

NÚMERO 8

EL JUEGO DRAMÁTICO: UN ESPACIO DE COMUNICACIÓN CON LOS NIÑOS DESDE LOS NIÑOS (Extracto) por Rosario Navarro (Sevilla)



El descubrimiento del otro

El juego dramático se nos presenta en la escuela como una herramienta educativa para el desarrollo personal y social. A través de él podemos abordar la enseñanza de valores y de habilidades sociales, destinada a su vez a potenciar algunos aspectos básicos de las relaciones interpersonales, como pueden ser la escucha y la aceptación del otro. Por ello, consideramos que la presencia del juego dramático en el aula nos ofrece grandes posibilidades para educar en la convivencia desde un *aprendizaje vivencial* (Motos, 2000) en la medida que su base de trabajo es el grupo y sabemos, que para poder llegar a crear en grupo se requiere como mínimo: tener confianza en los otros, considerar que ellos, al igual que uno mismo, tienen ideas válidas, aceptar el trabajo en grupo, no como el reparto de tareas individuales, que es lo que suele ocurrir en el ámbito intelectual, sino como un proceso de creación colectiva que da lugar a una idea transformada y original a raíz de las diferentes propuestas personales.

Entendemos que esto supone todo un proceso para la formación en valores relacionados con el respeto a los demás desde lo vital, valores éstos totalmente opuestos a los que suelen recibir diariamente en los medios de comunicación o en la calle, tales como ser el primero en todo, el mejor, defender sus intereses por encima de cualquier cosa, el uso de la violencia para resolver conflictos, la inducción a creer que cuanto más tienen mejor son, hacer lo que uno quiera en cada momento, etc. Muchos de estos valores son motivo de conflictos en el desarrollo del juego dramático, en la medida que se reflejan en actitudes personales que pretenden la defensa de lo individual por encima de lo grupal.

Si sirve para alguien nuestra experiencia, diremos que ésta nos revela que los niños, a través del juego dramático, acaban descubriendo el “milagro” de la creación colectiva, el potencial creador del grupo manifestado en el juego y, lo que es igual de importante, la aceptación de sus propias capacidades. No nos deja de sorprender cómo, clase tras clase, van rompiendo bloqueos de aquello que se creían incapaces de hacer.

Quisiéramos transmitir con estas líneas aquello que seguro que bastantes de vosotros ya habéis experimentado: el inmenso potencial del juego dramático para el desarrollo personal y grupal de nuestros alumnos. Escribimos esto sabiendo que no estamos solos en esta gran ilusión sino, por el contrario, con la certeza absoluta de que son muchos los que nos han ido abriendo caminos con su experiencia, reflexiones tanto orales como escritas, y los que con sus testimonios nos siguen diciendo: ¡merece la pena dedicar la vida a esto! Desde aquí manifestamos nuestro agradecimiento a todos ellos y, por supuesto, a nuestros alumnos que hacen que esto sea posible .

Una propuesta metodológica de trabajo para el juego dramático.

Denominamos “ juego dramático”, tomando las palabras de Mantovani (1993), a “ *una forma de dramatización que incluye el juego espontáneo y en la que el adulto coordina a un grupo de niños que inventa, crea e improvisa a partir de temas y personajes elegidos por ellos mismos, sin la presencia de espectadores*”

El método de trabajo seguido se basa en el de los roles técnicos teatrales recogido por Eines y Mantovani (1980) en su libro “ *Teoría del juego dramático* ”. La metodología en esta primera etapa del juego dramático se basa en la puesta en práctica de los roles técnicos teatrales propios de esta edad, poniendo así en funcionamiento las capacidades que cada uno de ellos desarrollan. Los principales roles técnicos teatrales en este primer momento (6-8 años) serían:

- Actor. Los personajes son elegidos por ellos mismos y se recrean según avanza la acción.

- Autor. En esta etapa el autor es colectivo pues el/los argumentos se van generando desde las diversas propuestas que van surgiendo a lo largo del juego. De esta manera “ *el niño [y el animador] aprende a escuchar y respetar a los otros y muchas veces se verá obligado a abandonar una idea que para él era importante para aceptar los puntos de vista de los miembros* ” (Eines y Mantovani, 1980)
- Escenógrafo. Este rol se desarrollaría en la preparación del espacio, la creación de objetos para el juego o la invención de los disfraces. Hemos de destacar la creatividad que los niños presentan por medio de este rol técnico teatral.

La clase se organiza en temas de juegos elegidos por los niños. En cada sesión desarrollamos un tema o cada dos, como en nuestro caso. Los temas serían como los grandes núcleos desde los que se organiza el juego, por ejemplo: “el concierto de rock”, “la casa del terror”, “el mercado”, “el oeste”... son algunos de los temas que hemos realizado en nuestras sesiones. Antes de empezar la acción, cada uno elige su personaje y entre todos describimos cómo se caracterizaría el espacio, aportando la información que tenemos sobre el tema de juego. Una vez terminada esta parte, comienza la transformación del espacio, construyendo los diferentes rincones, el contexto espacial en el que se desarrollará la acción, facilitándonos el paso de la realidad a la ficción del juego. Por último, nos disfrazamos y ¡listos para empezar a jugar!

