animales, otros los arboles, otros también podrán optar por ser la selva o el bosque, el río, la cascada o la cueva.

El tiempo disponible, que hasta ahora era de una hora de clase, para este tipo de actividad se necesitará de un tiempo más largo. Esto se debe a la necesidad de una mejor organización y elaboración de los vestuarios y escenarios; recomendamos no pasar de una semana, para conservar la unidad de la actividad y del grupo mismo.

C. REDACCION DE PEQUEÑOS DIALOGOS:

Haciendo uso de la experiencia anterior, o sea, la elaboración de una "rutina de actividades", podrá el alumno empezar la redacción de pequeños textos. En un principio, en forma de sencillos diálogos involucrando los personajes principales, que el maestro escribirá en el pizarrón, y que serán leídos por los alumnos como si fuesen los propios personajes. Las primeras lecturas serán sin expresión, sin embargo, haciendo uso de los recursos corporales, de la entonación de la voz, la mímica, la pantomima y de la misma expresión corporal, los resultados serán satisfactorios.

Posteriormente, incentivemos a nuestros alumnos, para que ellos mismos escriban sus diálogos. Esta actividad está apoyada en el supuesto de que los alumnos del segundo grado ya saben leer

y están en condiciones de escribir pequeños textos, con la aplicación de las nociones mínimas de Español.

Estos pequeños textos serán leídos en voz alta por diferentes alumnos, representando cada uno, un personaje. Esta actividad tiene como objetivo el desarrollo de la habilidad de la lectura con la aplicación de los signos de puntuación y si es posible la entonación de la voz, tan necesaria en la representación del personaje. Así irán aumentando las dificultades en los ejercicios, con el objetivo de que sean aplicadas en futuras puestas en escena.

En pequeños grupos, estos diálogos podrán ser discutidos y cómo resultado de esta actividad surgirán otros textos, con características de producción colectiva, o sea, de varios autores. Como secuencia de esta actividad, las redacciones serán leídas en clase, para que, en una última etapa haya un texto único, representativo de todo el grupo.

Posteriormente este texto podrá ser aprovechado para una nueva puesta en escena.

D. LECTURA DE TEXTOS DIALOGADOS:

De acuerdo con el interés del grupo, el maestro podrá propiciar textos de lecturas (pequeñas historias infantiles), donde la característica principal sea el diálogo, con el objetivo de desarrollar habilidades, principalmente, para una lectura expresiva y la observación de los signos de puntuación, para posteriormente, hacer el diagnóstico de la secuencia de las acciones y el cambio de personajes.

En la lectura de estos textos, todavía el alumno "imita al personaje", por lo que no hay que reprimirlo, porque imitando

muestra una cierta actividad imaginativa.³⁷

En ciertos momentos el alumno será visto, hasta fuera de escena imitando al personaje que le tocó representar. Una vez superada la fase de imitación, el niño será otra vez él mismo, ya liberado de los estereotipos del personaje, y poco a poco irá descubriendo que tiene capacidades vocales y gestuales, lo que en realidad le falta es impulsarse a través de ellas, en beneficio del Juego Dramático.³⁸

A partir de estas actividades los alumnos ya podrán escribir pequeños diálogos, improvisar un texto teatral, organizar un escenario, aceptar la distribución de tareas, intercambiar acciones. En un principio estas actividades serán suficientes, pero con el tiempo los diálogos necesitan estar coordinados por acciones de expresión corporal, ya que el cuerpo "habla" tanto como las palabras. En este momento la introducción de ejercicios de imaginación y de creatividad, serán valiosos y los resultados serán otros.

E. EJERCICIOS DE IMAGINACION:

Los ejercicios de imaginación tienen por objetivo aflojar los músculos, los gestos y liberar la voluntad para superar la timidez y la inhibición, que el personaje requiere cuando se va a dar una puesta en escena. ¿Qué notamos, en general, cuando un alumno viene por primera vez a representar algo? Por lo general, una voz mal colocada, una dicción incierta, una torpeza en la manera de caminar, en las actitudes, en los gestos y precipitación en la manera de hablar.³⁹

Hasta aquí, en las primeras puestas en escenas el uso de

37. Baacke, Dieter, Teatro y juego escénico-margen de alternativas pedagógicas. Educación, vol. 23, República Federal de Alemania, Instituto de Colaboración Científica, 1981, p. 65.

38. Eines, J. y Mantovani, A., op. cit., p. 27.

39. Moreau, André, De improvisación. En: Jlaénez, Sergio y Ceballos, Edgar, Teoría y Praxis del Teatro en México, México, Editorial Gaceta, 1988, p. 209.

la improvisación era la característica predominante, pero habrá ocasiones en que el maestro se dará cuenta de que para seguir los pasos ya descritos, como: seleccionar un tema, organizar el escenario y presentación de la obra, hace falta un hilo conductor. Es el momento, entonces, de desarrollar una actividad colectiva, sin texto, sin escenario, que llamaremos de ejercicios de imaginación.

Para esto necesitamos de un espacio amplio, alumnos en círculo, sentados en el piso, de preferencia de espaldas para el centro y con los ojos cerrados, para evitar que se miren y que con esto se sientan inhibidos. Mientras el maestro va hablando en voz suave, tierna y despacio, irá diciéndoles, por ejemplo, que imaginen el "nacimiento de una semilla" y que ellos son esa semilla, que quiere nacer.

Dando continuidad al ejercicio, les dirá el maestro, que respiren hondo, calmadamente, y que poco a poco se sientan como se estuvieran creciendo, saliendo de la tierra, que quieren descubrir un mundo nuevo; que quieren mirar el sol, los árboles, los pájaros. Decirles que sus pies son las raíces (que sientan sus pies, tocándolos), sus columnas vertebrales son los troncos que sostendrán ese árbol (con movimientos lentos, van poniéndose de pie), sus brazos y sus dedos representarán los tallos, y que su cabeza figura como el elemento controlador de estos movimientos. Deben conservar los ojos cerrados, para que no pierdan la concentración. El maestro continuará describiendo el desarrollo del árbol diciendo que este árbol va a crecer hasta tornarse adulto y poco a poco, envejecerá, va marchitándose hasta convertirse, en sentido figurado, otra vez en semilla, al introducirse otra vez en la tierra, cuando se dará por concluido el ejercicio.

El ejemplo citado, puede ser cambiado por otros, ya que según André Moreau⁴⁰, los ejercicios de improvisación son fundamentales para que el alumno sienta antes de tratar de expre-

40. Moreau, André. En: Jiménez, Sergio y Ceballos, Edgar, op. cit., p. 210.

sarse, mire y vea antes de describir lo que ha visto, escuche y entienda antes de contestar.

Este mismo autor nos dice que los ejercicios de improvisación son buenos para obligar al alumno a reflexionar. Incluso sugiere que, a veces, las clases de improvisación se hacen poniendo a los alumnos una máscara o una media máscara para aislarlos lo más posible del mundo exterior, con el objetivo de quitarles la timidez y para que se concentren en lo que tienen que hacer.

Este tipo de ejercicio puede ser realizado, como introducción a las actividades de Juego Dramático, para desarrollar en el alumno la capacidad de vivir lo imaginario, y para que el alumno aprenda a estar relajado y vivir el personaje que más tarde llevará al escenario, una vez que éste personaje estará a servicio de la historia que hará parte de la actividad dramática. Esto es porque en el Juego Dramático el actor, representado por el alumno, no es una persona que solamente habla palabras dentro de una historia, sino un cuerpo que habla junto con las palabras.

Con la realización de juegos de imaginación, veremos que nuestros alumnos, con el tiempo, liberarán sus cuerpos, su espíritu, dando lugar a que sus manos, su tronco y sus cinco sentidos estén a servicio de una idea, en donde los dedos rígidos o sueltos pueden ser sinónimos de mundos distintos. Los ojos húmedos, parpadeando o fijos, pueden demostrar tristeza, ansiedad, alegría o rabia. Todo su cuerpo, desde su cabello hasta sus pies, nos expresan un mundo humano y diverso.

Maria Clara Machado, teatróloga brasileña, nos dice que los juegos de imaginación tienen la finalidad de ser un auxiliar para que el actor logre relajar su cuerpo, libere y domine sus gestos, pues si el actor está tieso, lleno de miedo, avergonzado o preocupado, no dirá una sola palabra, estará erguido en el piso, repetirá el texto sin expresión o llorará.⁴¹

A través de los ejercicios de improvisación es posible

41. Machado, Maria Clara, "Teatro na educação". En: Educação, Brasília, octubre-diciembre, 1971.

desarrollar habilidades de caminar, correr, sentarse, levantarse, pasearse en escena y cuando no tenga nada que hacer, sepa escuchar a los demás, porque si hace un gesto o cualquier otro movimiento mientras otro actor habla, atrae la atención sobre él, distraendo al público en detrimento de la escena; debe siempre proyectar en su semblante que está atento a la acción que se desarrolla.

F. EJERCICIOS DE PANTOMIMA:

La pantomima, que en esta etapa podrá ser utilizada como un ejercicio de relajación y como una variante de actividad, convirtiéndose en un recurso que el maestro puede emplear, también como un ejercicio de aflojamiento con el fin de lograr que el alumno se relaje, libere sus tensiones y miedos, porque ante una situación imprevista debe de dar una contestación rápida, y los ejercicios de improvisación son muy propios en las actividades de Juego Dramático. Y las frases que construye con las palabras que le sugiere su cuerpo, adquieren vitalidad y autenticidad. Descubrirá que

"que en los ejercicios de imagen corporal trabaja al mismo tiempo su fuerza imaginativa, su espontaneidad - que es para él un camino de liberación - y su facilidad de improvisación que le abre para el día de mañana, un ancho campo de posibilidades."⁴²

Un ejemplo de esta actividad es hacer que el niño complete con gestos, una frase iniciada, que estará escrita en un cartón y que el alumno leerá sin que sus compañeros se enteren de su contenido. Otra actividad que puede ser realizada es "el juego de los oficios", cuando un alumno imita las acciones de una profesión y los demás deben descubrir lo que está representando.

Los ejercicios de pantomima, son excelentes para desarrollar la articulación entre las acciones y la repetición de las mismas, pues suponen un conocimiento previo de la acción que va a imitar, como parte de un bagaje cultural que el niño tiene y que

42. Aymerich, C. y M., op. cit., vol 1, p. 69.

la escuela no puede olvidar, que incluso, debe favorecer para su desarrollo. Si el niño sabe representar y interpretar a través de los gestos, sabrá también reproducirlos a través de la narración oral y más tarde a través del lenguaje escrito.

Las actividades aquí descritas son mínimas teniendo en cuenta la cantidad de recursos que el maestro podrá utilizar. Aymerich, nos propone ejercicios de imitación de sonidos y de ruidos, imitación de animales, imitación de instrumentos musicales, repetición de frases, ejercicios de imagen y lateralidad, ejercicios de movimiento del cuerpo, con la utilización del cuerpo + palabra + gesto, ejercicios de observación, de memorización, de situación espacial y temporal, de vocalización y de imaginación.

En la realización de actividades de Juego Dramático, es muy interesante que exista un clima cooperativo pero no competitivo en todos los niveles de trabajo, pues es una actividad que busca el exacto equilibrio y la comunicación humana, sin tener el objetivo de vencer a los demás, pero sí de observar, de pensar, de recordar, de imaginar, de improvisar.

Vigotski⁴³, nos dice que algunos pedagogos se han manifestado contrarios categóricamente, a la creación teatral infantil y han señalado el peligro de que este medio pueda propiciar el desarrollo temprano de la vanidad infantil, la artificialidad, etc., pero, pensamos que cuando utilizemos el Juego Dramático como un recurso con valor didáctico, no exhibicionista, y tampoco como una oportunidad de demostración de cualidades individuales, o sea, cuando se permite a que los niños, en una escenificación, se hagan cargo de los diálogos, del vestuario y hasta de la elaboración de una cortina; generando situaciones para que sus manos y su imaginación se involucren en la actividad, será el momento en que la creación dramática alcanzará toda su importancia y su fuerza.

43. Vigotski, L. S., op. cit., p. 62.

4.2.2 SEGUNDA ETAPA: LA CREACION ESCRITA

"... lo mejor que se puede hacerse en la escuela es reproducir la forma en que se produce el aprendizaje espontáneo de la lengua oral y de la lengua escrita."⁴⁴

El período de la creación escrita, también es clasificada como la etapa de la transición, es cuando la fantasía cede paso a los actos más reales y en la cual la actividad creadora depende directamente de la riqueza y de la diversidad de las experiencias del hombre. En esta etapa debemos considerar que el alumno ya sabe leer y escribir. Por esto es necesario la utilización y el desarrollo de las dos habilidades; por un lado, el alumno debe leer lo que él mismo escribió, así como lo que otro autor le presenta a través de los libros, también lea lo que escriben sus compañeros. Por otra parte debe intentar escribir sus propias vivencias, deseos, inquietudes y observaciones, ya que de estas actividades pueden derivarse toda una serie de ejercicios de expresión tanto oral como de escritura, que facilitan el aumento del vocabulario.

Cada una de las actividades, tanto de expresión oral como de escritura, deben ser complementadas por las demás actividades de expresión, ya sean corporales o plásticas, para lograr el desarrollo de la vista, del oído, del tacto, de la dicción, de la inteligencia y de los sentimientos, además del sentido comunitario, ya que en el trabajo de grupo o en equipos, estarán fundamentadas las actividades de Juego Dramático.

De ahora en adelante el juego, el aprendizaje y el trabajo tienen necesariamente que estar más unidos si queremos crear bases suficientemente sólidas para una actividad creadora.

Esto se observa principalmente cuando se ha acumulado gran cantidad de experiencias al nivel del lenguaje oral y exista

44. Lerner, Delia, Aprendizaje de la lengua escrita en el aula. Caracas, Ministerio de Educación-Fundación B. Van Leer, 1980, p. 64 (texto mecanografiado).

el deseo de materializar la imaginación, ya que es común observar que al momento en que el niño necesita presentar un trabajo de escritura, siente que la idea se frena, debido a que el lenguaje escrito tiene sus leyes que en parte se diferencian de las leyes del lenguaje oral y que aún no le son completamente accesibles. El lenguaje oral, para un niño, resulta siempre comprensible, en cuanto que el lenguaje escrito, por ser más abstracto, se convierte en una acción más difícil, principalmente si no se siente la necesidad de transmitir por medio de la escritura su mundo interior, y muchas veces no entiende el por que hay que escribir.

"Mientras el niño más haya visto, escuchado y vivido, mientras más conozca, asimile y mayor cantidad de elementos de la realidad tenga en su experiencia, más importante y productiva será la actividad de su imaginación."⁴⁵

Por eso el desarrollo de la creación literaria infantil se hace más fácil y exitosa cuando al niño se le motiva a escribir sobre el tema que es para él comprensible, que lo emociona y, principalmente, se le estimula a expresarse con palabras escritas todo su mundo interior.

Estas situaciones son recomendadas, con el objeto de que en nuestros días no vuelva a repetirse lo que ha sucedido en la escuela tradicional cuando

"el desarrollo de la creación literaria de los alumnos marchaba, principalmente en la dirección que el maestro daba al tema para la composición y a los alumnos se les planteaba la tarea de escribir esta composición con el posible acercamiento de su lenguaje al lenguaje literario de los adultos o al estilo de los libros que habían leído".⁴⁶

Al actuar de esta manera estos maestros mataban la belleza, la singularidad y la inocencia del lenguaje infantil, obstaculaban el dominio del lenguaje escrito, logrando con esto un lenguaje mecánico y artificial, cuando en realidad la verdadera tarea de la educación no es la imposición prematura del lenguaje de los adultos, sino ayudar al niño a que elabore y forme su lenguaje literario particular.

En actividades del Juego Dramático, el maestro, debe te-

45. Vigotski, L. S., op. cit., p. 12.

46. Ibid., p. 39.

ner presente estas condiciones, para que la creatividad y la imaginación no se vean afectadas, ante todo, procurar ayudarles para que estos factores se conviertan en fuentes inagotables de experiencias enriquecedoras. Entre las actividades que podrán contribuir para el conveniente desarrollo de estas habilidades será la lectura de cuentos, narraciones, leyendas de la naturaleza y de otros países lejanos; el folklore de su país, poco explotado por las escuelas; las viejas tradiciones y costumbres que han dado fisonomías propias a cada región; los dichos o refranes populares explicados y comentados, como también las fiestas típicas. Todo esto ofrece una cantidad de material para los juegos, para la creación artística (dibujos, pinturas, actividades con arcilla, plastilina, etc...) y para sus dramatizaciones.⁴⁷

El maestro, puede encontrarse frente a situaciones que él mismo deberá evaluar para saber cuáles son las condiciones específicas de su grupo de alumnos, ya que no son niños, pero tan poco son adolescentes, pues esta etapa de transición los coloca en dilemas internos, que traspasan al exterior. Siendo el mismo profesor quien debe acelerar o esperar para estimular el cambio de acuerdo a su percepción de lo que va aconteciendo con el grupo.⁴⁸

Por las características propias de la edad de los alumnos que están incluidas en esta fase, se mezclarán actividades de la primera etapa (del lenguaje oral) y de la tercera (de la creación literaria), que será desarrollada más adelante. Quizás llegue el momento en que tenga que introducir actividades que los motiven y los obliguen a pensar en otros argumentos. En todos los momentos hay que valorar lo que los alumnos hacen y de algún modo entusiasmarlos para que sigan.

