

# PSICOPEDAGOGÍA DE LA DRAMATIZACIÓN

Tomás Motos Teruel  
 Universidad de Valencia  
 Tomas.Motos@uv.es

## Contenido

1. Elementos base de pedagogía teatral: por qué la Dramatización: valores que aporta el Teatro a la Educación.
2. Estrategias didácticas para la dramatización.
  - 2.1. Formas dramáticas
  - 2.2. Proceso de creación dramática
3. Contenidos de la Dramatización.
4. Metodología del taller de teatro.

Práctica 1: Ejemplificación del proceso de trabajo en el taller de teatro: creación y dinamización de un texto colectivo.

Práctica 2: Los elementos de la voz: sonorizar un texto.

## Bibliografía

- Aranguren, I. y otros (1996): *Dramatización. Materias optativas*. Gobierno de Navarra. Departamento de Educación, Deporte y Juventud.
- Alvarez-Novoa. C. (1995). *Dramatización: el teatro en el aula*. Barcelona: Octaedro.
- Baraúna, T. y Motos, T. (2009). *De Freire a Boal. Pedagogía del Oprimido-Teatro del Oprimido*. Ciudad Real: Ñaque.
- Barret, G. (1989) *Pedagogía de la expresión dramática*. Montreal : Recherche en expression.
- Bercebal, F. (1995): *Drama*. Ñaque: Ciudad Real.
- Bercebal, F. (1998): *Un taller de Drama*. Ñaque: Ciudad Real.
- Cantos, A. (2003): *Creatividad expresiva en el arte del actor*. Ciudad Real: Ñaque
- Cañas, J. (1992): *Didáctica de la expresión dramática*. Barcelona: Octaedro
- Carrillo, E., González, J., Motos, T. y Tejedó, F. (1987) *Dinamizar textos*. Madrid: Alhambra.
- Laferrière, G. (1997): *La pedagogía puesta en escena*. Ciudad Real: Ñaque.
- Laferrière, G. (1997): *Prácticas creativas para una enseñanza dinámica*. Ciudad Real: Ñaque.
- Laferrière, G. y Motos, T. (2003): *Palabras para la acción*. Ciudad Real: Ñaque.
- Larraeta, B. y otros (2005). *Contenidos de la expresión corporal*. Barcelona: Inde
- Motos, T.; Navarro, A. (2003): “El paper de la dramatització en el currículum”, *Articles* nº 29, gener, febrer, març, 2003. págs. 10-28.
- Motos, T.; Navarro, A. X. Palanca y Tejedó, F. (1998): *Taller de Dramatització-Teatre*. Alzira: Bromera.
- Motos, T. y G.Aranda, L. (2001): *Práctica de la Expresión Corporal*. Ciudad Real: Ñaque
- Motos, T. y Tejedó, F. (2007): *Prácticas de Dramatización*. Ciudad Real: Ñaque.
- Motos, T. (1999): “Dinamización lingüística de textos teatrales: ¿Qué hacer con los textos en clase de Lengua y Literatura, Textos nº 19, enero, febrero marzo, 1999. Págs.. 65-67.
- Motos, T. y Navarro, A. (1999): “Teatro y educación: ver teatro y jugar al teatro”, *ADE. Teatro* nº 75, abril-junio 1999, pág. 104-113,
- Poulter, C. (1996): *Jugar el juego*. Ciudad Real: Ñaque.

Revistas con números monográficos:

*Articles* nº 29, enero, febrero marzo, 2003.

*Ñaque: Teatro, Expresión, Educación*, en todos los números hay artículos muy interesantes.

*Textos* nº 19, enero, febrero marzo, 1999.

## 1. ELEMENTOS BASE DE PEDAGOGÍA TEATRAL

Se usa el término **Dramatización**, con mayúscula, para hacer referencia a la materia que forma parte del área curricular *Educación Artística* en Primaria y a la asignatura optativa de *Dramatización-Teatro* en la Secundaria. Y con minúscula, para el proceso de dar forma dramática a algo que en principio no la tiene. Este es el sentido empleado cuando hablamos de la dramatización de un poema, un relato, una canción o cualquier tipo de texto o idea. Y dramatización también es un recurso didáctico para alcanzar los objetivos de las distintas materias del currículum.

En nuestros días, una de las tendencias predominantes en la didáctica del Arte Dramático plantea desarrollar la dramatización en la práctica siguiendo un proceso en tres tiempos:

- a) la puesta en marcha (*mise en train*) y la expresión de sí mismo,
- b) la dramatización o tiempo para la composición;
- c) la teatralización o tiempo de la representación.

### 1.1. Dramatización y Teatro

Para quienes no han recibido formación en Pedagogía teatral, estos términos son lo mismo y los relacionan con asuntos tales como obras de teatro, actores, autores, ensayos, vestuario, escenarios, etc. En definitiva, con *hacer teatro*. Por tanto el teatro en la enseñanza es para ellos, en unos casos, la materia en la que se estudian y valoran los textos, la historia y la biografía de los autores; y en otros, la técnica actoral, la escenografía, el maquillaje o la luminotecnia. Y esto llevado al terreno de la práctica tendrá que ver con la representación de obras teatrales y con la asistencia a espectáculos. Esto es, *hacer y ver teatro*. Desde esta concepción, en las clases y talleres se intenta reproducir a menor escala lo que se realiza en las aulas de las escuelas de Arte Dramático.

Otros enfocan su trabajo en el proceso de investigación y aprendizaje, en compartir y aportar ideas, en una palabra, en el proceso de creación. Es decir, *expresarse y comunicarse mediante las técnicas teatrales*.

La Dramatización no tiene como finalidad formar actores, directores teatrales, escenógrafos -“artistas”, como se suele coloquialmente decir- sino despertar al individuo para que tome conciencia de sí mismo, de los otros y del mundo que le rodea, es decir, tiene como meta el proceso de crecimiento personal y grupal a través del juego teatral. El teatro, entendido como Arte Dramático, pone el acento en la representación, en el espectáculo y el espectador, en la estética de la recepción y en la adquisición de unas destrezas actorales con vistas a que el producto sea lo más atrayente posible para los espectadores. La dramatización lo coloca en la acción en sí misma, en el proceso que lleva a la representación.

Las diferencias entre dramatización y teatro se concretan en:

1. El contenido de la dramatización es el proceso de creación: la interacción y las respuestas espontáneas a situaciones conflictivas. Mientras que el del teatro consiste en la representación y estudio de obras literarias o de técnicas teatrales.
2. En la dramatización el profesor es un catalizador: participa en la experiencia. Y no se limita a ser un experto, transmisor de una información o especialista en técnicas teatrales o director de un espectáculo, aunque en ocasiones tiene que realizar todos estos papeles.

3. Los alumnos son partícipes y creadores del proceso y no sólo intérpretes. Los asuntos son elegidos por el grupo.

4. La dramatización utiliza estructuras expresivas y comunicacionales. Los participantes pasan por los distintos oficios teatrales: son autores, espectadores, críticos, etc. Mientras que en el teatro lo que interesa es la efectividad del espectáculo y su acabado artístico, lo que exige múltiples ensayos y repeticiones. Por otra parte, hay una clara especialización en los oficios teatrales y la recepción -el espectador- es esencial.

5. El proceso de trabajo en la dramatización, que es abierto y flexible, puede ser aplicado a cualquier objetivo o área del currículum.

6. Es necesario que los participantes sean expresivos, puesto que tienen que construir sus propuestas y producir constantemente sus materiales.

7. La dramatización es un vehículo más bien para explorar las formas de cultura actual que para transmitir las de la cultura tradicional.

8. La dramatización arranca de la propia experiencia de los participantes y no de obras literarias o de intenciones previas e ideas aportadas por otros.

9. La dramatización pone el énfasis en la comunicación interpersonal y en el proceso de creación y no tanto en los resultados. Esto no significa rechazar el producto, que siempre ha de ser la culminación del proceso, una parte más del trabajo. La obra bien hecha ha de ser un principio fundamental de la pedagogía expresiva.

10. El producto no se plantea en términos de exhibición ni es una finalidad en sí mismo sino que está en función de los objetivos curriculares para desarrollar la expresión y la comunicación.

## 1.2. Elementos del esquema dramático

El esquema dramático viene definido por la representación de una acción (**secuencia**) que contiene una situación problema (**conflicto**) representada por unos intérpretes que previamente han adoptado unos papeles (**personaje**). En toda estructura dramática encontramos los siguientes elementos:

- 1) Personaje: quien realiza la acción. Viene definido por lo que hace – la tarea- y por cómo lo hace – los actos físicos- y caracterizado por una serie de atributos tales como nombre, edad, rasgos físicos y psíquicos, procedencia social, etc.
- 2) Conflicto: se entiende como tal el enfrentamiento de dos fuerzas antagónicas, es decir, personajes, visiones del mundo, actitudes frente a una misma situación, etc. Hay un conflicto cuando a un sujeto – fuerza en pugna 1ª- que persigue un cierto objetivo –causa- se le pone en su empresa otro sujeto- fuerza en pugna 2ª-.
- 3) Espacio: conviene diferenciar entre espacio escénico, que es el escenario donde tiene lugar la representación, y espacio dramático, que es el lugar representado en el guión, texto o improvisación y que el espectador debe construir imaginativamente.
- 4) Tiempo: hay que distinguir entre duración y época. Dentro de la duración se debe diferenciar a su vez entre tiempo dramático y tiempo de ficción. Tiempo dramático es lo que dura la representación. El tiempo de ficción corresponde al intervalo temporal que en la realidad duraría la acción representada. La época hace referencia al período histórico.
- 5) Argumento: lo que se cuenta, la trama de la historia narrada, sinónimo de asunto o fábula argumental. Confeccionar la fábula argumental de un texto dramático consiste en resumir los acontecimientos respetando el orden en que aparecen en el texto. La fábula cronológica es la cadena causal de hechos que ocurren en la obra. Al redactarla se trata de ordenar los acontecimientos de una manera cronológica.
- 6) Tema: la idea o ideas centrales.

### 1.3. ¿Teatro para qué?: ámbitos del teatro no convencional

La práctica del teatro, además del llamado teatro convencional, se realiza en tres grandes campos: el arte, la psicoterapia y la educación. Éstos vienen delimitados por la finalidad perseguida al utilizar el teatro y por la formación de los que la practican y no tanto por los métodos y las actividades utilizadas, que en esencia son los mismos. Si tomamos como ejemplo el teatro, tenemos que si se procede de una formación en arte dramático se ven las actividades dramáticas desde una óptica teatral, como espectáculo, resultado estéticamente elaborado para ofrecer a un público; si la formación es en psicoterapia se hablará de psicodrama o sociodrama; y si la formación es pedagógica, se contemplarán las actividades dramáticas como prácticas educativas, como exponente de los métodos activos. Véase figura 1.

a) **Educación.** La función de la expresión como acción educativa ha de ser la de ayudar al sujeto a adquirir confianza en sí mismo y hacerlo cada vez más conscientes de su propia capacidad de comunicación. Pero además, la práctica de la expresión actúa también como soporte de la alfabetización estética. Tendiendo en cuenta que ésta se fundamenta en el comportamiento emocional y el comportamiento cultural, la pedagogía artística habría de tener presente los siguientes objetivos:

- Desarrollo de la autonomía, entendida como capacidad del estudiante para dirigir por sí mismo su propio proceso de desarrollo personal.
- Desarrollo de la comunicación, entendida como capacidad de emitir y recibir mensajes estéticos.
- Desarrollo del sentido crítico, como capacidad de analizar mensaje verboicónicos, situarlos en el contexto en que se inscriben y poder hacer una lectura crítica de las situaciones culturales a las que hace referencia.
- Desarrollo de la creatividad, como capacidad que da nuevas dimensiones a la representación artística, asociada a diversos lenguajes expresivos o haciendo una lectura renovada de los productos artísticos ya existentes.

La práctica de la expresión ha de estar integrada en todas las áreas curriculares, ya que es necesario trabajar todas las dimensiones de la persona (emocional, relacional, corporal) y no sólo las cognitivas. La expresión ha de constituir la base de los métodos activos y el espacio donde el saber ser predomina sobre el saber y el saber hacer. Pero en el currículum actual la expresión queda reducida al área de “Descubrimiento de sí mismo”, en la Educación Infantil; al área de Educación Artística, en Primaria; y a alguna optativa en Secundaria.

b) **Psicoterapia.** La expresión permite entrar en relación con sujetos de comportamientos irregulares y difíciles. Así se pueden trabajar problemas derivados de la incomunicación (autismo, soledad, bloqueos, etc.); superar conflictos personales (desinhibición, estimulación,); mejorar las capacidades sensorio-perceptivas (atención, observación, concentración, etc.); desarrollar la extroversión para conseguir la liberación de la confianza en sí mismo, la afectividad, la adquisición de seguridad, etc.