Existen unas reglas de juegos que dejamos explícitas en las primeras clases, ésta son mínimas pero importantísimas respetar para no romper el clima generado durante el juego. Éstas son:

- Hemos de permanecer en el personaje elegido. No podemos abandonarlo cuando se nos antoje porque inmediatamente dejaría de ser creíble el juego. Esto tiene una excepción, el animador sí puede cambiar de rol para activar todos los personajes elegidos por nuestros alumnos, en el caso que fuese necesario. Por ejemplo, si en el concierto de rock, resulta que el cámara está aburrido porque no sabe cómo ponerse en acción, uno puede adoptar el papel de presentador para señalarle cuándo empezar a grabar y ponerle así en acción.
- El objetivo principal de permanecer en el personaje es que el niño experimente las diferentes posibilidades que ofrece su personaje: acciones, gestos, etc. Al igual que favorecerle la concentración y no la dispersión. Por las mismas razones:
- Debemos permanecer en el tema de juego. Si entre todos hemos decidido jugar a “la casa del terror”, no podemos cambiar de tema a la mitad de juego. Será función del animador encauzar el juego a la luz del tema, caso que éste se pierda.
- Debemos resolver los conflictos que vayan surgiendo desde la no violencia, aceptación de las propuestas de los otros y evitando el enfado. Para nosotros es éste uno de los grandes aprendizajes del juego dramático, porque en la medida que el niño mantiene una apertura a la improvisación en el juego, ha de ir dando respuesta a una inmensidad de pequeños conflictos de manera creativa.

Una vez interiorizadas estas reglas, sólo hace falta ponerse a jugar, sabiendo que el paisaje que describe el juego dramático a estas edades se compone de diversas acciones simultáneas en toda la sala. Puesto que no se trata de un espectáculo que haya de ser preparado para un público, sino de accionar los roles técnicos teatrales mediante la propia expresión infantil, es frecuente que sucedan al mismo tiempo varios subtemas de juegos. Por ejemplo, en el oeste había tres historias simultáneas, la que tenía lugar en el restaurante, en las cuerdas y en la comisaría, interrelacionándose alguna vez los diversos subtemas. El argumento lineal es propio de una edad posterior en la que ya planifican qué va a ocurrir paso a paso (los autores de esta metodología de trabajo sitúan este momento en la tercera etapa del juego dramático, a los 10 años). Reconocemos que a nosotros, como adultos, al principio nos parecía que esta forma de jugar era un “descontrol” pues no dominábamos todas las acciones, hasta que fuimos descubriendo que todos los niños se sentían protagonistas del juego, porque accionaban sus personajes y cada uno tenía cosas que contar en la evaluación de la sesión. Vencer esta lógica argumental lineal propia de nuestra mentalidad en pro de la forma de expresión y de juego característica en los niños entre los 6 y 8 años ha sido una verdadera conquista para nosotros, al tiempo que una liberación para poder disfrutar más con ellos.....

A modo de conclusión

Por último, apuntaremos la necesidad de que alguien que quiera embarcarse en la aventura de trabajar la expresión dramática infantil tendría que someterse él mismo a un trabajo de observación y experimentación con los niños, a la par que ir reflexionando, documentándose y contrastando opiniones. En general, el

trabajo con las personas requiere algo más que una técnica, requiere una metodología y, sobre todo, una disposición personal, una actitud abierta a aprender, que es lo que, en definitiva, permitirá echar las bases de un trabajo rico y creativo. “ *Esta actitud positiva del maestro comienza por la aceptación de sí mismo, de su tarea, del trabajo que realiza con los alumnos, de los alumnos mismos* ” (Poveda, 1995). Todo esto será imposible si el propio educador tiene minusvalorada esta tarea o no ha recibido la formación necesaria para asumirla con confianza. Por desgracia, esta formación no la podemos encontrar en nuestras Escuelas de Magisterio, y depende en gran medida de la voluntad de cada uno para buscar esos espacios.

Quisiéramos terminar con el título que encabeza estas páginas, el juego dramático es un espacio único en la escuela para comunicarse con el niño desde el propio niño, desarrollando sus capacidades expresivas y comunicativas y su reconocimiento a la aportación del grupo en este desarrollo. Entendemos que el hecho de que el juego dramático se recoja en el currículum de la Educación Primaria no es casual, pues hace aportaciones a la formación de nuestros alumnos que no se plantean desde otras áreas de conocimiento, especialmente aquello que se refiere al respeto sincero, la valoración del otro y la creación artística de manera global.

Sirvan estas páginas para animarnos en la tarea de continuar este trabajo y, para que los que no habéis empezado, os aventuréis a este mundo tan especial y que se hace imprescindible en educación.

BIBLIOGRAFÍA

Eines, J. y Mantovani, A (1997): *Didáctica de la dramatización* . Barcelona. Edit. Gedisa Pág. 47

Laferrière, G. (1997): *La pedagogía puesta en escena* . Ciudad Real, Ñaque

Mantovani, A. y otros (1993): *Dramatización. 2º ciclo de Educación Primaria* a. Madrid, Edelvives. P. 14

Motos, T. (2000): *Sesiones de trabajo con los pedagogos de hoy*. Ciudad Real, Ñaque. P. 137.

Poveda, L.(1995): “ *Ser o no ser. Un programa pedagógico de antropología teatral*”. Madrid, Narcea. P.91.

Rosario Navarro. *Diario de campo de las sesiones de juego dramático* . C. P. Juan XXIII, curso 2002/03.

Nuestra experiencia se enmarca en un grupo de alumnos de 6 a 8 años del colegio público Juan XXIII de Sevilla.