De las actividades descritas en la primera etapa, sugerimos, continuar las rutinas propuestas, o sea, la elaboración de un inventario de temas, la elección del personaje, la elaboración del escenario, la improvisación de los diálogos, la puesta en es-

47. Sefchovich, G. y Walsburd, G., op. cit., p. 17.

48. Eines, J. y Mantovani, A., op. cit., p. 28.

cena y la evaluación final. Todo esto es la base para que iniciemos las actividades y para que tengamos una idea del grado de conocimiento de nuestros alumnos, pues muchas veces ocurre que en nuestro grupo de niños, se encuentren alumnos transferidos de escuelas que no utilizan el Juego Dramático.

Después de algunas clases tendrá el maestro elementos para avanzar con su plan de trabajo, continuando con la etapa de superación, la división del alumnado en subgrupos, elaboración de rutinas de trabajo, redacción de pequeños diálogos, lectura de textos dialogados, ejercicios de imaginación y de ejercicios de pantomima.

El maestro que esté atento se dará cuenta que algunas características de la primera etapa ya fueran rebasadas, una vez que los propios niños ya son más críticos en sus trabajo y las actividades de esta etapa estarán cargadas de un mayor movimiento físico y es cuando los temas más reales estarán presentes en sus acciones; también se observará un mayor criterio en la elaboración del escenario, así como la presencia del crítico y del espectador, siendo algunos de los indicativos para que el maestro avance a temas más complejos, pues es la expresión escrita la que transmite la historia, la cultura, la vida y las experiencias de otras personas, mediante textos y que constituye una de las manifestaciones más ricas del ser.⁴⁹

Las acciones de esta etapa estarán cargadas de un mayor movimiento físico y de un mayor esfuerzo intelectual, en consecuencia una mayor tensión muscular sudorosa y agotadora, no en sentido de derrota, pero sí, como un nuevo aspecto de esfuerzo. Las acciones, más complejas, exigen una carga de concentración mental y de desgaste físico, que serán compensadas por que estarán haciendo algo que les gusta y se sentirán más felices, entendiéndose este esfuerzo como un fuerte elemento de atención, de voluntad, de disponibilidad, constancia y disciplina.⁵⁰

49. Sefchovich, G. y Waisburd, G., op. cit, p. 18.

50. Ibid., p. 15.

Las actividades propuestas en la primera etapa, sugerimos que sean retomadas, bien como incluir otras tales como: lectura de pequeñas obras teatrales y su respectiva representación oral, redacción de pequeñas obras de teatro, asistencia a las obras de teatro que se presenten en la colonia, dando preferencia a las que son organizadas y representadas por niños, así como su respectiva discusión, ejercicios de expresión corporal (Ver Anexo I), la utilización de títeres, en sustitución de su propio cuerpo en escena, en donde únicamente sus manos y su voz estarán presentes.

Al optar por la utilización de los títeres, el maestro no solo estará haciendo uso de una actividad dirigida y propia para el tiempo libre y para la diversión, pero estará abriendo un camino para la extraversión, para el entrenamiento de una buena dicción, rompiendo con los bloqueos de algunos aspectos de la timidez, y como es un juego de grupo, cada uno debe esforzarse para mejorar su actuación y desempeño, convirtiendo la actividad en un resorte para provocar la actividad creativa.⁵¹

Para estas actividades es recomendable no dar obras escritas de antemano, sino que sea el niño mismo quien las invente, les dé la unidad, la ambientación, la creación de los personajes y dándoles un nombre a cada uno de los títeres. También aquí, podrán los alumnos continuar con todos los pasos de la primera etapa, para que se familiaricen con este nuevo elemento que es incluido en su trabajo, el títere. Es importante delegar diferentes actividades, para distintos alumnos. Algunos se harán cargo del escenario, otros de la música, otros serán los espectadores, los críticos, los evaluadores, con una rotación de funciones y de responsabilidades.

Los niños, al accionar los títeres, tienen una gran inclinación por cambiar la voz y hacer voz de falsete. No lo aconsejamos en absoluto. Deben hacer - según el personaje que representen - un tono de voz más intenso o más débil; pero lo que es

51. Aymerich, C. y M., op. cit., vol. 1, p. 91-92.

52. Ibid., vol. 1, p. 92-93.

realmente importante es articular la voz, para que no sea necesario gritar. Podemos modular la voz para dar las distintas inflexiones según lo que decimos y precisamente en este detalle es en el que reside el ejercicio de dicción: pronunciar y articular claramente las palabras.⁵²

Después de este entrenamiento del diálogo vivo, es importante proceder a una evaluación de la actividad, para que con esto se busque una integración del grupo, ya que se observa un interesante trabajo grupal al lado de una labor individual, por que el alumno en esta etapa ya presenta una personalidad bastante definida y una forma de expresarse que responde perfectamente a su manera de ser. Por esto, dejemos libre su imaginación, su espontaneidad, se limitando el maestro a observar, solamente interviniendo en casos de necesidad para dar solución a cuestiones de valor.

El hombre, además de la capacidad de expresarse, posee el don de interpretar las formas de expresión de los demás, cuando asume las funciones de espectador en un espectáculo. En consecuencia de esta capacidad, el espectador se convierte a su vez en actor y protagonista durante la misma función. Por esta razón la utilización de los títeres, en la escuela, debe estar hecha por niños, para divertir a otros niños. En las funciones con títeres, debemos tener en cuenta que una de sus características más importantes es que el público interviene en sus funciones, y es cuando la interrelación espectador-actor se funden.

De las experiencias acumuladas a través de las actividades de Juego Dramático, que en nuestro caso se convierte en una estrategia para la creatividad, es importante recordar que dichas acciones asociadas a la lectura y escritura de textos para la representación dramática logran restituir a la lengua escrita su carácter de objeto social.⁵³

53. Ferreiro, Emilia, El proyecto principal de Educación y la Alfabetización de niños: un análisis cualitativo. Documento DIE 19, México, s. f.

4.2.3 TERCERA ETAPA: LA CREACION LITERARIA

"El adolescente hace teatro de toda su participación en la vida. Su arreglo personal es un rito: su vestuario, su peinado; sus poses estudiadas, el andar intencionado de gente mayor, los gestos y las miradas para "impresionar"..."⁵⁴

En la realización de actividades de la tercera etapa se verán involucradas las propuestas mencionadas en las etapas anteriores, siempre respetando los intereses de los alumnos, tomando en cuenta que ya hayan participado en actividades de Juego Dramático. Ahora, lo que necesita hacer el maestro es estimular las cualidades ya despiertas y proyectarlas hacia actividades donde se mezclen el esfuerzo común y el intercambio de iniciativas, pues una vez que ha surgido el proyecto no debe abandonarse, sino trabajar en él, hasta conseguir su completo y total desenvolvimiento.

En esta etapa los alumnos están en el mejor momento para pulir sus formas de expresión, porque es ya capaz de sentir con mayor intensidad las emociones, de comprender las imágenes, de dar rienda suelta a una gran dosis de actividad y movimiento.⁵⁵ Tanto las ideas como sus propósitos serán más ambiciosos. La expresión escrita se hace más fuerte, una vez que trata de materializar en forma objetiva su imaginación. La imitación que el adolescente hace del adulto se concretiza a través de versos y de narraciones o también en aquellos modelos que el adolescente percibe a través de la literatura específica de los adultos. Les gusta más, representar los libretos de obras teatrales escritos por profesionales, en lugar de los realizados por ellos mismos, porque consideran los suyos muy infantiles todavía y su deseo latente es el de actuar y ser como los adultos por que para ellos todo lo que realizan tiene carácter de profesional.

En base a esas características podemos ver que los alumnos necesitan una gran variedad de temas ya que presentan condiciones favorables para emprender e iniciar nuevos caminos. El ma-

54. Cue Mancera, Luz María, El teatro en la escuela secundaria, México, Sitesa, 1989, p. 21.

55. Aymerich, C. y M., vol. 1, p. 120

esto debe ponerse en segundo plano, como ya mencionamos en la primera y segunda etapa, y dejar que sean los mismos alumnos quienes escojan los temas, propongan las actividades y resuelvan los problemas, principalmente tomando en cuenta que a medida que se acerca la madurez, comienza también a fortalecerse la imaginación y el desarrollo sexual de los adolescentes.

Algunos autores que han escrito sobre la imaginación señalaron la estrecha relación entre la maduración sexual y el desarrollo de la imaginación; esta relación puede comprenderse si tomamos en cuenta que en este período el adolescente madura (....), además comienza a cuajar los llamados intereses permanentes y por lo tanto disminuyen rápidamente los intereses infantiles. Como consecuencia de la maduración general se obtiene en forma definitiva la conformación de su imaginación. Esta disminución en la fantasía infantil, la podemos ver cuando el niño pierde ese interés por los juegos inocentes de la infancia y por los cuentos fantásticos y las narraciones.⁵⁶

El deseo de materializar la imaginación es el principal motor de la creación. Sabemos que crear es difícil, sobre todo cuando el adolescente trata, a través de las palabras, de crear algo suyo; y para esto necesita de un cúmulo suficiente de vivencias personales, que por las características propias de la edad están cargadas de emotividad y excitación.

Para que el alumno se sienta creador auténtico de sus propias obras tiene que emplear con verdadera espontaneidad los instrumentos con que trabaja, ya sea un pincel o unos colores, su cuerpo o su voz, entregándose plenamente a su obra. Se une a ella y renace en ella, reflejando sus sentimientos, su sensibilidad y su mundo interior. Una técnica que esté desprovista de vida interior, de calor creador, de sueños, de magia y de alegría aunque trate de traducirse en formas y colores, no servirá para la expresión artística ya que no sería ni arte ni comunicación.⁵⁷

El alumno de la tercera etapa está en un intenso período de crecimiento. Es la etapa de evoluciones que corren más o menos paralelas: evolución psicológica, fisiológica, estética, gráfica, plástica, etc.⁵⁸ Edad de la expresión libre. Edad de libertad, pero con responsabilidad, sobre su trabajo, de autocritica y de

56. Vigotski, op. cit., p. 28.

57. Ayerich, C. y M.; Expresión y arte en la escuela/La expresión plástica, vol. 2, p. 13-14.

58. Ibid., vol. 2, p. 33.

deseo de superación, con el objetivo de buscar los recursos que faciliten y permitan un íntimo diálogo consigo mismo y con el ambiente físico y cultural.

Una obra literaria, por ejemplo una novela, puede hacer que el adolescente logre identificaciones y transferencias psicológicas, que le faciliten la comprensión de los problemas que le aquejan y le muestren soluciones. Pero el teatro hará mucho más; el teatro le entregará modelos vivos y soluciones objetivas a los grandes grupos de inquietudes que le preocupan: la comprensión de la vida y las posibilidades a la expresión que tanto necesita.⁵⁹

La tercera etapa o la etapa de la creación literaria, obliga al maestro y a los alumnos a seguir por otros caminos en el Juego Dramático, sin despreciar todo un bagaje de conocimiento que hasta aquí han acumulado. Desde un inventario de temas, hasta la puesta en escena muchas actividades se entrelazan. Si en un determinado momento el tema era el eje central de la acción, según Eines y Mantovani, el alumno, ahora, en primer término elegirá el personaje para que al rededor de él gire la obra; ya que piensa la utilización del argumento o de la trama sólo en función del personaje que desea realizar.⁶⁰

Como ya lo hemos dicho, no todos los alumnos quieren representar los diálogos; hay muchos a quienes les gustan otras actividades, como la de ser el espectador, el crítico, el escenógrafo, y para algunos les es más fácil ser el autor de la obra, mientras que otros prefieren representar a los personajes. Pero, por la variedad de actividades que intervienen en una puesta en escena, es importante llevar en cuenta las necesidades del grupo sobre los intereses individuales, sin que por ello se suponga que éstos últimos no puedan manifestar creativa y constructivamente. Todavía, habrá ocasiones en que sobresalga aquel componente del grupo que sea más imaginativo, más artista, o tenga una mayor habilidad para construir y realizar, o por aquel otro que posea facultades para saber coordinar el esfuerzo de todos orien-

59. Cue Mancera, Luz María, op. cit., p. 21.

60. Eines, J. y Mantovani, A., op. cit., p. 29.

tando, organizando y dirigiendo.⁶¹

En oposición a la primera y segunda etapa, en esta ya podemos trabajar con los alumnos los roles técnicos teatrales, para una mejor comprensión de sus respectivas funciones.

Según Eines y Mantovani⁶², en esta etapa las actividades de los diferentes involucrados en la acción dramática son:

1. autor o autores: son los que dan ideas, unen los subtemas o escenas, modifican lo jugado y recrean las situaciones, proponiendo variantes y soluciones.
2. actor: elige el personaje, permanece en él, adecuándose e interrelacionándose, dejando al personaje al finalizar la clase, para volver a retomarlo en la clase siguiente.
3. escenógrafo: consigue el material desechable, conservado en buen estado para usarlo para lo que sea necesario, dándole distintos usos, además guarda el material y ordena los materiales utilizados en la clase.
4. espectador: ve, respeta el juego de los otros, no interrumpe el juego.
5. crítico: evalúa, destaca lo positivo, corrige lo negativo.⁶³

A continuación describiremos, de manera breve, las atribuciones que corresponden a cada uno de los cinco roles técnicos teatrales, o sean: el autor o autores, el actor, el escenógrafo y el escenario, el espectador, el crítico, para un acercamiento de las actividades mínimas que se cada uno desempeña dentro de una obra de teatro.

A. AUTOR o AUTORES:

Escribir es la primera forma de involucrarse en el Juego

61. Bont, Dan, Teatro por y para niños, Barcelona, LEDA, 1981, p. 30.

62. Eines, J. y Mantovani, A., op. cit., p. 186.

63. Es importante conocer el pensamiento de Meyerhol sobre este tema, en El actor sobre la escena, México, UAN-Gaceta, 1988.

Dramático, una vez que el autor es el creador de la idea. Es el que pone la semilla, el que da la génesis del hecho expresivo. Es el que pone el primer límite en esa inmensa libertad de que se dispone para expresar todo.⁶⁴

Las actividades de Juego Dramático que tienen como resultado un trabajo realizado "por niños y para niños", no pueden olvidar que la creación de trabajos de esta naturaleza, en un principio, deben ser colectivos, porque de muchas ideas aportadas, se puede lograr una creación más rica como si fuera de autoría de una sola persona. El maestro participará como organizador de las actividades, propiciando oportunidades para que todos puedan participar con sus ideas, ya sea en el proyecto original como en sus modificaciones. Muchas veces no será posible evitar que predominen las ideas de los líderes, pero una actividad bien conducida logrará que en el intercambio de opiniones prevalezca las de interés que tiene el grupo en este momento.

La principal función del autor es dar el tema o el argumento pero siempre en forma inconclusa porque es imposible que se puedan dar todos los detalles. En cada puesta en escena, dependiendo de "la reacción del público, los diálogos deberán ser improvisados para corresponder a los deseos del espectador, para que el actor siga su pensamiento libre y pueda continuar toda su secuencia creativa, que es más importante que el texto escrito."⁶⁵

En la propia historia del teatro sabemos que ni los grandes dramaturgos han explicitado todo en sus obras, relegando para los actores y los directores de la nueva puesta en escena, que complementen la creación literaria. Lo mismo ocurrirá en la escuela cuando el proyecto es verbal y la construcción es colectiva; LAS actividades obligarán a que el alumno aprenda a escuchar y respetar a los otros, en una actitud de aceptación de los puntos de vista de los otros miembros del grupo.

64. Eines, J. y Mantovani, A., op. cit., p. 46.

65. Gurrola, Juan Jose, Cambios sobre el arte de interpretar, en Jiménez y Ceballos, Teoría y praxis del teatro en México, México, Gaceta, 1988, p. 372.

B. ACTOR:

Actuar es la segunda forma de involucrarse en el Juego Dramático.