Tenemos tendencia a conservar la memoria de las experiencias traumáticas en nuestro cuerpo. La expresión permite liberar determinadas tensiones o frustraciones y sustituirlas por vivencias positivas y estimulantes. La psicoexpresividad puede ayudar a despertar las aptitudes que todos tenemos y conseguir un dominio sobre las facultades físicas y psíquicas.

c) **Arte.** Los productos de la expresión pueden resultar formas artísticas o manifestaciones que son testimonio de un ideal de estilo propio de un individuo, de una cultura o de una época. En este caso, estaríamos en la acción artística. También se entiende por expresión artística el modo de expresión personal que se apoya en la aplicación precisa de habilidades y de conocimientos (saber hacer), con vista a la traducción de ideas, sentimientos y

sensaciones mediante signos, sonidos, imágenes, formas, tonos, olores, palabras, sabores, o cualquier otra estructura de conjunto, que suscita impresiones agradables y armoniosas, excitantes o provocadoras.

La expresión favorece la creatividad y la imaginación, cualidades imprescindibles de todo artista. La estética reconcilia las facultades “superiores” e “inferiores” de la persona, lo apolíneo y lo dionisiaco, la sensualidad y el intelecto, el placer y la razón. En palabras de Ch. Maillard (1996) “artista es aquel que sabe ensanchar la mirada y sabe escuchar, es aquel que sabe crear ese espacio interior en el que la realidad –la propia y la del mundo- acude en estado naciente, pues la realidad siempre está aconteciendo y su manera de darse a la conciencia es el aparecer”.

La intersección de cada uno de los tres campos va a producir nuevas áreas de relación como se muestra en el gráfico del cuadro 1. Y estas son:

d) **Arte-terapia**. Por el contacto entre de Arte y Psicoterapia se generaría el espacio de la expresión y liberación por el arte. Entre otras manifestaciones de este mestizaje tenemos ya muy codificadas:

Art-terapia: técnica utilizada con personas que presentan dificultades emotivas o problemas de comportamiento, consistente en la utilización de las artes visuales (dibujo, pintura, escultura) a fin de facilitar un relajamiento o disminución de la intensidad emotiva y la comunicación no verbal.

Musicoterapia: uso de la música en el tratamiento y la reeducación de personas que presentan problemas psicológicos, sociales o físicos. La musicoterapia provoca estimulación afectiva y motriz y favorece la relajación muscular.

Ludoterapia o terapia por el juego: una aproximación no directiva según la cual el niño se entrega a actividades que le conducen a expresarse.

e) **Formación y desarrollo personal**. La intersección entre Psicoterapia y Educación genera el nuevo campo de la formación y el desarrollo personal. Ciertas actividades expresivas concernientes al desarrollo personal, por ejemplo, el juego de roles, la dramatización de situaciones, las técnicas de improvisación espontánea se usan con esta finalidad. Este enfoque de la formación se propaga en los ámbitos más dispares como la formación en la empresa, en la sanidad, en el trabajo social, en los centros de desarrollo personal, etc.

f) El tercer campo de mediación sería el de la **animación sociocultural**. La animación en general es dinamización, activación, impulsión de actividades humanas efectuadas por los grupos. Su finalidad es dinamizar y poner en movimiento las instituciones y crear una nueva dinámica que contribuya a abandonar el aletargamiento de las estructuras y de las personas. Las actividades en este sector están dirigidas a personas procedentes de medios muy heterogéneos y se realizan en un contexto lúdico.

g) El cuarto campo, que estaría constituido por la superposición del arte, la terapia y la educación, vendría constituido por el **lenguaje total**, espacio holístico, multiexpresivo y socio-psico-artístico-educativo, donde las líneas tienden a superponerse, donde todos los caminos se confunden en una ruta común.



Figura 1. Ámbitos del teatro no convencional. Elaboración propia.

#### 1.4. El mapa del Teatro Aplicado

Partiendo de la idea central de que se puede hacer teatro, incluso en el teatro y que todo el mundo puede hacer teatro, incluso los actores -como nos enseñó Boal- y partiendo de que es un instrumento para el cambio, consideramos que el mapa del TA está organizado por cuatro grandes territorios federados. El paisaje propio del primero es el cambio en el ámbito de la educación formal, esto es, centrado en el espacio curricular y extracurricular. El segundo sería el territorio del cambio social, de la participación y del empoderamiento tanto de los individuos como de las comunidades; esto es, el espacio de las estrategias dramáticas como intervención socio-política. El tercero, ocuparía el territorio del cambio personal y de los colectivos entendido como curación; el espacio de las estrategias dramáticas como aprendizaje socio-emocional. Y el cuarto, el territorio del cambio corporativo y el de la formación dentro de la empresa; el territorio de las estrategias dramáticas para el aprendizaje y para la mejora profesional. Véase en la figura 2.

Pero hemos de aclarar que las fronteras que separan estos territorios son flexibles y muy permeables, que en ocasiones, dependiendo de casos concretos, se pueden superponer, porque se entrecruzan sus prácticas, se intercambian sus profesionales o se alternan sus participantes. Ocurre igual que con los territorios que ocupan las manadas de animales, como nos ha enseñado la etología.

No podemos olvidar a la hora de organizar y describir el mapa del TA las nuevas ideas que están conformando la cosmovisión de los hombres y mujeres del siglo XXI. Una comprensión del mundo más holística, global y sistémica, que enfatiza el todo en vez de las partes, que se alimenta de una visión ecológica que reconoce la interconexión, la interdependencia y la interconectividad de todos los fenómenos de la naturaleza. Principio que nos lleva a comprender que el individuo aprende no sólo usando la razón, sino también la intuición, las sensaciones, las emociones, los sentimientos y que los pensamientos y sentimientos están fundidos en la acción.



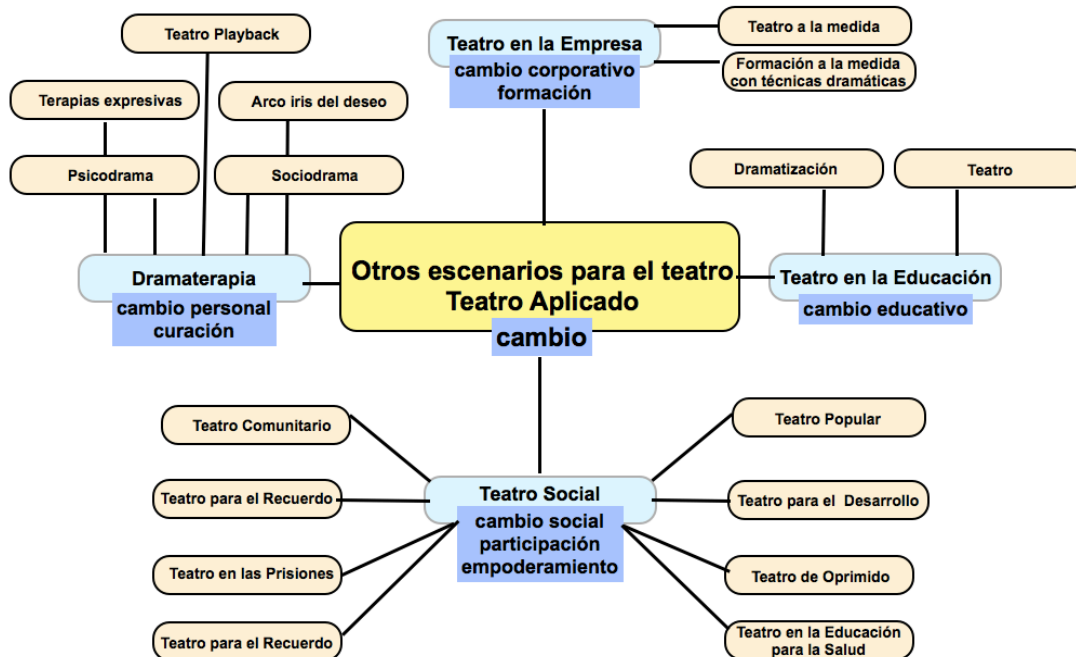


Figura 2. Mapa del territorio del Teatro Aplicado. Fuente: Elaboración propia.

### 1.5. Contenidos del Taller de Teatro

La selección de los contenidos de la dramatización será relevante en significados – no triviales- representativa del saber codificado y de la tradición cultural teatral, pero respetuosa con la pluralidad cultural.

La dramatización posee su propio cuerpo de conocimientos y sus técnicas específicas. La National Association of Teachers of English (1981) la define así: " El estudio de la Dramatización es, en esencia, el estudio de las relaciones personales a través de todas las formas de expresión o lenguajes posibles, y la reconstrucción ficticia de tales relaciones con el propósito de explorarlas y hacerlas manifiestas. Es esencialmente una asignatura práctica. Emplea todas las formas de expresión - danza, expresión corporal, expresión oral, improvisación, juegos y representaciones- aunque todas ellas son técnicas valiosas, no constituyen por sí solas el contenido de un curso completo de dramatización pues éste tiene más que ver con el contenido implícito que con el contenido explícito de la expresión". Barret (1985), por su parte, subraya que "la Expresión dramática (Dramatización) es una asignatura privilegiada, donde el sujeto, por primera vez en la escuela, es el objeto de su propio aprendizaje". De aquí nace justificación de considerar la dramatización como elemento nuclear del currículum.

Partiendo de estos presupuestos vamos a proponer las líneas maestras del contenido de un programa de dramatización. Para Educación Primaria, ver Tabla 1

- Sensibilización y desarrollo de posibilidades expresivas. Desinhibición y espontaneidad. Exploración sensorial.
- El juego simbólico, juegos de expresión, juego funcional, juego de papeles y juegos tradicionales. Improvisaciones.
- Las formas dramáticas: títeres, marionetas, máscaras, teatro de sombras, teatro negro, recitales, creación colectiva, creación de textos.
- Elementos básicos del esquema dramático: personajes, tema, espacio y tiempo, papeles de actor y espectador.
- Expresión corporal: ritmo y movimiento corporal.
- Exploración y experimentación con recursos materiales. Objetos, música, sonido, vestuario, luces, elementos decorativos.
- Análisis y valoración de actividades dramáticas y espectáculos teatrales .

Tabla 1. Contenidos de Dramatización para Educación Primaria

Para la secundaria, los que hemos expuesto en otro lugar (Alabau y otros, 1992) Ver Tabla 2. Aunque el contenido lo hemos separado en bloques, somos conscientes de la necesidad de un enfoque integrador y transdisciplinar, que contemple el conocimiento no en módulos separados, fijos e inmutables, sino como un tejido en que todos los elementos están construyendo la trama. Este principio nos ha guiado a la hora de elaborar materiales curriculares tales como *Taller de Dramatització-Teatre* y *El taller de Teatro* (Motos y otros, 1998, 2001).



<p><b>Bloque 1 : Dramatización</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Los elementos del esquema dramático (personaje; conflicto, espacio, tiempo, argumento, tema) como desencadenantes de la dramatización.</li> <li>- Los procesos de dramatización: proceso individual-proceso colectivo; proceso directo-</li> </ul>	<p><b>Bloque 2: La representación de papeles</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La simulación de situaciones humanas conflictivas.</li> <li>- Aceptación y mantenimiento del papel durante la simulación.</li> <li>- Proceso o fases de la representación de papeles.</li> <li>- Estudio y análisis de problemas por medio del role play.</li> </ul>
<p><i>Bloque 3: Lectura, dicción, análisis, dramatización y creación de textos.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lectura o dicción expresivas, la lectura o dicción interpretativa.</li> <li>- Lectura individual, dialogada y coral.</li> <li>- Dicción de la prosa y del verso.</li> <li>- El análisis del texto como paso previo a la puesta en escena, como comentario de texto o como primer momento de una improvisación dramática.</li> <li>- Apoyo de la dinamización en el análisis del texto dramático.</li> <li>- El texto y su traducción a los respectivos lenguajes artísticos.</li> </ul>	<p><b>Bloque 4: Expresión corporal</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Esquema corporal: función de cada una de las partes (rostro, brazos y manos, torso, piernas y pies) en la comunicación.</li> <li>- Concentración, desinhibición y sensibilización.</li> <li>- Relajación y distensión.</li> <li>- Principios básicos de la comunicación no verbal.</li> <li>- La expresión de emociones y estados de ánimo.</li> <li>- Posturas, equilibrio y movimiento.</li> <li>- La relación y la comunicación interpersonales: desarrollo grupal.</li> <li>- Los objetos como soportes y desencadenantes de la acción.</li> <li>- Las iconografías o lenguaje de las posturas.</li> <li>- La vivencia rítmica.</li> <li>- Los elementos del movimiento expresivo.</li> </ul>
<p><i>Bloque 5: El discurso teatral</i></p> <p>a) Sistemas con referencia al actor.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El texto pronunciado: la palabra o texto literario, la dicción-interpretación oral del texto.</li> <li>- La expresión corporal: mímica, gesto y movimiento.</li> <li>- Apariencias externas del actor: maquillaje, peinado, vestuario.</li> </ul> <p>b) Sistemas externos del actor.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- El espacio teatral y sus formas.</li> <li>- El espacio escénico: decorados, objetos y accesorios.</li> <li>- El espacio técnico: iluminación, música y sonido.</li> </ul>	<p><i>Bloque 6: Montaje de representaciones dramáticas y asistencia a espectáculos teatrales.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Creación colectiva de un texto o guión nuevos.</li> <li>- Planificación de la puesta en escena (reparto de papeles; la construcción de los personajes; el espacio escénico y técnico, el libro de dirección -guión del actor, guión técnico y guión escénico-).</li> <li>- Ensayos.</li> <li>- Representación.</li> <li>- Actuaciones: análisis posterior y replanteamiento del espectáculo.</li> <li>- El papel del espectador antes, durante y después del espectáculo.</li> </ul>
<p><i>Bloque 7: Historia del espectáculo teatral.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Origen mágico y ritual del teatro.</li> <li>- Teatro clásico grecolatino.</li> <li>- Teatro medieval</li> <li>- La Comedia del Arte o el inicio del teatro profesional.</li> <li>- El teatro de la palabra: teatro barroco</li> <li>- El drama romántico</li> <li>- El naturalismo: el teatro como espejo de la realidad.</li> <li>- El teatro épico o de compromiso social.</li> <li>- El antiteatro del absurdo.</li> <li>- El teatro total. Nuevas tendencias del teatro</li> </ul>	

Tabla 2. Contenidos Educación Secundaria.