Al actor está encargada la tarea de representar las acciones y las palabras que el autor o los autores le asignaran en la obra, porque la única vía por la cual el texto se puede hacer real y presente es por intermedio del actor.⁶⁶ Antes de la puesta en escena el libreto puede ser considerado pura literatura, en el caso de los Juegos Dramáticos, preferentemente no habrá libreto, sin la presencia del actor, se puede considerar como un simple proyecto verbal.

Para Meyerhold el actor "es en el teatro el elemento principal", siendo que la tarea principal del actor consistirá en la ejecución de las acciones o comportamientos de un determinado personaje, es decir, lo qué hace y por qué lo hace.

"El actor es un constante estudioso y observador de la vida, como tal debe saber el comportamiento de los seres, de las diferentes clases sociales, empleos, formas regionalistas de hablar, formas regionalistas de comportamiento, diferentes reacciones ante el enojo, la alegría, la tristeza..."⁶⁷

Durante una representación el actor lleva al escenario su cuerpo, como primer recurso, para transmitir el mensaje del autor, o sea se "presenta a sí mismo" con ojos, manos, cuerpo, voz y con todo un compendio de recursos que ha ido descubriendo y que cada vez más reconoce como manejables y en condiciones de ser educados.⁶⁸ Vive lo imaginario, pero no puede perder contacto con el mundo real.

El alumno que ya haya pasado por las otras etapas del Juego Dramático ya cargará en su currículum, ejercicios de improvisación, de expresión corporal, y por lo tanto tendrá condiciones de elegir un personaje que se adapte a su personalidad y ca-

66. Eines, J. y Mantovani, A., op. cit., p. 48.

67. Uzcanga Lavalle, Alicia Ma., Taller de teatro, México, Edamex, 1984, p. 27.

68. Eines, J. y Mantovani, A., op. cit., p. 32

racterísticas, o bien como permanecer en él, es decir, no cambiar de personaje solo por capricho o por simpatizar con determinadas acciones; adecuarse a las situaciones, se interrelacionar con los demás, dejar el personaje al final de la clase, retomar el personaje en la clase siguiente. Debe estar claro al alumno, que los personajes pueden y deben intercambiarse en cada puesta en escena, o después de algunas representaciones o siempre que el grupo por decisión lo recomiende.

Los ejercicios de improvisación son buenos auxiliares para lograr una mejor concentración del actor a todo lo que ocurre a sus espaldas, para mantenerse siempre atento, y para emplear el movimiento correcto de acuerdo con la palabra que debe pronunciar. Pues no se debe olvidar que

"primero tuvimos que desentumecer los músculos, construir bien el esqueleto, aprender a caminar rítmicamente, a saber levantar bien la cabeza..."⁶⁹

Por lo tanto la palabra, estará en tercer lugar, una vez que nuestro cuerpo bien posicionado logra transmitir emociones, sentimientos, deseos a través de movimientos, un ejemplo de estos actores son los "mimos", que nos contagian solamente con el uso de su cuerpo. El actor no debe tener prisa para decir las palabras, pues la palabra va enlazada a una mímica determinada; que hará que te brillen los ojos, que se abra la boca como es debido, que las manos se muevan como debe ser.⁷⁰

En el escenario al actor no se le debe encargar la tarea de reproducir la realidad, más bien de re-inventarla, de transformarla, y esta inquietud debe acompañar al actor, siempre y cuando él crea en el papel que desempeña, por lo tanto hay que tener un sentimiento de verdad o credibilidad en lo que hace sobre la escena.⁷¹

Otro factor que interviene en la actuación es la voz del actor, que debe ser distinta a la del común de la gente, ya que es el medio por el cual expresa las ideas de un texto. La voz es

69. Meyerhold, op. cit., p. 48-59.

70. Ibid., op. cit., p. 81.

71. Avitia, Antonio, Teatro para principiantes, del rito al happening, México, Arbol Editorial, 1990, p. 37-38.

primordial, junto con la plasticidad de movimientos y la concentración en el papel.⁷² Tan solo el tener volumen de voz no significa gritar, es la búsqueda de entonaciones de voz, de manera que el auditorio escuche, tanto los que están al frente, como los de las últimas butacas de la sala.⁷³ Ya que una voz fuerte, expresiva y con una dicción clara, permite al espectador captar el estado anímico de la acción que el actor interpreta.

En la vida real, las expresiones de nuestra cara, demuestran nuestros verdaderos pensamientos y sentimientos, sobre todo cuando podemos demostrar libremente y sin reprimirlos. Por esto, además de la voz el actor necesita expresar sus sentimientos con el cuerpo y muy especial con su cara, a través de la mímica, que servirá para demostrar lo que el actor está sintiendo. Y el primer paso para obtener una voz bien estabilizada, es relajarse adecuadamente.

En la obra HAMLET, Shakespeare, nos habla sobre el actor, manifestando: "He visto actores y muy aplaudidos, por cierto, cuya manera de declamar y moverse no era de cristianos ni de paganos, y ni de hombres siquiera, pues se movían y vociferaban de tal modo, que más bien parecían seres mal fabricados por algún obrero de la naturaleza, que seres racionales, por lo mal que imitaban a la humanidad. Y sin embargo, había gente que les elogiaba, ¡y de que manera!"⁷⁴ Esto nos da la idea de como no debe moverse el actor.

C. EL ESCENOGRFO y EL ESCENARIO:

El escenógrafo, tercera manera de involucrarse en el Juego Dramático, es el encargado de montar un escenario de acuerdo al espacio, tiempo y circunstancia en que se desarrolla

72. Ibid., op. cit., p. 45.

73. Avitia, Uscanga Lavalle, Recasens, Seki Sano, Jean-Jacques Roubine, Olga Reverbel, son algunos autores que pueden ser investigados para la realización de ejercicios para la educación de la voz.

74. Citado por Avitia, Antonio, op. cit., p. 87.

la obra. El espacio equivale al lugar y el tiempo al momento en que acontece el drama.⁷⁵

El lugar para el escenario puede ser cualquier parte de la clase o un pequeño cuarto en el que tendrán cabida actores y espectadores. La propia mesa del maestro y el pizarrón pueden convertirse en un escenario, también se puede situar el escenario en un patio o jardín, al aire libre. A partir de esto y definiendo la palabra escenografía como "el arte de pintar decoraciones escénicas", pensamos que es importante que nos detengamos en el análisis de algunos aspectos, ya que en esta etapa del Juego Dramático tenemos involucrados en la acción a alumnos adolescentes, a quien lo nuevo y lo excitante es envolvente y atractivo.

Hasta principios del siglo, se tenía el concepto de que el teatro debía dar la ilusión de lo real y por lo tanto importaba muchísimo la magia que proporcionaba al espectador. El telón separaba el escenario para convertir el espacio escénico en un lugar mágico. Actualmente se intenta renunciar a esa ilusión y el actor tiende a ir hacia la sala para comunicarse con el espectador.⁷⁶

Dentro de nuestra propuesta de Juego Dramático, donde la improvisación de texto, de escenario, de espacio son las características predominantes, podemos observar que en cuestiones escenográficas se hace "teatro moderno". Ahí se puede ver que el Juego Dramático disfruta de todas las ventajas que se fueron descubriendo en la actual técnica teatral escenográfica. Y uno no puede dejar de asombrarse cuando comprueba que los niños son modernos escenógrafos que organizan el espacio sin conocer siquiera los rudimentos teóricos de la decoración, la escenografía y la arquitectura.⁷⁷

El escenario no es un espacio dentro de un edificio, de él forman parte el decorado, los objetos, los accesorios, el vestuario, los muebles, iluminación y el sonido, En el escenario lo

75. Avitia, Antonio, op. cit., p. 65-66.

76. Eines, J. y Mantovani, A., op. cit., p. 52-53.

77. *Ibid.*, p. 55.

principal es el actor, por lo tanto habría que disponer el escenario de forma que pudiese desplazarse entre todo lo demás.⁷⁸

Antes de comenzar una función todo habrá de estar dispuesto y a mano; en el curso de ella no se puede percibir desorden ni pausas de indecisión o de confusión. Cada figura o elemento debe tener su sitio para que los niños puedan utilizar rápidamente aquello que necesitan.⁷⁹

El decorado, la utilería, el vestuario, la iluminación y el sonido forman parte de un conjunto de accesorios que deben estar integrados a la propuesta del autor.

Por lo tanto, el DECORADO debe ser de lo más sencillo para no distraer la atención del público, y sobre todo por ser una actividad estudiantil, se deben usar una serie de materiales económicos como el cartón; el ingenio y la intuición hacen milagros en las representaciones teatrales. La ambientación lograda con el decorado debe estar de acuerdo con el argumento de la obra o historia a representar, con su calidad activa o emotiva.⁸⁰

Existe dos tipos de utilería, en la técnica teatral. La primera se llama "UTILERIA DE MANO", que se refiere a los objetos y accesorios que maneja el actor, y la segunda es la "UTILIERIA DE ESCENA", que dice respecto a los muebles, cortinas y otros elementos que se integran como parte del decorado.

El VESTUARIO habrá de ser concebido por el niño y con los elementos de que disponga: telas, pañuelos, faldas, fajas viejas, prendas, cintas, cuerdas, sombreros, turbantes, antifaces o máscaras de cartulina o cartón, collares y todo aquello que el niño invente y construya.⁸¹

El vestuario de los actores, debe conformarse de acuerdo a la propia construcción del personaje. Por lo que él no puede ser algo que el actor se eche encima - casi siempre durante el

78. Meyerhold, op. cit., p. 153.

79. Bont, Dan, op. cit., p. 13.

80. Ibid., p. 18.

81. Bont, Dan, op. cit., p. 22-23.

ensayo general y sin saber como va a ser -, sino que debe formar parte esencial del momento inicial en que se construye el personaje.⁸² Y mas, el diseño del vestuario es tarea fundamental, inicialmente del actor, pues es un elemento que modifica desde la anatomía hasta la fisiología del actor. Dejemos a los alumnos esta tarea, pues ellos, a pesar de su poca edad, tienen un gran sentido del color y de la decoración, saben improvisar y utilizar materiales económicos.

El vestuario debe ir de acuerdo con el espacio, el tiempo y la circunstancia de la obra. Si la obra rescata la historia de un personaje o de un acontecimiento es necesario hacer un estudio acerca del vestuario, pues este dice algo, directamente, del país, raza, clase social, época y ocasión que se pretenda imitar.

Los colores juegan un papel muy importante en el vestuario y deben ser más llamativos que los del decorado o que contrasten con él, además el maquillaje de los actores, debe estar acorde con el estilo de la obra, o sea, que será tan distinto en una obra realista como en una farsa.⁸³

En la escuela se deberá tener un espacio colectivo destinado a "rincón de los disfraces", que consiste simplemente en un cajón grande donde guardamos ropas, sombreros, zapatos... ya que muchas veces sólo el hecho de poner a uno una corbata o pintarle un bigote, provoca una situación teatralizable, aunque el alumno debe saber que los accesorios que forman parte del escenario no son objetos decorativos, pero son elementos llamativos que en el momento en que el alumno lo lleve puesto serán parte de la trama misma.

La ILUMINACION, en el teatro, tiene una función muy especial, o sea, cuando iluminamos una escena queremos decir algo al público. El cambio de iluminación puede indicar cambio de tiempo, otros espacios, sin provocar distracción en los espectadores, que deberán estar atentos a la trama y a las acciones. Es importante

82. Tavira, Luis de, Un teatro para nuestros días, en Jiménez y Coballos, Teoría y praxis del teatro en México, México, Gaceta, 1988, p. 328.

83. Cue Mancera, Luz María, op. cit., p. 43.

que al iluminar una escena el actor se quede visible al público. La cara, los ojos y los gestos deben ser percibidos.

El público y el escenario, en ningún momento deben permanecer a oscuras, pues esto puede causar problemas con el público infantil que asiste, o para los actores, que podrán chocarse con los elementos del escenario, provocando confusión y desorden.

A pesar de que la producción industrial de grabadoras, estéreos y equipos modulares que están al alcance de mucha gente; en la escuela los EFECTOS DE SONIDO, necesitan que sean realizados por el trucaje de ruidos o efectos sonoros con una serie de aparatos de lo más extraños: por ejemplo, con chicharos secos dentro de una caja de cartón, al agitarlos de un lado a otro, se puede producir un efecto de sonido de lluvia. Antes de presentar un listado de sugerencias es mejor dejar volar la imaginación de los alumnos, que por cierto sobrarán ideas para que sean utilizadas. Podemos estimular a ese volcán que existe dentro de cada adolescente... y los resultados serán sorprendentes.

D. EL ESPECTADOR:

"Nosotros entendemos la coparticipación del espectador de otra manera; no queremos que observe, intentamos que su pasión sea activa. Por eso hay que situar al espectador en forma tal que "penetre" activamente en el ritmo".⁸⁴

Ver, asistir, participar como espectador, es la cuarta manera de involucrarse en el Juego Dramático.

Eines y Mantovani cuando se refieren al espectador, lo conciben como el cómplice del actor y un elemento necesario para la ficción que se va a desarrollar.

Si la acción representada contiene los elementos necesarios - emisor y receptor - veremos que el público se convertirá

84. Meyerhold, op. cit., p. 153.

en un público muy especial, porque comenta en voz alta la actuación de los actores y muchas veces se adelanta a la misma acción, opinando sobre los acontecimientos y manifestando su aprobación o disgusto de forma instantánea. Una vez que el espectador, se involucra en la acción misma, y mientras observan no pueden dejar de expresar todo aquello que el Juego Dramático de sus compañeros les están provocando.

El niño es un espectador y como tal se interesa por hechos concretos, esto quiere decir que en escena siempre debe estar sucediendo algo, pues él necesita vivir los hechos con los que lo están representando. Además, es un espectador exigente, pues en el momento que no entiende algo o no le interesa, deja de mirar y se pone a gesticular o a conversar con su compañero de butaca, en actitudes de dispersión o de irrespeto al trabajo de sus compañeros. Aspectos como este, se deben tomar en cuenta a la hora de evaluar el trabajo, pues si muchos espectadores presentan las mismas actitudes, es el momento de replantear esquemas y redistribuir responsabilidades. Las decisiones, todavía, las tomarán los propios protagonistas de la actividad de Juego Dramático, el maestro intervendrá solo como moderador y orientador de las actividades.

Para Meyerhold, el teatro existe en el momento en que hay una respuesta por parte del espectador a todo lo que sucede en escena y también cuando estimulamos la actividad cerebral del público, cuando lo forzamos a pensar y a discutir.

E. EL CRITICO:

El rol de crítico, en las actividades de Juego Dramático que estamos proponiendo, es la última manera de involucrarse; pero no debe ser entendido como en el teatro profesional, cuando el objetivo es calificar una obra, que debe orientar al público sobre su calidad, pero como una función que ayude a pulir los

errores técnicos que dificultaron la expresión del grupo y de sus miembros en particular. Es necesario que los alumnos aprendan a convivir como críticos, aunque no sea fácil criticar, correspondiéndole al profesor fomentar esa actitud que estará basada sobre todo en el respeto por el otro. En los juegos dramáticos los alumnos deben "aprender a criticar y a aceptar las críticas de sus compañeros".

Al profesor le incumbirá la función de moderador en el momento de la evaluación de un trabajo, para evitar agresiones que se produzcan entre los miembros del grupo, pero antes se debe elaborar un enlistado de cuestiones que deben ser evaluadas, para que no se caiga en excesos.

Los alumnos, fundamentalmente, deberán comprender que cuando se está realizando una crítica, no se está criticando al compañero, sino tan sólo al trabajo que emana de ese compañero.⁸⁵

Para comprender mejor las funciones de los diferentes roles técnicos que involucran una puesta en escena, son claras las palabras de Seki Sano, que nos dan la dimensión de su importancia:

"El actor como portavoz del dramaturgo, constituye el eje de las artes escénicas. Una obra de teatro - por más valor literario que tenga -, no constituye en sí el teatro. Para que sea teatro, tiene que ser escenificada, interpretada. Una frase del dramaturgo - por más hermosa que sea -, si el actor no le da vida, es letra muerta. Una escenografía - por más bella que sea-, si opaca al actor y distrae la atención del público, no tiene derecho a entrar al foro. Una "brillante" dirección escénica que no logra hacer resaltar a los actores, no pasa de ser una composición rítmica y plásticamente bien hecha. Lo que es negativo para el actor, es negativo para el teatro entero. Por consiguiente, el amplio entendimiento del proceso creador del actor, constituye la piedra angular en el oficio del dramaturgo, del director, del crítico, etc."⁸⁶

4.3 SINTESIS: EL JUEGO DRAMATICO DESARROLLA TAMBIEN LA COMUNICACION ESCRITA

85. Eines, J. y Mantovani, A., op. cit., p. 62.

86. Sano, Seki, Apuntes de un director escénico, en Jiménez y Ceballos, Teoría y praxis del teatro en México, México, Gaceta, 1988, p. 134.

Las aportaciones de los autores citados nos hacen entender mejor el valor del Juego Dramático en la escuela. Debemos tomar en cuenta, también, las experiencias y aportaciones del teatro amateur que se desarrollan en los barrios, en las comunidades indígenas, así como de lo que pasa en el teatro profesional y comercial, para que el alumno al asistir a dichos eventos no carezca de dudas ante la importancia que tienen las actividades que desarrolla en la escuela, junto a sus compañeros y sus maestros, y que también se identifique en sus acciones y reacciones y de ahí obtenga informaciones que podrá aplicar en el ambiente escolar.

En el Juego Dramático no sólo se utiliza la palabra oral, sino que la palabra escrita también es parte de su planeación. Cuando proponemos la creación de obras no deseamos únicamente que se produzcan maravillas literarias consagradas. Hay que valorar lo que los niños hacen y de algún modo entusiasmarles para que sigan, que no tengan miedo de exponer sus ideas, sus ansias, sus dudas, deben escribir todo lo que sienten, lo que desean, haciendo uso de los conocimientos de la lengua escrita y de sus capacidades de observación, de análisis y de asimilación de su entorno.

Una pregunta se impone, ¿qué es más educativo, interpretar una obra de teatro o escribirla? Sin dudas, debemos estimular a que los propios alumnos escriban. Algunas pruebas de que a los adolescentes les gusta escribir son los "diarios personales", las poesías de enamorados o de protesta, que la escuela muchas veces se olvida de valorar.

En un principio esas creaciones se deben de apoyar dentro del ambiente escolar y familiar, sea en forma de denuncia, de crítica, de bromas o de comicidad, para que el profesor incentive su continuidad creativa.

Como en toda producción literaria, también una obra de teatro deberá tener una secuencia, es decir, un principio, un medio y un final. El principio se caracterizará por la ubicación

cación y que ahora tienen el valor de enseñar a la comunidad los resultados de sus esfuerzos.

Después de la presentación de las obras y después de haber oído los elogios y las críticas hechas hacia el espectáculo, es bueno hacer un alto para analizar como se desarrolló todo el trabajo. En primer lugar debemos pensar que la tarea no debe parar en este momento. Debemos continuar y para esto es necesario una evaluación.

Invitemos a otros profesores, alumnos de otros grupos, y personas de la comunidad, si posible, que de alguna manera estén involucradas en actividades de arte dramático, para que con ellos se discuta el trabajo, para que aporten sugerencias o actúen como observadores. Nuestro trabajo necesita ser evaluado en todos sus aspectos positivos, o en aquellos aspectos que necesitamos mejorar o replantear.

También es significativo para el grupo que estuvo involucrado en las acciones, hacer una evaluación de los aspectos que ocurrieron antes de la puesta en escena, tales como: ¿cómo nos preparamos?, ¿discutimos nuestros problemas y nuestras dudas?, ¿hicimos ejercicios de concentración?, ¿planeamos el local, el vestuario, la iluminación, el sonido?, ¿divulgamos nuestro trabajo?. Después del espectáculo, se hace necesario evaluar la puesta en escena. Es donde se analizan los siguientes aspectos: ¿cómo fue la presentación?, ¿el escenario, la música, el vestuario, estuvieron de acuerdo con la obra?, ¿la dicción estuvo adecuada al local?, ¿la participación y la reacción del público fue la esperada? y no pudiendo faltar ¿cómo se sintió el personaje en la escena?

A partir del resultado de la evaluación es importante programar el futuro del grupo y como la escuela podrá aprovechar esta experiencia.

Bertold Brecht, en sus Escritos sobre Teatro, nos dice algo que nos conforta, como profesores y como alumnos principiantes: "por lo común, el arte dramático no se enseña en los libros,

del problema, del tiempo y espacio donde se desarrollan las acciones. El medio, deberá relacionar los conflictos de la acción misma, con la finalidad de mantener atento al público y el final, propondrá soluciones o caminos para lograr dichos desenlaces..

Cuando hablamos de trabajos donde la espontaneidad es la característica principal, no debemos olvidar de que el mensaje sea coherente y con estructura, que permita una reflexión y no sólo ideas sin sentido; es necesario escribir siguiendo una lógica literaria y obedeciendo las reglas de ortografía. La interrelación de actividades de Juego Dramático con la asignatura de Español es muy estrecha, así como con las demás materias del programa, pues no se puede trabajar de forma aislada. Esto debido a que las Artes Plásticas, contribuyen en el decorado, la Educación Física, a través de los ejercicios, la Música, por los cantos y por los ejercicios de entonación de la voz, las Ciencias Naturales, la Geografía, la Historia, las Matemáticas..., por ende, todas las materias tienen una serie de aspectos que deben ser considerados en actividades de Juegos Dramáticos.

¿Para quién y en dónde se deben presentar las obras? Todos los locales son propicios para las presentaciones, desde el salón de clase, el auditorio de la escuela, hasta el patio. El único prerrequisito es que los actores permanezcan visibles y que sean escuchados.

Como podemos observar, todos los espacios pueden ser transformados en escenarios. Entonces el público también puede tener los más diversos niveles. Primero presentemos nuestro trabajo para nuestros compañeros de grupo, después invitemos compañeros de otros salones, de otras escuelas del barrio, de los barrios próximos...

Si son alumnos atrevidos, se puede mostrar sus trabajos a todos los maestros de la escuela y de otras. Pueden invitar a sus familiares para que compartan y vivan el entusiasmo que sienten por haber logrado traspasar las paredes del salón de clase y que el trabajo que ahora presentan es fruto de muchas horas de dedi-

tampoco se puede enseñar en un libro el arte de presenciar un espectáculo teatral", por esto debemos enseñar al alumno a valorar el trabajo de sus compañeros que están en escena, así como estimular al "alumno-actor" a continuar en su actividad, pues es un constante aprendizaje la tarea de reproducir la realidad.

CAPITULO CINCO

JUEGO DRAMATICO, PROGRAMA CURRICULAR Y LA SOCIABILIDAD DEL NIÑO

"El gesto, la danza y los ejercicios de movimiento dan al niño la exacta valoración de su situación en el mundo, de su posibilidad de posesión del espacio y de su propia capacidad de conquista. Y el canto le sensibiliza para hallar la raíz profunda y el sentido oculto de la ciencia, siempre firmemente enraizada en el hombre, en la historia de los pueblos y en el acontecer de la historia."¹

Si por un lado tenemos que la expresión oral, escrita y más precisamente la corporal, son las características del ser humano, que se unen a la interpretación del gesto individual y concreto para captar los signos colectivos que se traducen en verdaderas actitudes y vivencias; por el otro lado podemos ver que "la expresión, permite al ser humano proyectarse, darse a los demás, siguiendo una trayectoria que va de su interior al mundo social. La interpretación, le ayuda a percibir - con voluntad de ver, comprender, asumir y amar - el mundo exterior, fuente inagotable de experiencias enriquecedoras".²

La expresión, tanto la oral como la escrita, del Juego Dramático, no es un simple trabajo que se agrega a las asignaturas, sino un recurso que puede ayudar a entrelazar los trabajos escolares que se presentan de una cierta manera desvinculados. O sea, trabajar en forma globalizadora las diferentes partes del currículum (a través de un tema generador, de proyectos o de centros de interés), una vez en todas ellas podemos desarrollar la expresividad. De la interrelación de algunas asignaturas del Plan

1. Aymerich, C. y M., Expresión y arte en la escuela, La expresión musical/la expresión como auxiliar didáctico, vol. 3, p. 222.

2. Aymerich, C. y M., Expresión y arte en la escuela, La Expresión/la expresión oral, vol. 1, p. 17.

de Estudio de la primaria, con el Juego Dramático, nos ocuparemos en el presente capítulo, que pretende ser una aplicación concreta de una de las posibles propuestas para coadyuvar a la superación de la problemática educativa. Los recursos del Juego Dramático, principalmente la expresión corporal y la elaboración de textos, aquí se presentan con el objeto de incrementar la creatividad, tanto oral como escrita o gestual, en la escuela.

Nuestro objetivo es, en primer lugar, despertar las aptitudes que todo niño - todo ser humano - posee o pueda poseer. Hacer surgir en él, un deseo de ponerlas en juego. Motivar a expresarse y favorecer la construcción de sus imágenes. Hacerlo apto para el diálogo, el intercambio y la comunicación con los demás. Una vez que, cada día es más frecuente organizar cosas en común, solicitar la colaboración de un grupo en lugar de trabajar aisladamente. Pero los maestros saben, que cuando en las reuniones se piden opiniones, hay muchas personas que, aunque son muy capaces de participar, no se atreven a hacerlo por falta de práctica para hablar en público, por miedo a caer en ridículo, cosa que, en el fondo, les hace sentirse empujados en relación a los demás.² Otros, en cambio, aprovechan la más pequeña ocasión para lucir sus dotes de oratoria.

Un niño al que se le han desarrollado sus facultades de expresión en forma social y comunitaria, con verdadero sentido de grupo, será siempre capaz de dar a conocer su opinión, pero lo hará sin deseos de despertar "vetetismos" (en muchas oportunidades este aspecto estará presente sin que el maestro oportunice situaciones, por las características individuales de cada alumno, por sus experiencias y oportunidades extra clase); podrá formular un razonamiento rápido, improvisar la forma de exponerlo y sentirse suficientemente vinculado a los demás y responsable de la acción en común, con sencillez y espíritu de servicio.

El maestro que ya haya optado por desarrollar con sus alumnos actividades de Juegos Dramáticos, en algunas clases o en

las materias más áridas o de difícil comunicación, percibirá que dichas asignaturas adquirirán una forma viva y cálida de comunicación. Las clases de expresión se constituirán en un elemento de grande ayuda al maestro, para obtener nuevas formas de comunicación, y además el alumno encontrará recursos para los momentos de interiorización que son tan necesarios para toda acción creadora.

Saben los maestros que con los niños hay que trabajar siempre con base en cosas concretas, hay que introducirlo lentamente en todo lo que se presenta en forma abstracta. Si los obligamos a mantener actitudes de reposo, de andar en lugar de saltar o que permanezca quieto y en silencio, los aburriremos infinitamente y su rendimiento académico estará perjudicado; caso contrario ocurrirá cuando en lugar de prohibir le ofrecemos condiciones para conquistar su mundo y a modelarse a sí mismo.

En todas las áreas del conocimiento, tanto de carácter teórico como práctica, se debe valorar la importancia de la expresión, tanto en lo que afecta al individuo en relación a su crecimiento integral, como en el aspecto social, que tiene su más genuina manifestación en la comunicación entre los hombres. Es indudable que el lenguaje está en toda forma de expresión ya que, en el fondo, cada una de sus manifestaciones o forma incluye un mensaje. El alumno, sea cual fuere el instrumento de que se valga, nos dice algo.⁴

5.1 EL JUEGO DRAMATICO Y SU RELACION CON EL PLAN DE ESTUDIOS

"La reciente tendencia hacia la integración de las asignaturas inteligentemente se enfoca en el desarrollo de la totalidad del niño, en vez de enfocar el desarrollo de sus capacidades para las matemáticas, las ciencias, la escritura o la lectura. Está reconocido que las actividades creativas promueven e incluyen simultáneamente todas estas capacidades."⁵

4. *Ibid.*, vol. 1, p. 47-48.

5. Furness, Pauline, Aprender actuando, una guía para maestros, México, Editorial Pax México, 1988, p. 123

El niño conoce sus posibilidades, pero las utiliza no sólo para divertirse, sino algunas veces también para sembrar confusión y desorden. A través de las actividades de Juego Dramático aprenderá a hacer un buen manejo y las aplicará como apoyo a su aprendizaje y para dar más vida y más sentido a la realidad.

El maestro no debe ser aquella persona que "enseña" una determinada disciplina escolar frente a los niños, sino un coordinador que los conduce a una "situación de aprendizaje".

Para estos niños el maestro debe dar la oportunidad de que se realicen, ante todo, como hombres, con sensibilidad, con creatividad y responsabilidad.

No olvidemos que cuando el maestro explica una lección hace todo lo posible para que los niños participen en sus conocimientos que él posee ordenadamente y que son parte de sí mismo. Lo hace con el máximo de claridad y procura interesar a sus alumnos. Pero el niño se siente atraído por algunas ideas en lugar de otras y con frecuencia un simple detalle anecdótico, una poesía, un ejercicio de respiración o de improvisación o cualquier detalle utilizado para reforzar la idea central, queda mucho más grabado en su mente que el propio objeto de la lección.

La fatiga, que muchas veces se apodera de los niños y que por consecuencia produce cierta confusión mental, puede ser mitigada por actividades de creatividad, de improvisación, o sea, de juegos dramáticos, que también pueden constituirse en nuevos elementos para el entendimiento y asimilación de la explicación del maestro. Para amenizar esta situación es importante que el maestro escoja las formas de expresión más adecuadas a cada objetivo. El gesto en las lecturas, la danza y los ejercicios de movimiento dan al niño la exacta valoración de su situación en el mundo, de su posibilidad de posesión del espacio y de su propia capacidad de conquista.

El color es un elemento indispensable para precisar matices, el modelado favorece el sentido de posesión de la forma, la

comunicación oral o escrita completa el pensamiento y le da plenitud.⁷

El canto, asociado a las demás disciplinas, en el salón de clase, sensibiliza y recrea, al mismo tiempo que se convierte en un auxiliar de entrelazamiento de culturas, siempre firmemente enraizada en el hombre y en la historia de los pueblos.

Con el objeto de buscar la correlación tan necesaria entre las diferentes disciplinas del curriculum, intentaremos demostrar algunos aspectos que pueden ayudar al maestro en la interrelación de los diferentes contenidos del programa escolar.

Iniciaremos con Historia, porque el hombre, ante todo, es un ser insertado en su propia historia, pues todo su quehacer pasado, presente y futuro constituyen relaciones directas con su desarrollo histórico. Por otra parte, a través de la Geografía, sentiremos la presencia del hombre, que dominó espacios, modificó su entorno, con los avances de las Ciencias y con el apoyo de las Matemáticas, hoy ya domina espacios anteriormente inaccesibles. Actualmente vivimos el gusto por las conquistas espaciales y los niños son hijos de esta era que no terminará aquí y que todavía existen muchas sorpresas reservadas para la humanidad.

5.1.1 LOS RECURSOS DEL JUEGO DRAMATICO UTILIZADOS PARA APRENDER HISTORIA

"Para que el niño pueda comprender la historia y encuentre placer suficiente en ese campo de conocimientos, es muy conveniente hacerle partir de acontecimientos concretos derivados de hechos reales de su propia vida."⁸

El sentido del tiempo y la distancia se desarrolla lentamente en el niño conforme va madurando y acumulando experiencias. Para esto en los primeros niveles deberá desarrollarse una idea

7. Ibid., vol. 3, p. 222

8. Ibid., vol. 3, p. 239

clara de su familia y del conjunto grupal de los niños de la clase, cuando la noción de tiempo y espacio les permitirá situar los hechos en una elemental graduación de proximidad y lejanía. Solamente partiendo de sus realidades concretas podremos iniciarlos en el conocimiento y en la comprensión de otras realidades anteriores o posteriores.

El Juego Dramático puede servir para ubicar a todos los miembros de una familia, o incluso del alumno en el salón de clase, que en sí, forman un núcleo cuyos elementos tienen características que los distinguen y al mismo tiempo, establecen entre ellos relaciones concretas.

Además escribir la historia de una familia, de la colonia, del barrio, de la ciudad, del Estado, del País, del mundo, de manera que todos los alumnos del salón participen es un excelente recurso que partiendo de las clases de Historia, puede agrupar todas las disciplinas del currículum, en la totalidad del conocimiento.

La historia de "mi calle", de "mi ciudad", son temas que atraen mucho a los pequeños, que por medio de entrevistas "descubrirán" cómo eran antes, los cambios que han sufrido, sus monumentos, edificios, lugares públicos, que podrán ser representados por dibujos, modelajes, redacciones, dramatizaciones, con la representación de las distintas épocas, a través del vestuario, viviendas, costumbres, y muchos temas más que serán resultado de la investigación.

La música, los usos y las costumbres, podrán servir de hilo conductor para actividades de dramatización, cuando los propios niños investigarán junto a sus abuelos, tíos y padres las características de cada época para los distintos enfoques.

Otra actividad, correlacionada con la anterior e integrada con trabajos manuales, será la confección con papel y tijeras, de disfraces para caracterizar a los personajes, buscando detalles que son propios e individuales de cada involucrado, bien como de la época que representan.