### 1.6. Competencias en para el Taller de Dramatización-Teatro

Se entiende por competencia el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que ha de ser capaz de movilizar una persona, de forma integrada, para actuar eficazmente ante las demandas de un determinado contexto.

Las competencias tienen que haber sido adquiridas al finalizar un nivel educativo determinado. En el ámbito profesional se entiende por competencia el saber hacer complejo y contextualizado que tienen que dominar los profesionales competentes.

### 1.6.1 Competencias de Dramatización para Educación Primaria

<b>Competencias Educación Primaria, MELS 2007</b>	
<b>Inventar o crear secuencias dramáticas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Sacar partido de ideas para una creación dramática.</li> <li>-Compartir su experiencia de creación.</li> <li>-Sacar partido de los elementos del lenguaje dramático, de las técnicas de juego, de las técnicas teatrales.</li> <li>-Estructurar una creación dramática.</li> <li>-Dar una finalidad a su producción.</li> </ul>
<b>Interpretar secuencias o obras dramáticas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Apropiarse el contenido de una obra o una secuencia dramática.</li> <li>-Utilizar los elementos del lenguaje dramático, de las técnicas de juego, de las técnicas teatrales.</li> <li>-Compartir su experiencia de interpretación.</li> <li>-Sacar partido de los elementos expresivos inherentes a la secuencia dramática.</li> <li>-Respetar las reglas relativas al juego dramático.</li> </ul>
<b>Apreciar obras dramáticas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Analizar una obra teatral.</li> <li>-Compartir su experiencia de apreciación.</li> <li>-Tener un juicio crítico o estético de la obra.</li> <li>-Establecer lazos entre lo experimentado (vivido) y lo analizado.</li> </ul>

Tabla 3. Competencias Primaria MELS (Québec).

<b>Competencias dramáticas en Educación Primaria (Tomás Motos)</b>	
<b>Competencia de expresión corporal.</b>  Ser capaz de comunicarse utilizando los recursos de la expresión corporal.	Participar en escenificaciones de cuentos, bailes, danzas, juegos, etc. coordinando los movimientos corporales, y mostrando desinhibición y espontaneidad de gestos, movimientos, posturas, acciones y desplazamientos.
<b>Competencia de expresión oral.</b>  Ser capaz de comunicarse utilizando los recursos de la expresión oral.	Utilizar la voz de diferentes formas con intención comunicativa, mostrando desinhibición y espontaneidad de voz y sonido.  Realizar la lectura expresiva e interpretativa de textos cortos dados, jugando con las palabras, con su significado y sonoridad.
<b>Competencia de improvisación verbal y no verbal.</b>  Ser capaz de utilizar los recursos de la improvisación en diferentes contextos.	Utilizar simultáneamente la voz, la palabra, el movimiento, las posturas y el gesto para expresar sensaciones, emociones e ideas.  Improvisar individual y colectivamente acciones y situaciones con objetos dándoles un uso inusual.
<b>Competencia de</b>	Elaborar y realizar la representación de personajes y escenas a partir de

<p><b>conocimiento de elementos y estructuras del lenguaje dramático.</b></p> <p>Conocer y usar los elementos del lenguaje teatral interpretar obras dramáticas.</p>	<p>desencadenantes diversos (ideas, frases, canciones, poemas, leyendas populares, imágenes, etc.) con coherencia, desarrollando el comienzo, el medio y el final.</p> <p>Teatralizar a partir de situaciones de la vida real o imaginarias, de imágenes y de textos no dramáticos (poemas, relatos, canciones, noticias, anuncios, etc.)</p> <p>Adoptar diferentes roles teatrales (autor, actor, escenógrafo, crítico).</p>
<p><b>Competencia de composición dramática: creación individual y colectiva.</b></p> <p>Componer secuencias dramáticas</p>	<p>Elaborar individual y colectivamente guiones y textos dramáticos cortos, escuchando activamente y reaccionando con coherencia ante las iniciativas de los compañeros de representación, mostrando interés por el trabajo en grupo.</p> <p>Hacer propuestas para la transformación plástica del propio cuerpo mediante vestuario, objetos, maquillaje, máscaras, disfraces y otro elementos que refuercen la finalidad dramática pretendida.</p> <p>Construir y manipular marionetas sencillas y máscaras para su utilización en representaciones.</p>
<p><b>Competencia de análisis y valoración</b></p> <p>Valorar espectáculos escénicos</p>	<p>Expresar opiniones para valorar el trabajo propio y el colectivo, los procesos, los medios y los resultados.</p> <p>Aprender a callar, escuchar y respetar.</p>

Tabla 4. Competencias Primaria (Tomás Motos).

### 1.6.2. Competencias para Educación Secundaria

<b>Competencias dramáticas en Educación Secundaria</b> (Tomás Motos)	
<p><b>Competencia de expresión corporal.</b></p> <p>Ser capaz de comunicarse utilizando los recursos de la expresión corporal.</p>	<p>Encontrar diferentes maneras de expresarse corporalmente para realizar la interpretación de un personaje dado y para crear unos efectos específicos.</p>
<p><b>Competencia de expresión oral.</b></p> <p>Ser capaz de comunicarse utilizando los recursos de la expresión oral.</p>	<p>Encontrar diferentes maneras de utilizar la voz para realizar la interpretación de un personaje y para crear efectos concretos.</p>
<p><b>Competencia de improvisación.</b></p> <p>Ser capaz de utilizar los recursos de la improvisación en diferentes contextos.</p>	<p>Ser capaz de utilizar los recursos de la improvisación en diferentes contextos.</p> <p>Investigar, analizar y crear a partir de múltiples situaciones espontáneas.</p> <p>Utilizar capacidades expresivas, críticas y comunicativas para mostrar sentimientos, pensamientos e ideas, y responder con creatividad a las problemáticas que afectan a la colectividad</p>
<p><b>Competencia de uso de los elementos y estructuras del lenguaje.</b></p>	<p>Comprender las características fundamentales de las diferentes formas de las artes, de la representación escénica y del espectáculo en sus diferentes posibilidades de materialización: el trabajo dramático (texto), la música (voz y canto) y la danza (expresión</p>

<p>Conocer y usar los elementos del lenguaje teatral interpretar obras dramáticas.</p>	<p>corporal).</p> <p>Conocer y comprender los conceptos básicos y características del arte dramático como medio de expresión de la persona.</p>
<p><b>Competencia de composición dramática: composición individual y colectiva.</b></p> <p>Crear y representar obras dramáticas</p>	<p>Participar activamente en la construcción colectiva de espectáculos escénicos, haciendo elecciones razonadas dentro de las de los límites de una situación dramática dada, enfrentándose a las dificultades sabiendo resolverlas y aprender a tomar decisiones y resolver conflictos durante dicho proceso.</p> <p>Reconocer y utilizar, con rigor artístico y coherencia estética, las múltiples formas de producir, recrear e interpretar la acción escénica, y participar de forma activa en el diseño, realización y representación de todo tipo de espectáculos escénicos, asumiendo diferentes roles, tareas y responsabilidades</p>
<p><b>Competencia de contextualización, análisis y valoración.</b></p> <p>Valorar espectáculos escénicos</p>	<p>Desarrollar habilidades de espectador crítico y consciente, sabiendo analizar y valorar críticamente textos teatrales, espectáculos y otras manifestaciones escénicas.</p> <p>Adquirir criterios para comprender cómo han cambiado las manifestaciones teatrales a lo largo del tiempo y como se relacionan con otros ámbitos (ciencia, religión, sociedad, arte).</p> <p>Conocer, valorar y disfrutar de las artes escénicas, entendidas como patrimonio cultural, y participar activamente en su mantenimiento, desarrollo y proyección .</p>

Tabla 5. Competencias teatrales para Educación Secundaria (Tomás Motos)

### 1.6.3. Competencias para el ámbito de sociocultural

<p>1. Conocer y comprender los conceptos básicos y características del arte dramático como medio de expresión de la persona.</p>
<p>2. Utilizar capacidades expresivas, críticas y comunicativas para mostrar sentimientos, pensamientos e ideas, y responder con creatividad a las problemáticas que afectan a la colectividad.</p>
<p>3. Reconocer y utilizar, con rigor artístico y coherencia estética, las múltiples formas de producir, recrear e interpretar la acción escénica, y participar de forma activa en el diseño, realización y representación de todo tipo de espectáculos escénicos, asumiendo diferentes roles, tareas y responsabilidades.</p>
<p>4. Utilizar el teatro y las técnicas dramáticas como instrumento para alterar y transformar actitudes, hábitos y comportamientos que son opresivos; para luchar contra situaciones de marginación y subdesarrollo y para que los miembros de una comunidad concreta exploren y representen asuntos que les conciernen.</p>
<p>5. Conocer, valorar y disfrutar de las artes escénicas, entendidas como patrimonio cultural, y participar activamente en su mantenimiento, desarrollo y proyección.</p>

Tabla 6. Competencias teatrales para ámbitos socioculturales (Tomás Motos)

### 1.7. Estadios de la aptitud dramática.

Utilizando el criterio de edad cronológica encontramos un *continuum* de formas dramáticas cuya primera fase es el juego simbólico y la última, el teatro

formal, entendido como arte dramático.

Lo esencial de las formas dramáticas es que son acciones representadas. Estas se rigen por la regla del *como si...* Son la traducción en acciones de un pensamiento simbólico. Cuando se dramatiza las acciones realizadas por los actores-participantes tienen un significado simbólico.

Al analizar cualquier acción humana de cualquier tipo se pone de manifiesto que todo el ser se implica globalmente en ella, puesto que es un todo. Toda acción de la persona contiene elementos de todos los planos de la conducta. En este sentido la acción es unificadora de todas las facetas de la personalidad a lo largo de la vida. No hay un pensamiento puramente cognitivo o simplemente emocional. "Toda idea es al mismo tiempo, cognitiva, afectiva, moral, estética, empática y psicomotora y es expresada de forma global en la acción dramática" (Courtney, 1980: 25).

La capacidad para la acción dramática cambia y evoluciona. Como cualquier otro aspecto del ser humano su aptitud para dramatizar varía y madura a lo largo de cada etapa de la vida. Este desarrollo es secuencial. Al igual que hay unos estadios en el desarrollo motor, cognitivo, afectivo y social del individuo, la capacidad dramática, en su progresiva maduración va pasando por una serie de etapas.

#### 1.7.1. Estadios en el desarrollo de la aptitud dramática.

Courtney (1980) ha realizado un análisis comparativo entre los estadios del desarrollo cognitivo, afectivo, moral y empático y los del desarrollo dramático. En cuanto al desarrollo dramático segmenta esta evolución en cuatro estadios. Ver tabla 7. Analicemos a continuación cada uno de ellos.

##### 1) *Estadio de la identificación*

Abarca el primer año de la vida del niño. En él no se da acción dramática, puesto que no existe pensamiento simbólico.

EDAD años	ESTADIOS
1-2	IDENTIFICACION
2-7	IMITACION: El niño como actor
7-12	DRAMATIZACION GRUPAL: El niño como planificador
12-18	DE LOS ROLES: El adolescente como comunicador

Tabla 7. Estadios de la aptitud dramática (Courtney, 1980).

##### 2) *Estadio de la imitación : "El niño como Actor" (1-7 años).*

El niño se identifica con los adultos que le rodean y les imita. Al hacer esto va adquiriendo experiencia sobre la forma de ser y sobre los papeles sociales de los que están en su entorno y aprende a interactuar con ellos. Los elementos que constituyen esta actuación son:

- toma de conciencia sensorial transformada,
- imaginación,

- mediación a través de la imaginación.

Estos elementos toman forma a través del movimiento corporal, de la voz y la espontaneidad.

Este estadio comienza en el momento en que el niño realiza sus primeras acciones simbólicas. En él se dan los siguientes subestadios:

- Acto primal (hacia los 10 meses aproximadamente). Son las primeras imitaciones que realiza el niño .
- Juego simbólico (1-2 años).
- Juego secuencial (2-3 años)
- Juego exploratorio (3-4 años)
- Juego expansivo ( 4-5 años)
- Juego flexible (5-7 años)

Caracterizados todos ellos por el juego del *como si ...* y porque los niños de estas edades imitan a las personas que les son familiares. Cuando un niño asume un papel realiza el repertorio de comportamientos esperados y característicos de dicho papel. Reproduce la forma de ser y comportarse que en la vida ordinaria tienen las personas catalogadas bajo ese determinado papel. Así, si de un médico se espera que haga preguntas, que realice exploraciones al paciente, que recete medicamentos, que dé consejos, que lleve bata blanca y fonendoscopio, etc. el niño realizará estas acciones y comportamientos cuando juegue a *médicos*.

Estas conductas, los roles son a veces el resultado de internalizar las expectativas desarrolladas por los demás. En otras palabras, adoptar un papel (rol) es hacer lo que la gente espera de la persona en ese papel.

Adoptar un papel es la mejor estrategia para entender y predecir el comportamiento de los demás. Cuando alguien se sale del papel que los demás esperan de él se produce una reacción de enfado o malestar. Esto se comprueba fácilmente en los juegos de los niños, pues cuando alguno de ellos no actúa de acuerdo con el papel esperado, surge inmediatamente la protesta de los compañeros de juego " así no es, así no se hace", con la consiguiente interrupción del juego.

### 3) *Estadio de la dramatización grupal: "El niño como Planificador" ( 7-12 años).*

Además de actor el niño se transforma en planificador. El juego del estadio anterior comienza a convertirse en un actividad social cuando el niño aprende a compartir sus ideas y sus acciones, con vistas a obtener un resultado común. Los chicos realizan juegos planificados en grupo. Aparece el juego dramático.

El actor improvisado del periodo anterior comienza a diseñar lo que él y los otros compañeros tienen que hacer durante el juego, bien sea de una manera espontánea, conforme éste se va desarrollando o durante una fase previa al mismo. Los elementos que los niños de este periodo empiezan a tener en cuenta y planifican al realizar una actividad de tipo dramático son:

- el argumento,
- el tema,
- la estructura,
- los componentes de espacio y sonido.

En este estadio la forma es predominante. En sus juegos dramáticos, los niños de esta edad comienzan a experimentar con la forma. Así encontramos algunas improvisaciones con unos finales truncados, otras con finales que se alargan; los temas unas veces son realistas, otras fantásticos. Aparece ya la necesidad de mostrar el trabajo a los compañeros. Comienza a esbozarse una diferenciación en los roles

dramáticos de espectador y actor. Y por otro lado, la necesidad de planificar en común la acción con vistas a un posible resultado.

Todo ello se hace posible debido a que a partir de los siete años, aproximadamente, el niño inicia una nueva etapa en su desarrollo cognitivo. Es capaz de realizar operaciones mentales con objetos. Su capacidad de actuación práctica es grande, pero tiene dificultad con los sistemas abstractos.

Al desarrollar su sentido de la propia identidad, es capaz de darse cuenta de que tiene diferentes sentimientos y pensamientos en distintas situaciones, pero a pesar de ello él permanece, sigue siendo el mismo. Por otro lado, comienza a tomar conciencia de que es una persona con un pasado, un presente y un anticipado futuro. Es capaz de adoptar papeles complejos, puesto que descubre que los demás tienen su propia perspectiva.

Entre los diez y los doce años es capaz de un alto nivel de respuestas empáticas. Puede adoptar el punto de vista de los otros y actuar de acuerdo con estados de ánimo y formas de pensar de otros, al tiempo que mantiene que el otro es una persona distinta de él.

#### 4) Estadio de los roles: "*El estudiante como Comunicador*" ( 12-18 años)

Como comunicador la actuación del actor presupone la existencia de un espectador. Su expresión adquiere transitividad.

La maduración del adolescente gira alrededor del concepto de papel (rol), esto es , de personaje. este proceso madurativo va desde el reconocimiento de la *apariencia* del personaje hasta la comprensión de la *verdad* del personaje.

##### - Subestadio del *personaje aparente*.

Que en la pubertad se producen cambios violentos y tumultuosos tanto físicos como psíquicos es de conocimiento general. Pues bien, paralelamente a éstos se producen también cambios en la aptitud dramática.

El adolescente lucha por descubrir su identidad y esto lleva consigo una confusión de roles. Como consecuencia de los cambios corporales, su auto imagen, que era relativamente estable en la etapa de la dramatización en grupo, queda distorsionada. Su cuerpo es para él un desconocido y su puesto en la sociedad es totalmente ambiguo, pues no es ni niño ni adulto.

Desde el punto de vista cognitivo, el modo de actuar formalmente del adolescente consiste en que ante un problema cualquiera formula hipótesis para explicarlo basándose en datos inmediatos u obtenidos con anterioridad. No actúa al azar. No razona sólo sobre lo real sino también sobre lo posible. Entiende y produce enunciados que se refieren a cosas que han sucedido y que son puramente hipotéticas y es capaz de examinar las consecuencias de algo que se toma como hipótesis. Está capacitado para razonar sobre problemas complejos y examinar diversas alternativas antes de tomar una decisión.

El adolescente está especialmente preocupado por la *apariencia*. Al igual que su pensamiento, su manera de improvisar en este subestadio está relacionada con la hipótesis. En este sentido realiza el siguiente razonamiento: " Si yo asumo la hipótesis de que mi papel es "*éste*", entonces mis acciones deberán ser "*ésta y ésta*"; pero si yo veo mi papel de *de esta otra forma*, entonces mis acciones serán "*esta otra y esta otra*" o bien "*¿Si yo represento mi papel de una forma determinada qué efecto causará?*".

Todo ello ocurre porque como afirma Courtney (1980: 56)



"la actividad dramática proporciona el significado y el apuntalamiento personal y emotivo para los aspectos racionales del pensamiento".

Cuando improvisa el adolescente, manifiesta un buen número de rasgos indicadores del pensamiento formal. En primer lugar, es capaz de considerar los posibles factores de una situación: el argumento, los personajes, los actores, el espacio, la época, el tema. Por lo tanto, después de construir un conjunto de hipótesis ("si hacemos esto de esta manera, entonces..., si tú interpretas el policía como si fuera un malvado, entonces...") es capaz de hacer combinaciones con las distintas posibilidades que ofrecen cada uno de los factores y de aislar y contrastar cada uno de ellos.

Además posee la aptitud para extraer conclusiones lógicas de su pensamiento. Si formula la siguiente hipótesis " esta situación debe ser representada de tal forma" , esto implica su capacidad de juzgar la verdad o la falsedad de una proposición de acuerdo con las leyes de la lógica.

Sus improvisaciones también ponen de manifiesto que es consciente de las diversas alternativas personales. Es capaz de imaginar un yo ideal diferente del yo real. Alterna lo real con lo posible combinando y contrastando los elementos de las *máscaras* sociales.

En cuanto a los temas, el adolescente suele explorar en sus improvisaciones las posibilidades sociales, fundamentalmente las laborales y vocacionales, e igualmente las relaciones de amistad.

#### - Subestadio del *personaje real* (15-18 años).

Esta es la edad de la intimidad y del reconocimiento de la fuerza moral del sistema social. El joven comienza a reconocer que su personalidad es multifacética. El individuo bien adaptado reconoce que la *verdad del personaje* reside en que éste presenta un montón de diferentes *máscaras* y que puede adaptarlas, ajustarlas, a las diferentes situaciones; pero al mismo tiempo su yo -su *rostro*- es permanente. a esta edad comienza una verdadera estabilización. A pesar de la diversidad de los posibles roles y conductas tiene un sentido real de permanencia de su yo.

El desarrollo de las operaciones formales permite al joven en este último estadio ser más consciente de sus posibilidades. No sólo le posibilita tener una personalidad multidimensional, sino que también le ayuda a desarrollar un yo ideal. Este último nivel de abstracción se ve favorecido especialmente por la actividad dramática.

En este estadio hay un auténtico equilibrio entre el joven como actor, como planificador y como comunicador. Como actor explora e investiga tipos sociales, personajes, bien sea en clave de improvisación bajo el formato de juego dramático o en clave de teatro formal, a través de textos o espectáculos teatrales. Sobre esta base el puede planificar sus acciones, ya sea de forma intuitiva durante una actuación o bien con anterioridad. Pero esto también está relacionado con la comunicación: en la vida real, la perplejidad ante los distintos roles es el resultado de sus relaciones sociales, en la improvisación y en el teatro formal, su mayor preocupación es la de comunicar a los espectadores facetas de la personalidad, bien propia o del personaje que representa.

En este subestadio es cuando se toma conciencia de la función comunicativa de los elementos teatrales (luces, decorados, maquillaje, vestuario, música, efectos, etc.) Ahora también se desarrolla un profundo interés por los textos dramáticos.

### 1.8. Técnicas dramáticas en función de la edad de los sujetos

La capacidad dramática se va concretando en unas formas específicas a lo largo del desarrollo evolutivo de la persona, que básicamente podemos concretar en:

- Juego simbólico: juego de expresión y juego dramático
- Representación de papeles (role play)
- Teatro.

Dichas formas no son exclusivas de una edad. Se solapan, pero siempre en el sentido de menor a mayor edad y no de forma regresiva. Es difícil determinar con toda precisión, en algunos casos, dónde acaba una y dónde comienza otra o qué forma pura se está empleando en una situación concreta. Una forma dramática se caracteriza por el diseño peculiar y consciente que se da al proceso dramático, que viene determinado por el estadio evolutivo en que se encuentra el sujeto y se concreta en los ejes: *espontaneidad-elaboración* y *proceso lúdico-producto artístico*. El eje *espontaneidad-elaboración técnica* se refiere al grado de estructuración y libertad que una forma dramática permite. Oscilaría entre la acción que surge instintivamente, por el propio impulso del que actúa y se realiza sin un marco que la restrinja, hasta lo ejecutado bajo unas reglas fijas y muy estructuradas. El eje *proceso lúdico-producto artístico* se refiere a la finalidad para la que es empleada: desde actividades lúdicas hasta el producto artístico muy elaborado y con una finalidad comunicativa o estética. Gráficamente representamos esta relación en el cuadro 2:

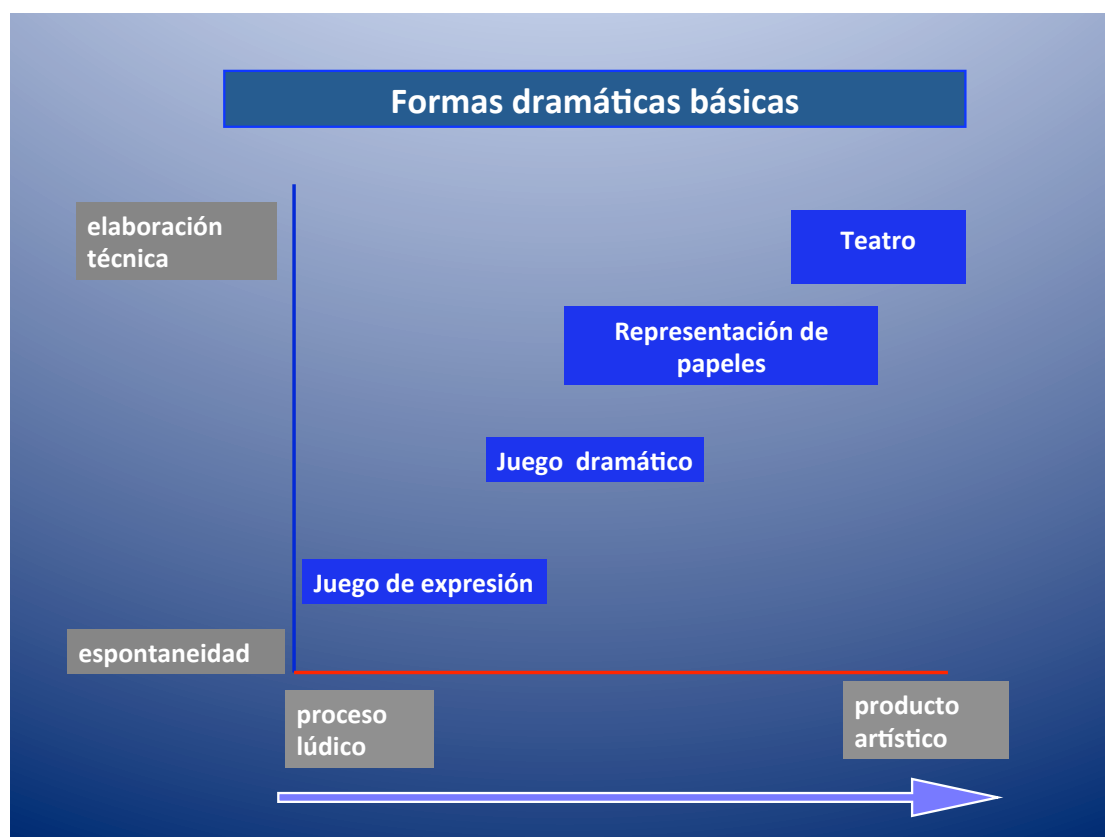


Figura 3. Formas dramáticas

Caractericemos brevemente cada una de estas formas dramáticas.