El juego de expresión puede contribuir a la dramatización de hechos históricos, buscando a un principio, simplemente lo anecdótico para los primeros grados y con más detalles y complejidad en los siguientes periodos. Así como, elementos del vestuario de las batallas o de guerras, de la construcción de los castillos, de la indumentaria o de las armas, nos muestran que en las distintas épocas cobren un relieve determinado, y se harán realidad en la mente de los niños por medio de la representación dramática. Sin olvidar que antes de remontarnos a épocas lejanas, debemos dejar firmemente situada la ordenación del presente con sus diferentes generaciones y características.*

La dramatización, en las clases de Historia, debe ser fruto de un trabajo conciente y, además, de una motivación que obligue a conocer viejas leyendas, canciones populares, refranes y fragmentos históricos, sin que esto signifique "infantilizar" al niño⁹, pero lo preparan para conocer y comprender la mitología y las bellas anécdotas que hacen parte de los hechos históricos..

La Historia a través del estudio y conocimiento de las vidas y anécdotas de hombres que han conquistado nuevas tierras y nuevos países puede darnos innumerables pistas de trabajo. Es muy interesante para el Juego Dramático la utilización de la biografía de hombres y mujeres que han contribuido a crear un mundo mejor, sin olvidar que los hombres no viven, ni actúan solos, sino que son ante todo hechos y causa de esa misma historia, que continuamente sufre cambios, generados por el propio hombre.

He aquí el trabajo del maestro, para hacer despertar en el alumno el deseo de búsqueda, es una auténtica oportunidad para seleccionar, elegir, proyectar, "hacer vivir" aquellos hechos, aquel valor humano, aquella donación, aquel esfuerzo que han realizado algunos personajes de la Historia. Ya sea la Historia de los exploradores o de los explotados y oprimidos, sin

9. Ver Ayerich, C. y M., op. cit., vol. 3, p. 240-242, que nos propicia un enlistado de actividades que el maestro podrá realizar, pero no podemos depreciar el resultado de las investigaciones que los propios niños irán presentar.

10. No queremos que los alumnos, principalmente los que están en la etapa de adolescencia, sientan estas actividades como un regreso a las actividades de preescolar, sino como un apoyo a su cultura.

despreciar la secuencia cronológica y la continuidad histórica de los hechos. A los más pequeños lo que realmente les llama la atención son los hechos que contienen acción y suspenso. A los más grandes, su atención se dirige a los hechos concretos y sus implicaciones sociales, políticas y económicas.

Las actividades de Historia, seguirán para su desarrollo el Plan de Estudio organizado por las Secretarías de Educación según su adelanto educativo. En la escuela, a título de sugerencia, podríamos trabajar siguiendo un esquema preelaborado, a partir de un "inventario de temas" ligados a la Historia, de acuerdo con el avance académico de los alumnos y del tema que no es propuesto en el programa curricular.

Como una guía, (pero que no es una receta), proponemos:

A) la narración de un texto de la Historia, donde intervengan los alumnos con preguntas, sugerencias y opiniones, incluso con la libertad de cambiar el rumbo de la narración, según su imaginación y creatividad;

B) la transformación, de esta narración, en un Juego Dramático, en el cual los niños escogen ellos mismos los papeles, dirigidos siempre por el maestro y en donde actúa como "animador de grupo";

C) el reparto de hojas de papel, a todos los alumnos, donde estará escrito un fragmento del tema desarrollado y trabajado; a partir de esta actividad, se podrá desarrollar acciones dramatizadas, como las siguientes::

- cada alumno deberá interpretar con gestos - sin palabras - alguno de los momentos de la narración para que los demás adivinen esa situación, utilizando las técnicas de la pantomima;

- cada alumno debe explicar -delante de toda la clase y en un intervalo de pocos minutos- el pequeño fragmento, buscando con ello desarrollar la expresión oral y la improvisación;

- hacer un dibujo, de un fragmento que se convirtió en el centro

de interés, o realizar un modelaje con plastilina, del mismo. Con alumnos de los grados iniciales podemos realizar, la última actividad;

D) la utilización de la biblioteca, se convierte en una actividad indispensable para todos los niveles de escolaridad, buscando desarrollar una buena costumbre por la investigación bibliográfica, o bien como puro entretenimiento. En nuestro caso, cuando estamos desarrollando contenidos de Historia o de cualquier otra materia del programa curricular, aún en clase, el maestro hablará del valor del libro, no solamente económico, sino por la importancia que tienen por ser a través de ellos que conocemos una serie de hechos y hazañas de la humanidad que son relatados y rescatados. Para lo cual hay que enlistar obras importantes, organizar esquemas de temas que serán investigados, como la elaboración de una ficha bibliográfica, muy útil para futuras investigaciones, o cuando se requiera que sea citado el autor y la obra consultada. Después de seleccionada la obra y el texto, se procederá la lectura silenciosa que tendrá un límite de tiempo, ya acordado por maestro y alumnos; de esta actividad se pueden organizar otras actividades, por ejemplo:

- en la propia biblioteca, cuando es permitido romper el silencio o de regreso a la clase, los alumnos explicaran - uno a uno - para todo el grupo, lo que más les ha gustado del fragmento leído;

- individualmente o con varios alumnos que leyeran sobre el mismo tema, o sobre temas que se interrelacionen, se hará una redacción por equipos, que será leída para toda la clase;

- con un limitante de tiempo, en el mismo día o al día siguiente, el maestro podrá organizar una dramatización improvisada del tema;

E) el enriquecimiento de la actividad con grabados, fotografías, objetos, disfraces, máscaras lo que los niños encuentren en sus casas, para que recolecten o confeccionen y luego los lleven a la escuela;

F) utilizar canciones, poesías, discos que complementen la dramatización;

G) la creación de ritmos - con los instrumentos que la capacidad creativa de los alumnos logreen construir y servirán de complemento para las actividades de improvisación y de expresión corporal.

La dramatización de hechos históricos constituye una contribución importante para que el niño logre entender lo sucedido, cuando a través de la representación dramática convertirá el pasado en presente, a los personajes muertos en personas vivas, transforma un conjunto de hechos irrelevantes en temas y conflictos muy importantes. Esto servirá para que el maestro evalúe qué, cuánto y cómo han aprendido los niños la información, mejor que con todas las pruebas o interrogatorios que pudiera hacer.¹¹

5.1.2 LOS RECURSOS DEL JUEGO DRAMATICO UTILIZADOS PARA APRENDER GEOGRAFIA

* ... la geografía no es el estudio de los diferentes países como si fuesen vistos desde un avión, sino de unos países en los que nacen, viven y mueren unos seres hermanos, aunque algunas veces distintos de nosotros en costumbres, en riquezas, en formas de vida y hasta en el color de la piel:¹²

Es imposible estudiar Geografía desvinculada de la Historia, y viceversa. Por eso todo lo que describimos sobre el aprovechamiento de los recursos del Juego Dramático en Historia, puede ser aplicado y ampliado en el estudio de la Geografía.

Las personas que hayan estudiado Geografía, durante su infancia, a través de lecciones verbalizadas o aisladamente, las retienen en su memoria con dificultad. En la actualidad, por la facilidad de los medios de comunicación, y también, por la faci-

11. Furness, Pauline, op. cit., p. 178.

12. Aymerich, C. y M., op. cit., vol 3, p. 236.

lidad económica de algunas familias, un pequeño número de niños logran conocer su propio país u otros países. Frente a esto no se concibe que los maestros continúen utilizando el verbalismo, como recurso para sus clases. Estos mismos niños, que conviven en nuestras escuelas con otros que probablemente, nunca hayan salido de su ciudad, deben ser los protagonistas de los relatos, para el enriquecimiento cultural de todo el grupo, con el debido cuidado para no caer en el "vetetismo".

Los libros didácticos, nos ubican superficialmente en los temas que estamos estudiando, principalmente si el maestro utiliza solamente el que fue designado para su curso y que en la mayoría de las veces son seleccionados por personas ajenas a su realidad socio-cultural.

Una de las modalidades que el maestro podrá utilizar para representar un tema de Geografía es hacer una dramatización. Para ello, alguien se disfraza de guía de turistas, que en nuestro caso puede ser el mismo maestro, y conducirá el grupo a través de una ciudad importante o por algún lugar interesante.¹³ Esta actividad también podrá ser realizada por un alumno o por una persona de la comunidad que haya viajado a un lugar lejano o que haya estudiado en algún lugar de interés. En esta actividad se mezclan contenidos de Historia y Geografía, que deben ser muy bien aprovechadas, para el enriquecimiento de la cultura de todos.

La Geografía, difícilmente se puede estudiar aislada de las demás formas de expresión, porque con la ayuda de las Artes Plásticas, obtendrá elementos para la construcción plástica de mapas, ya sea por medio de arcilla o de plastilina o aún de pasta para pan, que darán a los niños una clarísima idea del relieve de la tierra, en su aproximación más fiel, y en sentido horizontal. Debe el maestro tener ciertos cuidados al enseñar un mapa para los niños, pues tradicionalmente se le colgaba frente al pizarrón, en sentido vertical, dando una idea equivocada de la forma de la tierra.

13. Furness, Pauline, op. cit., p. 180.

La explicación oral y escrita, sea por medio de lecciones, conferencias o redacciones, tienen un valor ya conocido que no podemos depreciar, por que serán las formas de expresión más usadas, pero al estudiar los contenidos de Geografía debemos iniciar por medio de ejercicios de localización en el tiempo y en espacio, por medio de hechos cotidianos y próximos para proyectarse lentamente hacia perspectivas más dilatadas.¹⁴

En los grupos iniciales para el desarrollo de las nociones de tiempo y espacio, es recomendable que se camine por las calles de la colonia donde se ubica la escuela, con el grupo de alumnos llegar hasta la casa de uno de ellos o a un punto de interés. De regreso, hacer un estudio exploratorio del recorrido, convirtiéndolo en una dramatización; detalles que para muchos pasaran despercebidos ahora serán recordados, adquiriendo valor e importancia.

En este ejercicio estarán involucrados el niño, la clase, la escuela, el camino que recorre para ir y venir de su casa, la colonia, el barrio, la ciudad, los medios de transporte, etc. Invitemos al niño a hacer ejercicios de movimiento y también la creación de mapas del recorrido. Por lo que se verá obligado a hacer una previa ordenación mental del camino, recordando los detalles con el fin de esforzar su memorización.¹⁵

Hay que tener en cuenta que los programas de estudio no siempre tienen un sentido globalizado y coordinado, por eso no debemos olvidar que se debe buscar una manera de coincidir los temas de Geografía con los de Historia, Matemáticas, Artes Plásticas y de Español, que es el fundamento de la comunicación oral y escrita.

14. Aymerich, C. y M., op. cit., vol. 3, p. 236.

15. Freire, Madalena, en "A paixão de conhecer o mundo", nos relata actividades de este orden, bien como otras que los maestros de preescolar deben conocer, Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1983.

5.1.3 LOS RECURSOS DEL JUEGO DRAMATICO UTILIZADOS PARA APRENDER CIENCIAS NATURALES

"Bien sabemos que un científico no se forma únicamente a partir de la capacitación escolarizada; se requiere además un acercamiento y una actitud afectiva hacia la tarea científica. Para fomentar esta vocación en niños y adolescentes se hace necesario que en los ámbitos recreativos y culturales existan elementos que los aproximen a la ciencia. Se dice que el hombre nunca deja de jugar y que en su trabajo profesional al indagar, sistematizar y producir concentra su atención en una actividad determinada, no hace más que reproducir la actitud curiosa y de observación que caracteriza la inquietud natural del infante que desea conocer, aprehender el mundo."¹⁶

En la actualidad la cultura científica se ha convertido en uno de los elementos principales e indispensables en la formación de los hombres; desde siempre las ciencias y actualmente la tecnología, constituyen parte de la formación intelectual y cultural del individuo, sobre todo porque aprende a razonar y a formar una idea realista y objetiva del mundo, de su ubicación en él y dentro del Universo.

Desde su nacimiento, los niños se ven impulsados a conocer y actuar; motivados por la curiosidad instintiva, que los hacen plantear incansablemente preguntas, muchas veces sin respuestas por cansancio e ignorancia de los adultos. Este deseo de conocer y cuestionar los temas que lee, que escucha, o que observa, es uno de los motores principales en el avance de la ciencia.¹⁷ Por otro lado, el sentido científico es innato en el hombre así como el sentido del equilibrio o del ritmo, que se desarrolla mediante el tanteo experimental y con los estímulos que se presentan en su medio ambiente.

Por medio de las ciencias el niño aprende a discutir, criticar y se autocriticar, por conductas fundamentales en todos los ámbitos de la vida. Todavía existe un factor determinante que obstaculiza las inquietudes del niño: por lo general los adultos suelen devaluar sus inventos, ideas y creaciones, tratándolos con poco respeto y desinterés. No se dan cuenta que frustran, muchas

16. Arévalo Zamudio, Javier, en Una visión sobre la divulgación de tecnología y ciencia para niños, México, SEP/COSNET, 1986, p. 8.

17. SEP/COSNET, Una visión sobre la divulgación de tecnología y ciencia para niños, México, 1986, p. 11.

veces, las habilidades e inclinaciones que se expresan de esta manera abierta y curiosa. Es sumamente importante respetar, comprender y motivar la capacidad inventiva y creativa del niño. Después de todo la Ciencia se nutre de estas actividades creadoras.

En la escuela, es imposible enseñar Ciencias Naturales sin los ejercicios de observación directa, sin dejar registrado a través de un dibujo o de un modelo, todo lo observado. ¿Cómo puede un niño dibujar un árbol, una flor, una semilla si no las ha observado, tocado y incluso destrozado, en el caso de la flor, o haber comido un fruto para encontrar la semilla? En las clases de Ciencias Naturales es donde se logra realizar las observaciones de la forma más directa y vívida posible.

Estas mismas observaciones sirven para las actividades de Juego Dramático, una vez que pedimos a nuestros alumnos que observen el entorno, que miren la naturaleza; que identifiquen los ruidos, perciban la textura de una prenda de ropa, identifiquen una flor por su perfume, estaremos involucrando los órganos de los sentidos que son estudiados dentro de las ciencias naturales.

En las actividades de expresión corporal, cuando es el propio cuerpo del alumno que entra en acción, el conocimiento de sus funciones y reacciones le ayudará directamente a que desarrolle mejor las acciones pertinentes en el personaje que va representar. La voz del actor y el sistema auditivo son otros aspectos que en las clases de Ciencias Naturales el maestro puede trabajar, ya que los órganos audio-fonatorios están integrados a todo el conjunto corporal, pues sabemos que un cuerpo tenso - por ejemplo - percibe y produce con dificultades.

La naturaleza, los animales, (textos de Historia, incluso), son temas que interesan a los niños y por lo tanto, en las actividades de dramatización serán bien aceptados. Otro tema que podrá ser trabajado es el de la alimentación, con el estudio de todas sus correlaciones, como son las nociones de dietas equilibradas para los más pequeños y de estudios más profundizados,

para los mayores.

También son adecuadas para los Juegos Dramáticos, en las clases de Ciencias Naturales, las actividades que involucren la percepción sensorial y auditiva; juegos de memoria visual y situación en el espacio; juegos de pronunciación y de memoria auditiva, de gesto y de voz.¹⁸

5.1.4 LOS RECURSOS DEL JUEGO DRAMÁTICO UTILIZADOS PARA APRENDER MATEMÁTICAS

Es importante considerar, que

"uno de los usos más eficaces de la dramatización consiste en que cobren vida las situaciones problemáticas que los niños encuentran en los libros de matemáticas."¹⁹

Las matemáticas intervienen en todas las asignaturas del curriculum y en todas las formas de expresión donde actúan el movimiento y la acción, es decir, en las acciones que exigen la actuación del alumno, con posibles consecuencias en el mundo que lo rodea.

Para Furness²⁰ el recurso de la dramatización es especialmente útil cuando se puede convertir un problema en una situación viva, y en consecuencia este mismo problema se aclara y se puede encontrar la solución. No se trata nunca de "aprender una lección" sino de hacer descubrimientos que ponen de manifiesto las relaciones - y el carácter concreto de estas relaciones - que existen en el mundo que los rodea.

El niño es práctico, es concreto. Le gusta explorar las propiedades de las cosas, manejar objetos y cuentas de plástico, arena y piedras, arcilla y pintura, imanes y pelotas de goma. En-

18. Hay una bibliografía muy extensa, con ejercicios para esta área. Recomendamos, entre otros autores: Margarita Recasens, Alicia Ma. Uzcanga Lavalle, Oscar Zapata, Joanne F. Oppenheim, C. y M. Ayerich, Sarina Sison.