- *Juego de expresión*. Son juegos simbólicos que se rigen por el principio del *como si...* En ellos el niño mediante su imaginación transforma la realidad adjudicándole ficticiamente cualidades especiales que desbordan las capacidades técnicas del individuo y la funcionalidad de los objetos, por ejemplo, el niño vuela, la mesa se transforma en isla o en barco. Los productos de la expresión obtenidos en este tipo de juegos suelen ser subjetivos y tiene sentido únicamente para quienes conocen la consigna del juego, *el como si*.

- *Juego dramático*. Si la actividad espontánea del juego simbólico se somete a reglas se convierte en juego dramático. Como forma teatral, es una práctica colectiva que reúne a un grupo y sin guión escrito improvisan conjuntamente según un tema elegido de antemano o precisado por la situación. En el juego dramático no hay separación entre espectador y actor, los participantes desempeñan alternativamente ambos papeles. Sus rasgos diferenciadores son: en su estructura nunca faltan los elementos esenciales del esquema dramático (personaje, conflicto, espacio, tiempo, argumento, tema); es una práctica colectiva; utiliza la improvisación como elemento de trabajo; es un proceso en el que se crea un espacio de juego diferente de la realidad, mediante la utilización de los objetos, del vestuario, de la voz, etc.; es un trabajo en el que los participantes proyectan y movilizan sus afectos, sentimientos, emociones y representaciones reales, en una situación ficticia. Por su naturaleza y virtualidades es la forma dramática más apropiada para niños de edad comprendida entre los cinco y los doce años pero se puede emplear con toda efectividad en edades superiores.

- *Representación de papeles (role play)*. En esencia esta técnica dramática, referida al marco escolar, consiste en pedir a uno o a varios miembros del grupo que imaginen encontrarse en una situación, previamente explicitada por el profesor, y que se comporten como lo harían ellos mismos o bien como un personaje, anteriormente acordado. Mientras que se representa la situación, otros alumnos actúan como espectadores, que observan tanto los contenidos que surgen en la representación, como los comportamientos y reacciones. En la fase de preparación, a los participantes se les entrega un documento escrito en el que se describe la situación que se ha de evocar y poner en escena, así como los rasgos de personalidad y actitudes que cada uno de los *actores* debe adoptar. A partir de ese documento se improvisa. Los participantes aprenderán cosas acerca del personaje asumido y de la situación representada. Las tres dimensiones básicas dentro de esta forma teatral son: actor (que actúa como personaje real, imaginario o cómo uno mismo), situación (simple o compleja, familiar o nueva, detallada o esbozada) y función de aprendizaje (participativo o vicario, de habilidades o técnicas, de cambio de actitudes). Para la representación de papeles se precisa un alto nivel de empatía, que se empieza a alcanzar alrededor de los doce años, por ello este procedimiento dramático para que sea efectivo se ha de emplear al final del tercer ciclo de educación Primaria.

- *Teatro*. Entendido como arte dramático, como actividad que persigue un producto-espectáculo, que requiere una repetición a través de ensayos para

obtener unos determinados resultados estéticos, que conlleva la aparición de roles muy marcados (actor, director, escenógrafo, crítico, etc.) y que necesita de unos espectadores, no tiene sentido con alumnos y alumnas de edades inferiores a los 12 años. Es en la adolescencia cuando el sujeto es capaz de entender la función comunicativa de cada uno de los elementos teatrales, su valor como signo, integrado cada uno de ellos en un conjunto mayor, el espectáculo o el texto dramático.

El enfoque del teatro como un discurso significativo y el tratamiento de los textos con procedimientos de dinamización nos permiten contemplar una serie de tareas que el profesorado puede proponerse realizar en su práctica docente, con la finalidad de desarrollar la competencia literaria, lingüística y semiológica del alumnado y favorecer su acercamiento al teatro como hecho cultural. Las relacionamos ordenadas por el grado de implicación que exigen del alumnado.

- Lectura: actividad que conduce a la sensibilización respecto al discurso teatral.
- Análisis: como comentario de textos o como preparación a una posible puesta en escena.
- Asistencia a representaciones: la mejor forma de iniciar al alumnado en el lenguaje teatral.
- Crítica: destinada a desarrollar la reflexión y la opinión.
- Actividades interdisciplinares: previas o a continuación de la asistencia a una representación, son el puente que une las disciplinas escolares.
- Puesta en escena (montaje de una obra teatral): es la culminación del proceso de conocimiento del teatro.
- Creación y recreación: la escritura permite al alumnado trabajar un tema y desarrollarlo con la ayuda del lenguaje teatral.

## 2. METODOLOGÍA DE LA DRAMATIZACIÓN-TEATRO

Las estrategias específicas propias de la dramatización están basadas en la concepción del taller como un espacio de creación, reflexión e intercambio de ideas. En este apartado vamos a centrarnos en las fases y momentos del taller, en las fórmulas para proponer las tareas –consignas y técnica de la mezcla- y en la tipología de las técnicas dramáticas.

### 2.1. Proceso de representación expresiva: impresión-expresión-comunicación-reflexión.

Todo acto expresivo se basa en un movimiento de doble dirección: del mundo exterior hacia la persona (impresión) y de la persona hacia el mundo exterior (expresión). Sólo podemos expresarnos si nos dejamos impresionar - voluntariamente o no- por lo que nos rodea o interpela. Si no somos como sensibles placas receptoras que registramos mediante los sentidos y almacenamos las diversas sensaciones muy poco podremos después comunicar expresándonos.

Los medios que facilitan la impresión (Moccio, 1998) son la tranquilidad, la receptividad y el pensamiento personal. La tranquilidad es la actitud que nos permite servirnos de nuestras propias energías. Y esto exige: disponibilidad o preparación para recibir; descontracción o actuar para hacer que desaparezcan las tensiones de

nuestro entorno; relajación o preparación para la receptividad, que favorezca un estado de no resistencia a las sensaciones; y dominio de uno mismo o conducta autónoma, no sólo en los aspectos físicos sino a los aspectos del espíritu que conduzcan al equilibrio del pensamiento.

La receptividad o acumulación de energías se consigue mediante la interpelación de nuestros sentidos; la atención, que añade una voluntad de sentir; la observación o capacidad para detenernos sobre las cosas, el mirar en su interior y tratar de comprenderlas no sólo en la apariencia sino también en su contenido.

El pensamiento personal equivale al despliegue de nuestra energía y supone concentración, es decir, centrar la atención en el punto u objeto único que hemos elegido, en el desarrollo del objeto de nuestro deseo.

El modelo de taller que proponemos se asienta sobre cuatro variables: las fases del proceso creativo, el proceso de representación artística, los momentos de la clase o taller didáctico y el tipo de actividades realizadas (Cuadro 2). Dedicemos unas líneas a las dos primeras.

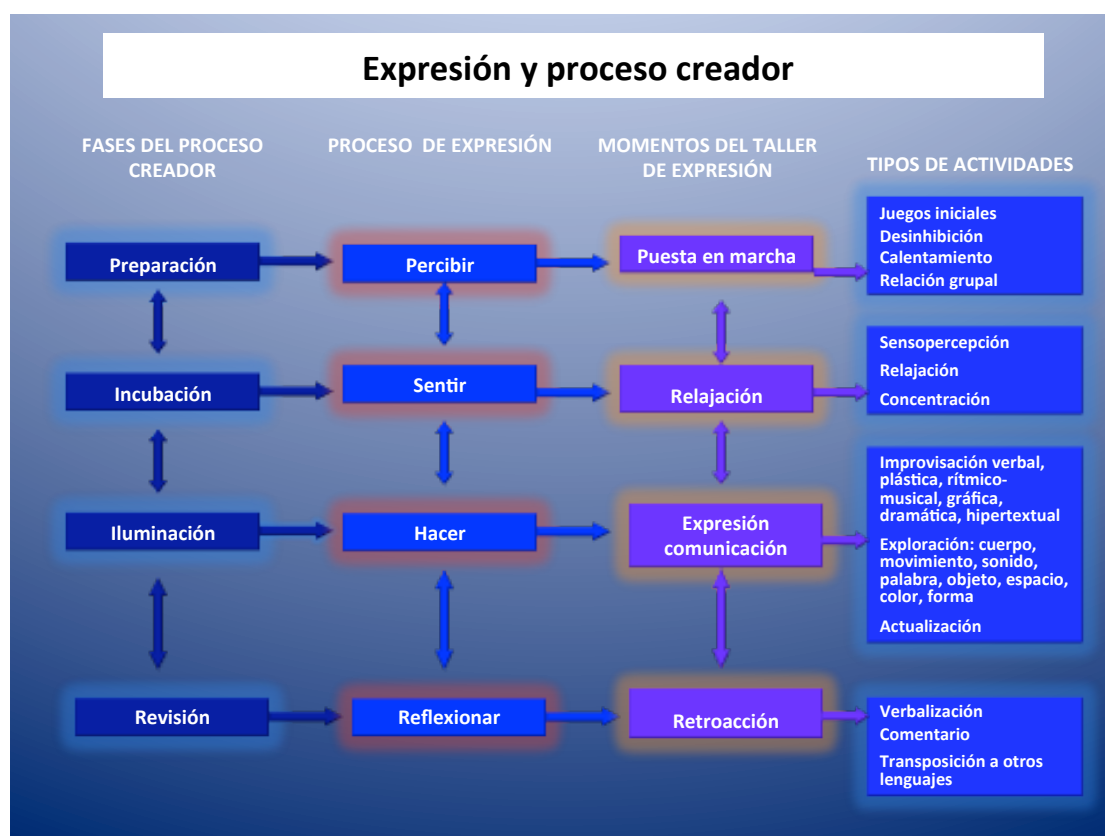


Figura 3

Desde Walas se identifican cuatro fases en el proceso creador:

- Preparación: situación del sujeto en el clima favorable y con los medios adecuados para crear.
- Incubación: elaboración interna de la obra; información y tanteo, análisis de la situación y búsqueda de soluciones múltiples.
- Iluminación: plasmación de la nueva idea o fijación de la mejor solución encontrada.

- Revisión: evaluación de los resultados; experimentación, corrección y puesta en práctica.

Sabemos que este modelo no es lineal como gráficamente se representa y que no necesariamente las fases se suceden unas a otras siempre en un mismo orden, ya que los momentos de revisión pueden actuar como iluminadores o la incubación, en ciertas ocasiones, puede actuar también como preparación. En vez de la línea recta en una sola dirección deberíamos de emplear la espiral ascendente y descendente pues ya nos decía Jackson que la trayectoria del pensamiento se parece más al vuelo de la mariposa que al recorrido de la bala.

Estas fases tienen correspondencia con las del proceso expresivo. Cualquier proceso expresivo se articula sobre estas palabras clave: percibir, sentir, hacer, reflexionar.

- Percibir. Es tanto como estar a la escucha de uno mismo y del entorno. Supone la disponibilidad del individuo a dejarse impregnar por los estímulos del entorno físico y humano y permitir que surjan las imágenes que éstos inducen. La percepción consiste en desplegar las antenas de todos los sentidos para poder captar los estímulos del exterior y dirigir la mirada hacia el mundo interior. Esto implica un estado de disponibilidad en los planos cognitivo, motriz y afectivo. Houle (1987) caracteriza esta fase en los siguientes términos: es de orden sensorial y emocional; al suscitar la atención del individuo permite establecer lazos entre sus percepciones sensoriales y su imaginación; exige de una actitud de espera activa y de disponibilidad corporal. El sujeto debe dejarse impresionar por los estímulos del medio, estar abierto y ser sensible a todo lo que le rodea y tratar de tomar contacto consigo mismo.