19. Furness, Pauline, op. cit., p. 123.

20. Ibid., p. 123.

tretenerse con objetos físicos puede ser divertido e instructivo a un tiempo.²¹

Sin darse cuenta, los padres, someten a los niños a una serie de actividades que los obliga a razonar desde la más temprana edad. Al realizar juegos de "escondite", al obligar que diga el nombre del objeto que esté escondido, estamos ayudando al niño a hacer un importante descubrimiento intelectual que representa el principio de la resolución de problemas, y que es uno de los valores fundamentales del juego que suele pasarse por alto.²²

Los primeros experimentos en la resolución de problemas suelen implicar una serie de molestias para los padres y satisfacción para los pequeños, el niño ha descubierto que un adulto puede conectar el televisor o abrir una puerta mediante una misteriosa acción. A través de pruebas y errores, él trata de conseguirlo a su vez golpeando, pulsando o girando teclas y botones. A menos que exista algún riesgo de frustración o de peligro, déle tiempo para que averigüe cómo funcionan las cosas. Esto le será útil para su vida académica.

Si observamos los juegos de los niños, veremos que utilizan pequeñas palabras que definen grandes conceptos, tales como: más, menos, igual, distinto, curvo, recto, cuadrado, rectángulo, triángulo, grande, mediano, pequeño, etc... Son conceptos matemáticos, que sin necesidad de recibir lecciones formales, los niños las utilizan desde que empiezan a jugar con bloques.²³ Además, ofrecen experiencias concretas para otros conceptos y para la comprensión de las relaciones de tamaño y espacio, tales como: más alto, más bajo, más ancho, más largo y más recto. Sin olvidar las nociones de tiempo, como: antes, después, mañana, ayer.²⁴

Muy a menudo los niños saben recitar una cantidad deter-

21. Shapiro, Edna K., en la introducción de Oppenheim, Joanne F., Los juegos infantiles, México, Fontana Práctica, 1990, p. 10.

22. Oppenheim, Joanne F., op. cit., p. 35.

23. Los niños que han asimilado estos conceptos a través de su experiencia lúdica cotidiana encontrarán, probablemente, menos problemas en el aprendizaje del significado de tales palabras.

24. Para maestros que buscan novedades para su labor educativa, entre otras obras, citamos Juegos Creativos para Niños de Sarina Simon, Juegos Didácticos Activos de Bryant J. Cratty, Aprender Actuando de Pauline Furness.

minada de números (con grados diversos de exactitud), pero saber pronunciar una sucesión más o menos larga de nombres de números no equivale a saber lo que significan; por suerte, el juego cotidiano ofrece muchas ocasiones para contar, cuando a través de las canciones infantiles, del juego del avión, del número de peldaños de una escalera o la cantidad de botones que tiene la camisa de papá o de mamá o cuantas galletas contiene un plato, aprende y concretiza los valores numéricos que conocía por nombre.

Es reconocido el valor educativo que existe en los juegos cotidianos del niño para el aprendizaje de las matemáticas, ya que a través de estos juegos los niños cuentan de uno en uno, de cinco en cinco o de diez en diez, y practican así pequeñas proezas intelectuales, una y otra vez, hasta que se hacen automáticas.

En muchas ocasiones la mera mención del término "matemáticas" induce a una mayoría de padres, y también de maestros, a pensar puramente en las operaciones de cálculo. Pero contar, sumar y restar constituyen las piezas mecánicas del cálculo matemático, del mismo modo que la fonética forma parte de la lectura.²⁵

Tanto los maestros como los padres saben lo angustiante que es lograr que el alumno se sepa de memoria las tablas de multiplicar. Para estos alumnos, es conveniente convertir la enseñanza de las tablas en una actividad que produzca placer, cambiándola por una actividad de Juego Dramático o de juegos didácticos, inclusive por medio de las actividades deportivas es posible lograr que el niño logre encontrar correlación entre lo que es enseñado y su aplicación concreta.²⁶

¿Cómo hacer para que las situaciones problemáticas que los niños encuentran en la enseñanza de las matemáticas se conviertan en actividades de dramatización? .

25. Oppenheim, Joanne F., op. cit., p. 169.

26. Brayan J. Cratty en el libro "Juegos didácticos activos", nos presenta más de un centenar de juegos, donde los cálculos matemáticos, están involucrados de una manera creativa y didáctica.

Las matemáticas en la escuela no pueden ser estudiadas como una materia aislada del conjunto de asignaturas, sino como una materia integrada con las demás disciplinas del currículum. Desde la programación del calendario escolar, el enlistado de los útiles, el cálculo del valor que la familia va a necesitar para la compra de los útiles, la cantidad de horas que el niño va a pasar en la escuela, la determinación del horario de entrada y salida de los alumnos, la hora del recreo y un número infinito de posibilidades nos obligan a hacer uso de cálculos matemáticos, para organizar el año lectivo, ya sea por la escuela o por la familia.

Por sí solo, el enlistado anterior, ya constituye un conjunto de temas para las actividades de los juegos dramáticos, que a los niños les gusta representar, principalmente si uno de los personajes es el maestro o el director de la escuela, a los que imitan de manera muy fiel.

El concepto de tiempo para los pequeños es algo confuso y abstracto; pero, si le proponemos contar los días que faltan para un cumpleaños, unas vacaciones o un acontecimiento planeado puede convertirse en una actividad gratificante, principalmente si lo hacemos con la ayuda de un calendario de dimensiones mayores que los comunes y a través de esto programamos las actividades dramatizadas. Las secuencias de acontecimientos como los días de la semana, las fechas del mes y los meses del año, o actividades que hagan alusión al primer domingo, el último sábado y la víspera o el día siguiente a una fecha concreta, mantendrán al grupo atento. El uso del calendario debe estar interrelacionado con la organización del "inventario de temas", que ya organizamos para nuestras actividades de Juego Dramático, que será un auxiliar muy valioso para el maestro y para los niños.

Los termómetros, las básculas, las cintas métricas, las reglas y los relojes, a pesar de ser instrumentos muy útiles en la enseñanza de las matemáticas en un determinado momento podrán convertirse en objetos del escenario. El reloj, tendrá múltiples funciones, tales como: marcar el tiempo de inicio de una activi-

dad, o bien su término, determinar la hora de ir a la escuela, la hora del recreo, la hora de acostarse, de comer, ver televisión y otros momentos importantes. Aprender a reconocer las horas es una tarea más importante y gratificante cuando conlleva una relevancia personal.²⁷

Intentemos convertir la enseñanza de los conceptos de peso, capacidad, medida y volumen, en actividades de Juego Dramático, con las básculas de baño y de cocina, o también las de juguetes; las botellas de plástico y las cajas de cartón, nos propician experimentos de medición, mediante kilos, gramos y unidades. Otra alternativa de juego es organizar una cooperativa escolar haciendo uso de los propios útiles escolares, los alimentos y frutas, los refrescos, golosinas (naturales o simulados) y una infinidad de otros productos, que serán comprados y vendidos por los propios alumnos, logrando que lo real y la fantasía se unan para transformarse en una actividad didáctica y recreativa.

Sabemos cuanto les gusta a las niñas las clases de cocina o culinaria, por la oportunidad que tienen de imitar a las mamás y a las abuelas (siempre se repiten aspectos históricos como estos), y a los niños la posibilidad de deleitarse con los resultados. Estas clases, muy bien, pueden estar entrelazadas con los juegos dramático, en donde lo imaginario y lo real se mezclan, convirtiendo el juego en una oportunidad de refuerzo de contenidos que envuelvan pesos y medidas, la organización de los ingredientes, la selección y compra del material, el cálculo de los valores necesarios, la utilización correcta de los materiales, sus valores nutritivos, la venta y la aplicación de las ganancias.

Los niños pequeños y los investigadores científicos son, hasta cierto punto, muy parecidos. Ambos poseen grandes dosis de curiosidad y perseverancia. Un científico necesita tiempo, tranquilidad, un laboratorio bien equipado y, a veces, una subvención para proseguir sus investigaciones. Necesita libertad para expe-

27. Oppenheia, Joanne F., op. cit., p. 169.

rimentar, para cometer errores y para intentarlo de nuevo. Necesita oportunidades para compartir y aclarar sus descubrimientos con otros. El laboratorio de un niño pequeño es su hogar y después la escuela es su extensión natural. Su método de investigación es el juego. La mayor parte de los materiales que precisa están a su alcance. Lo que más necesita es: libertad para explorar con seguridad, libertad para cometer errores y aliento para empezar de nuevo, oportunidades para compartir y aclarar sus descubrimientos.²⁸

5.2 DE LA TEORIA A LA PRACTICA: ENRELAZAR CONTENIDOS

La escuela, por sus características, debe conducir al niño desde el mundo de lo concreto hasta el pensamiento abstracto, esto debido a que los niños cuando llegan al preescolar están en la primera etapa de su desarrollo. Al maestro se le transfiere la responsabilidad de enseñar aquello que sea de utilidad y susceptible de convertirse en un aprendizaje significativo para sus alumnos. El hecho de que muchos niños no aprenden materias como matemáticas, se debe a que se les exige apoyar el aprendizaje únicamente en la memoria y no en la percepción, la experiencia y la lógica, que son los caminos que conducen de forma natural a la abstracción sin atropellar los procesos de crecimiento y maduración del niño.²⁹

Para el maestro que se proponga enseñar matemáticas en forma creativa puede apoyarse en la utilización de materiales de desperdicio que son económicos (corcholatas, cajas pequeñas de cartón, palillos, piedras, hojas de árboles, rollos de papel higiénico) y que ayudan a que el niño clasifique, cuente y recuente los elementos de los conjuntos que forma, además aprende a alma-

28. *Ibid.*, p. 59.

29. Sefchovich, Galia y Waisburd, Gilda, Hacia una pedagogía de la creatividad, expresión plástica, México, Trillas, 1987, p. 76-77.

cenarlos y reaprovecharlos.

En el área de Español, el desarrollo del lenguaje depende de nuestra capacidad para clasificar y abstraer; por ejemplo, la palabra "líquido" agrupa todas las sustancias que tienen determinadas características, tales como no tener forma propia, adoptar la forma del recipiente que las contiene, etc. Los niños pequeños dan las primeras señales de su capacidad para abstraer cuando al empezar a hablar utilizan géneros como "agua" para pedir de beber cosas distintas, tales como leche, refresco o jugo, lo que demuestra que han percibido gracias a su experiencia que la leche, el refresco o el jugo son líquidos y tienen características en común con el agua, de modo que han clasificado y abstraído.³⁰

En el caso específico de los contenidos de Historia y Geografía, están contemplados en el programa escolar de la Secretaría de Educación Pública (SEP), en un mismo rubro o Ciencias Sociales. Nosotros los presentamos por separado, con la intención de que el maestro se de cuenta de las posibilidades que ambas materias ofrecen, sin que con ello se deje de ver la posibilidad de entrelazamiento que existe en las dos, así como con las demás asignaturas del currículum. En realidad, Historia y Geografía son un cuerpo inseparable.

Por lo que respecta a las Ciencias Naturales, las posibilidades que esta disciplina ofrece son múltiples, sobre todo a partir de la correlación que existe con las demás materias del programa. Somos humanos, tenemos un cuerpo, historia, cultura, habitamos un planeta, con características muy propias y convivimos con otros hombres que también presentan las mismas características, que por lo tanto deben ser aceptadas y valoradas. Debemos despertar el sentimiento de respeto al ser humano y a la naturaleza, ya que es una tarea que desde el interior de las paredes del aula debemos alentar, para que en sociedad los niños traduzcan en acciones lo que el maestro, con paciencia y respecto mutuo, transmitió.

30. El ejemplo de Sefchovich y Vaisburd, nos da la idea de como es posible entrelazar contenidos de diferentes disciplinas, sin que el alumno se de cuenta, convirtiendo el aprendizaje más atractivo y creativo.

Aquellos maestros que se propongan trabajar con juegos dramáticos, descubrirán al lado de sus alumnos un cúmulo de posibilidades y aún más de las que aquí se plantean.

La curiosidad por descubrir, es una característica de los niños. Ellos tienen deseos de saber más y por lo tanto no es conveniente que los mantengamos atados a la banca, convirtiéndolos en meros receptores. La fórmula para evitar esto no es difícil: delante de una mayor experiencia vivencial, tendremos como resultado un aprendizaje significativo. Busquemos nuevas alternativas para que los alumnos sean constructores de su propio proceso de aprendizaje y de conocimiento. Hay que ofrecer a los niños la oportunidad, ya que todos los seres humanos somos parte de aquello que hemos aprendido.³¹ Para complementar yo diría, todos los seres humanos somos aquello que hemos aprendido, vivenciando.

31. Sefchovich, Galia y Waisburd, Gilda, op. cit., p. 78.

CONCLUSION

Ante la crisis de las técnicas educativas nos hemos propuesto señalar un recurso metodológico que posibilite la utilización del "JUEGO DRAMATICO" como una alternativa didáctica para los grados iniciales de la primaria y que por sus características se convierte en una estrategia para el desarrollo de la creatividad. Proponemos, inicialmente, aplicarla en la enseñanza del Español y luego promover el entrelazamiento con las demás asignaturas del curriculum, o sea: con la Historia, Geografía (o con las Ciencias Sociales, de acuerdo con el Plan de Estudios definido para cada grado de estudio), con las Ciencias Naturales y con las Matemáticas sin desprestigiar las contribuciones de las Artes Plásticas, de la Música y de la Educación Física. En toda esta propuesta hay que tener presente que el alumno es un ser insertado en un continente, en un país, en una comunidad y que como consecuencia tiene una historia individual y colectiva que se debe respetar.

Con este trabajo no pretendemos haber agotado el tema. Al contrario este es el comienzo de otra etapa: la de intentar poner en práctica algunas ideas que permitan reestructurar la escuela, principalmente, en sus aspectos cualitativos.

En el ser humano observamos procesos de creación desde la más temprana infancia. En los juegos el deseo de reproducir la vida a través de la representación dramática, es algo muy natural. Desde muy pequeños, los niños, comienzan a personificar las cosas, las plantas y los animales y a imitar la conducta de la gente que está más cercana de ellos. La expresión dramática es "instintiva y vigorosa".

El alumno no vive sólo, no aprende sólo; de alguna forma reproduce, a través de sus experiencias anteriores, con mayor o menor exactitud lo que asimiló de los hábitos, costumbres e historia de sus ancestros. Por esto es fácil comprender la enorme

importancia que tiene para toda la vida del hombre la conservación de la experiencia anterior, que le facilitará su adaptación al mundo que lo rodea, creando, reproduciendo hábitos y costumbres que se repiten en circunstancias similares.

Si en la familia el niño imita a su papá o a su mamá, por medio de juegos teatrales, en forma individualizada, en la escuela, este proceso se repetirá a través del Juego Dramático, a partir de las actividades improvisadas, teniendo como incentivo un cierto tema o situaciones, donde la creación y, por consecuencia, la puesta en escena es en forma colectiva.

El Juego Dramático es, entonces, una actividad didáctica, en el cual:

- 1- se busca la expresión del niño;
- 2- se interesa por el proceso de realización del proyecto que ha motivado al grupo;
- 3- se recrean las situaciones imaginadas por los propios niños;
- 4- se parte de la situación mismas y de las circunstancias dadas, obteniéndose un primer proyecto oral que luego se completará o se modificará con la actuación de los participantes;
- 5- el texto y las acciones son improvisadas debiendo respetarse el tema y el argumento del proyecto oral;
- 6- se evalúan todos los juegos con el grupo y se estimula la actitud crítica de los jugadores y de los espectadores.

Para la realización del Juego Dramático se requiere de la observancia, entre otros, de los siguientes aspectos:

- 1- que los personajes sean elegidos y actuados en forma personal por sus jugadores;
- 2- que el profesor estimule el avance de la acción;
- 3- que el juego puede no concretarse si las actividades no son organizadas y estimuladas adecuadamente;
- 4- que puede realizarse en espacios que faciliten los movimientos y desplazamientos;
- 5- que la escenografía y el vestuario sean imaginados y realizados por los niños;
- 6- que los actores sean los propios niños que juegan y que están

- en situación de trabajo-juego en el grupo infantil;
- 7- que mientras algunos niños actúan por sus ganas de jugar y comunicarse con sus compañeros, otros se convierten en espectadores circunstanciales.

De lo expuesto en este trabajo, concluimos que el Juego Dramático puede tener repercusiones directas en el alumno. Primeramente en la expresión oral, en donde a través de sus actividades desarrolla habilidades para mejorar la comunicación con sus compañeros, con los maestros y con la sociedad.

En segundo lugar, en la expresión escrita, ya que es una de las formas con las que el niño manifiesta sus sentimientos, es decir, a través del trabajo de redacción, logra materializar su imaginación y lo convierte en Juego Dramático, cuando en situaciones improvisadas trasciende su YO interior para darse a conocer a los demás.