Desde el punto de vista didáctico, en esta fase la tarea del profesor/animador consiste en crear un clima de calma y de escucha consciente y mirada activa, una atmósfera dinámica y estimulante; ofrecer un amplio abanico de experiencias sensoriales; ayudar a tomar conciencia de uno mismo y de la realidad exterior.

Los ejercicios y actividades de relajación, de concentración, de percepción sensorial, de observación se incluyen dentro de esta fase. La actitud a adoptar podemos concretarla en los siguientes principios:

- Tomar conciencia de que siempre estamos percibiendo con los cinco sentidos.
- Dar importancia a los detalles prácticos.
- Estar en contacto con las realidades físicas.
- Atender al momento actual
- Darse cuenta de los detalles pequeños de la vida cotidiana.

- Sentir. Es tanto como pensamiento corporal, según Root- Bernstein, es decir, el pensamiento que tiene lugar a través de las sensaciones y la conciencia de nuestros nervios, músculos y piel. Son muchas las personas creativas que antes de encontrar las palabras o las formas adecuadas para expresarse “experimentan la emergencia de las ideas en forma de sensaciones corporales, movimientos musculares y emociones que actúan a modo de trampolines que permiten acceder a una modalidad más formal del pensamiento. Los atletas y los músicos imaginan la sensación de los movimientos que van a ejecutar; los físicos y los pintores experimentan en su cuerpo las tensiones y los movimientos de los árboles y de los electrones” (Root- Bernstein, 2002 ).

- Hacer. El sujeto pone en acción sus imágenes interiores, las elabora a partir de un estímulo y comunica su mundo interior. Este hacer se debe orientar en dos direcciones: la exploración y la actualización. La exploración es un periodo de



ensayos múltiples, de lanzamiento de propuestas diversas. En las actividades de exploración se pone el acento sobre los medios e instrumentos con los que se realiza el aprendizaje de los distintos lenguajes. La actualización es la etapa de elegir, de organizar, de arrancar. Momento en el que la creación emerge a partir de las propuestas planteadas. Es la fase por excelencia de la expresión-comunicación. La actividad base de este periodo es la improvisación articulada sobre distintas situaciones.

- Reflexionar. Se trata de disponer de un momento de pausa para volver sobre la actividad realizada y apropiarse de la experiencia vivida. Es el momento del análisis, de la vuelta sobre lo que ya ha sido vivido y de tomar conciencia de los medios utilizados para expresarse.

## **2.2. Momentos en el taller de expresión y actividades.**

La estructura base de un taller dramático, que ha sido conceptualizada por Barret (1981), se puede concretar en las siguientes partes: a) puesta en marcha, b) relajación, c) expresión-comunicación, d) retroacción. Cada una de ellas tiene una duración distinta. El núcleo central será normalmente la fase de expresión-comunicación. El tiempo dedicado a cada una puede ser también variable. Así, es posible y recomendable abreviar la puesta en marcha si el grupo está cansado o saltar la relajación si la tercera parte empieza con actividades suaves, o bien utilizar la relajación al final si la clase ha sido muy fatigosa, o, incluso, centrar toda la clase en la puesta en marcha, si la situación del grupo así lo demanda. Estas partes son referenciales, puede no necesitarse alguna de ellas. Este esquema sirve tanto para preparar una clase como para hacer el análisis de la misma.

1) La puesta en marcha. Esta fase de arranque es indispensable, pues gracias a ella se crea un clima lúdico que permite un trabajo posterior. En ella se establece y favorece el contacto con el aquí y ahora del lugar donde se realiza la clase, con los otros participantes y con el profesor/animador. Las actividades específicas de este apartado son los llamados juegos preliminares (Motos y Tejedo, 1987 y 1999), comprenden, entre otras: actividades que favorecen el contacto entre los participantes, de calentamiento físico, de desinhibición, de atención y concentración, de percepción y memoria sensorial, de imaginación. Las tareas propias de esta fase son: motivar, conxionar al grupo, plantear metas adaptadas a las capacidades y niveles de relación y grupo, comprobar la disposición del grupo a trabajar, conectar las propuestas del animador con los intereses del alumnado.

2) Relajación. La relajación permite la distensión muscular, provoca bienestar físico, produce una buena respiración, favorece la toma de conciencia y la concentración. El bienestar que provoca es tanto físico como psicológico, de donde se deriva la disponibilidad del participante favorecedora de su expresión. Las actividades de relajación pueden tomar diferentes formas de acuerdo con las técnicas empleadas (Charaf, 1999; Prado y Charaf, 2000): masaje y auto masaje, ejercicios respiratorios, relajación progresiva (tensión-distensión), relajación por concentración autógena, relajación por movimiento pasivo, relajación por acciones inusuales, relax imaginativo, etc.

3) Expresión-comunicación. En esta fase es donde se hace una utilización más global del lenguaje dramático, permitiendo a los participantes manifestar de una



manera activa su asimilación y comprensión del mismo. Las actividades aquí propuestas han de ser lúdicas para que propicien la ocasión de explorar ciertas posibilidades del cuerpo, la voz o del entorno, y de esta manera el alumno adquiera un mayor conocimiento, soltura, confianza y habilidad. Aquí se incluyen las actividades de improvisación y exploración, a saber: improvisaciones no verbales, en las que para elaborar la acción se recurre a la mímica, al gesto, a la postura, a la interacción con el otro mediante la expresión corporal; improvisaciones verbales, en las que se pone el acento en el empleo de la comunicación por la palabra y en el juego con los elementos del sonido; improvisaciones verbales y gestuales, en las que se exige la utilización simultánea del lenguaje verbal y de la expresión corporal; exploración del cuerpo (toma de conciencia segmentaria de los elementos del esquema corporal); exploración del movimiento (motricidad global y motricidad fina); exploración de la voz; exploración de los objetos; exploración del espacio; exploración y utilización de los distintos soportes que desencadenan la expresión. En síntesis, son actividades sobre los instrumentos y materiales con los que se articula el lenguaje dramático y corporal expresivo y se centran en trabajos realizados individualmente, por parejas o en microgrupo.

3) Retroacción. Fase de comentario y valoración de la actividad realizada por el grupo. Consiste en esencia en la verbalización de las vivencias habidas durante las fases anteriores, en compartir las ideas y las emociones vivenciadas y en la toma de conciencia de los medios utilizados para expresarlas. La retroacción tiene como función desarrollar la toma de conciencia, establecer una comunicación verbal y obtener un feed-back. Es importante al finalizar el trabajo de expresión tomar la palabra, pues ésta puede abrir, añadir, enriquecer la acción y la expresión. Las actividades de reflexión se suelen realizar bajo alguno de los siguientes formatos:

- Actividades de interiorización.
- Verbalización simple (cada alumno por turno comenta la actividad) e intercambio verbal (se comenta y analiza la actividad con intervenciones libres).
- Transposición a otras formas de expresión (escritura, dibujo, collage, expresión corporal, etc.) de las imágenes, emociones, sensaciones o ideas surgidas durante las fases de percepción, exploración y actualización.
- Presentación ante el grupo de una actividad evaluadora realizada por un equipo.

Es fácil observar la correspondencia existente entre las dos variables analizadas: el proceso de representación y los momentos de la clase. Ambas se centran en una misma realidad; pero mientras que la primera la enfoca desde la perspectiva del porqué, de la finalidad; la segunda lo hace desde el qué, desde los contenidos.

### **3. SESIÓN PRÁCTICA 1: DINAMIZACIÓN DE UN TEXTO CREADO**

Propuesta de actividades para el trabajo dramático y corporal sobre las manos.

#### **1.- PUESTA EN MARCHA JUEGO INICIAL**

##### **1.1. Escribir el nombre.**

##### *Procedimiento*

Los participantes se distribuyen por la sala ocupando un espacio concreto, de modo que puedan trabajar sin molestarse.

Se les invita a que escriban su nombre en el aire. Sucesivamente se irán

dando consignas que introduzcan variaciones en la realización del ejercicio:

- rápido-lento,
- con trazo muy grande, mediano, pequeño,
- en el plano vertical, en el horizontal (como si se escribiera en el suelo o en el techo),
- arriba (muy alto), abajo (tumbados en el suelo),
- de arriba abajo, de abajo arriba,
- adelante, detrás, a los lados,
- con la izquierda, con la derecha, con ambas,
- como si se utilizara un lápiz, un rotulador grueso, una brocha, un spray, etc.
- escribir con la muñeca, el codo, el hombro,
- escribir un telegrama, una carta de amor, una carta comercial, etc.

Ampliar las posibilidades del ejercicio, introduciendo el desplazamiento por la sala.

### **1.2. La mano viajera.**

*Material:* Andante de la Sonata en mi menor BWV 1034 para flauta y bajo continuo de J.S. Bach.

#### *Procedimiento*

Los participantes se colocan en una postura cómoda ocupando el espacio de la sala. Se cierran los ojos, relajando especialmente las manos. El profesor sugiere la imagen de que las manos están dormidas desde hace siglos y que con los primeros acordes de la música una de ellas irá despertando. A lo largo del proceso irá dando indicaciones sobre las acciones que realiza la mano, por ejemplo, desperezar los dedos, la muñeca, tocar el suelo, los vestidos, diferentes partes del cuerpo. Incorporar la otra mano.

Después las manos comienzan a explorar el espacio cercano, para poco a poco ir desplazándose por toda la sala. Se insistirá en que se tome conciencia de todos los objetos o cuerpos que se encuentren durante el viaje.

## **2. RELAJACION /CONCENTRACIÓN**

### **2.1. Relajación de brazos.**

#### *Procedimiento*

Por parejas. Decidir quien es A y quien B.

1) A se sitúa detrás de B, coloca las manos en los brazos y le levanta los hombros dejándolos caer a continuación. B debe dejarse llevar, no levantará los pies ni opondrá resistencia alguna. Repetirlo varias veces.

2) En la misma posición, A hará rotaciones en los hombros de B, cuyos brazos estarán completamente relajados. Repetirlo varias veces.

3) A se coloca frente a B y le toma la punta de los dedos de una mano, imprimiéndoles un movimiento vibratorio que llegará hasta el hombro.

4) Cambio de papeles

### **2.2. Masaje de manos**

#### *Procedimiento*

Por parejas ( A y B).

1) A toma la mano de B y la coloca sobre la suya poniendo el dorso de la mano de B sobre su palma. Con los nudillos de la otra mano, da masajes en la palma de B, describiendo pequeños círculos. Repetir en la otra mano.

2) A coge el dorso de la mano de B con ambas manos y utilizando las yemas de sus pulgares, da masajes en la palma de B. Repetir en la otra mano.

3) A desliza su pulgar entre los surcos formados por los tendones del dorso de la mano de B. Cambio de mano.

4) Masaje de los dedos: A toma el dedo meñique de la mano izquierda de B desde la tercera falange, con sus dedos índice y pulgar y los va deslizando, en tirabuzón hasta el final del dedo. Se repite con cada dedo y en cada mano.

5) Cambio de papeles.

### **2.3. Un paisaje en la palma de tu mano.**

#### *Procedimiento*

Individual.

1) Se pide a los participantes que se concentren en la palma de la mano que prefieran. Se trata de observar, sentir, tocar, seguir las rayas, los dibujos, notar el calor o el frío, etc.

2) Se les invita a que imaginen que la palma de la mano es un paisaje. Los surcos, rayas y las partes prominentes se agrandan hasta convertirse en ríos, desfiladeros, montañas, mesetas, etc. Si se mueve lentamente la mano el paisaje cambia. La luz la ilumina de forma diferente. Imaginar que tipo de árboles hay en ese paisaje, si hay seres vivos o no.

Retroacción

1) Sentados en círculo cada uno describe el paisaje de su mano.

2) Escribir un poema sobre la palma de la mano.

- Se pide que escriban una frase que recoja la imagen individual que más les haya llamado la atención durante el ejercicio. La frase tiene que comenzar por las palabras

*La palma de mi mano es ... ( ejemplo, una meseta atravesada por cinco ríos).*

- Se forman grupos, combinando las frases anteriores, para crear un poema colectivo en verso libre. Se pueden introducir todas las modificaciones que el grupo crea oportunas.

- Lectura de los poemas.

## **3. EXPRESIÓN-COMUNICACIÓN: ACTUALIZACIÓN**

### **3.1. Las manos mágicas**

*Material:* Soporte sonoro "Marcha turca" de Mozart o "La ruta de la seda" de Kitaro.

#### *Procedimiento*

Individual.

1) Se distribuyen por el espacio de la clase y comienzan observando las manos, investigando y deteniéndose en cada uno de sus detalles.

2) Con el estímulo musical las manos comienzan a adquirir vida y actuar por su propia cuenta. Las manos son mágicas se transforman en abanico, pájaro, volar de mariposas.

3) Se repite el proceso pero centrándose en los brazos, que se pueden convertir en serpientes, látigos, olas, cintas, serpentinas, etc.