En un tercer aspecto, la expresión corporal, aquí entendida como una forma de expresar los sentimientos, deseos e inquietudes, a través del movimiento del cuerpo, que solo o asociado a un texto elaborado por el propio alumno o por el grupo, se convierte en una obra literaria, con las características de cada edad.

Hay que dejar que los niños escriban la obra, organicen la ambientación material del espectáculo, de tal forma que sientan que actúan para sí, y que se sientan atrapados por el interés de este juego y por su propio proceso y no por el resultado final. El mayor premio del espectáculo debe ser la satisfacción experimentada por el niño en cuanto lo prepara y durante el propio proceso del juego y no por el éxito de su labor ante los adultos.

Por esto, el Juego Dramático en la escuela, se convierte en un medio de transmisión de los contenidos programáticos, de la cultura y sirve de apoyo para crear no un método pasivo, sino un proceso vivo y activo. Convierte el acto de aprender en un acto creativo, aprovechando el material más importante que tiene la escuela: los propios alumnos.

Una planeación equitativa debe ser flexible y ofrecer la posibilidad de cambios o aportaciones durante su desarrollo por parte del maestro o del alumno; que conduzca al niño a través de un aspecto conocido para lograr lo nuevo; que se fundamente en las necesidades reales del niño y del grupo, su edad y su grado de madurez y que conozca sus intereses y problemas. Todo esto nos llevará a que se logre una integración armónica con las demás materias.

En la realización de actividades como el Juego Dramático, el maestro debe estar preparado para enfrentar obstáculos, tanto administrativos como familiares, que por una serie de factores no quieren entender los beneficios que las actividades de esta naturaleza puede lograr. El maestro, para probarse a sí mismo y para comprobar a las autoridades que su proyecto es viable, tiene la necesidad y el compromiso personal de programar las actividades de manera que su correcta aplicación tenga como resultado la capacitación, la asimilación y el desarrollo de los alumnos.

Surgirán obstáculos, que abarcan desde el aspecto económico hasta la carencia de espacios físicos y de libertad de trabajo para el maestro. En relación con el económico, la comunidad escolar deberá estar informada en cuanto las actividades de Juego Dramático ya que existe una prioridad por la utilización de materiales del mismo medio, tanto del propio salón de clase, como objetos personales y desechables que los niños recolectan en sus casas; con respecto a los espacios físicos, este tipo de actividad puede ser realizada en cualquier espacio, partiendo del propio salón de clase, el auditorio de la escuela, el patio de la misma, el auditorio de la comunidad. Lo más importante, en nuestro caso, es la conquista de una forma de aprender los contenidos de la escuela, una forma de ejercer la labor educativa, o sea, el espacio personal para el maestro, con tiempo, apoyo y respaldo administrativo.

BIBLIOGRAFIA:

- AYMERICH, C. y M., Expresión y Arte en la Escuela, La Expresión / La Expresión Oral, Vol. 1, Barcelona, Editorial Teide, 1981
- , -. y --., Expresión y Arte en la Escuela, La Expresión Plástica, Vol. 2, Barcelona, Editorial Teide, 1981
- , -. y --., Expresión y Arte en la Escuela, La Expresión Musical / La Expresión como Auxiliar Didáctico, Vol. 3, Barcelona, Editorial Teide, 1981
- AREVALD ZAMUDIO, Javier, en la introducción de: Una visión sobre la divulgación de tecnología y ciencia para niños, México, SEP/COSNET, 1986
- AVITIA, Antonio, Teatro para principiantes, del rito al happening, México, Arbol Editorial, 1990
- AZAR, Héctor, Cómo Acercarse al Teatro, México, Secretaria de Educación Pública, Gobierno del Estado de Querétaro, Plaza Y Valdez, 1988
- , -----, "El Teatro: El Medio más Perfecto para Educar a la Gente". En: Educación, Revista del CNTE, México, Julio-septiembre, 1982
- BAACKE, Dieter, "Teatro y Juego Escénico - Margen de Alternativas Pedagógicas", en: Revista Educación, vol. 23, República Federal de Alemania, Instituto de Colaboración Científica, 1981
- BALLY, Gustav, El Juego como Expresión de Libertad, México, Fondo de Cultura Económica, 1980
- BARBOSA, Ana Mae, Arte-Educação: Conflitos/Acertos, São Paulo, Editorial Max Limonad, 1985
- BEDOYA G., Ma. Teresa, La importancia del lenguaje en la comunicación, México, Instituto Politécnico Nacional, 1991
- BELINSKI, Tatiana, Teatro para Crianças e Adolescentes. En: MADER PEREIRA, Maria de Lourdes (coord), A Arte como Processo na Educação, Rio de Janeiro, Funarte, 1982
- BERRY, Jorge, Dirección, Producción y Maquillaje Teatrales, México, Instituto Mexicano del Seguro Social, 1988
- BETTELHEIM, Bruno y ZELAN, Karen, Aprender a Leer, México, Grijalbo-Consejo Nacional para las Culturas y las Artes, 1990

- BOAL, Augusto, 200 Exercícios e Jogos para o Ator e o Não-Ator com Vontade de Dizer Algo Através do Teatro, Rio de Janeiro, Editora Civilização Brasileira, 1989
- , -----, Técnicas Latino-Americanas de Teatro Popular, São Paulo, Hucitec, 1979
- BOLLEME, Genevière, El Pueblo por Escrito, Significados culturales de lo "popular", México, Grijalbo-Consejo Nacional para las Culturas y las Artes, 1990
- BONT, Dan, Teatro por y para niños, Barcelona, LEDA, 1981
- BORNHEIM, Gerd A., Teatro: A Cena Dividida, Porto Alegre, L&PM Editores, 1983
- BRAVO M., Ma. Teresa y otros, El Fracaso Escolar, análisis y perspectivas, Cuadernos del CESU, nº 11, México, UNAM, 1988
- CANTARO, El Taller de los Títeres, México, Arbol Editorial, 1982
- CAPARELLI, Sérgio, "Televisão, programas infantis e a criança", en: Zilberman, Regina (org), A Produção Cultural para a Criança, Porto Alegre, Mercado Aberto, 1982
- CASELLA, N. y GONZALEZ BADIAL, J., Obras para Teatro de Títeres, Buenos Aires, Librería del Colegio, 1988
- CASTILLO, Roberto Díaz, Cultura Popular y Lucha de Clases, La Habana, Casa de Las Américas, 1987
- CORTES ROCHA, Carmen, La Escuela y los Medios de Comunicación Masiva, México, Ediciones El Caballito/SEP Cultura, 1986
- CRAIG, E. Gordon, El Arte del Teatro, México, UNAM-Editorial Gaceta, 1987
- CRATTY, Bryant J., Juegos Didácticos Activos, México, Editorial Pax México, 1989
- CREUZA, Teresa, "Mecanismos accionados pela Arte", en: MADER PEREIRA, Maria de Lourdes (coord), A Arte como Processo na Educação, Rio de Janeiro, Funarte, 1982.
- CUE MANCERA, Luz María, El Teatro en la Escuela Secundaria, México, SITESA, 1989
- CUNHA, Diana A., As Utopias na Educação, Ensaio sobre as propostas de Paulo Freire, Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1985
- DeFLEUR, M. L. y ROKEACH, S. Ball, Teorías de la Comunicación de Masas, México, Editorial Paidós, 1988

- DOMINGUEZ, Jose Antonio, Teatro e Educação: uma pesquisa, Rio de Janeiro, Serviço Nacional de Teatro, 1978
- DURAN, Esther Suarez, De la Investigación Sociológica al Hecho Teatral, La Habana, Editorial de Ciencias Sociales, 1988
- EINES, J y MANTOVANI, A., Didáctica de la Dramática Creativa, manual para maestros, México, Gedisa, 1984
- ESCOBAR G., Miguel, Alfabetización y Educación Liberadora, México, Foro Universitario no. 30, Mayo, 1983
- , -----, Paulo Freire y la Educación Liberadora, México, SEP, Ediciones El Caballito, 1985
- FERREIRA, Luiz Antonio de Cassio, "Processos Teatrais na Ação Educativa", en: MADER PEREIRA, Maria de Lourdes, (coord), A Arte como Processo na Educação, Rio de Janeiro, Funarte, 1982
- FERSEN, Alessandro, O Teatro, em Suma, Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 1987
- FREIRE, Madalena, A Paixão de Conhecer o Mundo, Relatos de uma Professora, Rio de Janeiro, Editora Paz e Terra, 1983
- FREIRE, Paulo, Cultura y Liberación, en: Foro Universitario no. 30, México, mayo, 1983
- , -----, ¿Extensión o Comunicación? La Conscientización en el medio rural, México, Siglo XXI, 1973
- , -----, La Educación como Práctica de la Libertad, México, Siglo XXI, 1988
- , -----, La Importancia de Leer y el Proceso de Liberación, México, Siglo XXI, 1988
- , -----, Pedagogia del Oprimido, México, Siglo XXI, 1973
- , ----- & FREI BETO, Uma Escola Chamada Vida, São Paulo, Editora Atica, 1986
- , ----- & GUIMARAES, Sergio, Sobre Educação (Diálogos), Volumen 2. São Paulo, Paz e Terra, 1984
- FURNESS, Pauline, Aprender Actuando: Un guía para maestros, México, Editorial Pax México, 1988
- FURTADO, Celso, Creatividad y Dependencia, México, Siglo XXI, 1979
- GADOTTI, Moacyr e outros, Pedagogia, diálogo e conflito, São

Paulo, Editorial Cortez, 1986.

- GEEMPA, A Alfabetização em Classes Populares, Porto Alegre, Quarup, 1986
- GIROUX, Henry A., "Reforma Educativa en la era Reagan: Empobrecimiento de la Escolaridad". En: Revista Cero en Conducta, año 3, nº 13/14, México, Educación y Cambio, 1988.
- GONZALEZ, Mario García, Manual de Teatro Guiñol, México, Instituto Mexicano del Seguro Social, 1986
- GUILFORD, J. P. y otros, Creatividad y Educación, Barcelona, Paidós Educador, 1983
- GURROLA, Juan José, Cambios sobre el arte de interpretar. En: Jiménez y Ceballos, Teoría y praxis del teatro en México, México, Gaceta, 1988
- HERANS, Carlos, Teatro, Imagen, Animación, Barcelona. Editorial Laia, 1983
- HUIDOBRO, J. E. García & OCHOA, Jorge, Tendencias de Investigación en Educación en América Latina. En: Perspectivas de la Educación en América Latina, México, Centro de Estudios Educativos, 1979
- JIMENEZ, Sergio y CEBALLOS, Edgar, Teoría y Praxis del Teatro en México, México, Editorial Gaceta, 1988
- KNELLER, George F., Arte e Ciencia da Criatividade, São Paulo, IBRASA, 1987
- LAZZAROTTO, Valentim A., (coord), Miseri Coloni, Teatro Popular na Região de Colonização Italiana, Porto Alegre, EST, 1988
- LORENZANO, César, La Estructura Psicosocial del Arte, México, Siglo XXI, 1982
- LOWENFWELD, V., El Niño y su Arte, Kapeluz, Buenos Aires, 1973. En: Sefchovich, Galia y Waisburd, Gilda, Hacia una Pedagogía de la Creatividad (expresión plástica). México, Editorial Trillas, 1987
- LEYVA, Luz Edelmira, "Teatro y Educación". En: Educación, Revista del CNTE, México, julio-septiembre, 1982
- LOPES, Joana, Pega Teatro, Campinas, Papiro, 1989
- MACHADO, Maria Clara. "Teatro na Educação". En: Educação, Brasília, octubre-diciembre, 1971
- MÄDER PEREIRA, Maria de Lourdes, (coord.) A Arte como Processo na Educação, Rio de Janeiro, Funarte, 1982

- , -----, "Arte/Educação e o Amanhá". En: Mäder Pereira, Maria de Lourdes y otros, A Arte como Processo na Educação, Rio de Janeiro, Funarte, 1982
- MAGALDI, Sabato, Iniciação ao Teatro, São Paulo, Atica, 1985.
- MALONDA, Antonio, "Primeras Jornadas de Estudio sobre teatro Escolar, teatro de Títeres", organizadas por el INCE, Madrid, junio de 1977. En: Eines, J. y Mantovani, A., Didáctica de la Dramática Creativa, manual para maestros, México, Gedisa, 1984
- MELLO, Mirtha Córdova y otros, A.B.C. de Títeres, México, Instituto Mexicano del Seguro Social, 1987
- MERANI, Alberto L., La Educación en Latinoamérica: Mito y Realidad, México, Grijalbo y Colección Pedagógica, 1983
- MEYERHOLD, El Actor sobre la Escena, Diccionario de Práctica Teatral, Edición, introducción y notas de Edgar Ceballos, México, UAM-Editorial Gaceta, 1986
- , El Teatro Teatral, La Habana, Editorial Arte y Literatura, 1988
- , Teoría Teatral, La Habana, Editorial Pueblo y Educación, 1988
- MOREAU, André. "De Improvisación". En: Jiménez, Sergio y Ceballos, Edgar, Teoría y Praxis del Teatro en México, México, Editorial Gaceta, 1986
- , ----- y otros, Técnica de Actuación Teatral, México, Instituto Mexicano del Seguro Social, s.d.
- MORIN, Edgar, "Un Tercer Problema en la Escuela y los Medios de Comunicación Masiva". En: Cortés Rocha, Carmen, La Escuela y los Medios de Comunicación Masiva, México, Ediciones Caballito-SEP, 1986
- NOVEMBER, Janet, Experiencias de Juegos con preescolares, Madrid, Ediciones Morata, 1983
- OPPENHEIM, Joanne F., Los Juegos Infantiles, México, Roca & Editores, 1990
- PALLOTTINI, Renata, Dramaturgia, A Construção do Personagem, São Paulo, Editora Atica, 1989
- PAVIANI, Jayme, A Arte na Era da Industria Cultural, Porto Alegre. PyR Edições, 1987
- PERES GUERRERO, Alicia. "El Desarrollo de la Sensibilidad". En:

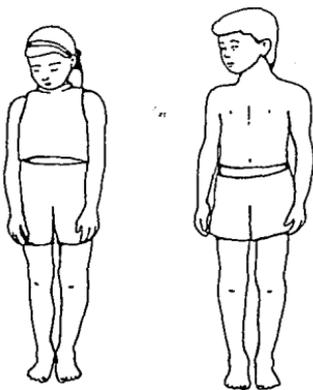
Educación, Revista del Consejo Nacional Técnico de la Educación. México, julio-septiembre, no. 41, 1982

- PLAZOLA DIAZ, María del Refugio, "La Expresión Corporal en la Creación y Recreación Literario en la Escuela Primaria". En: Cuadernos de Cultura Pedagógica, Serie Seminarios, nº 1, Literatura Infantil y Juvenil, México, UPN-SEP, 1985
- RECASENS, Margarita, Como estimular la expresión oral en clase, Barcelona, Ediciones CEAC, 1987
- REVERBEL, Olga, Jogos Teatrais na escola, Atividades Globais de Expressão, São Paulo, Editora Scipione, 1989
- , -----, Um Caminho do Teatro na Escola, São Paulo, Editora Scipione, 1989
- RIVERA, Virgilio Ariel, La Composición Dramática, México, UNAM-GECSA, 1989
- RODRIGUES BRANDAO, Carlos, Pesquisa Participante, São Paulo, Ed. Brasiliense, 1981
- RODRIGUEZ ESTRADA, Mauro, Creatividad Verbal, cómo desarrollarla, México, Editorial Pax México, 1987
- , -----, Manual de Creatividad, Los procesos psíquicos y el desarrollo, México, Trillas, 1989
- , -----, Psicología de la Creatividad, Manual para seminarios vivenciales, México, Editorial Pax México, 1989
- ROUBINE, Jean-Jacques, A Arte do Ator, Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor, 1987
- SACO, Néstor, "La Expresión Dramática Infantil". En: Educación, Revista del CNTE, México, julio-septiembre, 1982
- SANO, Seki, "Apuntes de un director escénico". En: Jiménez, Sergio y Ceballos, Edgar, Teoría y praxis del teatro en México, México, Gaceta, 1988,
- SEFCHOVICH, Galia y WAISBURD, Gilda, Hacia una Pedagogía de la Creatividad, Expresión Plástica, México, Trillas, 1987
- SEP/COSNET, Una visión sobre la divulgación de tecnología y ciencia para niños, México, SEP/COSNET, 1986
- SEP-UNICEF, Juegos tradicionales latinoamericanos, a la rueda rueda..., México, SEP/UNICEF, 1987
- SHAPIRO, Edna K., en la introducción de Oppenheim, Joanne F., Los juegos infantiles, México, Fontana Práctica, 1990

- SIMON, Sarina, Juegos Creativos para Niños, Las mejores actividades para aprender jugando, México, Selector Actualidad Editorial, 1990
- STANISLAVSKI, K. S., Creando un Rol, Playa, Ciudad de Habana, Editorial Pueblo y Educación, 1987
- STAVENHAGEN, Rodolfo y otros, La Cultura Popular, México, Premia Editora, 1987
- TAVIRA, Luis de, "Un teatro para nuestros días". En: Jiménez, Sergio y Ceballos, Edgar, Teoría y Praxis del Teatro en México, México, Colección Escenografía, Editorial Gaceta, 1988
- TOMPKINS, D. L., Actuación Teatral, México, Editorial Pax, 1987
- UNICEF-PROCEP, Curriculum de Estimulación Precoz, México, Unicef-Procep, 1988
- , Mi Niño de 0 a 6 años, México, Unicef-Procep, 1988
- UZCANGA LAVALLE, Alicia Ma., Taller de Teatro, México, Edamex, 1984
- VIGOTSKI, L. S., Imaginación y Creación en la Edad Infantil, La Habana, Editorial Pueblo y Educación, 1987
- WRIGHT, Edward A., Para Comprender el Teatro Actual, México, Fondo de Cultura Económica, 1988
- ZAPATA, Oscar, El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Preescolar, México, Editorial Pax México, 1990
- ZALLES C., Alberto A., El Juego y la Educación Popular. Datos incompletos
- ZILBERMAN, Regina, (org.), A Produção Cultural para a Criança, Porto Alegre, Mercado Aberto, 1982

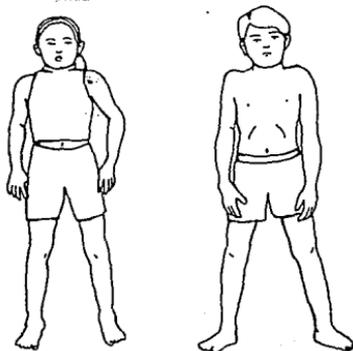
ANEXO 1:**ACTIVIDADES PARA EL CONOCIMIENTO DEL CUERPO:¹****PIERNAS:**

a) el alumno se mantiene en pie, piernas erectas, talones unidos, tronco erecto. Esta posición se hace para expresar: modestia, timidez, respeto, humildad, espera respetuosa.