### **3.2. Hablar con las manos**

*Material:* Una tela o sábana.

#### *Procedimiento*

1) Tensar la sábana o tela de modo que cubra el cuerpo de los participantes, pero que permita asomar las manos. Sucesivamente se dan consignas que se han de expresar mediante las manos:

- las manos cantan,
- las manos ríen,
- las manos lloran,

- las manos acarician,
- las manos luchan.

.....

2) Se disocian las acciones, es decir una mano realiza una acción y la otra la opuesta. Así:

- la izquierda golpea y la derecha acaricia,
- la izquierda arruga un papel y la derecha alisa otro,
- las manos son brochas, pintamos una pared: con una de arriba a abajo, con la otra de abajo a arriba.

3) Tocar, sentir, acariciar objetos y distintos materiales, pero intentando expresar con todo el cuerpo las sensaciones táctiles.

### **3.3. Las manos corazón**

#### *Procedimiento*

Se forman dos o tres círculos, con la gente mirando hacia el centro. Se les invita a que cierren los ojos y a que tomen conciencia de la situación. El profesor da las siguientes consignas:

Se extienden las manos hacia los costados y se cogen las de los compañeros, estrechando el círculo hasta que se contacte con los codos. Las manos se mueven lentamente y se llevan hacia el centro del círculo.

Se imaginan que los brazos son los vasos el gran corazón con los miembros del organismo, que son cada uno de los participantes. Todos los cuerpos están conectados. El corazón palpita regularmente. Tiene vida propia. La respiración se unifica y se toma conciencia de las sensaciones experimentadas en brazos y manos.

Ir abriendo los ojos poco a poco y conservar ese ritmo que marca el corazón latiendo.

#### *Retroacción*

Sentados en círculo, comentar la experiencia. Cada participante puede expresar cómo se ha sentido.

### **3.4. Hablo con tus manos**

#### *Procedimiento*

1) Formar parejas. A se coloca detrás de B. Este esconde sus brazos en la espalda. A aprovecha el hueco que dejan los brazos de B y por él saca los suyos, como si fueran los de su compañero.

Antes se ha puesto de acuerdo sobre el tema y la expresión que van a emplear. A pone la voz y la mímica y B los gestos con los brazos.

2) Por parejas, van saliendo e improvisando.

### **3.5. Dramatización. Las manos de los personajes**

#### *Procedimiento*

Hay personajes históricos o tipos que se caracterizan básicamente por las acciones o los gestos de sus manos o sus brazos. Por ello la gente al hablar de ellos los asocia de inmediato con las manos.

1) Se hace un *brainstorming* en torno a personajes que se definen por sus manos. Por ejemplo: Napoleón, la estatua de Colón en Barcelona, un boxeador, un sonámbulo, un pianista, una "bailaora" de flamenco, un directo de orquesta, etc.

Tiene que haber un personaje por cada participante.

2) Se asignan los personajes y se realizará una improvisación individual para caracterizarlo.

3) Se relacionan al zar los personajes de dos en dos y se crea un conflicto

entre ellos. Se especifica el espacio en que dichos personajes se encuentran. Por ejemplo, una "bailaora" y Colón en un ascensor.

4) Se realizan las improvisaciones por turno.

## 7. RETROACCIÓN

### **Recitado de un poema con posturas plásticas colectivas.**

*Material:* Texto de los poemas creados en el ejercicio 4 *La palma de mi mano es...* Pintura de dedos.

#### *Procedimiento*

La tarea consiste en recitar los poemas formando un grupo plástico colectivo. Se forman los mismos grupos que para la creación de los poemas. Se pintan las palmas de las manos con colores diferentes.

Para formar el grupo plástico se siguen estos pasos:

Sale un participante y adopta una postura en la que las palmas de las manos sean bien visibles. El siguiente sale para completar y compensar la postura del anterior. Y así sucesivamente.

Para la lectura, repartir el poema en versos o estrofas que cada participante recitará.

Este ejercicio admite todas las variaciones que al grupo se le ocurran tanto en la forma de decir el poema como en la plástica.

## 4. SESIÓN PRÁCTICA 2: SONORIZACIÓN DE TEXTOS

Sonorizar un texto consiste en leerlo, decirlo o recitarlo de forma expresiva, y, además, en realizar una serie de efectos sonoros y corporales tendentes a subrayar y enfatizar el significado del mismo. Todos estos efectos se realizan, en un primer momento, sólo con la voz o con la ayuda de otras fuentes de sonido y, posteriormente, se le acompaña con movimiento corporal. Sonorizar equivale a orquestrar un texto, o lo que es lo mismo, producir una banda sonora por medio de la voz y acompañarlo con las posturas corporales y los movimientos correspondientes para crear un mayor dinamismo. Para realizar la sonorización se parte de las posibilidades de juego y combinación que ofrecen las cualidades físicas del sonido (cantidad o duración, intensidad o volumen, tono y timbre) y de los componentes del movimiento corporal expresivo (cuerpo, espacio, tiempo, energía e interrelación).

En un primer momento, se prescinde de la ayuda de cualquier fuente de sonido y se realizan todos los efectos sonoros únicamente con la voz, lo que permitirá un trabajo de descubrimiento de sus características y posibilidades.

En un segundo momento, se trata de expresar el mensaje verbal utilizando únicamente el lenguaje corporal, mediante la combinación de los elementos del movimiento expresivo. Y esto para tomar conciencia de las posibilidades expresivas del cuerpo. Y, a continuación, se utilizan, simultáneamente, ambos lenguajes.

Con la sonorización se pretende crear una serie de procedimientos lúdicos para utilizar el sonido como elemento capaz de expresar sensaciones, emociones o estados anímicos, y describir ambientes, lugares, objetos, etc. Es un medio de ejercitar la capacidad imaginativa. La conciencia de recursos rítmicos verbales y no verbales utilizados hace que parte del proceso empleado, en la sonorización, sea una excelente

iniciación para la poesía fonética, la *performance*, la danza libre y otras modalidades artísticas de vanguardia, como el llamado teatro del gesto. Los juegos sobre el significante dejan paso posteriormente a los juegos sobre el significado que ofrecen las palabras, las oraciones, el texto y el contexto o, por decirlo con una sola palabra, el discurso.

#### 4.1. Actividades de sonorización.

##### 1) *Sonorización por redundancia.*

Consiste en decir las palabras, o el texto, y acompañarlos con movimientos, de modo que la forma de decirlos y el movimiento, que los subrayan, intenten dar el significado. Por ejemplo, decir la palabra ‘cantar’ cantando mientras se realiza de forma exagerada la postura típica del canto; el sintagma ‘muy corto’ de manera rápida y acompañada de movimientos muy rápidos, para que dure poco; o la expresión ‘a paso de tortuga’ alargando al máximo la duración y con movimientos a cámara lenta. La información, de esta manera, es redundante porque viene dada al mismo tiempo por el significado de las palabras y por la duración, volumen, tono o timbre que se emplea en la dicción y el movimiento corporal. Ejemplos de actividades de este tipo serían:

- Decir palabras o textos con un volumen de voz acorde con su significado. Por ejemplo: ‘dímelo al oído’, ‘explosión’, ‘el sonido del trueno se iba debilitando’. Aquí se puede jugar con las variables del factor energía: repentino-mantenido, libre-controlado, directo-indirecto.
- Decir textos cuya duración de las palabras dependa de su significado. Si el significado implica un tiempo largo, la duración de la palabra o de la expresión se prolongará; si, por el contrario, significa tiempo breve, su duración se acortará. Por ejemplo: ‘iba rápido como el viento’, ‘la tortuga tarda mucho en ir de un sitio a otro’, ‘empezó la maratón muy de prisa, pero acabó caminado muy despacio’. Jugar con las variables del factor tiempo: rápido-lento y acelerado-retardado.
- Construir rimas, aliteraciones y cualquier otra figura retórica basada en la repetición de palabras o fonemas. Acompañarlas de posturas básicas: abierto-cerrado, adelante-atrás, tenso-relajado, recto-redondo.
- Crear efectos especiales solamente con la voz y luego añadirles los movimientos corporales que intensifiquen el significado. Se pueden repetir, alargar, acortar, cambiar de tono, etc. los fonemas que aparecen en las palabras o toda la palabra entera. Palabras propuestas: ‘vibración’, ‘chapoteo’, ‘carcajada’, ‘metralleta’, ‘diapasón’, ‘hervir’, ‘crujir’, ‘tartamudear’, etc. Acompañar los sonidos con el movimiento que los subraye.
- Hacer una lista de palabras o expresiones que se consideren, por ejemplo, oscuras, sólidas, gaseosas, vibrantes, ásperas, calientes, frías, etc. Buscar las posturas corporales que les corresponderían. Construir con ellas un pequeño relato y leerlo sonorizando el texto.

- Jugar con el timbre de las palabras.

## 2) *Sonorización por contraste.*

Es lo contrario de la redundancia. Se produce contraste cuando hay un desajuste entre el significado del texto y la intensidad, cantidad, tono o timbre con que se emite y con las cualidades del movimiento expresivo que lo acompañan. Por ejemplo, decir ‘lentísimo’ de una forma muy rápida y con movimientos rápidos y explosivos, o ‘vozarrón’ con voz aflautada y movimientos suaves. El contraste produce efecto humorístico y es una técnica que se emplea en la mayoría de los medios de expresión para resaltar ciertos elementos. Todas las actividades propuestas en el apartado anterior se convierten en ejercicios de contraste cuando se desajusta el significado, la voz y el movimiento.

## 3) *Sonorización por asociación.*

Dicción del significante asociada a determinadas connotaciones. Para su realización, se emplean prácticamente todos los elementos del sonido y del movimiento. Es un intento de crear efectos especiales en la dicción de las palabras. Ejemplos:

- ‘Suspiro’, ‘melodía’, ‘aullido’, ‘cristal’ y cada participante la interpreta a su gusto.
- Sinestesia. Se trata de asociar los significados de las palabras a determinadas cualidades del sonido. Por sinonimia, sinestesia, parecido fonético, o cualquier otra relación, encontrar palabras o expresiones que sean o parezcan divertidas, tristes, dulces, amargas, pequeñísimas, etc.

## 4) *Onomatopeyas.*

En sentido estricto, son las unidades léxicas creadas por imitación de un ruido natural: ‘tic-tac’, que intentan reproducir el sonido del despertador o ‘quiquiriquí’ que imita el canto del gallo.

Ejemplos de ejercicios:

- Reproducir con la voz, imitar el sonido y realizar el movimiento de máquinas y electrodomésticos.
- Imitar sonidos de la naturaleza y expresarlos mediante movimiento: trueno, lluvia, relámpago, viento, olas, etc.
- Imitar sonidos de determinados animales y acompañarlos con las posturas y formas de desplazamiento adecuados.
- Extensión de la onomatopeya al resto de la frase. Decir toda la frase como si todas las palabras fueran onomatopéyicas. Por ejemplo: ¡*Quiquiriquí, el gallo ya está aquí! El triste tan tan de las campanas tocando a muerto. El guauguau del pequinés era francamente ridículo.* Acompañarlos de los movimientos.
- Inventar las onomatopeyas de animales silenciosos y acompañarlas del movimiento adecuado: mariposa, tortuga, hormiga, caracol, luciérnaga, etc.



#### 5) Grafonías.

Las grafonías son unas láminas en las que el elemento gráfico sirve de desencadenante de la respuesta oral y motriz. Los gráficos pueden ser traducidos a sonidos, a textos y a movimiento corporal (Motos y Tejedo, 1987).

#### 6) *Ejercicios de ruptura.*

Consisten en adoptar entonaciones y posturas corporales no habituales a la hora de decir un texto. Se pretende con ello buscar asociaciones insólitas y romper clichés preestablecidos. Por ejemplo, leer un texto jadeando, como si se tuviera miedo, riendo, llorando, con posturas abiertas, con posturas cerradas, utilizando los tres niveles (alto, medio, bajo), etc.

### **4.2. Proceso de sonorización**

Todas las actividades anteriores tienen su culminación natural en la sonorización por grupos y la representación. Cualquiera de los procedimientos citados anteriormente resulta válido.

Dado un texto, se trata de crear una serie de efectos con la voz, posturas y movimientos corporales que reflejen el ambiente en que se sitúa la acción. Es una especie de banda sonora y de sucesivas iconografías corporales que acompañan la narración. También, las palabras del texto se someten a la propia dinámica de la sonorización de acuerdo con las actividades arriba expuestas.

A la hora de realizar una sonorización, es necesario seguir un determinado proceso de trabajo que, en nuestra práctica, se hace explícito en estos ocho pasos.

- 1) Lectura del texto. Lectura comprensiva, en voz alta, pero con tono neutro, sin pretender matizar su significado.
- 2) Aproximación al texto. Comentario breve del significado. Identificación de los elementos que se consideren interesantes para destacar en la sonorización.
- 3) Propuestas expresivas. Lectura con utilización de técnicas de ruptura. Lectura expresiva. Elaboración de una serie de propuestas concretas donde se describen, detalladamente, los efectos sonoros y corporales que queremos conseguir.
- 4) Ensayos-improvisaciones. Realización improvisada de las propuestas expresivas. Valoración de las mismas.
- 5) Selección de las propuestas. Confección del guión definitivo de propuestas o efectos sonoros y corporales que han de pasar a la interpretación final del texto.
- 6) Fijación de la lectura. Ensayos sobre la totalidad del texto según el guión definitivo.

- 7) Ejecución. Lectura y representación ante los compañeros de la propuesta definitiva y grabación del mismo.
- 8) Valoración. Visionado de la grabación. Comentario de la realización, sobre los significados connotativos que adquiere el texto, sobre las posibilidades de asumir una nueva expresión, etc.

#### Bibliografía

Carrillo, E.; González, J.; Motos, T. y Tejedo, F. (1987). *Dinamizar textos*. Madrid: Alhambra

Laferrière, G. y Motos, T. (2003). *Palabras para la acción*. Ciudad Real: Ñaque

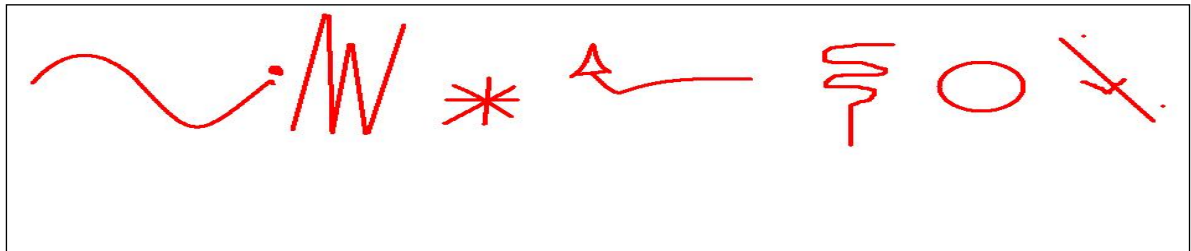
Motos, T. y Tejedo, F. (2007): *Prácticas de Dramatización*. Ciudad Real: Ñaque.

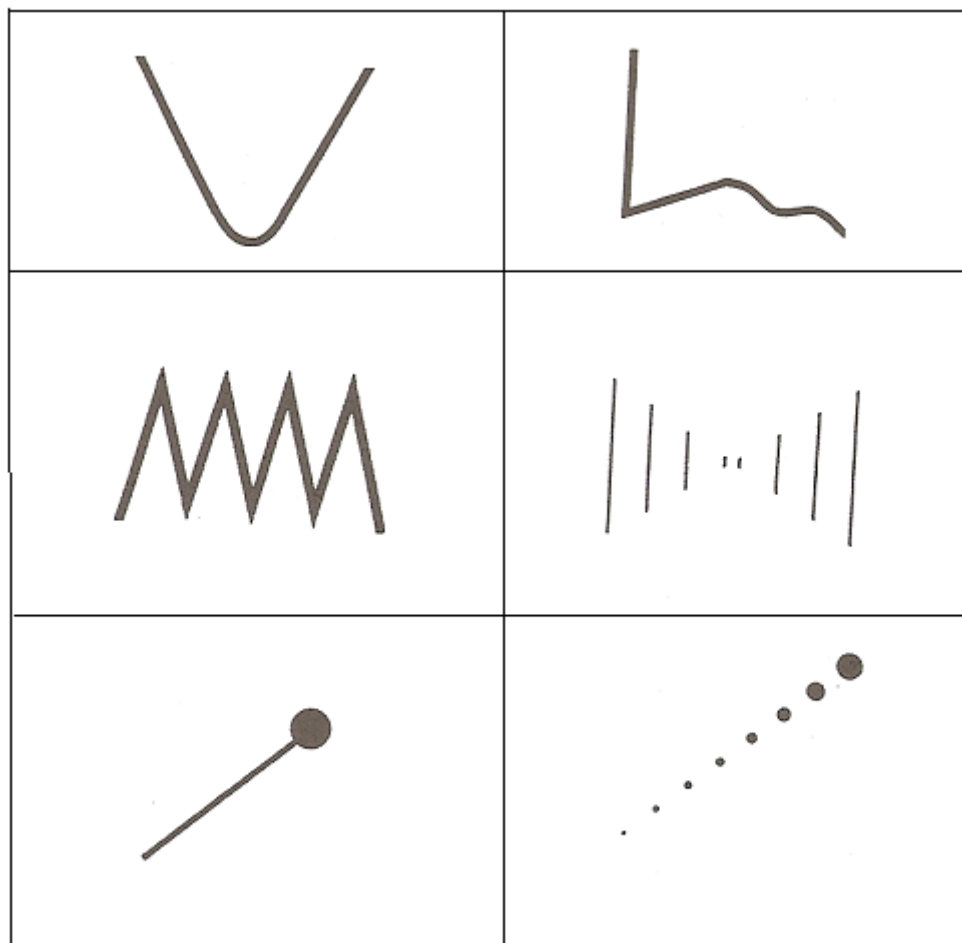
### 4.3. Propuesta de actividades

#### 4.3.1. Grafofonías

##### *Materiales*

Láminas de grafofonía





Las grafonías son símbolos gráficos que sirven de estímulo desencadenante de la expresión oral. Con ellas se pretende estimular la creatividad sonora.

### *Procedimiento*

1. Individualmente o en parejas, escoger una de estas grafonías o una inventada.
2. Ante las láminas, realizar asociaciones libres que las imágenes contenidas en la misma sugieran y traducirlas a sonidos. Si se realiza en parejas, manifestarlos de forma alterna.
3. Después, asociar un sonido a cada símbolo de la grafonía, mientras se realiza el movimiento también.
4. A continuación, sustituye los sonidos que has otorgado a cada símbolo por el siguiente texto teatral o el que tu quieras (a cada réplica del texto le corresponde un símbolo de la grafonía):

#### *6.- El reloj del ayuntamiento.*

Señor A.- ¿Se ha fijado usted en el reloj del Ayuntamiento?  
 Señor B.- (Lleva gafas oscuras, y cupones de la Once) ¿Qué le pasa al reloj?  
 Señor A.- ¿qué le pasa? Pero ¿no lo ve?  
 Señor B.- Yo no veo nada especial.  
 Señor A.- Pues debe de estar ciego, si no lo ve.

Señor B.- El ciego es usted. No se ha dado cuenta de que vendo cupones de la ONCE

*7 x 7 = 49 Minimalismos de Paco Tejado.*

#### *Variación*

Plantear primero el texto, luego, la acción y, después, el sonido.

Primero se plantea la acción, después se sugiere el sonido y, finalmente, el texto.

### **4.3.2. Técnicas de ruptura**

Consiste en adoptar entonaciones y posturas corporales no habituales a la hora de leer un texto. Se pretende buscar asociaciones insólitas entre la entonación y el significado de las palabras. De esta forma, se rompe cualquier cliché preestablecido, se consigue un distanciamiento y se aborda el texto de una forma más fresca y lúdica.

#### **Rompiendo clichés**

##### *Materiales*

Periódico, libro, o cualquier texto.

##### *Procedimiento*

Este ejercicio se puede hacer de forma individual o en grupo.

1. A partir de una noticia del periódico o del texto que quieras, léelo como si fueras:
  - Una gallina,
  - Un espantapájaros,
  - Un fantasma
  - La colilla de un cigarro

##### *Variación*

- Añadirle una o varias emociones contradictorias: alegre, triste, miedo, lloros, gritos, desesperando, ansioso, estresado, feliz.
- Utilizar los tres niveles de voz: alto, medio, bajo.
- Adoptar posturas completamente diferentes a los personajes mencionados.

### **4.3.3. Sonorización de un texto**

#### **Progreso y retroceso**

##### *Materiales:*

Texto: *“Inventaron un cristal que dejaba pasar las moscas. La mosca venía, empujaba un poco con la cabeza y pop, ya estaba del otro lado. Alegría enormísima de la mosca.*

*Todo lo arruinó un sabio húngaro al descubrir que la mosca podía entrar pero no salir, o viceversa, a causa de no se sabe qué macana en la flexibilidad de las fibras de ese cristal que era muy fibroso. En seguida inventaron el cazamoscas con un terrón de azúcar adentro, y muchas moscas morían desesperadas. Así acabó toda posible confraternidad con estos animales dignos de mejor suerte”*

Julio Cortázar, *Historias de cronopios y de famas*, Ed. Edhasa. Barcelona 1983, pag 78

También, podemos tener en cuenta que, el autor, con fina ironía, ridiculiza la tópica idea de que los adelantos científicos lo solucionan todo, esto es, que el progreso es bueno “per se”, desligado del uso que de él se haga. La gente suele asociar ciencia y progreso a laboratorio. Imagina a los sabios y a los científicos trabajando duramente entre ellos, en una afanosa búsqueda de nuevos descubrimientos.

Analizando la estructura del texto y, para crear el ambiente sonoro que está implícito, podemos encontrar la siguiente estructura:

1. Título
2. Primer laboratorio:
  - Invento de cristal
  - Llegada de las moscas
  - Reacción de alegría de las moscas.
3. Segundo laboratorio:
  - Experimento del sabio húngaro
  - Reacciones de las moscas ante las nuevas características del cristal.
4. Tercer laboratorio:
  - Invento del cazamoscas.
  - Desesperación y muerte de las moscas.
5. Epílogo.

#### *Procedimiento*

1. Preferiblemente, realizar la actividad en cinco grupos y, a cada uno, asignarle un punto de la estructura anterior.
2. Para el *primer grupo* ( correspondiente al Título), pedir que realicen, con la voz, redobles de tambor, música de fanfarrias, sonido de tren acelerando al mismo tiempo que se dice “progreso”, y de tren desacelerando mientras se dice la palabra “retroceso”  
No olvidar posibilidades como la presentación de las películas de la metro o también el estilo de los presentadores de los números de circo o de cabaret.

3. En el grupo *primer laboratorio*
  - Para el texto “inventaron un cristal que dejaban pasar las moscas”, sonidos que caractericen la actividad, las pruebas y experiencias científicas realizadas en los laboratorios. Sonidos cristalinos y transparentes.  
Sonidos del cristal (jugar con la onomatopeya “cataclín clin clink”)  
Decir la palabra “cristal” con tonos y timbres distintos, según se trate de uno grande, muy pequeño, fino, grueso, opaco, etc.  
Sonidos de copas que entrechocan.  
Roturas de cristales
  - Para el momento de la llegada de la mosca, sonido del vuelo de la mosca. Sonido al chocar y atravesar el cristal
  - Para la reacción de alegría, cambiar el sonido inicial de la mosca y canto contento.
  
4. Grupo *segundo laboratorio*
  - Sonidos extraños sugeridores de una lengua extranjera.
  - Sonidos tensos, opacos, sordos
  - Cabezazos de la mosca contra el cristal.
  - Sonido del vuelo que indica extrañeza.
  - Utilizar redundancias para destacar “flexibilidad” y “fibroso”
  
5. Grupo “*tercer laboratorio*”
  - Nuevos sonidos de laboratorio.
  - Crear un sonido para el cazamoscas.
  - Canto de sirena: el terrón de azúcar intenta seducir a las moscas.
  - Onomatopeyas que hagan referencias a sabores dulces y empalagosos o a las acciones de lamer, sorber, succionar, etc.
  - Gritos de desesperación. Estertores.
  - Ruidos de las moscas al caer muertas al suelo.
  
6. Grupo *Epílogo*
  - Sonidos de campanas fúnebres.
  - Salmodiar el texto. Continuar el sonido de las campanas.
  - Disminuir hasta desaparecer.
  
7. Realizar otras propuestas sonoras.
  
8. Hacer un recitado completo del texto en el que se incorporarán el mayor número posible de efectos sonoros. Hágase hincapié en que el texto se ha de leer íntegro y con nitidez. Los efectos sonoros sirven únicamente para subrayar y destacar el texto y en ningún momento deben taparlo.
  
9. Todos los efectos sonoros deben producirse con la voz.
  
10. Comentar el resultado. Pueden servir de guía las siguientes cuestiones:

- ¿Ha habido alguna palabra de las que se han propuesto como redundantes (moscas, cristal, flexibilidad, fibroso, etc.) que haya sido olvidada?
- ¿Se ha hecho onomatopéyica la expresión pop?
- ¿Se ha creado alguna onomatopeya más aparte de las propuestas?
- ¿Queda potenciado el texto con la banda sonora realizada? ¿Se entiende mejor? ¿En qué sentido ha ganado en inteligibilidad?
- ¿Los resultados son adecuados al tema?