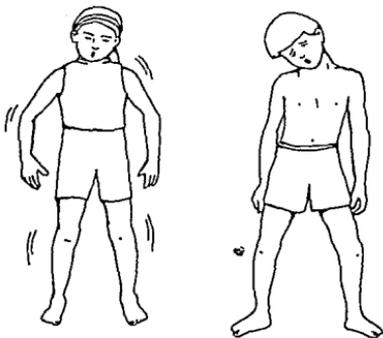


1. Estos ejercicios son propuestos por Olga Reverbel en el libro "Um caminho do teatro na escola", São Paulo, Editorial Scipione, 1989, p. 76-86.

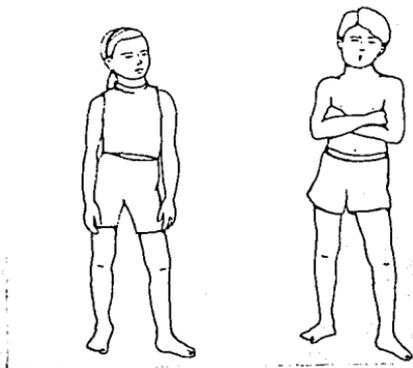
b) la misma posición (a), pero con los pies bien apartados, nos da la posibilidad de imitar las posturas de: marinero, caballero, cargador de empaques pesados.



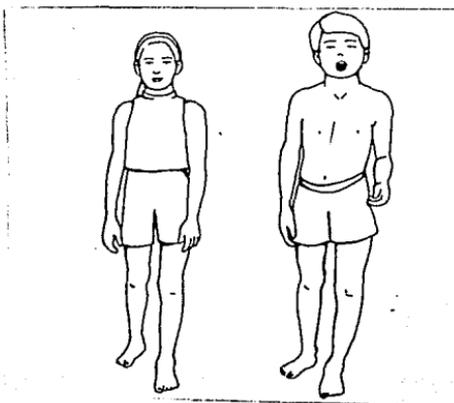
c) la postura anterior (b), pero al flexionar las rodillas, brazos abiertos en arco, permite expresar sensación de fatiga y flaqueza; además algunos sujetos como hombre viejo, hombre gordo (dando la impresión de estar perdiendo el equilibrio).



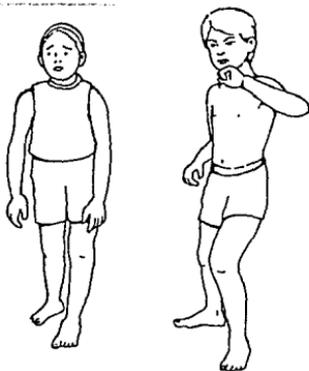
d) con el peso del cuerpo apoyado sobre una pierna, se puede expresar atención, indiferencia.



e) asumiendo la posición anterior, pero colocando un pie al frente, el alumno puede hacer movimientos de avance y retroceso, de esta manera logrará una posición expresiva para hablar en público o dialogar con un compañero.



f) apoyando el cuerpo sobre una pierna estirada al frente, se puede lograr posturas que manifiesten expresiones como: admiración, deseo, pedido, súplica, orden, amenaza, lucha. Al flexionar (para el frente) la pierna que sustenta el cuerpo, el alumno puede lograr las mismas expresiones, pero más acentuadas.

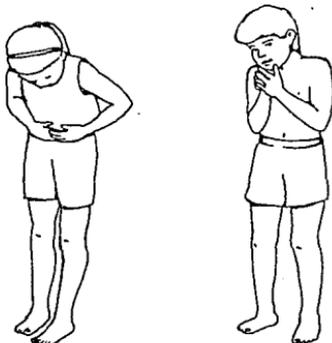


g) jugando el cuerpo sobre la pierna estirada hacia atrás, puede expresar sensaciones pasivas o de indecisión como: miedo, negación, duda, ansiedad, desprecio, sorpresa, repulsión y expectativa.

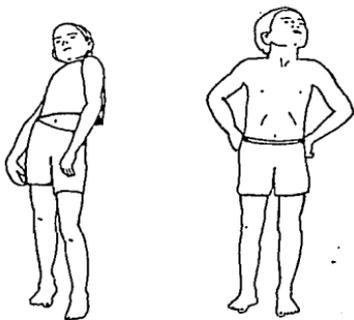


TRONCO:

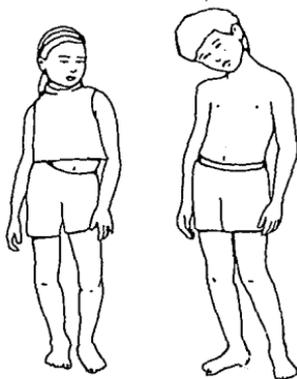
a) el tronco encorvado hacia adelante puede expresar timidez, hipocresía, humildad, vergüenza, revolvimiento, dolor físico, premeditación.



b) tronco dirigido hacia atrás puede expresar seguridad, orgullo, dominación, revuelta, reto, bienestar.

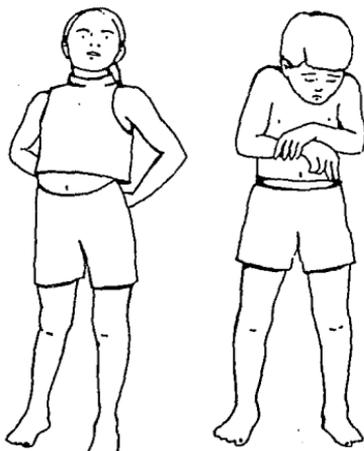


c) tronco inclinado para la izquierda o derecha puede significar preferencia, deseo de agradar, coqueteo.



VIENTRE:

a) el vientre puede asumir dos posiciones: proyectado hacia atrás, expresa seguridad, insolencia, orgullo, poder, vanidad; y hacia adelante, expresa miedo, humildad, revolvimiento, vergüenza, sufrimiento físico.



HOMBROS:

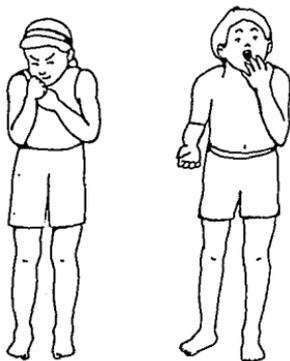
a) hombros en posición hacia atrás, con el pecho erguido, complementan y acentúan las expresiones relacionadas con el tronco dirigido hacia atrás, reforzando, por ejemplo las actitudes apuntadas para las posiciones del vientre proyectado para la frente.



b) hombros con posición hacia el frente, con el pecho retraído, completan y acentúan las expresiones correspondientes al tronco encorvado y vientre encogido.

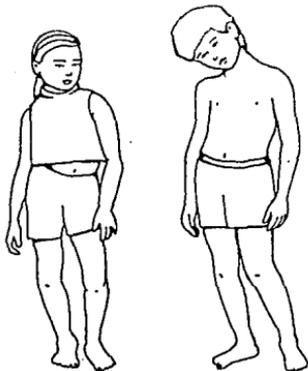


c) la posición en que ambos hombros estén elevados, inclinados hacia el frente y la cabeza baja es una de las más expresivas y utilizadas en mimica, pues expresa desde los más dulces sentimientos hasta las más extremadas emociones, como: admiración, deseo, oración, amor, extrema alegría, extremo sufrimiento, desesperación, vergüenza, furia, perplejidad y otras.

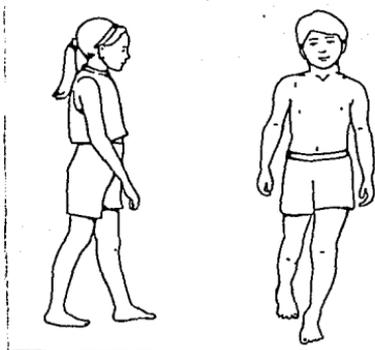


BRAZOS:

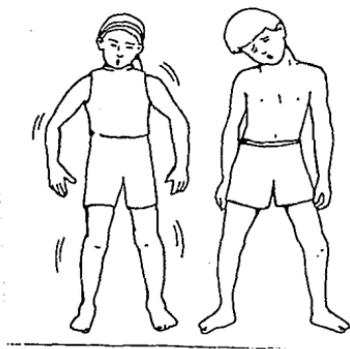
a) brazos pendientes a lo largo del cuerpo, en posición natural, pueden acompañar las siguientes expresiones: indiferencia, reposo, cansancio.



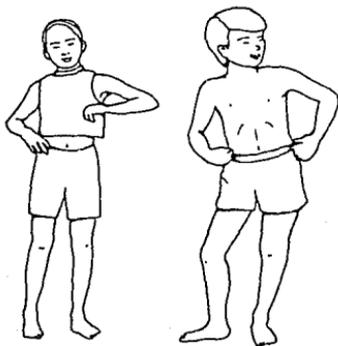
b) asumiendo la misma posición (a), pero moviendo los brazos hacia frente y hacia atrás, de manera asimétrica, como si estuviera caminando, puede demostrar despreocupación, indiferencia, travesura.



c) la posición en que los brazos estén apartados del cuerpo, acompañando posición análoga a de las piernas, sensación de fatiga o flaqueza.



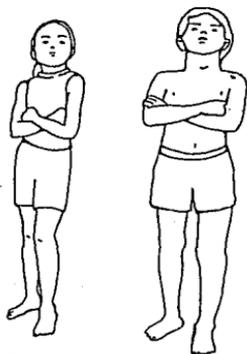
d) manteniendo la posición de elevación del antebrazo y flexionando el brazo - con los codos mantenidos para fuera, pueden indicar amaneramiento, afectación, comicidad, deseo de parecer gracioso.



e) brazos cruzados, cuerpo reposando sobre la pierna derecha, sugieren actitudes de espera e indiferencia.



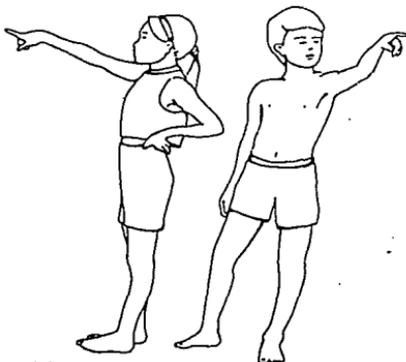
f) la misma posición, con la cabeza dirigida hacia atrás, transmite la idea de autosuficiencia, arrogancia y desafío.



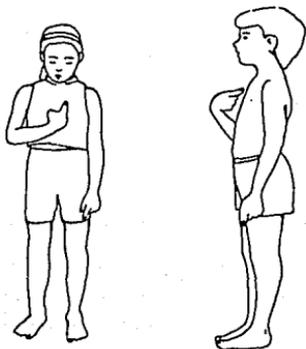
MANOS:

Gestos indicativos:

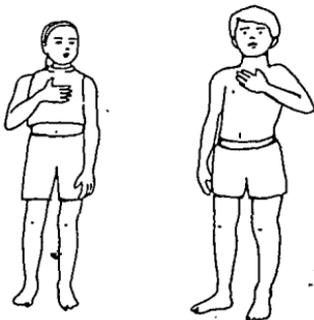
a) con el brazo levantado, erecto, mano cerrada y el dedo indicador extendido, señala una persona, un objeto o dirección.



b) con el brazo doblado y el indicador en dirección al pecho, el individuo se señala a sí mismo.



c.) una presión más fuerte de la mano sobre el pecho sirve para dar idea de posesión, de autoafirmación.



Gestos descriptivos:

a) a través de gestos en el espacio, como si las manos tocaran la superficie del objeto representado, es posible revelar el tamaño de una persona u objeto, por la descripción rápida de su dimensión o forma.

Gestos reveladores:

a) manos pendientes, abriendo y cerrando varias veces, expresan nerviosismo.

b) los dos brazos enteramente abiertos a la altura de los hombros, las manos abiertas, palmas para dentro, expresan amistad, bienvenida, protección.

c) el movimiento contrario, palmas de las manos para fuera, expresan separación.

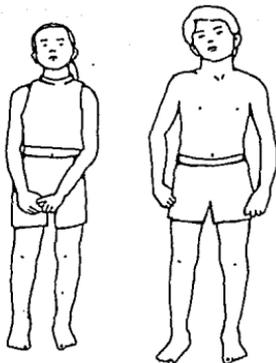
d) las manos avanzando horizontalmente, palmas para abajo, dedos separados y encorvados, expresan deseo de poder, avaricia.

e) manos avanzando para el frente, palmas para afuera, dedos ligeramente encorvados para el frente, indican ferocidad, deseo de hacer el mal.

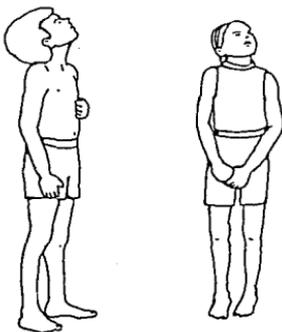
f) unir las manos, tocando las palmas, significa perdón, súplica.

CABEZA:

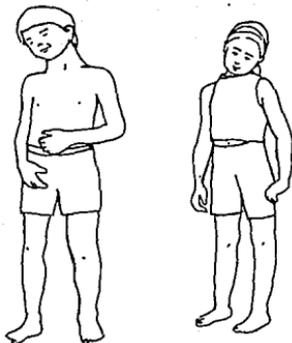
a) cabeza alta, sugiere sentimiento de dignidad, orgullo, seguridad.



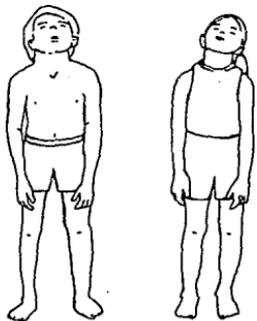
b) cabeza alta y dirigida hacia atrás permite exagerar las expresiones anteriores e indicar revuelta, insolencia, severidad, provocación.



c) cabeza inclinada sobre el hombro puede transmitir idea de gracia, deseo de agradar.



d) cabeza hacia atrás, en posición de abandono, ojos cerrados, sugiere flaqueza, sufrimiento.



PIES:

a) la acción de lavar y secar los pies, por asociación, puede expresar: "está lloviendo", "hace un tiempo horrible", "presencia de lodo".

b) golpear los pies podrá significar impaciencia, irritación, o: "esto jamás va a terminar", "¿el no vuelve jamás?. Complementa también expresiones, como: "yo afirmo", "yo quiero", "estoy rabioso".

c) avanzar y después retroceder el pie puede significar: "no tengo valor", "estoy con miedo", "¿se puede entrar?".